

Junglefeber

et Pulp-genre-scenarie

af

Nikolaj Lemche

Til Spiltraef 1993

Portraetter af Lalle Schmidt

Junglefeber

Dette scenarie er et Sturmbanger pulp scenarie. Det er sat i Sat 1936, hvor nazisterne styrer Tyskland, fascismen skygge hviler over Europa og verdenen, USA indelukker sig i bedste isolations politiske tradition syder i lyden af gangsternes automatvåben og kun nogle få, ganske få, folk med rene hjerter og klare sind gør noget ved det. Vores hovedpersoner er nogle af disse helte, disse lyspunkter i en mørk tid som gjorde verdenen til et bedre sted, for en kort stund.

Baggrundshistorie

Scenariet foregår i Guatemala i den østlige del af landet nær kysten og ikke så langt fra Britisk Honduras (Det nuværende Belize). Her ligger der en endnu ukendt Maya ruin, eller tilsyneladende ukendt ruin.

I tidernes morgen kendte det mærkelige hemmelige Maya folk til sære hemmeligheder. De var et folk besat af tid og i deres søgen efter svar opdagede Mayaerne de dybeste hemmeligheder. De lærte bl.a. hvordan man kunne forlade ens egens udviklinger og cykluser via matematik, men de lærte også at se illusionen i tid og hvordan man tid. En dag besluttede alle Mayaerne at forlade den tid de boede i og ingen af dem så man mere. Det eneste man kendte til deres viden, var de særeste inskriptioner pli væggene af deres templer.

Ingen forstod hvad de vise Maya præster havde skrevet, ikke aztekerne, ikke spanierne og næsten ikke de moderne videnskabsmænd. En undtagelse var dog den skumle & nazistiske Dr. Krepche. Denne onde mand, som allerede drømte om at udføre spændende eksperimenter på jøder, sad en dag på hans kontor i Göttingen, da en af hans studenter braste ind og proklamerede at han havde løst Mayaernes skrifter og med forbløffende resultater.

'Desværre' døde den unge student ved et 'uheld' inden han kunne flå bragt denne nyhed videre til nogen anden. Fyldt med sorg sværgede Dr. Krepche at hans student ikke var død forgæves og han bragte derfor 'sine' opdagelser videre op i systemet. Men at opdage hvordan et uddødt indiansk folk skrev, i det nye ariske Tyskland var ikke noget der ligefrem frembragte de store hurra råb fra ledelsen.

Dr. Krepche satte sig ned og grublede og fandt faktisk selv frem til en ide, ved at studere de Maya'ske afskrifter han kunne få fat i. Han kunne bygge en dødsstråle, eller mere korrekt en udskiftningstråle, men det behøvede hans fortsatte ikke at få at vide. Dr. Krepche præsenterede sit nye projekt og ville være blevet grinet ud af rummet hvis ikke selveste Herr Himler var til stede. Da Krepche sagde at hans stråle ville fjerne bygninger, fly, kampvogne og mennesker uden et spor, kom der et infernalsk lys i Herr Himlers øjne.

Krepche blev overført til en SS afdeling og SS overtog hele sagen (Kort efter røg et par af Dr. Krepches rivaler i KZ lejr) og et stort projekt blev sat i gang.

I Guatemalas jungler levede der et uskyldigt indiansk folkefærd. De levede af at jage, samle og fiske. De brugte tiden på at elske og leve i harmoni med naturen (i bedste antropologiske tradition) og bekymrede sig ikke om revolutioner, hære og andre ting den hvide mand kom forbi med, indtil der en dag lå nogle sjove fiskelignede metalskibe nede i fjorden.

Krepche og Obersturmbanführer Rolke fik hurtigt omdannet disse slappe ugudelige undermennesker til en god samling af arbejdere, tjenere og forsøgsobjekter, eller de fleste af dem under alle omstændigheder. De fandt hurtigt de ruiner som Krepche havde låst om, og her fandt han de ting han skulle bruge. Et laboratorium blev bygget og han gik i gang.

Da historien starter er det lykkedes for Dr. Krepche at delvis få hans maskine til at virke. Snesevis af indianere er afledere døde eller forsvundet under testninger af systemet. Men Krepche ved ikke helt hvordan maskinen virker, da store dele af den bare følger forskrifter som han har låst.

På nuværende tidspunkt har han tre problemer: For det første er strålen ikke spor lydløs, den giver en støj fra sig der minder om et brag i show motion og som kan høres i miles omkreds. Det andet problem er at maskinen omdanner et fast område i form af en sfære og han kan ikke finde ud af hvordan han skal ændre på dette. Det tredje problem er at maskinen ikke destruerer hvad den peger på, men omsætter det i stedet for til noget levende fra en anden tid, og på dette tidspunkt har han set mastodonter, sabeltigere, kæmpenæsehorn og kæmpedovendyr.

Krepche har også 4 andre problemer For det første er Rolke begyndt at blive mistænksom over at Krepche ikke har forbedret hans resultater i ugevis. For det andet går de langsomme brag Krepche på nerverne og hans allerede ustabile realitetssans har fået sig et fatalt skub. For det tredje har tyskerne et problem med junglen, særligt p.g.a. de få indianere som de ikke fangede før. Og sidst men bestemt ikke mindst er fem personer på vej i et Ford Tremotors fly, vores helte.

Der er faktisk 6 personer i flyet, men piloten vil ikke leve sneget længere. Vores helte består af en gruppe mennesker der laver næsten hvad som helst. For det meste har de faste jobs i USA, men en gang i mellem mil de drage ud i verdenen for at slå et slag for demokratiet og friheden, eller også har en af dem hørt noget spændende.

Intro

Vores helte består af:

Peter Morris - Vores alle sammens helt.

Prof. Hubertus Staslovski - Den geniale professor.

Karim - Peters kæmpestore afghanske ven.

Beatrice McQuirre - Vores heltinde.

Maurice Brewster - Professorens underlige assistent.

Til GM: Læs de enkelte PC'er igennem, da personarkene er selvforklarende.

I sidste 'afsnit' havde Beatrice opsnappet nogle nyheder om ulovlig transport af indianske ark2010giske fund, og efter at have opsporet og ryddet operationen havde vores helte en længere kamp med den frygtelige Yen Shu, som var vred over at en af hans indtægter var blevet ødelagt. Vores helte kom over det, og efter at have ordnet alt med de Colombianske myndigheder besluttede de sig for at tage tilbage til USA igen. De chartrede en Ford tremotor og tog nordpå. Afsnittet sluttede med at et underligt brag lød hen over Guatemalas jungler, hvorefter en masse fugle steg skrigende til vejrs og nogen af dem smadrede rotorerne på to af motorerne plus vindspejlet. Derefter styrtede flyet ned og afsnittet sluttede.

Dette afsnit starter med at Peter Morris kom ud i det åbne cockpit og fik flyet nødlandet. Piloten var ikke til at redde og vores helte stiger ud af flyet. Her overtager de enkelte spillere deres PC'er og spillet kan gå i gang.

Kort scenarieforbøb

Scenariet er inddelt i tre hovedafsnit: I første del af scenariet skal heltene opleve junglen. De vil næsten med det samme blive generet og truet af de underlige dyr som Krepche har sluppet løs. PS et eller andet tidspunkt vil de komme til indianerlandsbyen (se kort 1). Landsbyen er forladt og kun delvist ødelagt. Spor tyder på at nogen har draget i en bestemt retning og tordenen fra en flok mastodonter jager heltene i den retning.

Heltene vil finde Maya ruinkomplekset (se kort 2) hvor et nyt underligt slow motion brag vil få dyrene i området til at gå amok. Vores helte bliver nødt til at søge ly i ruinen og vil her blive taget til fange af de skumle SS soldater.

Andet afsnit af scenariet forgår inde i Mayakomplekset, hvor heltene vil blive konfronteret med Rolke, Krepche og den frygtelige maskine og dens effekt på nogle stakkels indianere. Der vil helt sikkert komme en ny konflikt og vores helte vil blive sat i en ondskabsfuld langsom dødsfælde, undtaget Beatrice. Beatrice vil blive konfronteret med en lysten Rolke som ikke har set en hvid kvinde i månedsvis og vil her få mulighed for at kunne udnytte situationen til sin fordel uden at compromittere hendes ære.

Folk vil igen slippe fri og mødes, de kan p.l.i dette tidspunkt ikke gøre andet end at slippe ud. Når de er kommet ud vil de være lige ved at blive taget til fange igen, da de gode indianere vil komme til hjælp.

