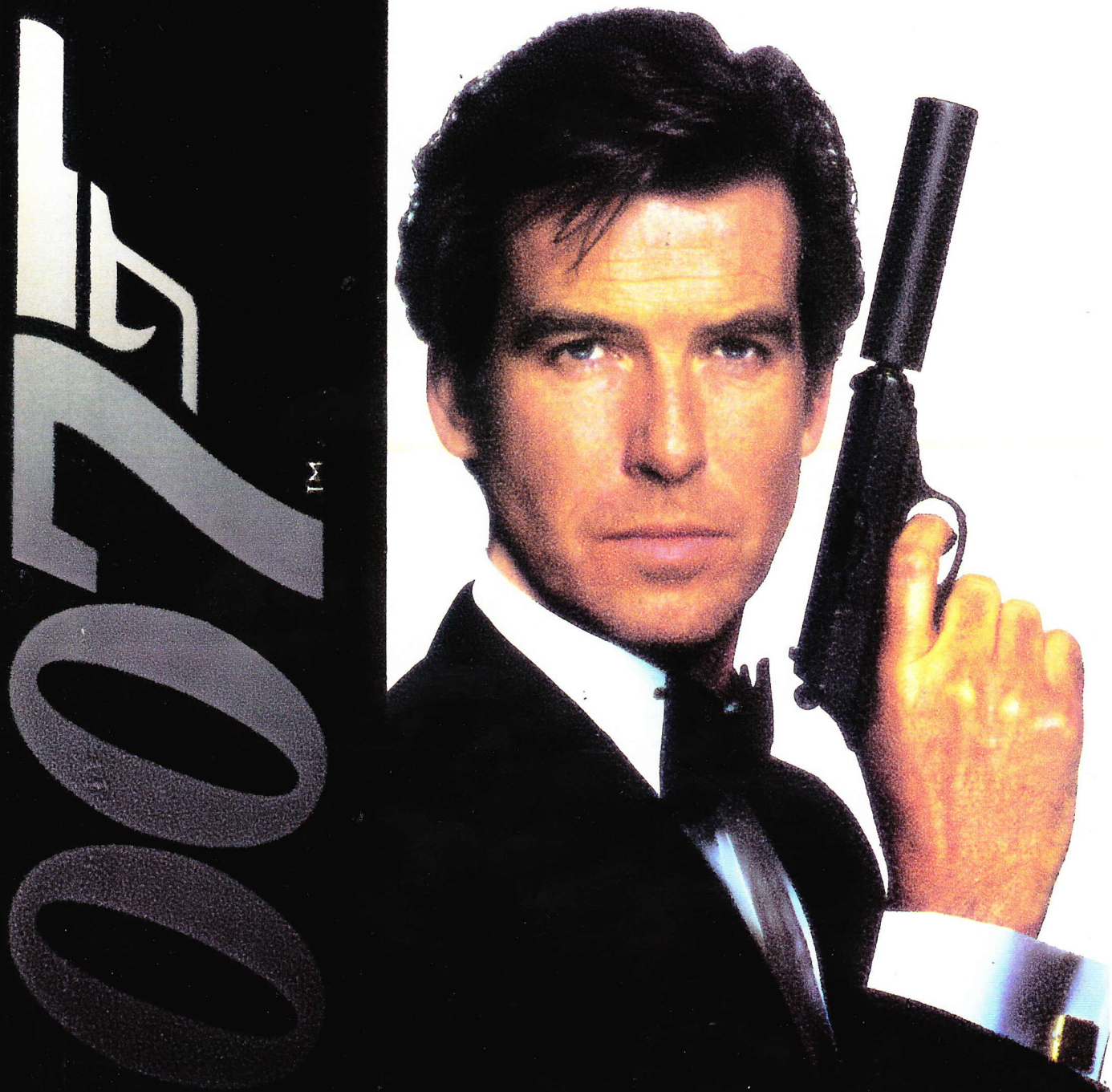
You know the name

You know the number



Kodnamn :

Olympos

på Gothcon -96

Nytt Bond-Äventyr för Gothcon 1996!

