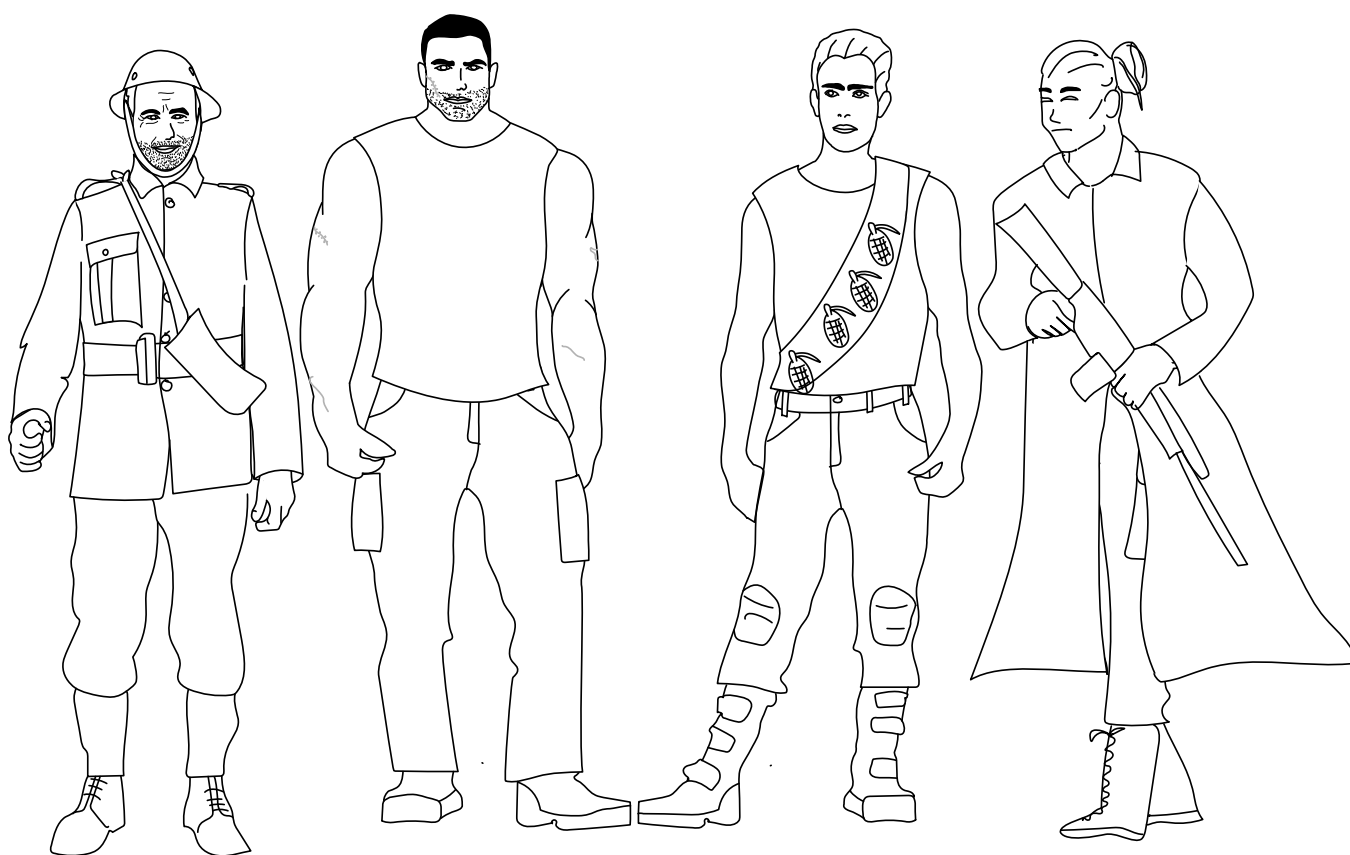


Wolfenstein

1950

Skrevet af Mikkel Bistrup Andersen

Med tegninger af Henriette Skovly og Anna Bladt
Thomsen



Indhold

Introduktion	3
Plot	3
Synopsis	3
Karakterer	4
Regler	4
Virkemidler	6
Opstart	8
Scene et Infiltrationen	8
Scene to Laboratoriet	9
Mellemspil	10
Scene tre Bunkeren	11
Handouts:	
Kampreglerne	13
Hjertestadier	14
Våbenkort	17
Karakterark	19

Tak til

Kristian Bach Petersen og Simon Steen Hansen for den fede
feedback

Henriette Skovly og Anna Bladt Thomsen for de fantastiske
tegninger

Og et stort tak til alle spiltesterne

Alfred Camillo Vilmand

Buster Gudiksen Chambless

Jonathan Outze

Anna Bladt Thomsen

Introduktion

Velkommen til "Wolfenstein 1950" et action packed novelle-scenarie om en flok amerikanere der kæmper for deres lands overlevelse. Scenariet er inspireret af de gamle Castle Wolfenstein first person actionspil fra 90'erne, så man vil kunne opleve alt fra "over-the-top" våben til store "boss-fights". Spillet finder sted i 1950'erne i en verden, hvor tyskerne vandt anden verdenskrig.

Plot

Det meste af verden er blevet opslugt af det tredje rige ledet af Adolf Hitler, og han er fast besluttet på at indlemme De Forenede Stater, den sidste plet på verdenskortet der endnu ikke er under nazi-herredømme, i sit rige. Nazisterne har derfor lavet en tophemmelig invasionsplan, som er gemt i det højt avancerede laboratorie **Castle Wolfenstein** sammen med adskillige af nazisterne tophemmelige opfindelser. Ikke meget vides om disse opfindelser, men det siges at være **Professor Strangenwulf**, der står bag dem.

Det er op til erfarne elitesoldat B.J. Blazkowitz og hans team at finde invasionsplanerne og stoppe Professor Strangenwulf.

Synopsis

Scenariets starter i en helikopter over Castle Wolfenstein, hvor Blazkowitz og hans team gør sig klar til deres mission - at infiltrerer slottet. Efter ankomsten til slottet vil de kæmpe sig gennem horder af nazister, indtil de når Strangenwulfs laboratorie. Her vil teamet møde mange af Strangenwulfs opfindelser og eksperimenter. Når de har kæmpet sig vej igennem laboratoriet vil holdet have den sidste actionfyldte konfrontation med selveste Professor Strangenwulf.