Tredje afsnit begynder med at folk nu har mulighed for at planlægge et angreb på komplekset. De har

indianerne til deres hjælp og kender delvist til komplekset. Prof. Staslovski & Maurice vil have fået en masse oplysninger ommaskinen i andet afsnit og er rimelige sikre på hvordan man styre den.

Folk vil trænge ind i komplekset og have en episk kamp med tyskerne, hvor de bl.a. befrier de stakkels indianske fanger. Men tyskerne er i overtal og hvis ikke heltene bruger dødstrålen selv ser det sort ud.

Hvis folk bruger dødstrålen vil Krepche og de fleste af tyskerne gå til grunde, men det vil komplekset også. Heltene kan ikke komme ud og må slippe ud via en fossende underjordisk flod hvor de Også kommer til at jage Rolke i Speedbåde.

Til sidst vil heltene ende ude på havet i en synkende båd hvor en overraskelse venter dem.

Stil

Dette scenarie er et pulp scenarie i bedste Jens Lyn og Doc Savage stil. D.v.s. at tingene går stærkt og man skal ikke tænke for meget over tingene. Heltmodige gerninger er vigtigere end realisme. Seje Citater, episke scener og sort/hvid konflikter hører til dagen orden.

Hvis man vil i stemning SS bør man se Indiana Jones filmene. Det er vigtigt at spillelederen giver folk lov til at lave en masse stunts uden at komme til skade, men han skal Også gøre de onde og skumle ting rigtig frygtelige. Folk skal føle sig som helte. Men de skal ikke tro at de kan komme igennem scenariet grinene uden at tænke sig om. Noget der kendetegner pulp helten er nemlig at han Også er smart.

Derfor: når der bliver skudt efter heltene så bliver de næsten aldrig ramt, og hvis de bliver ramt så er det altid snit eller kødsår, og ... hvide kvinder bliver aldrig såret. MEDMINDRE at folk er direkte dumme! F.eks. Hvis der står 10 SS soldater og peger på folk og de så går til angreb, så sig at lyden af maskinpistolerne blaffer, luk bogen og fortæl spillerne at dette afsnit er slut.

Men så længe at der bare er en lille chance så skal spillerne have lov til at gribe den. Gode rollespillere ved dog for det meste godt hvornår de ikke bør handle, men hvis spillerne ikke har timing og sans for spillet, så gør det ikke noget at man afslutter dette afsnit.

Når jeg hele tiden siger 'afsnit' er det p.g.a. de gamle B forfilm (f.eks. Rocketeer) Også tilhører pulp genren, hvor hver eneste afsnit altid endte med en potentiel livsfarlig situation og hvor det næste altid Startede med at man på en eller anden måde kom ud a den igen. Betragt derfor dette scenarie som et afsnit i en sådan forfilm serie.

Start

Start med at præsentere de enkelte PC'er, deres styrker og svagheder. Når folk så har valgt deres PC'er, giv dem en kort introduktion til terningeløst rollespil, og forklar spillerne hvordan du gerne vil have dem til at forklare deres handlinger og hvordan de henvender sig til dig.

Fortæl dem med egne ord om sidste afsnit (Nævn kun ordet afsnit, hvis stemningen er til det, og kom frem til hvor dette afsnit starter og gå i gang med det samme.

1 . del: Junglen.

Scenariet starter efter at flyet er faldet ned. Piloten er blevet dræbt og heltene står i junglen uden særligt meget udstyr og radioen er smadret. Nå men dette skal ikke slå vores helte ud, for de har oplevet meget værre ting før.

Lad spillerne spille lidt kort rollespil, hvor de lige lære deres PC'er at kende, og hvordan de opføre sig. Giv dem en beskrivelse af junglen. Junglen i denne del af verdenen er en af de mest ubehagelige, da den er ekstremt ufremkommelig, planterne er skarpe, den fugtige varme er meget ubehagelig og der er horder af insekter, slanger og andet kryb, som hurtigt nok skal bringe Beatrice på randen af hysteri.

Men denne periode må kun være kort. Med et kan vores helte høre noget stort bevæge sig igennem den tætte jungle, og efter et par sekunder, så braser et kæmpe næsehorn ud gennem bevoksningen. Dette er en næsehornstype der levede i Afrika for mange millioner år siden. Det er 3.5 meter højt 7 meter langt og meget meget mopset. Transporten via Krepches maskine har gjort dyret ekstra gal i hovedet og det vil strakt charge vores helte. Dyret minder om et lokomotiv når det kommer løbene og kan splintre selv et stort træ.

Folk vil nok tænke sig om, giv dem i denne start kamp en mulighed for at prøve hvordan der er at handle i terningeløst rollespil, og sørg endelig for at klart og tydeligt at belønne smarte handlinger, og lad være med at straffe dumheder for meget.

En af løsningerne kan være at lokke dyret ud over den klippeside der er i nærheden (se kort 1) eller også kan et par skud fra Karims riffel få den på andre tanker. Pistoler har praktisk talt ingen virkning på dette monster.

Efter at folk har klaret dette første lille problem og nok er blevet rystet lidt sammen, så Star de igen overfor junglen. De vil nok undre sig over dyret størrelse og Prof. Staslovski kan også fortælle at det drejer sig om en udød næsehornsart, som slet ikke har hjemme i denne del af verdenen

Gør det hurtigt klart for spillerne at det er en umenneskelig opgave at gå uden om stierne. Området er indrettet sådan at det er logisk at søge ned mod dalbunden, hvor der er vand og mere fladt land. Hvis spillerne ikke gør dette, vil de komme op på stejler og stejler sider af bjerget, og efterhånden vil deres vandforsyning løbe ud. Når de er tilstrækkelig højt oppe vil de kunne se en lille flod i dalbunden og noget der tyder på beboelse.

Til sidst vil spillerne nok ende nede i da I bunden ved indianerlandsbyen, men inden da vil junglen give dem en følelse af usikkerhed, bl.a. p.g.a. nogle øgle lignende fugle som vil flyve hen over vores helte, og der vil også komme nogle dyreløde, som ikke minder om noget nogen af heltene har hørt før, og både Peter og Karim har stor erfaring i mellemamerikanske jungler. Desuden har dyreskrigene en sådan smertefuld natur at de virker unaturlige. Lidt kviksand under Beatrices fødder og lidt knagen fra træstammen over floden kan også sætte lidt kulør på tilværelsen, især hvis man først pointerer at der er masser af alligators i den.

Indianer landsbyen

Endelig når vores helte frem til bebyggelse, men landsbyen er forladt. Der er intet tegn på liv. nogle ganske få grise går rundt men ellers er der helt mennesketom Krukker er smadret, nogle af bygningerne er halvt nedbrændt og andre er trampet ned.

Inde i husene kan folk finde dagligdags værktøj efterladt hvor de er blevet brugt, knogler og mug antyder at mad er blevet efterladt og personlige genstande som smykker og våben ligger spredt rundt i hytterne. Der er dog ingen lig eller menneskekogler.

Til sidst vil Peter og Kim erkende at hvis de lokale er gået i nogen retning, er det mod nord, for her kan de finde en sti der ser ud til at have været brugt meget, desuden kan de lidt længere inde finde et par 9mm Parrabellum patron hylstre, som bruges både i maskinpistoler og pistoler.

Da folk undersøger stigen lyder der en dyb rumlen som hurtig går over i en høj støj, som lyden af mange trampende fødder og brækkende træer. Dette er en flok halvgale og meget Store mastodonter, som er en stor elefant type der normalt levede på sletter. Den tætte skov har gjort dem nervøse og aggressive, så da de første bryder ind i landsbyen går de grassat på alt. De vælter træer og bygninger med en uhyggelig lethed. Flugt langs stien er den eneste mulighed.

Til GM: Før denne scene hårfin, og lad kun mastodonterne komme frem når alle PC'erne er henne ved stigen.

Ruinen

Se kort 2. Efter en 2 3 km (gør det klart at mastodonterne bevæger sig hurtigt igennem junglen og frem langs stien) vil eltene med et komme ud i et åbent terræn (spekuler ikke over at de ikke kunne se det oppe fra bjergsiden.) I midten af dette terræn kan de se en overgroet Maya pyramide (det hedder faktisk en ziggurat) Stikke op. Der er et par andre mindre pyramider i området, men den i midten overskygger de andre.

Selve området består af et virvar af små buede ujævnheder og er meget svært at forcere. Prof. Staslovski kan hurtigt se at alle de forskellige ujævnheder godt kunne være ruinerne af huse, som nu er overgroet med græsser, mos og små buske.