KODNAMN OLYMPOS

Ett James Bond 007 äventyr

Av: Anders Andersson och Mattias Elfström

©1996 EA-Productions

Innehållsförteckning

Del I: Introduktion

A. Förord 4
B. Konventsspel 6

Del II: Genomgång för spelledaren

A. Spelledarens bakgrund 8
B. Anteckningar om uppdraget 12

Del III: Platser och Händelser

A. En problematisk flygtur 15
B. Spänningen stiger! 17
C. Genomgång för agenterna 20
D. Utrustning från Q-avdelningen 22
E. Skottland 23
F. Sverige 27
G. USA 33
H. Egypten 39
I. Area 51 43
J. Epilog 48

Del IV: Bilagor

A. Spelarnas agenter 50
B. Spelledarfigurer 55
C. Vänner 57
D. Fiender 61
E. Spelledarens kartor 69

Del I: Introduktion

A. Förord

KODNAMN OLYMPOS är ett scenario till VICTORY GAMES' rollspel JAMES BOND 007. Scenariot är särskilt framtaget för att användas under spelkonventet GOTHCON XX 1996. KODNAMN OLYMPOS är en lämplig utmaning för tre av de fyra medföljande agenterna. Texten i detta häfte är endast avsedd för spelledaren, som bör ha läst igenom scenariot noga och förstått den tänkta handlingen.

Scenariot är en fristående fortsättning på tre scenarion som använts under tidigare GOTHCON-konvent. Spelare som deltagit kan känna igen sig, men har ingen direkt fördel av detta. De tidigare scenariorna var:

År	Konvent	Scenario
1989	GOTHCON XIII	ORIENT EXPRESSEN
1994	GOTHCON XVIII	KODNAMN MEDUSA
1995	GOTHCON XIX	KODNAMN IKAROS

HANDLINGEN

KODNAMN OLYMPOS behandlar Ludwig Klaus försök att genom utspridning av ett farligt virus döda stora delar av jordens befolkning och själv ta makten över de som återstår. Scenariot utspelar sig på flera platser runt om i världen, men de viktigaste händelserna äger rum i Sverige, USA, Egypten och på en hemlig bas i Nevadaöknen.

PRESENTATION

Informationen i detta häfte presenteras, där så är möjligt, i den ordning den behövs under spel. I vissa fall finns hänvisningar till bilagor.

Språk: Den löpande texten är på svenska, men observera att spelspecifika ord (tex PERCEPTION eller SKILL) inte har översatts. De har istället markerats med hjälp av "citattecken" för att undvika missförstånd. Förkortningar som används i regelboken används även här utan vidare förklaring (tex EF).

Kursiv text: När den löpande texten anger repliker eller beskrivningar som skall läsas upp eller parafraseras direkt till spelarna är dessa utförda med *kursiv* stil.

Bilagor: Rollfigurerna, såväl spelarnas som spelledarens, har placerats längst bak i detta häfte för att lätt kunna plockas fram vid behov. Särskilda ledtrådar, bilder och kartor delas ut till spelarna där så anges i texten. Bilderna är numrerade A, B, C osv, utdelningsbladen U1, U2 osv medan kartorna är numrerade K1, K2 osv. Dessa finns i ett separat kuvert. Kartor som endast är till för spelledaren finns i Del IV.

HJÄLPMEDEL

Lämpliga hjälpmedel för spelledaren att leda scenariot är bland annat spelbrickorna ur soloäventyret ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE som markerar skador och avstånd. Figurer ur GAMEMASTER'S PACK eller några av JAMES BOND minispelen kan användas på rutnätet ur GAMEMASTER'S PACK för att

åskådliggöra taktiska situationer. Ett "adventure record" ur JAMES BOND BASIC GAME bör ifyllas av spelledaren i förväg för att enkelt kunna hålla reda på "hero points" och andra värden.