Karakterer

I scenariet er det B.J. Blazkowicz, der er holdets leder, men han er langt fra alene. Alle karaktererne er balanceret sådan, at de alle har styrker og svagheder, som dig eller spillerne kan styre og selvfølgelig spille på. Her er en kort opremsning af karaktererne.

B.J. Blazkowicz: Leder, stærk, målrettet, missionen før mændene, meget temperamentsfuld.

C.E. Hendrix: intelligent, nysgerrig, strategi før kamp, stædig.

A.D. Chesire: Ældre, kamperfaring, hårdkogt krigsveteran, Jeg ved bedst attitude.

J.A. Johnson: Ung, atletisk, uskyldig, imod unødvendig vold, naiv.

Alle karaktererne hører til den internationale organisation **ANNA**, der er en forkortelse for Anti Nazi National Assault group. ANNA's mission er at finde og destruere nazistbaser verden over, dette gør at de tit kommer i konflikt med **The Order of Wolfenstein**, som er en gren af det nazistiske militær med speciale i ny teknologi. Ordenen er ledet af den onde professor Strangenwulf.

Da alle karaktererne er fra ikke tysktalende lande, er der altså ikke nogen af dem, der kan tale eller forstå tysk. Jeg anbefaler, at man bruger så lidt tid på dialoger som muligt, da det spændende i scenariet ligger i action scenerne.

Regler

Da scenariet er et action scenarie, skal der være gas på. Reglerne er derfor designet til at understøtte actionen med en masse kendetegn fra diverse actionspil.

I ethvert actionskydespil vil der være begrænset ammunition, det har scenariet her også. Alle våben har begrænset ammunition for at undgå, at de stærkeste våben bliver overbrugt, men også for at få spillerne til at tænke strategisk over hvilke våben de benytter. Når spillerne er løbet tør for ammunition på våben kan de ikke bruge våbenet mere. Det

betyder at et stærkt våben som *BFG*, der har 3 ammunition, kun kan bruges 3 gange under hele scenariet.

Er der en ting Wolfenstein spillerne er kendt for, så er det fuldstændig "over-the-top" våben, spillerne vil derfor få tildelt sig nogle **våbenkort** med information om deres våben. På våbenkortene vil der en bonus, som spillerne kan tilføje til deres skade, der vil også være specielle evner, som spillerne kan bruge. Alle evnerne er unikke til de forskellige våben, og koster ekstra ammunition ud fra hvor stærke evnerne er. Disse evner kan bruges på forskellige tidspunkter, nogle evner kan bruges i kamp andre før kamp. Nogle af de stærkeste evner vil som reelt også kræve et terningkast, udover den ammunition de normalt koster. Dette terningkast bedømmer hvor effektiv evnen var over for fjenderne.

Alle våben skader som udgangspunkt en D6, man ruller altså med en sekssiddet terning for at give skade, herefter tilføjer man de bonusser, der nu er på det brugte våben. Når en modstander rammer 0 liv dør han.

Når spillerne starter en kamp skal de rulle en D6, dette er deres initiativ. Det er det højeste slag der starter, og det laveste slag der slutter, hvis to spillere slår det samme må de indbyrdes blive enige om hvem der er først, hvis en fjende og en spiller har samme initiativ, så er det altid spilleren, der starter.

I næsten alle de gamle Wolfenstein spil er der ikke noget, der hedder liv, og man får aldrig helt at vide, hvor tæt på man er på at dø, dette er også tilfældet i scenariet. Spillerne har hver et hjerte, som har fire stadier, jo mere skade en spiller tager, desto mere skadet bliver deres hjerte, og de går et stadie ned. De fire stadier kan ses under handoutafsnittet, og på karakterarkene. Det er op til spillederen, hvornår en spiller går et stadie ned, men normalt vil man gå et stadie ned efter at man er blevet skudt 5-10 gange eller har fået meget fysisk tæsk.

Når spillerne er løbet tør for ammunition kan de altid bruge deres næver. De fleste karakterer har et våben de kan bruge ubegrænset, men hvis de løber tør for ammunition kan de altid bruge deres næver i kamp. Næver giver ingen bonus.

Verden er altid levende, også når spillerne ikke er i kamp, så sørg for at der sker der noget. Det kan være at nazisterne smalltalker, eller måske ved de spillerne er på vej, og gør derfor klar til kamp.

Al skade har en effekt. Når spillerne rammer en fjende, så sørg for at det virkelige har en effekt, hvis man rammer en nazist i skulderen, så sprøjter det med blod, og han begynder at skribe. Når man dræber deres kammerater, så bliver resten af nazisterne bange eller vrede. Giv den fuldt gas, og lad eventuelt spillerne selv beskrive effekten af deres skade, men sørg for det ikke bliver alt for ekstremt.

Når man rammer forbi sker der også noget. Selv når fjenderne eller spillerne ikke rammer, så sker der stadig noget. Beskriv hvordan malerierne falder ned fra væggene, eller hvordan dyre møbler og vaser bliver smadret af missede skud.

Spillerne er action helte og kan alt hvad en normal action helt kan a la James Bond og Mission Impossible. Spillerne må gerne finde på vilde scener, hvor de pløjer nazister ned uden at få sved på panden. Giv spillerne frihed til at finde på vilde action scener, men sørg for at holde dem i settingen.

Ingen regler er hugget i sten. Reglerne er en guideline til, hvordan scenariet skal spilles, men de er ikke hugget i sten, og det er op til spillelederen, at bestemme hvordan han(m/k) vil bruge reglerne. Husk dog at reglerne er der for en grund, så pas ikke at ryge for meget "off-course".

Virkemidler

Scenariet skal føles som et actionspil. Spillelederen skal altså sørge for, at der er gas på hele tiden. Undgå tomgang og lad hver med at trække scenerne ud. Hvis spillerne ikke ved hvad de skal, så det er spillelederens job at guide dem i den rigtige retning, og sørge for de ryger tilbage til actionen.