Folk vil nok begynde at bevæge sig ind på området, og kort efter kan de der kigger efter det finde noget der minder om veje, men inden at folk kan få undersøgt det nærmere, vil der komme en underlig lyd. Den minder nærmet om et tordenbrag eller nærmere en eksplosion, men den er langsom 5-7 sekunder og det drejer sig kun om et enkelt brag. Lyden er lige så høj som en kæmpe eksplosion og den langsomme vibration går ind i knoglerne og giver en følelsen af blive flået fra hinanden.

Kun Maurice og Karim er seje nok til ikke at falde til jorden, og Prof. Staslovski er næsten bevidstløs. Men det værste kommer efter, for da braget danner væk

begynder en infernalsk hylen og en frygtelig bragen at lyde fra junglen. Mastodonterne vil gå totalt amok og komme frem fra junglen og fuglene i området vil gå til vejrs i store skyer og gå IPS på hinanden og vores helte.

Lige inden dette sker vil enten Maurice eller Karim få øje på en indgang hvor man kan være i ly både fra fugle og mastodonter. Og hvis folk ikke finder ud af at søge ly her, så fortæl dem hvordan de bliver jaget af fuglene og med et kommer en masse mastodonter ud af virvaret og tromler hen imod vores helte. Luk bog n og sig at dette afsnit slutter her.

Hvis folk sager ly vil de kunne se alting gå amok udenfor, men nogen af heltene vil også lægge mærke til maskinlyde og stemmer inde fra gangen. Når pc'erne går ind for at se hvad det er vil de blive opdaget af vagterne i det hemmelige vagtrum (se kort 3.). Lidt længere inde vil heltene komme ud på en hylde hvor de kan se ned i et stor rum fyldt med maskineri, der er folk der går rundt i enten hvide kitler eller sorte uniformer, en officer leger med en schæffer hund, og over maskinerne hænger der hagekors flag.

Folk vil nok undre sig lidt men inden at de får tid til at tænke nærmere over dette vil de kunne høre lyden af våben blive afsikret og en stemme råbe "HALT!" I ly af lyden fra maskinerne har en gruppe SS soldater sneget sig ind bag heltene og enhver flugt eller kamp er umulig da 8 maskinpistoler peger på vores helte.

Hvis stemningen er til det kan der holdes en kioskpause her.

2 del. Rolke

Da vi vender tilbage til vores helte, er de blevet afvæbnet og er ved at blive fort ned af en trappe. De vil blive ført ned til Rolkes kontor og stillet op foran denne onde og sadistiske mand. Rolke er høj lyshåret og et klasse eksempel på den nye ariske overmand. Han er iklædt en fuldstændig ren og ny presset sort SS uniform, med lange blanke støvler og en kasket med dødningshovedmærket. I den ene hånd har han en ridepisk. Hans kontor består af et skrivebord, et arkivskab en stumtjener og nogle lænker på den ene væg. Der hænger to hagekors flag og et billede af Führer på væggen bag ham og ved foden af hans skrivebord ligger der en stor schæfferhund.

Det første Rolke gør er at sige: "Heil Hitler!" hvorefter han forklarer at han er Obersturmbanführer Rolke og hvis nogen siger noget som helst uden at blive spurgt først, så vil de blive straffet hårdt. Han vil derefter bevæge sig udenom skrivebordet fnyse hånligt af Prof. Staslovski og Maurice, sniffe i retningen af Karin og derefter se ud som om han har lugtet til noget grimt, kigge med et lidt anerkendende blik på Peter og putte sin pisk ind under Beatrices kæbe hvorefter han løfter hendes ansigt op og kigger et par sekunder på hende.

Hvis nogen som helst ytre så meget som en lyd under denne seance vil de få et slag over skulderen med kolben af en maskinpistol, og Rolke vil kigge med et sadistisk

blik på vedkommende og sige at han vil huske denne ulydighed. Den eneste undtagelse er at han vil blive meget sur hvis en af soldaterne slår Beatrice.

Det er underschafuhre Zaugg der står bag Karim, og han har hele tiden kigget vurderende på ham, som om han havde lyst til en lille slåskamp.

Kommer det yderligere til modstand vil svaret være meget mere brutalt og ondt, bare ikke hvis det er Beatrice, i hendes tilfælde vil Rolke bare sige at en god tysk kvinde ville kende hendes plads.

Efter denne mærkelige scene vil Rolke proklamere at vores helte desværre er stødt på en stor hemmelighed og at han derfor bliver nødt til at holde dem indespæret i længere tid. Han planlægger allerede hvordan de skal dø, dette kan Beatrice se på ham (fortæl det med en seddel).

Vores hovedpersoner vil blive ført ud af Rolkes kontor, med Rolke selv i hælende. De vil blive ført hen over hovedhulens gulv i retningen af nedgangen til underetagen. Men inden at de når derhen lyder der en skinger stemme inde fra et trekanter. "Roolke hveem er ... vores hh hrrh gæster?"

Dr. Krepche og hans maskine

En lille mand vil træde ud og gå hen til heltene. Dette er Dr. Krepche. Han er omkring 1.60 høj, har været tyk men nu hænger huden i folder, hane tøj er snavset og han har et sygt udtryk i øjnene.

"Hveem .. hrr hrr harr vee heer??" Krepche vil hurtigt genkende Prof. Staslovski, med erkendelsen af dette vil han ændre statur og med en mere selvkontrolleret stemme sige "Prof. Staslovski det er mig en stor ære at møde dem!". Han vil straks verfe de fleste soldater af vejen og vil med stor glæde tage Prof. Staslovski om armen og føre ham hen imod maskinen. "Det glæder mig, glæder mig at endelig er der en mand med lidt intellekt!. Krepche vil kort forklare at han har bygget denne fantastiske maskine efter at han, "ja, ja det var mig!" (Beatrice kan se at han lyver og at han er gal) havde løst Mayaerne koder og forstået deres viden.

Når heltene kommer hen til maskinen vil Prof. Staslovski og Maurice hver for sig hurtigt kunne erkende at dette er en meget indviklet maskine der projekterer et eller andet ud i det hulrum som er bag hulen via det kanon lignende rør, som der er midt i hulen. Men de kan også se at maskinen ligesom består af to personers arbejde. Det generelle indtryk man får af maskinen er at det er en kaotisk konstruktion der med blot med en lille indsats vil kunne blive ødelagt. Men der er visse små dele der til trods for at de er klodset sat sammen virker mere velgennemtænkte og hvilken funktion de smarte dele har, kan hverken Maurice eller Prof. Staslovski gennemskue.

"Ja, Ja! Dette er MIN opfindelse, min dødstråle ha, ha, ha" vil Krepche udbrude. Da Krepche siger dette vil Rolke komme med et begyndende udbrud, men Krepche vil affeje ham med en håndbevægelse (Beatrice vil bemærke hvor meget det koster Rolke at styre sig selv). Krepche vil nu forklare hvordan hans dødstråle sender folks molekyler ud i alle mulige retninger og tider, ha,

ha, ha fordi HAN erkendte hvordan man kunne manipulere tid via de skrifter HAN havde fundet. Han vil derefter forklare hvordan man lader maskinen op via de generatorer man kan se bagerst i hulen, og hvordan kanonrøret

bliver fart i en bestemt retning hvorefter alting i den retning bliver opløst ha, ha, ha.

Han vil gerne høre hvad folk siger, og både Maurice og Prof. Staslovski burde ikke kunne holde deres nysgerrighed tilbage, men efterhånden som spørgsmålene kommer frem vil det hurtigt blive klart at Krepche ikke rigtigt kan svare på noget konkret. han vil blive mere og mere agiteret og irriteret og på et eller andet tidspunkt vil han udbryde at nar de ikke tror på ham (det er lige meget om folk har udtrykt vantro eller ej) så må han jo demonstrere maskinen for dem. Krepche vil gøre tegn til Rolke og Rolke vil med et sadistisk grin (han nyder virkelig når maskinen bliver brugt på indianerne) kommandere en af hans understurbanførere til at hente et par at "forsøgsdyrene".

Alle i rummet vil få udleveret høreværn og kort efter vil en gruppe SS soldater komme op med to indianerkvinder og deres børn, de vil græde og bede om nåde på deres eget sprog, men en grinende Rolke vil bare beordre hans folk til at føre kvinderne og deres børn ud i åbningen. Her vil de blive bundet og smidt pli jorden. Derefter vil man kunne høre en sitrende lyd og mærke en svag rumlen, da maskinen bliver ladet op. Røret vil pege ud på ofrene, de vil begynde at skrive.