B. Konventsspel

KODNAMN OLYMPOS är i första hand ett tävlingsscenario som genomförs av flera olika lag parallellt. Eftersom scenariot är avsett att användas under ett spelkonvent är det försett med segervillkor (se nedan). Under konventet disponerar lagen två pass om fem timmar för att slutföra uppdraget. Spelledaren måste ovillkorligen rapportera poängsättningen då speltiden är förfluten, men kan därefter välja att slutföra uppdraget om han/hon så önskar.

Antal spelare: Trots den tilltagna speltiden kan det vara svårt att aktivera alla spelare samtidigt. Av detta skäl rekommenderas att varje lag består av tre spelare, men lag med fyra spelare är också acceptabla. Spelarna kan själva välja vilka tre av de bifogade agenterna de vill använda. Vissa situationer kräver att motståndet anpassas beroende av hur många agenter som deltar. Detta framgår av texten i varje situation.

Ledtrådar: För att öka nöjet för alla deltagare uppmuntras spelledaren, även under konventsspel, att "hjälpa" spelarna att hitta alla ledtrådar och lösa de problem de ställs inför. För att åstadkomma detta kan spelledaren, efter eget omdöme, flytta vissa ledtrådar till andra platser än de angivna eller låta viktiga spelledarfigurer introducera sig själva om spelarna inte tänker på att tala med dem. För att göra tävlingsspelet mera rättvist bör spelledaren dock se till att de lag som letar efter ledtrådar på fel platser förlorar lite speltid på detta.

REGLER

Alla regler i JAMES BOND BASIC GAME, Q-MANUAL och FOR YOUR INFORMATION används under tävlingsspel. THRILLING LOCATIONS kan vara till hjälp för spelledaren. Dessutom gäller de tillägg och förtydliganden som finns angivna nedan. Spelledaren bestämmer givetvis hur noggrann han/hon vill vara vid tillämpningen av spelets regler, men det är författarnas uppfattning att JAMES BOND-spelet blir roligast för alla deltagare om dess regler används i sin helhet. Om spelledaren vill förenkla det hela rekommenderar författarna att reglerna för spelledarfigurernas reaktioner samt reglerna för jakter är de som i första hand förenklas eller utesluts.

Utrustning: Agenterna är redan från start tilldelade viss standardutrustning och inget tillfälle att komplettera denna ges före spelet startar. Efter Ms genomgång med agenterna kan de, som vanligt, komplettera sin utrustning med vilken "standard issue equipment" (sid 79, JAMES BOND BASIC GAME) de vill. Under tävlingsspel tillåts inga övertalningsförsök mot Q. Observera också att den redan tilldelade utrustningen är fullt tillräcklig för att slutföra uppdraget samt att tiden det tar att välja och bokföra ny utrustning är bättre använd på annat håll (försök få spelarna att förstå detta).

Tärningsslag: Spelarna bör själva få slå alla de tärningsslag som inte nödvändigtvis måste hållas hemliga, för att öka deras inlevelse och engagemang i spelet.

Automateld: Vapen som kan skjuta automateld kan användas mot maximalt tre mål i varje "round". Ett tärningsslag måste göras för varje mål och EF kan variera.

Första hjälpen: Vid användning av "First Aid" ger offrets skadenivå en modifiering till EF beroende av skadans art. Endast ett försök per skada tillåts, men ett resultat som här betecknas "acceptable" är tillräckligt för att reducera skadenivån ett steg.

"Wound"	"EF-modifier"
LW	-1
MW	-2
HW	-3
INC	-4

Exempel: En rollfigur med ett LW försöker ge "First Aid" till en rollfigur med ett MW. EF blir 2 (5-1-2=2). Chansen att lyckas är 40% (20x2=40).

"Hero points": "Hero points" utdelas enligt metoden på sid 74 i regelboken; ett "hero point" för varje QR 1-resultat, utom under strid. Spelledaren kan även tilldela extra "hero pionts" för särskilt bra rollspel.