For at scenariet skal virke som et actionspil, er der her nogle virkemidler, som dig og spillerne kan benytte sig af:

Fight scene | Kort beskrivelse af en kampscene. Det kan både være spillerne eller spillelederen, der kommer med beskrivelsen. Eksempel *"B.J. Blazkowicz løber op af væggen, mens han skyder mod nazisterne. Blod flyder ud fra en af nazisterne bryst. Blazkowicz laver en saltomortale, og ruller hen i dækning."* Husk at der aldrig er dialoger eller monologer i en fight scene, kun fed action musik.

Monolog | Tale hvor der kun er en part, der taler. En monolog kan både være en indre monolog eller en ydre monolog. En ydre monolog er f.eks. når skurken holder sin onde skurketale til heltene, hvorimod en indre monolog er f.eks. når en af helte sætter sine tanker på tale, så spillerne ved hvad han tænker, men deres karakterer ikke gør.

Voice-over | Alvidende fortæller der i tredjeperson forklarer noget om hvad der sker, eller hvad der kommer til at ske. Oftest forklares der i datid. Voice-over er rigtig god til at sætte præmissen for en scene, eller gøre spillerne spændte på, hvad der skal til at ske. Eksempel *"Efter heltene havde kæmpet sig vej genne horder af nazister tog de elevatoren ned, men hvad der ventede på næste etage kunne selv ikke heltene forstille sig"*. Voice-over forbindes oftest også med en cut scene.

Cut scene | En beskrivelse af store scener hvor der er meget lidt spiller kontrol, eller hvor spillerne bliver guidet i den rigtige retning. Dette bruges f.eks. når der skal introduceres store boss'er eller andre store forhindringer.

Boss fight | En kamp mod en større fjende, som oftest bliver præsenteret på en dramatisk måde f.eks. gennem en cut scene. En boss fight er oftest sværere og længere end normale kampe.

På et hængende hår | Følelsen af kun lige at have klaret det. Spillerne nåede kun lige i dækning før eksplosionen, eller nåede kun lige at dræbe nazisten med en selvmordsbombe.

Opstart

Jeg anbefaler, at man starter scenariet med en kort introduktion af karaktererne, brug eventuelt stikordene under karakterafsnittet. Når karaktererne er blevet introduceret, kan man uddele handouts, mens reglerne opsummeres. Sørg for at alle spillerne forstår og er trygge ved reglerne, og hvis de glemmer dem, har de en kort opsummering af kampreglerne i form af et handout. Fokuser i stedet på ikke så åbenlyse regler, såsom reglerne for ammunition og hvilken funktion spillernes hjerte har. Når spillerne har fået reglerne forklaret og valgt en karakter skal man introducere dem til settingen, dette skal gøres i form af en kort mission brief, man kan eventuelt bruge historien under plotafsnittet som inspiration til sin mission brief. Når spillerne er blevet introduceret til settingen kan scenariet for alvor begynde.

Scene et |Infiltrationen|

Scenen starter sent om natten i en helikopter over Castle Wolfenstein i hjertet af Tyskland, hvor de fire hovedpersoner bliver droppet ud via faldskærm. Efter at have landet kan heltene tydeligt se det store slot med dens 3 store tårne. Lige nu befinder heltene sig i en stor nåletræsskov, der ligger rundt om slottet, og de gør klar til at infiltrere slottet. Det er mørkt og kold, og heltene gør klar til at bevæge sig ind på slottet præmisse, men da de kommer tættere på vil de opdage, at slottet er omringet af maskingeværsreder, og der går ikke længe før vores helteaktivere et af slottets mange alarmer, og maskingeværerne begynder at skyde efter heltene, heldigvis er der lidt dækning at hente bag omkringliggende nåletrær.

Kamp stats:

|Nazist (spids hjelm)| 15 liv | 1 initiativ | Maskingevær|+2 til alle terningslag|

|Nazist (stofhat)| 15 liv | 2 initiativ | Maskingevær|+2 til alle terningslag|

Scenen fortsætter:

Efter at have kæmpet sig vej igennem nazisterne ankommer vores hovedpersoner til hovedindgangen. Nazisterne indenfor har dog hørt den tidligere kamp, og gjort sig klar til at angribe. Så snart spillerne træder ind af døren vil de befinde sig i en lang gang med en elevator for enden. Gangen er fyldt med rustninger og antikke træmøbler langs væggene. Der går ikke længe, før nogle nazister begynder at skyde efter heltene, og de vil være tvunget til at hoppe i dækning.

Kamp stats:

|Nazist (mange medaljer)| 15 liv | 7 initiativ | Bagladegevær|+1 til alle terningslag|

|Nazist (sort hat)| 15 liv | 3 initiativ | Bagladegevær|+2|

|Nazist (grå uniform)| 15 liv | 1 initiativ | Granatkaster|+3 til alle terningslag| Hvis der rulles en 5'er eller 6'er med granatkasteren, må Nazisten rulle igen og skade en ny spiller, denne evne kan kun bruges en gang per tur |

Scenen fortsætter:

Når nazisterne er blevet bekæmpet vil spillerne opdage at elevatoren er låst, hvis de leder rundt vil de opdage en af nazisternes lig ligge med et adgangskort til elevatoren tydeligt fremme. Scenen slutter med at vores helte går ind i elevatoren.

Scene to |Laboratoriet|

Inde i elevatoren vil spillerne finde ud af, at der kun er en knap. Når spillerne trykker på knappen vil elevatoren køre ned til Strangenwulfs laboratorie, hvor dørene åbner for spillerne.

I laboratoriet er der helt mørkt, og der er ikke lyden af en sjæl, men så snart spillerne træder ind i laboratoriet, vil der blive kastet en videnskabsmand efter dem, og med hans døende ord siger han "ein Fehler". Inde i mørket vil spillerne kunne se to lysende røde øjne, og de vil kunne høre en ond knurren. Når de tænder lyset vil de kunne se en stor muskuløs muteret nazist med sin uniform flånsat over på midten, og han vil angribe heltene, så snart han ser dem.