Krepche vil nikke til Rolke, Rolke vil gøre tegn til folkene oppe ved kontrolpulten og det langsomme brag vil lyde igen. Denne gang har folk høreværn på, men lyden er stadigvæk ekstrem. Et blåt lys vil skyde ud fra røret og fylde hulrummet ud i en perfekt sfære. Lyset vil forsvinde efter en 6-7 sekunder og folk føler at deres knogler gerne vil ud af kroppen. Med et vil tre sabel tigere springe op fra hulrummet og løbe ud i ruin området hvor lyden af skrigende fugle kan høres.

Rolke Vil grine sadistisk, og udbryde (når folk har taget deres høreværn af) at sådan vil det gå alle undermennesker der ikke vil blive det tredje riges slaver. Han vil kigge på Karin og derefter sige: "Det gælder også alle de aber der tror at de kan gå sammen med Civiliserede mennesker!"

Reaktionen

Det er forventet at på et eller andet tidspunkt vil en eller flere af PC'erne reagere voldsomt pli dette skuespil. Hvis dette sker så kommer det til et slagsmål hvor bade Rolke (der forventer en sådan reaktion) og Krepche (der altid er paranoid) hurtigt vil komme af vejen. De første 10 - 20 sekunder vil der kun være 6 SS soldater i hallen, men den vil hurtigt blive fyldt med flere. Det er også forventet at folk vil tage nogen af våbnene, men inden det sker vil både Rolke og Krepche være ude af syne inde iblandt maskindelen.

Hvis folk begynder at skyde på maskinen vil både Maurice og Prof. Staslovski vide at hvis den bliver ødelagt, så vil der komme en kolossal eksplosion der vil

dræbe alle i rummet. Det er i orden at spillelederen giver et par af heltene nogle kødsar på dette tidspunkt, men kun hvis en eller anden PC gør noget ekstremt og direkte dumt bør spillelederen indkapacitere vedkommende.

Kampen kan ende på to måder. Den bedste er at en eller anden (helst Rolke selv) får fat i Beatrice og truer med at skyde hende hvis ikke de andre overgiver sig. Den anden løsning er at heltene bliver overvældet af de selvsikre SS soldater. Det gør ikke noget hvis spillerne dræber en 5 - 10 soldater.

Når heltene er blevet taget til fange igen vil de blive ført af en grinende Rolke mod nedgangen til den nedre etage. Imens de går ned ad trappen kan heltene høre at maskinen bliver sat i gang og de stakkels indianere bliver myrdet selv om der ikke længere er nogen at demonstrere maskinen for.

Selv om PC'erne ikke reagere voldeligt på noget tidspunkt vil det ikke hjælpe dem, for når Krepche opdager at heltene ikke udbryder i hurra råb over hans maskines effekt så vil han resignere og sige "D! d! de kaan eeke forståå mi in mask! k! k! aligéve! før dem bort Roolke!". Igen vil Rolke grine, våben vil blive løftet og folk vil blive ført mod underetagen.

Dødsfælden

Nede på underetagen vil folk blive ført hen til dødsfælden, der i første omgang ligner en almindelig celle. Heltene vil blive gennet ind i cellen, men da Beatrice skal til at gå derind griber Rolke hende i armen og trækker hende til siden. Døren bliver lukket og vores helte kan høre Rolke igennem døren hvor han forklare at de desværre nu ved for meget og at han glæder sig til at møde dem i det næste liv. Derefter kan man høre en svag rumlende lyd og kort efter begynder der at strømme vand ind i rummet.

Igen er dette et godt tidspunkt at holde en lille pause, til toilet og kiosk besøg.

Hvis folk undersøger deres celle vil de kunne konstatere at man kan fjerne nogle bolte fra døren hvorefter man kan komme ind i låsemekanismen og måske åbne døren. Problemet er bare at det vil tage mindst. 20 minutter at fjerne pladen ind til låsemekanismen, og på det tidspunkt vil rummet være fyldt med vand. Maurice har stadigvæk et par redskaber på sig, men det hjælper ikke.

Der er et lille hul lige over gulvet men vandet strømmer ikke ind i det. Dette skyldes den vandmekanisme som er tegnet på kort 3, der gør at når vandet når lofthøjde så vil vandtrykket begynde at skubbe vandet ud af rummet og det vil blive ved med at strømme ud indtil at det næsten når gulvhøjde igen, så vil rummet begynde at blive fyldt med vand igen. Gør det klart at der strømmer vand ind hele tiden.

Dette gør rummet til en sadistisk dødsfælde fordi man langsomt vil blive afkræftet af at skulle først svømme i det kolde vand og så holde vejret i et minuts tid eller to, hvorefter vandstanden falder for så kort tid

efter at stige igen. Det kan tage timer hvis ikke dage for en stærk mand at dø i dette rum.

Men hvis spillerne regner mekanismen ud (Prof. Maurice vil gøre det efter 3-4 fyldninger) kan Prof. Maurice skitsere for folk hvordan den virker (spillelederen gør selvfølgelig dette). Men hans opdagelse vil ikke hjælpe før at en eller anden undersøger hullet med noget der kan slå på væggen. For så vil vedkommende kunne høre at væggen til den anden side at hullet ikke er specielt tykt og at man godt kan slå hul igennem. Hvis dette hul bliver slået, er det rummet ufarligt da vandet bare vil strømme igennem, og det værste rummet nu kan gøre er at give en våde fødder.

Nu har heltene ro og fred til at åbne døren. Den eneste der har ekspertise til at få låsen op efter at pladen er fjernet, er Maurice.

Hvis spillerne ikke kan finde ud af at desarmere dødsfælden, er deres eneste redning Beatrice.

Beatrice og Obersturmbanfuhreren

Beatrice vil stå ude i gangen og kan også høre hvad Rolke siger til de andre helte. Hun bemærker at Rolke låser døren og putter nøglen i lommen. Derefter vil Rolke føre hende hen af gangen og op ad en anden trappe. Hun vil undervejs se en bagudgang til junglen. Det sted hvor trappen går op er der også en trappe der går ned.

Rolke fører Beatrice op til hans private gemakker, hvor han beordre hende til at tage et bad og iføre sig hans badekåbe. Imens dette sker vil hendes tøj blive sendt til vask. Nar Beatrice kommer ud af badet vil hun se en ændret Rolke. Han har taget kasketten af og gør tegn til at hun skal side på sengen. Rolke vil nu komme med en enetale, hvor han forklare hvor ensomt det er at være herude hvor de eneste kvinder er undermennesker som ikke er værd at kigge efter, og hvor stor en effekt det har på ham at igen se en arisk kvinde og hvis bare hun vil føje sig ham så vil han gøre hende til sin elskerinde, som fyrsterne gjorde i gamle dage, og når Tyskland har fået sit lebensraum vil han som SS obersturmbanfuhrere få sit eget landsted og hun vil leve som e fyrstinde og han ville elske hende og alt dette kan hun få hvis bare hun følger sig ham nu o.s.v.

Hvis spillelederen har inspiration nok, sid kan Rolke rable videre i lang tid. Beatrice'es spiller kan hvis vedkommende spiller godt rollespil, nemt få Rolke i en position hvor hun kan slå ham bevidstløs. Under alle omstændigheder gælder det for hende at udnytte denne situation. Hvis hun får Rolke under kontrol eller sat ud af spillet, se kan hun få fat i hans nøgle og hans luger. Hun kan Også finde noget civilt mandetøj som hun med et bælte eller seler kan få på.

Beatrice har herefter mulighed for at komme ud i komplekse og for at komme ned for at rede hendes venner.

Flugt

Hvordan denne del starter kan være meget forskelligt. enten kan begge grupper slippe fri og møde hinanden i gangene. Hvis de mandlige helte ikke kan finde ud af at

komme fri sid kan Beatrice måske slippe fri og befri dem. Hvis de mandlige

PC'er slipper fri uden at Beatrice gør det, så sørg for at der kommer en soldat og henter Rolke, for han må under ingen Omstændigheder blive dræbt på dette tidspunkt i scenariet. Beatrice vil blive låst inde i Rolkes rum (hvor hun har muligheden for at få noget tøj på), hvorefter de andre kan redde hende.