BÄSTA LAG

För att avgöra vilket lag som vunnit tävlingen används följande lista med prioriterade kriterier. Det lag som ensamt lyckats uppfylla segerkriterium 1 utses till vinnare. Finns inget, eller flera, sådana lag avgör kriterium 2 osv. Om fler än ett lag uppfyllt alla segervillkor avgör huvudspelledaren segern på subjektiva grunder. Alla lag skall informeras om segervillkoren före spel.

Till vinnare i tävlingen kommer att utses det lag som har uppfyllt följande, prioriterade, segervillkor:

1. *Huvuduppdraget utfört.*
2. *Huvudskurken infångad eller eliminerad.*
3. *Huvudskurkens medhjälpare infångad eller eliminerad.*
4. *Minst antal dödade agenter.*
5. *Q-utrustningen återförd till MI6 (i funktionsdugligt skick).*
6. *Spelledarens bedömning av rollspelet (som graderas: dåligt, mindre bra, bra eller mycket bra).*
7. *Minst antal dödade motståndare.*

Not för spelledaren: Huvuduppdraget är att stoppa spridningen av det farliga viruset. Huvuudskurken är Ludwig Klaus "Zeus". Huvudskurkens medhjälpare är Alf.

Exempel: Lag A har inte lyckats utföra huvuduppdraget. De har tillfångatagit huvudskurkens medhjälpare, men låtit honom själv undkomma. De har kraschat Qs utrustning, fått spelledarbedömningen "bra" samt dödat tio motståndare. Lag B har inte heller lyckats utföra huvuduppdraget eller eliminera huvudskurken. De har dödat hans medhjälpare och fem motståndare samt har tre överlevande agenter. Deras spelledarbedömning är "mycket bra", men de har inte lyckats återföra Q-utrustningen. Lag B vinner tävlingen på deras bättre spelledarbedömning.

Rapportering: Spelledaren fyller i ett formulär där lagnamn och uppfyllda segervillkor framgår. Formuläret skall ovillkorligen lämnas till huvudspelledaren då ordinarie speltid är ute.

Del II: Genomgång för spelledaren

A. Spelledarens bakgrund

I texten nedan beskrivs bakgrunden och motiven till de händelser som utgör scenariot. Spelledaren måste vara väl insatt i scenariots bakgrund för att kunna förstå vilka motiv som driver de huvudsakliga antagonisterna, men också för att kunna anpassa händelserna om spelarna gör något oväntat.

SYNOPSIS

Ledda av den makthungrige Ludwig Klaus planerar organisationen "Majestic Twelve" att ta kontrollen över världens ledande nationer. Efter flera misslyckade försök av underhuggare har Klaus nu bestämt sig för att själv sätta sin plan i verket.

Klaus plan innebär att han tänker sprida ut ett nytt selektivt virus i världen. Under det kaos som uppstår när tusentals människor i ledande positioner insjuknar samtidigt, planerar Klaus att gripa makten. För att genomföra sin plan har han planterat sina agenter högt upp i den militära organisationen i flera olika länder. Dessutom har han skaffat sig ett stort antal medhjälpare, som han hjärntvättat att hjälpa honom.

Klaus företag EK & K har tillverkat ett selektivt virus som kan programmeras att bara angripa vissa individer med liknande egenskaper. Klaus har låtit samla in en bank av vävnadsprover på de människor han tänker döda, bla presidenter, statsministrar, företagschefer och höga militärer som han inte lyckats värva själv. Därefter har han kidnappat och, med hjälp av inplantat, hjärntvättat UFO-fantaster från olika delar av världen att hjälpa honom. Under en UFO-mässa i Denver delar Klaus anhang ut kapslar med det färdigprogrammerade viruset till de hjärntvättade UFO-isterna. Dessa människor uppvisar ett tvångsmässigt beteende att se på CNN varje dag vid en bestämd tidpunkt, som varierar beroende på var i världen de hör hemma. Dessutom har Klaus lyckats få en av presidentens talskrivare, Arthur Wilson, över på sin sida. De hjärntvättade människorna kommer att släppa ut viruset om de hör presidenten säga "All things are ready, if our minds be so." i sitt tal till världens invånare på CNN den 12e september.