Kamp stats:

|Mutant (muskuløs)| 30 liv | 6 initiativ | Knytnæve|+3 til alle terningslag|

Scenen fortsætter:

Når mutanten er blevet neutraliseret vil spillerne opdage en sprøjte i skulderen på den, men de vil ikke have tid til at undersøge den nærmere, da andre mutanter er kommet frem fra deres skjul.

Kamp stats:

|Mutant (syre opkast)| 15 liv | 2 initiativ | Syre|+2 til alle terningslag|

|Mutant (klør)| 20 liv | 4 initiativ | Klo|+1 til alle terningslag|

|Mutant (stort hoved)| 15 liv | 1 initiativ | Telepati|+3 til alle terningslag|

Scenen fortsætter:

Når kampen er overstået vil spillerne fortsætte igennem det mystiske laboratorie, og de vil se adskillelige af professor Strangenwulfs afskyelige eksperimenter alt fra døde mutanter til defektive cyborgs. For enden af laboratoriet vil spillerne finde en nedadgående trappe.

Mellemspil

Når spillerne går ned af trappen vil de kunne høre et skænderi mellem nogle tyskere, og når de er for enden af trappen, vil de kunne se professor Strangenwulf. Han ser ikke heltene, så spillerne vil have lidt tid til at planlægge et angreb. I lagerrummet sammen med Strangenwulf er der fire stærkt bevæbnede nazister. Lagerrummet er fyldt med store trækasser, kampvogne og noget meget stort glimtende inde i mørket. Når spillerne er klar til at tage kampen op, kan den næste scene begynde.

Scene tre |Bunkeren|

Så snart spillerne kommer frem fra deres skjul, vil professor Strangenwulf løbe ind i mørket, og de fire nazister vil hoppe i dækning bag nogle af trækasser.

Kamp stats:

|Nazist (magasinbælte)| 15 liv | 1 initiativ | Maskingevær|+2 til alle terningslag|

|Nazist (sort uniform)| 15 liv | 2 initiativ | Tommy gun|+2 til alle terningslag|

|Nazist (officerbånd)| 15 liv | 1 initiativ | Bagladegevær|+2 til alle terningslag|

|Nazist (Mange sprængstoffer)| 15 liv | 3 initiativ | Granater|+1 til alle terningslag| Hvis der rulles en 1'er må man tilføje +4 til sit terningslag i stedet for de normale 1|

Scenen fortsætter:

Når kampen er overstået, vil spillerne kunne høre en masse mekaniske og elektriske robotlyde, og der går ikke længe før professor Strangenwulfs stemme kan høres i hele lokalet. Her er der plads til en skurkemonolog inden den sidste kamp. Han monolog kunne indeholde ting som hvordan nazister vil vinde i sidste ende, og hvordan de er fuldkommen ustoppelige, eller hvordan han har tænkt sig at udradere helterne.

Når Strangenwulf har snakket færdig vil han dukke op fra mørket i en kæmpe 10 meter høj mechsuit armerede med flere forskellige slags våben.

Boss battle:

Professor Strangenwulf har adgang til mange forskellige våben, derfor skal man slå med en d6 før han angriber, så man ved hvilket våben han bruger. Dette gentages ved hvert angreb.

|Professor Strangenwulf (Kæmpe robot)| 40 liv | 5 initiativ| Hvis man slår 1-2 bruger han et Maskingevær|+2 til alle terningslag| Hvis man slår 3-4 bruger han en Bazooka|+3

til alle terningslag| Hvis man slår 5-6 bruger han et Ground Slam|-1 til alle terningslag. Skaden fra dette terningkast skader alle spillerne, medmindre der bliver slået en 1'er, så er skaden nul|

Scenen fortsætter:

Når kampen med Strangenwulf er færdig, er der tid til at lave en fed montage om hvordan heltene slap levende ud fra slottet, og fik fat i planerne, overlad gerne dette til spillerne. Det er også nu hvor der er plads til slutreplikker og den sidste udveksling mellem heltene.

The End

Handouts

Kamreglerne

Alle kampe afgøres med en d6

Efter et terningrul tilføjes eventuelle bonusser fra våbenkort

Efter at skaden er blevet trukket fra modstanderen liv fjernes en ammunition fra våbenet

Når modstanderen rammer 0 liv dør han

Kamreglerne

Alle kampe afgøres med en d6

Efter et terningrul tilføjes eventuelle bonusser fra våbenkort

Efter at skaden er blevet trukket fra modstanderen liv fjernes en ammunition fra våbenet

Når modstanderen rammer 0 liv dør han

Kamreglerne

Alle kampe afgøres med en d6

Efter et terningrul tilføjes eventuelle bonusser fra våbenkort

Efter at skaden er blevet trukket fra modstanderen liv fjernes en ammunition fra våbenet

Når modstanderen rammer 0 liv dør han

Kamreglerne

Alle kampe afgøres med en d6

Efter et terningrul tilføjes eventuelle bonusser fra våbenkort

Efter at skaden er blevet trukket fra modstanderen liv fjernes en ammunition fra våbenet

Når modstanderen rammer 0 liv dør han

2. Stadie (Såret)



3. Stadie (Hårdt såret)



4. Stadië (Killed in action)



The BFG

The BFG også kendt som big Fucking gun er en tung laser rif-fel med få skud, dog gør dens destruktive kræfter op for dens mangel på ammunition.

Bonus
+3

Ammunition
4

Evne

For en ekstra ammunition kan man fordoble bonussen på The BFG. (Evnen er kun gældende for et angreb)

Thompson

Thompson kendt under øgenavnet "Tommy gun" har ikke samme kræfter som andre maskinpistoler, men dens er ammunitionskapacitet uovertruffen.

Bonus
+1

Ammunition
15

Evne

Når Thompson kommer under 3 ammunition ændres dens bonus til +2.

M19 Colt

M19 Colt'en har tjent amerikanske soldater i flere årtier, og dens destruktive kræfter og gode ammunitionskapacitet bør ikke undervurderes.

Bonus
+2

Ammunition
6

Evne

Ingen evne

Tesla Gun

Et af Hendrix' skører eksperimenter, der er overraskende god til at riste nazister, bare sørg for at holde den væk fra vand.