Hvis de mandlige helte befrier sig selv og Beatrice ikke klare sig så vil de også bemærke bagudgangen. Hvis Beatrice slipper fri og møder de andre, vil Rolke ikke være i hans rum hvis de beslutter sig for at gå op og gøre det af med ham. Nogen vil have opdaget ham.

Det hele skulle gerne ende med at folk beslutter sig for at gå ud af bagindgangen. Her vil de hurtigt opdage at grunden til at den ikke er bevogtet nede i komplekset er at der er posteret vagter udenfor. Disse SS soldater vil holde vores helte op når de træder ud, en untersturmbanfuhrere vil træde triumferende frem og falde om med en pil igennem sig. De resterende indianere vil her prøve at gøre kort proces med de 5 - 6 SS soldater, men hvis ikke Peter og Karim griber til handling, så vil det gå indianerne ilde og flere SS soldater vil strømme ud af bagudgangen. Slut på dette afsnit.

Men hvis vores helte griber til handling vil de nedkæmpe SS soldaterne og indianerne vil invitere dem til at komme med. Og med lyden af automatvåben fra de nu forfølgende SS soldater inde fra komplekset, vil vores helte slippe ud i junglen.

3.del. Hvad nu?

Indianerne vil føre vores helte til deres skjulested ikke langt fra ruinerne, i en lille hule. Her kan vores helte få lidt ro til at tænke over hvad de vil gøre ved situationen.

Indianerne kan en lille smule spansk og vil kunne fortælle at for 2 måneder siden kom de hvide mænd ud af fiske lignende skibe ned i fjorden mod syd. De kom til landsbyen hvor indianerne bød dem velkomne som ordentlige folk nu engang burde gøre, men disse hvide var nogle slyngler og kort efter at de var kommet ind i landsbyen overfaldt de den og de eneste der slap væk var (bortset fra nogle få heldige) de jægere som var ude i skoven da overfaldet skete.

Nu er indianerne kun en 10 - 15 stykker tilbage. Resten så de blive bragt ind i pyramiden, og indianerne kender ikke til deres familiers skæbne. Hvis PC'erne fortæller dem om hvad de har været vidne til inde i pyramiden vil mange af de yngre jægere blive så harme at det kræver de bedste talemåder at holde dem tilbage fra et hovedkulds direkte selvmordsangreb på komplekset.

Idealet burde være at hovedpersonerne selv på eget initiativ valgte at planlægge et angreb på komplekset. Men hvis de ikke kan tage dette valg så pres først ham der spiller Prof. Staslovski da han er en meget samvittighedsfuld mand når det drejer sig om videnskab, og hvad der foregår inde i komplekset er jo en ren forbrydelse. Hvis dette ikke virker, kan nogle

bemærkninger til Karim om de personlige fornærmelser han er blevet udsat for kun kan besvares med blod måske få ham til at skubbe til de andre.

På dette tidspunkt kan man godt regne med at PC'erne er i gang med at planlægge. Indianerne ved ikke meget om kamptaktik da de jo var et fredeligt folk, men de er meget ivrige for at kunne gøre noget ved de onde tyskere, og hvis de er blevet fortalt hvilken skæbne der er tilfaldet deres familier, er de mere end villige til at tage en stor risiko.

Folk kender til tre indfaldsveje ind i komplekset. Dels er der den vej de selv kom ind, dels den vej de kom ud, men der er også den åbning hvor dødstrålen kommer ud. Lad blot spillerne planlægge et stykke tid, men med et kommer der en spejder og fortæller at en stor gruppe soldater har forladt komplekset og nu er på vej ud og lede efter de flygtede. Det er nu at det er tid for at handle ikke så meget mere snak!

Den bedste plan ville være at sætte nogle af indianerne til at lokke soldaterne udenfor komplekset ud på en lang jagt imens heltene og de sidste indianere trængte ind i komplekset, men hvis ikke spillerne selv finder på dette så vil et par af indianerne selv tage affære og løbe ude for at lokke soldaterne væk.

Angrebet

Selve angrebet kan ikke præcist beskrives på forhånd da dets form kommer til at afhænge af PC'ernes eget initiativ, men der er et par fakta som spillelederen har styr på: For det første mængden af våben. Heltene har 3 pauser rifler og 3 maskinpistoler til rådighed og måske også Rolkes Luger. De har omkring 100 8mm pauser skud, 9 magasiner til maskinpistolerne, og Sansynligvis kun et magasin til Rolkes luger. Dette er nok til et overraskelsesangreb men ikke til en længere ildkamp. Gør dette klart for spillerne.

For det andet. Inde i komplekset er der nu 10 SS soldater tilbage samt Rolke, Krepche og 3 teknikere plus de 30 - 35 overlevende indianerfanger.

Under angrebet vil Krepche ikke forlade hans elskede maskine og men undgå at han går til grunde når og hvis det kommer til kamp i hovedhulen det er bedst hvis han bliver taget til fange. De resterende SS soldater og Rolke vil trække sig tilbage til gangene hvis angrebet kommer oppefra eller Også vil Rolke og et par af soldaterne befinde sig helt nede ved den underjordiske flod, hvis angrebet starter fra bagindgangen. Der er posteret 2 soldater ved bagindgangen og hovedindgangen, men ingen ved åbningen indtil dødstrålen.

Lad kampen være episk. Men! De soldater der er ude og lede efter heltene kan høre kamplarmen og vil efter at have jagtet de forbandede undermennesker hurtigt sætte kursen tilbage til komplekset. De vil returnere og angribe ind igennem åbningen ind til hovedhulen netop som kampen ser ud til at være vundet, de vil også postere snigskytter ude for indgangene så man ikke kan komme ud.

Prøv at sørge for at PC'erne har to fronter at kæmpe på. For det første hvis heltene angriber oppefra så vil

Rolke forskanse sig i gangene ned til underetagen og hvis heltene angriber nedefra, vil Rolke angribe bagfra med de folk, han havde nede ved floden

Det hele skal se håbløst ud og den eneste lastning er at bruge nazisternes våben mod dem selv. Hvis Peter, Karim og Beatrice kan holde de tilbagevendende nazister ude i åbningen, kan Prof. Staslovski og Maurice betjene maskinen, de skal dog bruge det meste af et minut til dette. Når og hvis de får brugt dødstrålen mod SS soldaterne udefra, vil de blive opløst og en flok *Australepicus Africanus* (en udad sidegren af fortidsmennesker) vil løbe skræmte og forvirrede ud i junglen hvor lyden fra SS snigskytterne vil advare heltene om at det ikke er slut endnu.

Den afsluttende jagt

Efter at have brugt maskinen vil dele af den begynde at eksplodere p.g a. de skader den har faet fra kugler. Disse eksplosioner begynder at få hulen til at styrte sammen og hvis folk begynder at flygte ud gennem åbningen eller hovedindgangen så vil skuddene fra SS snigskytter falde tæt på først og derefter vil de ramme! Folk er nødt til at flygte nedad. Rolke som først havde forskanset sig i gangene kunne godt gætte sig til hvem dødstrålen er blevet brugt på og har valgt at tage flugten af den underjordiske flod. På vej nedad vil folk få efterretning om at Rolke er løbet den vej f.eks. et tomt magasin fra en luger.

Hvis folk har taget Krepche til fange på dette tidspunkt, vil han rive sig løs og udbryde: "Min maskine! Min maskine!" imens han løber tilbage mod hulen. Gangen vil styrte sammen inden at nogen af heltene fanger ham og han forsvinder i støvet.

Heltene møder derefter en såret indianerfange der fortæller på gebrokket spansk at den sorte hvide djævel er løbet ned af trappen, han når også at fortælle at fangerne er sluppet løs efter at nogen af de andre indianere trængte ind af bagindgangen og arrgh!

Når heltene løber videre ned af trappen mod Rolke vil de bemærke to ting. For det første kan de høre Rolkes kommandoråb nedefra, for det andet vil den bagerste PC opdage at kun en indianer følger med. De andre ville hellere prøve bagudgangen. Men inden at heltene kan vende om begynder trappen at styrte sammen og man kan kun komme nedad. Herfra kan nu høres en svag brusen.

Til sidst når heltene ned til den underjordiske flod. Her kande se at Rolke og unterschafuhre Zaugg er vej at sejle ned af den underjordiske flod i en motorbåd. Der er endnu en motorbåd på kajen, men i den sidder der to SS soldater, som bestemt ikke vil af med båden. Når PC'erne har fået fat i båden (den sidste indianer bliver ramt og dræbt i skudkampen med de to soldater) kan de endelig begynde at jage Rolke.