För att få till stånd ett presidenttal har Klaus under det gångna året sponsrat terrorister i flera olika länder att öka sin våldsverksamhet. Bla IRA och olika palestinska terrororganisationer har försetts med pengar från Klaus olika företag. Detta har fått till följd att flera av världens ledare kommer att samlas till en stor fredskonferens i Egypten. Klaus har för avsikt att släppa ut viruset i samband med denna konferens där presidenter och premiärministrar från flera länder deltar.

MAJESTIC TWELVE

På uppdrag av president Eisenhower bildades i början av femtiotalet en kommitté eller arbetsgrupp som hade till uppdrag att utforska och utreda de många olika UFO-fenomen som förekom vid denna tid. Gruppen fick namnet MJ12 ("Majestic Twelve") och bestod av tolv personer av blandad bakgrund. Där ingick generaler, doktorer, forskare och andra som ansågs besitta de kunskaper som behövdes för att på ett rationellt sätt ge förklaringar till UFO-fenomenen och, om så behövdes, förbereda USA på ett eventuellt kontaktförsök från en utomjordisk civilisation. Gruppen gavs i

det närmaste obegränsade resurser då det ansågs som mycket viktigt att ligga före Sovjetunionens liknade förberedelser.

Gruppen har ombildats flera gånger och givits andra namn, men dess uppgift har varit oförändrad och mörkläggningen av dess rapporter och andra resultat har varit i det närmaste total. Få saker i USA:s militärindustriella komplex har omgivits med så sträng, för att inte säga paranoid, sekretess.

1962 valdes en ny medlem in i gruppen. En man vid namn Ludwig Klaus. En briljant fysiker och kemist som med sina företag försett det amerikanska försvaret med ovärderlig forskning inom biologisk och kemisk krigföring samt kärnenergi. Sedan början av 70-talet har Klaus varit något av en ledarfigur inom MJ12 och har sett till att tilldelningen av resurser och pengar för gruppens verksamhet ständigt växt oberoende av politiska och ekonomiska svängningar. Ludwig Klaus opererar inom MJ12 under kodnamnet "Zeus".

Ludwig Klaus har har ett mycket gott anseende i maktens korridorer i USA och de rykten som på senare tid cirkulerat om honom har avfärdats som försök från konkurrenterna att diskreditera honom.

Vad Klaus i själva verket gjort är att han under täckmantel av sin multinationella företagsgrupp skapat en skuggregering med sig själv som president med planen att vid ett lämpligt tillfälle ta makten över USA och sedan hela världen.

ROSWELL

I början av Juli 1947 störtade en oidentifierad flygande farkost strax utanför den lilla staden Corona i New Mexico, USA, norr om flygbasen Roswell AFB. En ranchägare kom fram till platsen och fann ett kilometerstort område beströtт med vraktester. Han tillkallade polis och militär som omedelbart stängde av hela området och alla vägar från och till Roswell. Senare spreds en historia om att en "väderballong" hade störtat.

Många av vrakets mer intakta delar flyttades först till flygbasen Andrews utanför Washington DC, för att sedan användas på ett nytt forskningscentra som ligger mitt Nevadaöknen i ett område som kallas Groom Lake. Detta område ligger inuti ett övningsfält för amerikanska flygvapnet ("Nellis gunnery and bombing range"). Här har det amerikanska flygvapnet övat med alla sorters vapen inklusive kärnvapen i över 40 år. Platsen är en av de mest svårtillgängliga i världen både pga naturen och den mycket hårda bevakningen. Inom detta område finns flera topp-hemliga baser med beteckningar som tex Area 51, Area 19 och Site S4. Flera av dessa baser existerar officiellt inte och därför flygs all personal med speciella chartrade plan från McCarren-flygplatsen utanför Las Vegas.