Bonus
+3

Ammunition
4

Evne

Træk en ekstra ammunition fra Tesla Gun, og rul en D6 hvis man slår en 5 eller 6, kan man give dens skade til alle fjender. (Denne evne skal bruges før et angreb)

M19 Johnson

M19 Johnson er mest kendt for dens enorme destruktive kræfter, dog har våbenet ikke en stor ammunitionskapacitet, som andre våben af samme type.

Bonus
+2

Ammunition
10

Evne

For 2 ekstra ammunition kan man ændre M19 Johnsons bonus til +3. Effekten stopper efter 2 angreb. (Husk at begge angreb koster 1 ammunition hver)

Luger

Dette våben er normalt brugt i det nazistiske rige, men dens kvalitet og ammunitionskapacitet har gjort den til et fortrukket våben blandt amerikanerne.

Bonus
+1

Ammunition
12

Evne

Ingen evne

Flammekaster

Et af de mest dræbelige våben amerikanerne kan tilbyde. Dette våben er kun brugt af de mest hårdkogte og hærde soldater i den amerikanske hær.

Bonus
+2

Ammunition
4

Evne

Udover dens normale skade giver Flammekasteren også 1 i skade hver runde til alle ramte fjender. (Evnen er gældende til fjenden er død)

Sten

Sten er den bedste maskinpistol, som briterne kan tilbyde, og med dens lette vægt, smukke finish og destruktive kræfter er dette helt forståeligt.

Bonus
+2

Ammunition
10

Evne
Ingen evne

Ballistiske knive

Dette våben ses utrolig sjældent i kamp, og de fleste vil mene at kun en skør person ville vælge at skyde med knive i stedet for kugler.

Bonus
+2

Ammunition
11

Evne

For 5 ekstra ammunition kan man undlade at rulle terningen og give 8 i skade. (Evnen kan kun bruges en gang per kamp, og ingen bonus)

EMP Granater

Frisk fra amerikanske laboratorier kommer denne nye opfindelse, med nok kraft til ikke bare at riste alt maskineri og elektronik men også mennesker.

Bonus
+3

Ammunition
4

Evne

Gør EMP granaters bonus til +1, og giv i stedet skaden til alle fjender i stedet for en. (Denne evne skal bruges før et angreb)

MP40

Selvom MP40'eren er fremstillet i det nazistiske rige, har dette ikke forhindret amerikanske soldater i at tage brug af denne letvægts maskinpistol.

Bonus
+2

Ammunition
12

Evne
Ingen evne

1946 Håndpistol

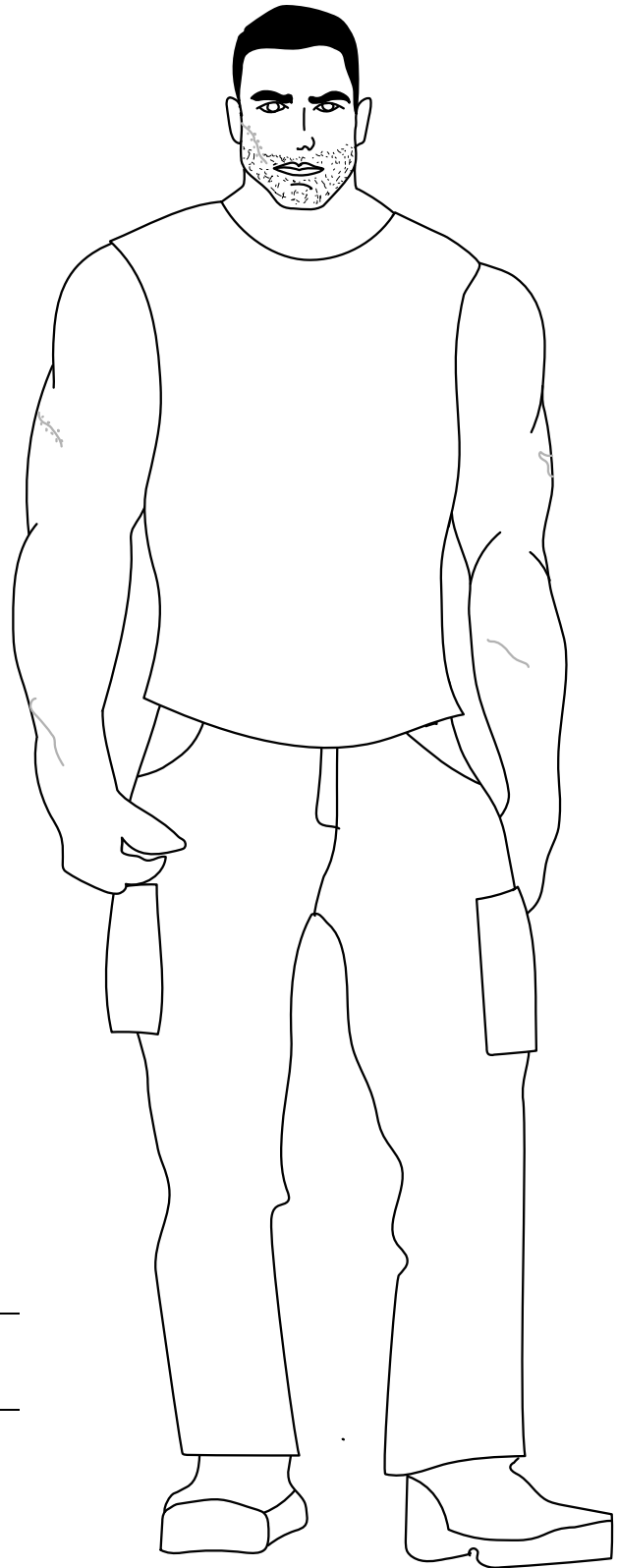
1946'eren også kendt som Hitlers darling er blevet kendt som et sejrstrøfæ blandt amerikanske soldater, og dens høje ammunicionskapacitet skader bestemt ikke.