Beskriv en susende jagt igennem en mørk underjordisk tunnel med en brusende flod der har flere små fald undervej. Zaugg er ret dygtig og Rolke selv har en maskinpistol som han tømmer efter et stykke tid uden at kunne ramme PC'erne.

PC'ernes skud kan heller ikke ramme Rolke eller hans fører. Beskriv flere farlige Situationer hvor folk kun klare den med nød og næppe. Hvis PC'erne dummer sig, kan man godt afslutte dette afsnit med at deres båd går ned i den mørke tunnel, men på dette tidspunkt af scenariet er det lidt utilfredsstillende, så gør det kun hvis spillerne dummer sig rigtige helte så springer de over på

Til sidst vil de to både komme op på siden af hinanden og hvis Peter og Karim er rigtige helte, springer de over på den anden båd og afgøre det med Rolke og Zaugg i en nævekamp bag i båden. En anden løsning er at tvinge Rolkes båd ind mod klippesiden der suser forbi. I begge tilfælde vil Rolkes båd forlise inde i mørket og i sidste øjeblik (hvis de var rigtige helte) kan Peter og Karim hoppe tilbage på heltenes båd. Under alle omstændigheder forsvinder Rolke i hulens mørke.

Nu viser der sig et sidste problem, nogle af Rolkes kugler har faktisk ramt heltenes båd og motoren begynder at sprutte, Rolke får åbenbart sin hævn. Båden bliver næsten umulig at styre den. Den slår ind i siden, begynder at tage vand ind! Og med et stryger heltene

med deres båd ud i stor fart og kommer ud i frit vand ude i fjorden. De er REDDET!!!

OG! Så giver deres båd endelig op og lægger sig til ro imens vandet langsom trænger ind i bliden, men heltene har klaret det, de har endnu en gang Slået et slag imod ondskaben i verdenen. Netop som dette går op for folk og de begynder at

klappe hinanden på skuldrene kommer den sidste sætning: Netop som i begynder at ånde lettet op kan i se vandet omkring jer begynde at skumme og derefter kommer et periskop op efterfulgt af en skygge nede i vandet.

Slut for denne gang et nyt eventyr venter jer i næste afsnit.

Afrunding

Det var alt for denne gang. Jeg håber at folk og spilleledere vil få sig et par hyggelige timer med noget uforpligtende rollespil, uden at de hænger sig for meget i de huller som scenariet (pulp traditionen tro) indeholder. Jeg vil bare sige god fornøjelse.

Obersturmbanfuhrer Rolke

Denne onde mand er en sadistisk, intolerant, østrigsk mønsternazist, der har en svaghed for andre lidelser, Strauss musik og lyshårede kvinder. Han er rigtig sej (undtaget overfor lyshårede kvinder), og ekstremt trofast overfor hans ordre.

Stærk	Skydevåben - dygtig
Hurtig og smidig	Slagsmål - Dygtig
Stærkt helbred	Officer - Ekspert
Rimelig viljestyrke	Totur - Ekspert
Rimelig opmærksom	

Han er bevæbnet med en luger eller en maskinpistol.

Dr. Krepche

Krepche er ikke direkte ond. Han er bare hensynsløs og ambitiøs uden at have rigtigt talent. Han er når scenariet starter blevet helt gak, dels på grund af lydene fra dødstrålen, dels p.g.a. de menneskelige lidelser han er er skyld i og dels p.g.a. stress.

Hans eneste glæde er at blive anerkendt som et intelligent menneske, og han er desværre ikke smart nok til at se at ikke er et geni.

Svag	Elektronik - Ved en del
Lidt langsom	Arkæologi - Ved lidt
Svage helbred	Forsker - Erfaren
Normal vilje	
Meget opmærksom	

Han har en luger i hans skrivebordsskuffe, men vil kun ramme med den hvis han var heldig.

Unterschafuhrer Zaugg

Dette er et stort brød af pølsetysker, hvis Starte fornøjelse er at tryne andre helst i en mand til mand kamp, så han kan vise at han bare er bedre til at slå.

Meget stærk	Slagsmål - Dygtig
Rimelig hurtig	Skydevåben - Erfaren
Meget stærkt helbred	Motorbåde - Meget dygtig
Normal viljestyrke	Soldat - Dygtig
Normal opmærksomhed	

SS soldater.

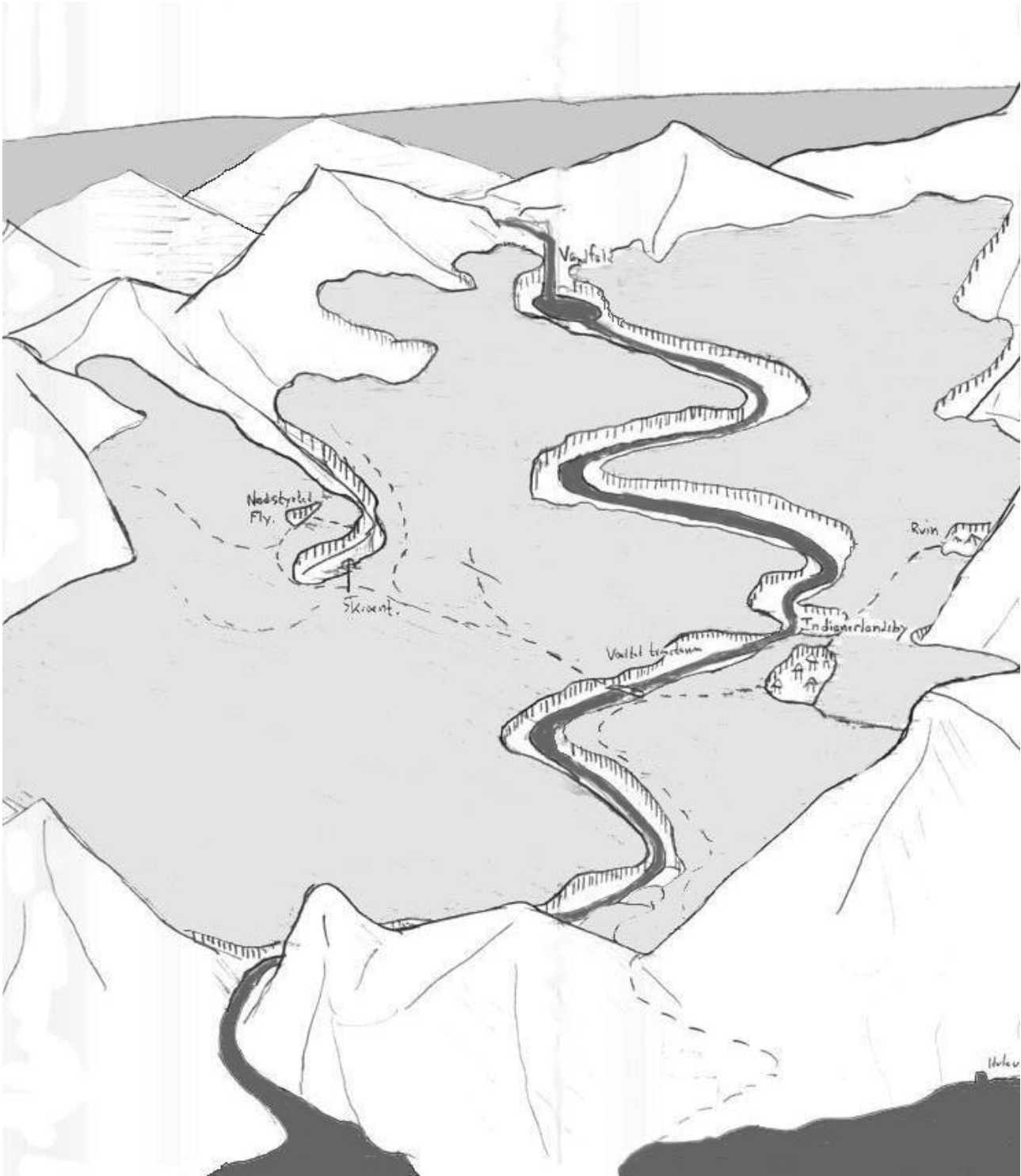
Dette er de fanatiske selvopofrende nazistiske kriger, der betragter sig selv som den ny tids tempelriddere eller jesuiter. De er rimeligt kompetente og ret farlige i kamp situationer. De er også hensynsløse og dræber uden samvittighed. De kalder hinanden kammerater.

De er bevæbnet med mauser rifler og maskinpistoler. De har også bajonetter til deres rifler.