FORMULA M100

Ett av företagen inom Klaus koncern, EK & K, har genomfört mycket forskning på de ämnen som hittades i och omkring haveriplatsen i Roswell. Flera av dessa ämnen hade tidigare aldrig påträffats och visade sig svåra att analysera. EK & K, som har till uppgift att framställa bakteriologiska och kemiska vapen, använder ett av dessa okända ämnen, kallat FORMULA M100, som katalysator i sin tillverkning. Ett av deras nya vapen är en mycket effektiv virusliknande substans som dödar en människa på mindre än 24 timmar. Dessutom kan man låta substansen angripa

människor selektivt genom att offrens genetiska karta överenstämmer med "virusets" träffbild. Det enda kvarvarande problemet vid tillverkningen är att FORMULA M100 inte går att framställa med dagens teknik och endast finns i begränsad omfattning.

VIRUSET

Klaus virus har tagits fram av hans företag EK & K. Det förvaras i rörformade aluminuimkapslar och är ofarligt för de flesta människor, eftersom det endast angriper dem som det "programmerats för". Viruset är mycket svårt att upptäcka och analysera. Med hjälp av ett vävnadsprov kan viruset anpassas att bara angripa en viss person eller grupp. På liknande vis kan också vissa personer göras helt immuna mot dess verkningar.

De som drabbas av viruset uppvisar alla ungefär samma symptom: en gradvis, men snabb (mindre än 24 timmar), och total förlust av all muskelkontroll samt mycket allvarliga hjärnskador. Smittan leder så gott som alltid till döden inom ett dygn.

Hittills har de drabbade alltid haft den gemensamma nämnaren att de alla har exakt likadan HLA-molekyl. Denna molekyl avgör hur kroppen reagerar tex vid en transplantation dvs om kroppen stöter bort ett främmande organ eller inte. Klaus har utnyttjat dessa första virusprov som ett test eller för att röja misshagliga personer ur vägen utan att lämna några spår.

Skulle någon av agenterna råka ut för en viruskapsel som är anpassad till honom/henne krävs ett STR-slag på EF 5.

QR	EFFECT
1	Rollfiguren blir sjuk inom 24 timmar. Efter två veckors sjukdomstillstånd tillfrisknar hon. Under sjukdomstiden har hon ett HW.
2	Rollfiguren blir sjuk inom 24 timmar. Efter tre veckors sjukdomstillstånd tillfrisknar hon. Under sjukdomstiden är hon INC.
3	Rollfiguren blir sjuk inom 24 timmar. Efter tre dygns sjukdomstillstånd dör hon. Under sjukdomstiden är hon INC.
4	Rollfiguren blir sjuk inom 24 timmar. Efter två dygns sjukdomstillstånd dör hon. Under sjukdomstiden är hon INC.
Failure	Rollfiguren blir sjuk inom 24 timmar. Efter ett dygns sjukdomstillstånd dör hon. Under sjukdomstiden är hon INC.

INCIDENTEN VID AREA 51

I mars 1996 samlades ett hundratal UFO-ister i närheten av area 51. De hade förhoppningar om att få syn på utomjordiska farkoster eller varelser. De hade under en längre tid studerat information om detta hemliga område i Nevadaöknen och till slut bestämt sig för att undersöka saken på plats. Detta passade väl in i Klaus planer. Han sövde dem alla med en gas och förde dem till sitt laboratorium på Area 19, alldeles i närheten. Ufologerna blev tillfångatagna och fick ett inplantat inopererat i huvudet. Med hjälp av inplantatet hjärntvättade Klaus dem att genomföra slutfasen av hans djävulska plan. Att Klaus valde just denna metod har sin förklaring i att han

ansåg att de här människorna hade låg trovärdighet och knappast skulle kunna avslöja honom.

B. Anteckningar om uppdraget

TIDTABELL

Tidtabellen nedan beskriver hur uppdraget kan utveckla sig om spelarna gör som förväntat. Observera dock att beroende på deras uppfinningsrikedom och initiativförmåga kan spelarna rycka fram snabbare än väntat eller dra iväg i någon oförutsedd riktning.