Bonus
+2

Ammunition
10

Evne

Når 1946 håndpistol har 1 ammunition giver våbenet 6 i skade. (Ingen bonus)

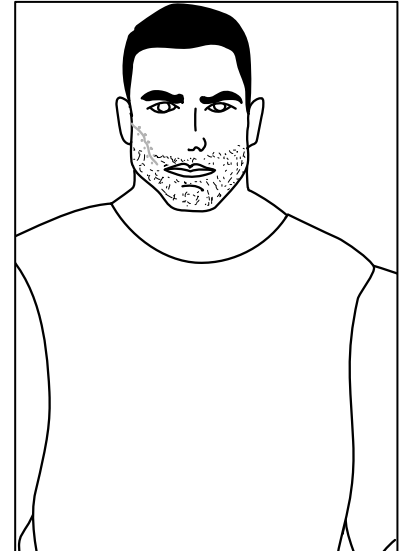


Blazkowicz

B.J. Blazkowicz

Baggrund

B.J. Blazkowicz er en af de mest veltrænede specielsoldater, som amerikanerne har at byde på. Efter at have tjent i slutningen af anden verdenskrig og se sine kammerater dø, er Blazkowicz blevet bitter og kold, og mange siger, at han ikke længere er den samme som før. Siden den dag har Blazkowicz altid fuldt ordsproget "Missionen før manden", dette gør ham dog frygtet blandt hans allierede, og mange tør ikke tage med på missioner, hvor Blazkowicz er leder. Men hans succesrate kan dog ikke undervurderes, og derfor blev han valgt til at lede denne i mission.



Våben

B.J. Blazkowicz's arsenal fokuserer på tungt artilleri med mindre kraftfulde våben, som han altid kan falde tilbage på, hvis de tunge våben skulle fejle.

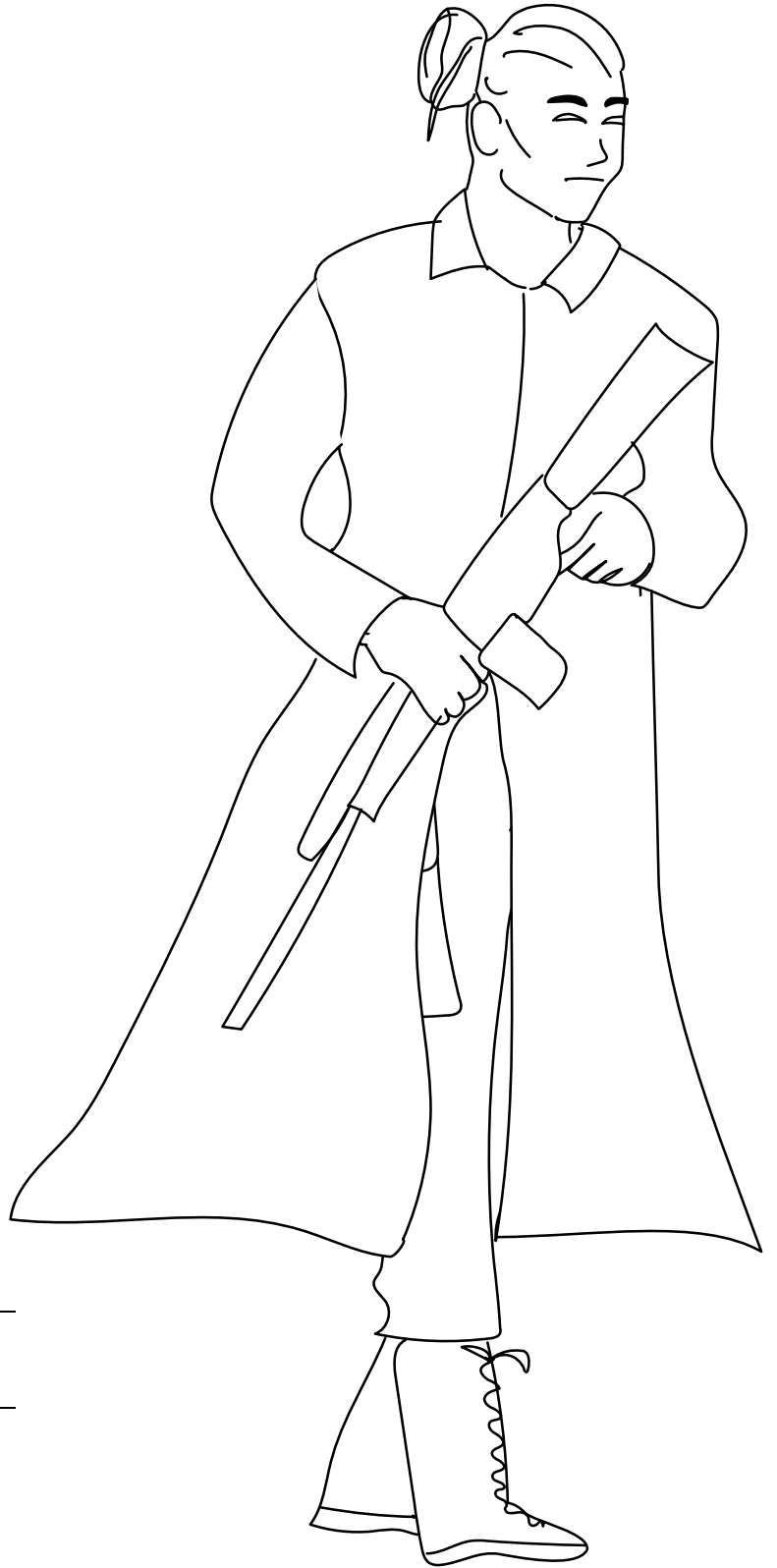
The BFG "The Big Fucking Gun navngivet sådan af Blazkowicz på grund af laser-riflen enorme størrelse. Dette våben er utrolig sjældent, og er indtil videre kun brugt af Blazkowicz."

Thompson "Thompson eller The Tommy Gun er et meget usædvanligt våben for Blazkowicz, da Thompson ikke har særlig stor udgangskraft, men en enorm ammunitionskapacitet."

M19 Colt "M19 Colt eller bare Colt er et af de klassiske våben i det amerikanske militær med stor præcision og udgangskraft, men med lav ammunitionskapacitet."