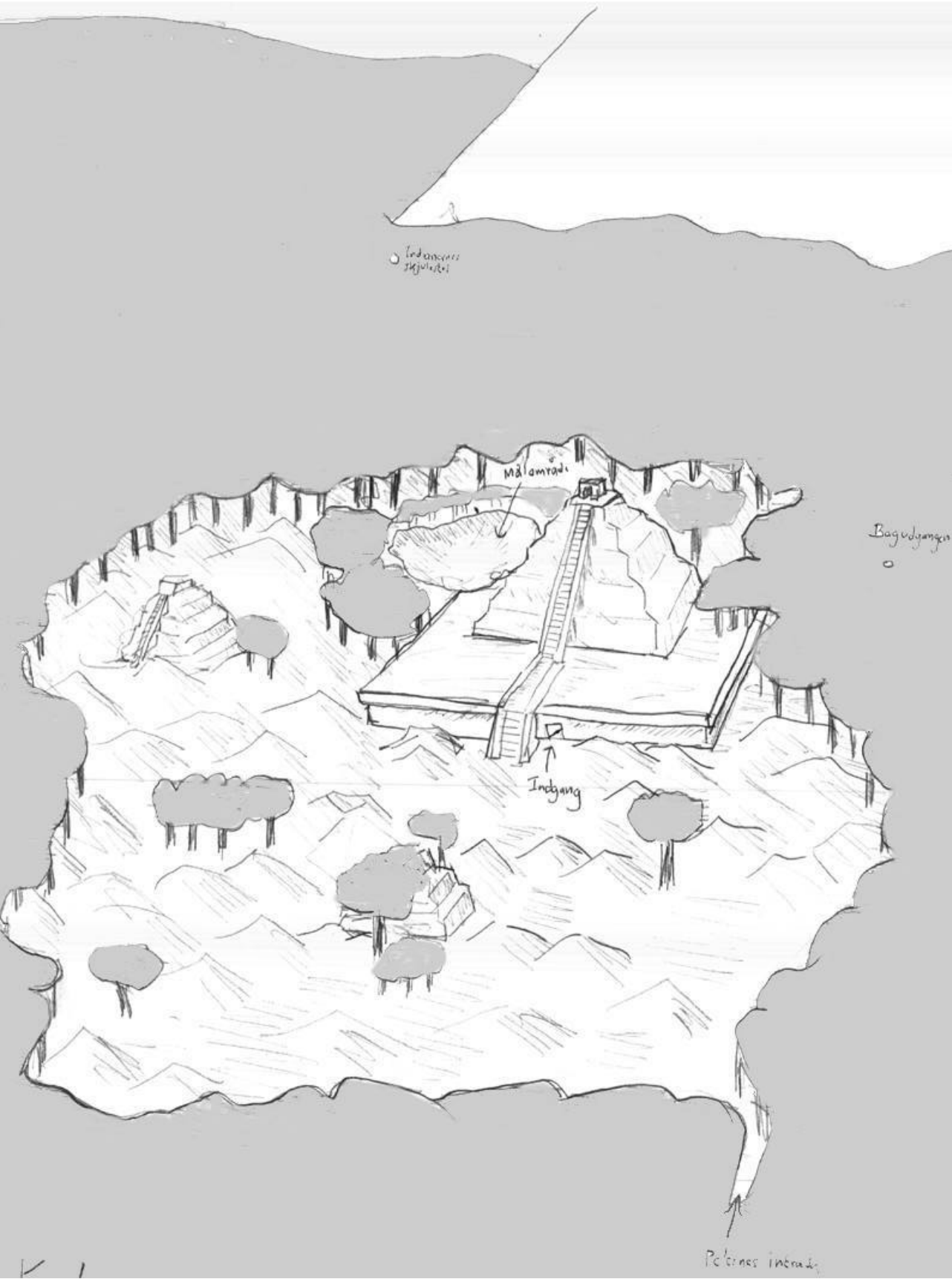
Indianere

Dette er de ædle vilde som er blevet trådt på af de onde nazister. De er gode bueskytter og junglekrigere men ved ikke meget om kamptaktisk, når de forlader deres skov.

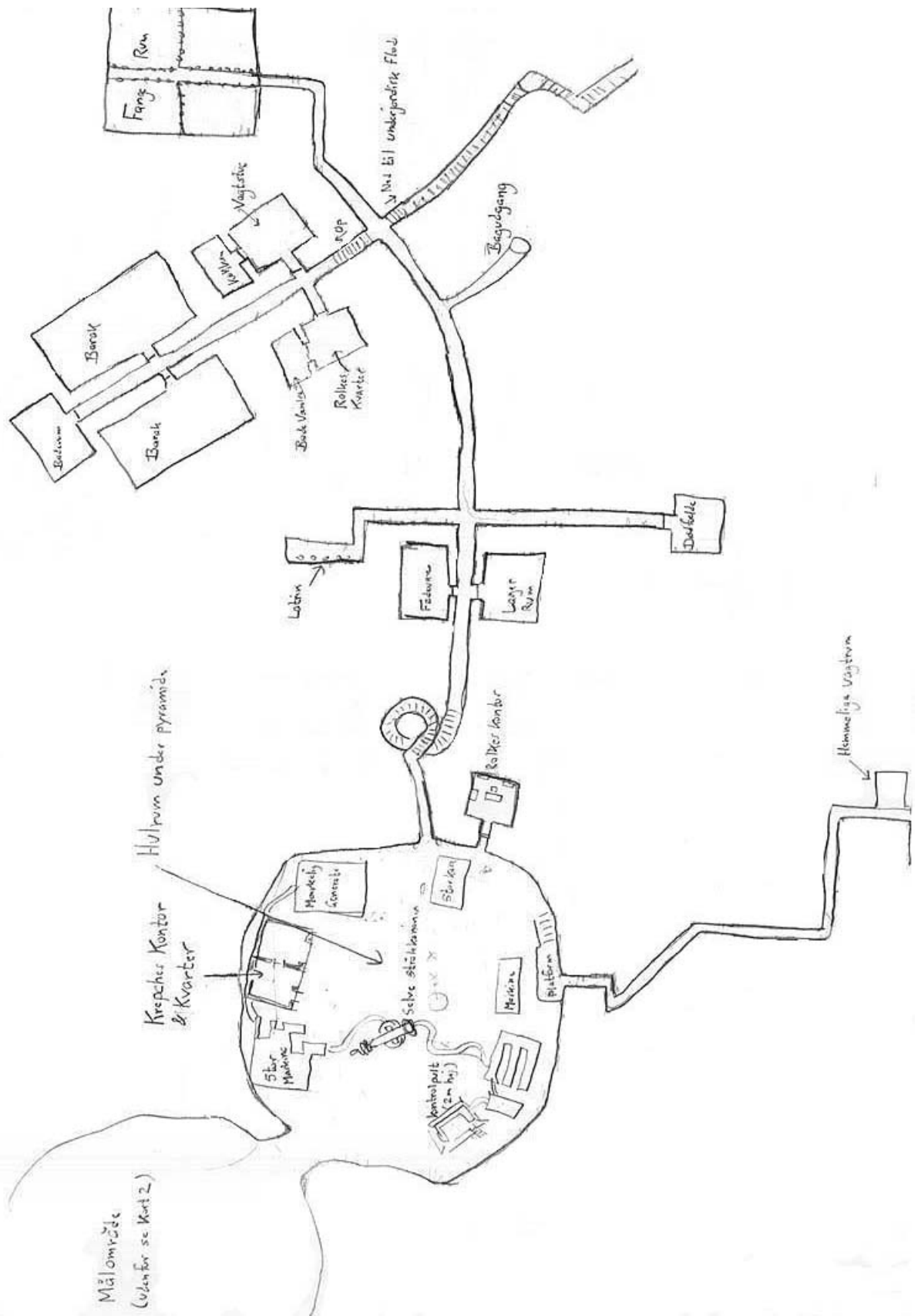
Kort 1: Junglen



Kort 2: Pyramiden



Kort 3: Nazi komplekset



Junglefeber

Navn Beatrice McQuirre

Beskrivelse En ung, smuk og ambitiøs journalist der næsten altid er med Prof. Stasowski og Peter Morris. Hun er en emsig og nysgerrig type, som dog ikke er særlig sej i farlige situationer.

Udseende En køn, sød, men også frisk og sporty pige med lyst hår, blå øjne, rene hvide tænder og en behagelig lidt dyb stemme. Hun har en velformet slank krop.