Hjertestadie

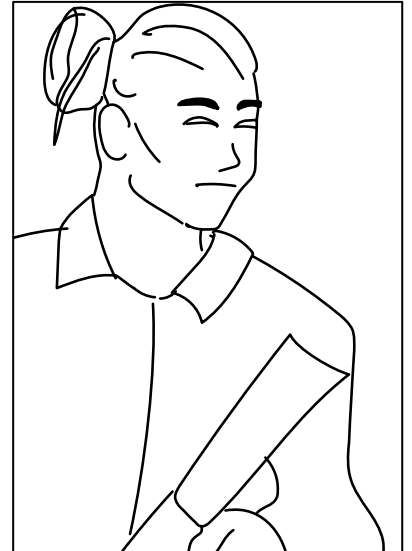


Hendrix

C.E. Hendrix

Baggrund

C.E. Hendrix er Amerikas førerende videnskabsmand og våbenudviklere. Han har dog fået ryg som en gal videnskabsmand, på grund af alle hans mærkværdige opfindelser. Hendrix har opfundet alt fra Blazkowicz' BFG til hans egen Tesla gun, som han behandler som var den hans kæreste. Hans høje intelligens gør ham også til en oplagt strategiker.



Våben

C.E. Hendrix' arsenal fokusere på en blanding af hans egne hjemmelavet våben, og andre våben af høj kvalitet. Hendrix bruger både våben lavet af amerikanere og nazister.

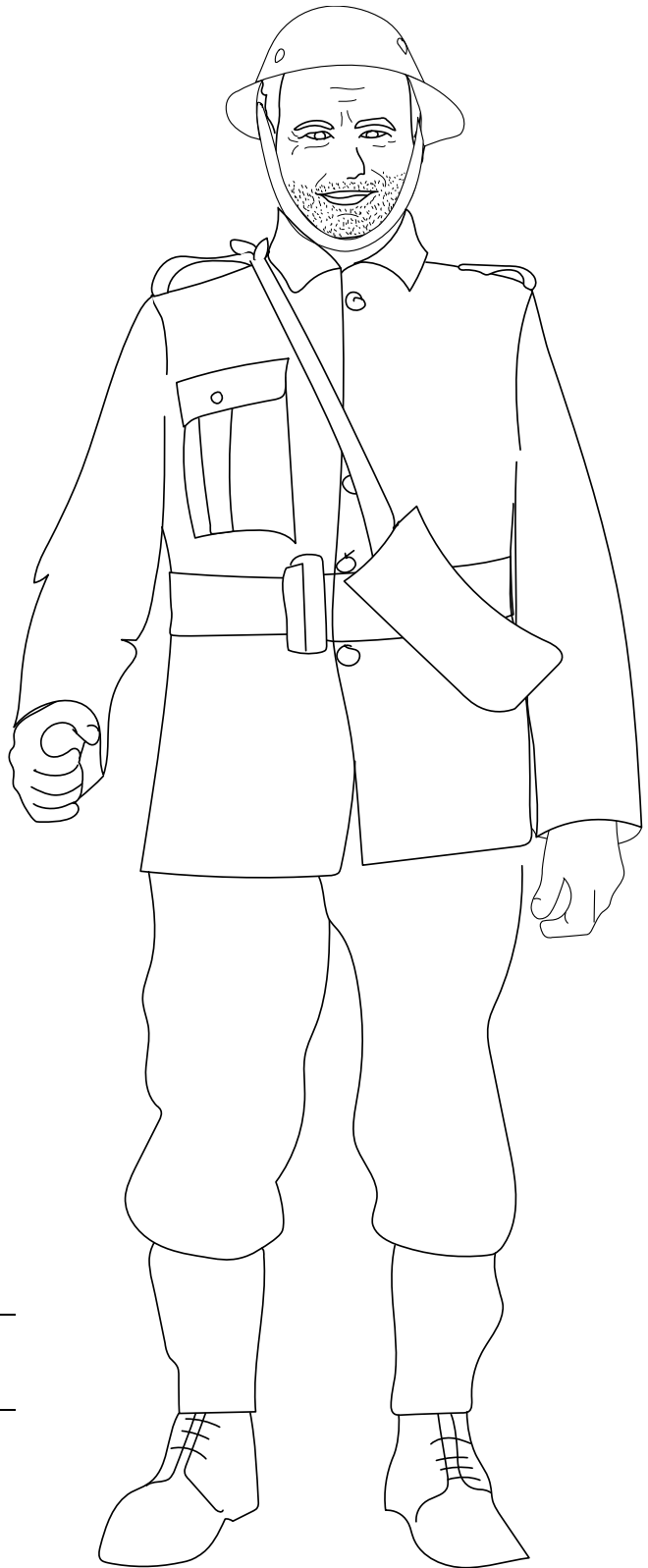
Tesla Gun "The Tesla Gun var Hendrix' først våben efter han flygtede til Amerika. Han har over tid udviklet et kæresteligt forhold til våbenet.

M19 Johnson "M19 Johnson er et våben af utrolig høj kvalitet, den er fremstillet af de bedste metaller, og skyder med enorme 8 centimeter lange kugler."

Luger "Lugeren er normalt en håndpistol brugt af nazisterne. Med dens simple men dødelige design er den også begyndt at blive brugt af amerikanske soldater."



Hjertestadie

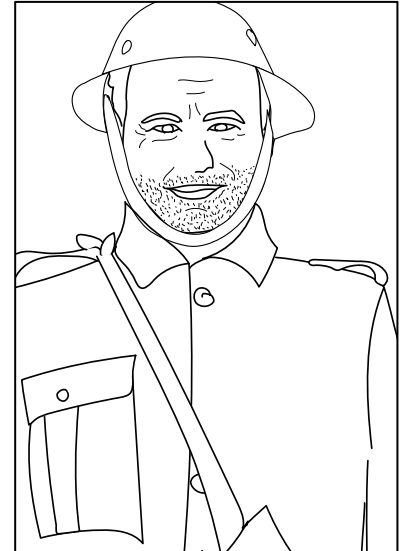


Cheshire

A.D. Chesire

Baggrund

A.D. Chesire er originalt englænder, og har tjent under både første og anden verdenskrig. Chesire har et stort temperament, og hans vrede gør, at han oftest viser ingen nåde overfor sine fjender. På trods af hans alder er Chesire stadig en af amerikanernes mest hårdkogte og bedste soldatere, som altid står klar til at nedkæmpe nazisterne.



Våben

A.D. Chesires arsenal er nådesløst, bestående af hvad de fleste ville kalde umoralske og forældet våben. Chesires evner med disse våben kan dog ikke undervurderes.

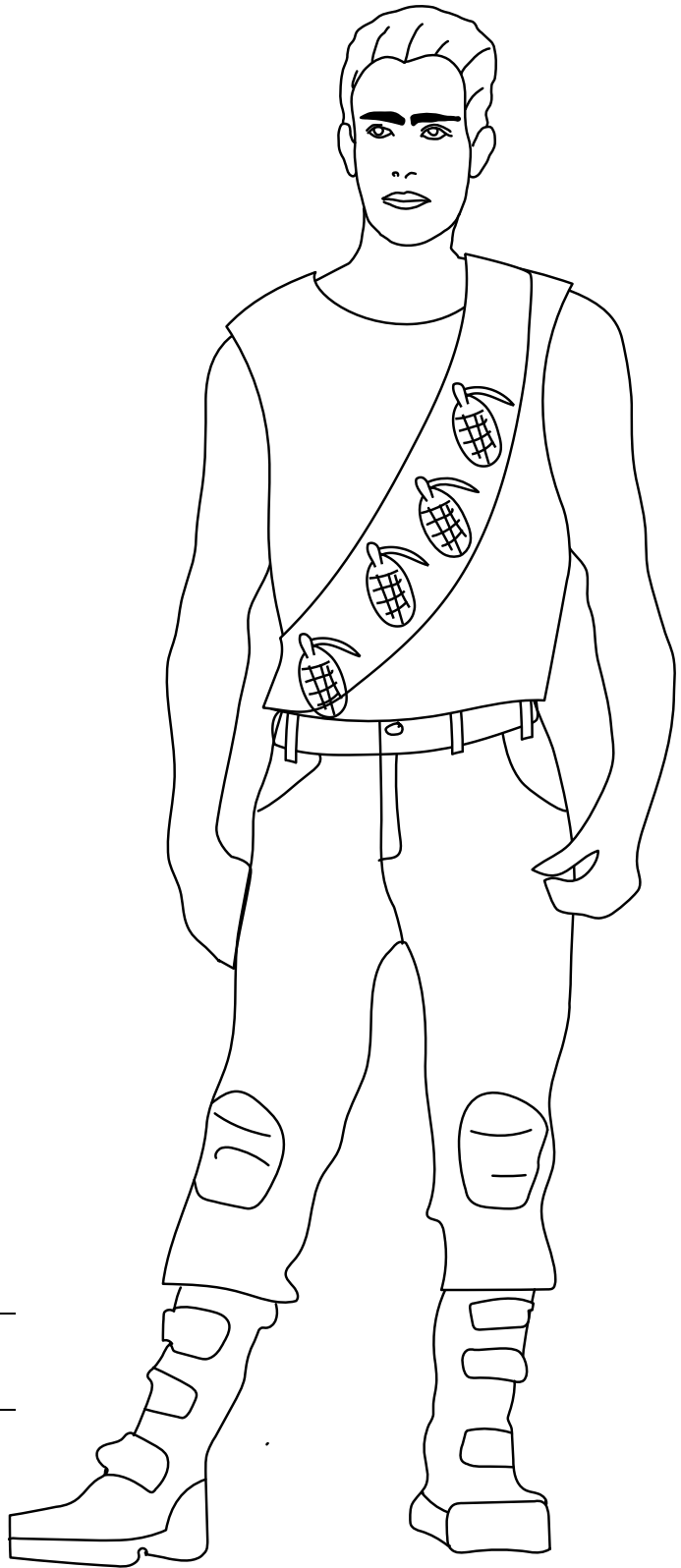
Flammekaster "Flammekasteren er et af de mest nådesløse våben i verden. Chesire nyder dog skrigende fra hans fjender, mens de brænder op i flammerne."

Sten "Sten er et gammelt våben brugt under første verdenskrig, men med Chesires egne modifikationer er våbenet blevet en dræbermaskine."

Balistiske knive "Balistiske knive er ikke ligefrem det mest normale våben, men Chesires intense træning med dette våben har gjort det til et af de mest dræbelige våben i hans arsenal."



Hjertestadie



Johnson

J.A. Johnson

Baggrund

J.A. Johnson er den yngste af specielsoldaterne, han er også den eneste der ikke deltog i anden verdenskrig. På trods af hans mangel på erfaring har han bevist sit værd på slagmarken. Han oftest til nokkefåret i gruppen, og de andre medlemmer gør ofte grin med ham.

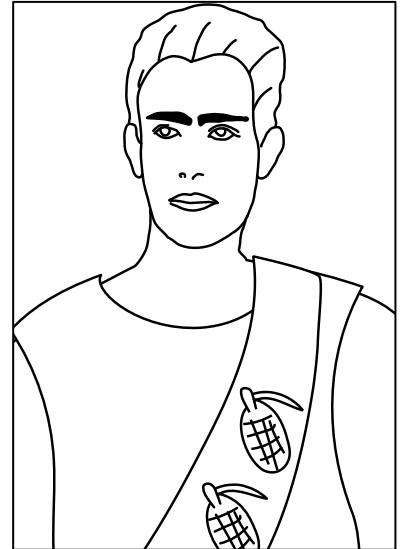
Våben

J.A. Johnson har et af de mest morderne arsenaler af alle amerikanske soldater, og det et stort fokus på mobilitet, så han nemt kan bevæge sig, og han nemt kan løbe væk fra trængte situationer.

EMP Granater "En af Hendrix opfindelser, de er aldrig brugt i kamp før, men Johnson tog sig den opgave at teste våbenet i felten, og han er blev usædvanlig dygtig med våbenet."

MP40 "Et af de letteste våben der nogensinde er produceret. Johnson stjal dette våben fra en afdød nazist i hans første kamp, og har gemt det lige siden."

1946 Håndpistol "Denne håndpistol blev stjålet fra den tyske front. Johnson fik dette våben, da han vandt det under et spil poker, og det har været hans kæreste eje lige siden."



Hjertestadie