Sociale Situation En selvstændig pige, der lever et farligt liv som journalist.



Særlige træk

Hun er skrap til at læse folk og til at forstå deres følelser. Men når folk spørger hende, så svarer hun altid, at det skyldes kvindelig intuition.

Hun bliver meget bange i farlige situationer og virker ofte hjælpeløs, men hvis der ikke kommer nogen og redder hende, finder hun altid en indre styrke til sidst og får selv gjort noget ved sagen.

Hun er meget bange for slanger, skorpioner og andet kryb.

Hun er en tidligere skuespillerinde fra Broadway uden succes, og prøver hårdt på at skjule dette faktum.

Grundegenskaber

Almindelig styrke

Meget hurtigt og smidig

Rimeligt helbred

Normalt viljestyrke

Meget opmærksom

Færdigheder

Arkæologi - *ved lidt*

Førstehjælp - *erfaren*

Journalist - *dygtig*

Judo - *dygtig*

Skuespiller - *erfaren*

Skydevåben - *erfaren*

Snige sig - *dygtig*

Svømmer - *erfaren*

Fransk - *rimelig god*

Jysk - *dygtig*

Spansk - *rimelig god*

Udrustning .32 automatik i dametaske med ekstra magasin.

Andet udstyr Skjorte, nederdel, silke undertøj & upraktiske sko. Bredskygget hat Dametaske med Unødvendigt" indhold. Notesblok og pressekort. Fotografiapparat (6 billeders film) og 3 film.

Junglefeber

Navn Prof. Hubertus Stasowski

Beskrivelse En genial professor. Han er en lidt distraet, men manisk type, med en saerlig evne til at se sammenhaengen i ting. Han er ogsaa en ret irriterende person, saerligt nar han udbryder: "Det er jo indlysende!".

Udseende En iltert udseende mand med graespraengt skæg og halvlangt har, men med en styrke i hans blik der viser en dybde i mandens personlighed. 1.75, 70 kg

Sociale Situation En velhavende videnskabsmand som nyder en stor anseelse.

Saerlige traek

Han har en intuitiv forstaelse for teknologi og usaedvanlige haendelser, saerligt nar han faar lov til at se det med sine egen ojne.

Han er meget bekymret for, om viden og teknologi bliver brugt rigtigt.

Han er naersynet, men gaar med briller Han er distraet. Han tænkter bedst, nar han faar sig noget tobak (en vane han har udviklet fra ungdomslæsning af Sherlock Holmes historier).

Han ved, at Maurice er en forbløffende god tekniker og bruger ham til at føre alle sine ideer ud i livet.

Grundegenskaber

Lidt svagelig
Normal behændighed
Normalt helbred
Stærk vilje
Meget opmærksom

Færdigheder

Antropologi - *ved meget*
Arkæologi - *ved meget*
Bilist - *dygtig*
Elektronik - *ved rigeligt meget*
Historie - *ved meget*
Kemiker *ekspert*
Opfinder - *ekspert*
Svømmer - *trænet*
Zoologi - *ved meget*

Latin - *dygtig*
Fransk - *rimelig god*
Tysk - *kan noget*
Oldgræsk - *dygtig*

Udstyr

Tropetøj, støvler og briller. Pibe & tobak. Notesbog og almanak.



Junglefeber

Navn Karim

Beskrivelse En stor godmodig afghaner, som er køligheden selv. Han er Peters bedste ven og en helt igennem flink fyr. Han er den der har det rolige overblik og som kan se, når folk er ved at rode sig ud i noget tosset. Men han svigter aldrig sine venner.

Udseende Han har et venligt ansigt med smilerynker. Hans næse er brækket og hans træk er vejrbitte. Hans krop er et bjerg af muskler. 1.85, 110 kg.

Sociale Situation En afghaner på egne veje i Vesten.

Særlige træk

Han er stort set immun overfor smerte, træthed, sult og kulde. Han føler det, men han kan ignorere ubehaget.

En gang imellem smiler Lykkens Gudinde til ham.

Han kan godt blive ret voldsom de få gange han bliver vred. Det eneste der normalt gør ham vred, er groteske uretfærdigheder og personlige fornærmelser.

Der er kun en ting han frygter: det overnaturlige!

Kom ikke i vejen for ham når han råber: "Badal!".



Grundegenskaber

Meget stærk
Rimelig hurtig
Stærkt helbred
Meget stærk vilje
Normal opmærksomhed

Færdigheder

Jæger - *dygtig*
Klatre - *meget dygtig*
Knivkamp og kast - *dygtig*
Skydevåben - *ekspert*
Slagsmål - *meget dygtig*
Snige sig - *erfaren*
Sværdkamp - *meget dygtig*
Svømmer - *trænet*

Engelsk - *rimelig god*
Russisk - *kan noget*
Persisk - *kan lidt*
Tysk - *kan noget*

Udrustning Lee Enfield .303 med 50 skud. Webley .455 revolver med 30 skud. Krumsværd . Stor kniv.

Andet udstyr Afghansk tøj og støvler. Vandskind .

Junglefeber

Navn Maurice Brewster

Beskrivelse Prof. Stasowski's assistent. En talentfuld ung mand som har et problem med sit ret klodsede udseende Han er en glimrende tekniker og en rimelig videnskabsmand, men står altid i baggrunden.

Udseende En ung mand med et ret nørdet udseende. Hans tøj passer aldrig og hans har er for langt, men nedenunder er der en rimelig velbygget atletisk krop. 1.78, 80 kg.

Sociale Situation En ung videnskabsmand uden et omdømme der er værd at omtale.

Særlige træk

Giv ham nogle remedier og noget værktøj, og han konstruerer de mest forbløffende ting. Problemet er blot, at han lige skal have ideen først.

Ingen ved, at han dyrker brydning.

Han er forelsket i Beatrice McQuirre, men tør ikke vise det.

Han ved godt, hvor dygtig han selv er, men alle andre (end prof. Stasowski) mener, at han er en nørd, og da han er meget konfliktsky, får de ofte ret.



Grundegenskaber

Stærk

Normal behændighed

Meget stærkt helbred

Rimelig stærk vilje

Meget opmærksom

Færdigheder

Arkæologi - *ved noget*

Bilist - *inkompetent*

Bryder - *meget dygtig*

Elektronik - *ved rigtigt meget*

Fysiker - *uddannet*

Motorbåde - *meget dygtig*

Mekanik - *ekspert*

Skydevåben - *begynder*

Svømmer - *trænet*

Latin - *rimelig god*

Tysk - *dygtig*

Udrustning

.38 revolver med 24 skud.

Andet udstyr Tøj, sko, tropenhjelm. Transportabel værktøjskasse. Førstehjælpskasse. Nød rationer Feltflaske. Regnestok og tabel.

Junglefeber

Navn Peter Morris

Beskrivelse En rigtig helt der ved hvad hans job er. Han viger aldrig tilbage for en udfordring eller et standpunkt. Peter er en handlingens mand, som ikke venter eller overvejer ting for længe, før han gør noget ved sagen.

Udseende En mand på omkring de 30 med mørkt hår, dybe intense øjne, en flot glatbarberet hage og nogle ganske få rynker.

Han har en flot, atletisk bygget krop. 1.85, 90 kg.

Sociale Situation En rimelig velhavende yngre mand, uden det store ståhej.

Særlige træk

Han er meget heldig, særligt i farlige situationer. Han har hurtige reflekser.

Han har meget stærke meninger om hvad der er rigtigt og forkert og han vil ikke gå på kompromis.

Han er for selvsikker. Han lider af en uudslukkelig eventyrlyst og trang til at drage ud, hvor ingen har været før.

Han er bange for læger og særligt for sprøjter Men han er endnu mere bange for at vise det.

Han har et godt øje til Miss McQuirre.



Grundegenskaber

Stærk

Meget hurtig og smidig

Stærkt helbred

Rimelig stærk vilje

Opmærksom

Færdigheder

Bilist - *dygtig*

Jæger - *erfaren*

Klatre - *erfaren*

Pilot - *meget dygtig*

Skydevåben - *meget dygtig*

Slagsmål - *ekspert*

Snige sig - *erfaren*

Svømmer - *dygtig*

Sømand - *trænet*

Spansk - *ret god*

Arabisk - *kan noget*

Tysk - *kan noget*

Udrustning .45 automatic med bælte og 3 magasiner. Kniv.

Andet udstyr Tøj, støvler og bredskygget hat. Feltflaske. Kompas .