Mars 1996
1. UFO-sällskap närmar sig Area 51 för att spana efter flygande tefat.
2. De kidnappas och hjärntvättas av Ludwig Klaus.

Måndagen den 2e september
1. Agenterna befinner sig i Kina.
2. De går ombord på ett flygplan till Bagdad som lyfter ca 18.00.
3. Ombord på flygplanet på väg mot Bagdad får de order från MI6 att kapa planet.

Tisdagen den 3e september
1. Om agenterna misslyckas med kapningen landar planet i Bagdad 05.00.
2. Vid en lyckad kapning kommer agenterna istället till London någon gång under dagen.

Onsdagen den 4e september
1. M håller sin genomgång på MI6 kontor.
2. Agenterna reser till Skottland klockan 13:20.
3. Agenterna träffar Jason Scott.
4. Planet skall lyfter ca 15:00.
5. Jason insjuknar och dör senast 20:04.
6. Agenterna undersöker pilotens lägenhet och hittar flera ledtrådar, däribland en koppling till generalen McClellan.
(Alternativt håller M sin genomgång sent denna dag om agenterna misslyckats med kapningen. I detta fall förskjuts alla tidsangivelser nedan en aning.)

Torsdagen den 5e september
1. M håller sin andra genomgång tidigt på morgonen.
2. 16:30 avreser de till Stockholm och landar 20:30 och är i Linköping 22:30 där de checkar in på stadshotellet.

Fredagen den 6e september
1. Agenterna deltar på en flygmässa i Linköping där de upptäcker att McClellan verkar vara sammansvuren med flera andra generaler från olika länder.
2. På kvällen bjuder SAAB på middag på herrgården Ekslund untanför Linköping.

Lördagen den 7e september
1. Generalerna på åker till Jämtland för att jaga älg. De är framme i Åre klockan 22:00.
2. I jaktstugan hittar agenterna en broschyr om en UFO-mässa och utkastet till ett tal som USAs president skall hålla.

Söndagen den 8e september
1. Under älgjakten blir agenterna angripna av soldater. De flyr i en Duett.

Måndagen den 9e september
1. UFO-mässan i Denver inleds på morgonen.
2. Ludwig Klaus och hans medhjälpare flyttar kapslar med viruset från sitt företag till UFO-mässan och delar ut det till de hjärntvättade UFO-isterna.
3. Agenterna åker till USA. De når Denver ca 16:00.
4. Agenterna deltar på UFO-mässan i USA.
5. De träffar Julie Panthera.
6. Julie tittar på CNN klockan 18:00.
7. På kvällen kan de finna en viruskapsel i hennes hotellrum.

Tisdagen den 10e september
1. Kairokonferensen inleds.
2. Agenterna träffar Scully.
3. Agenterna deltar i ett UFO-seminarie. De träffar Mulder.
4. Julie tittar på CNN klockan 18:00.
5. Agenterna möter Scully och Mulder på zoo. De får en "x-file".
6. Mystiska män anfaller.

Onsdagen den 11e september
1. Agenterna åker till Kairo.
2. Julie tittar på CNN klockan 18:00.

Torsdagen den 12e september
1. Framme i Kario klockan 12:30.
2. Presidentens middag hålls 18:00.
3. På kvällen klockan 20:00 skall presidenten hålla sitt tal inför samlade tv-team.
4. Ludwig Klaus försöker sätta sin plan i verket.

Fredagen de 13e september
1. Anländer med Airforce one klockan 09:00 till Area 19.
2. Agenterna tar sig in på Area 19.
3. 12:00 angrips Area 19 av 82a luftburna.
4. Ett oidentifierat föremål lämnar basen.

I maj 1997
1. Bröllop mellan en av agenterna och en dam han träffat under äventyret.

BILDER, LEDTRÅDAR OCH KARTOR

Följande ledtrådar, bilder och kartor delas ut till spelarna där så anges. De finns samlade i ett separat kuvert.

A. Bild på Ludwig Klaus: Delas ut när spelarna får syn på Klaus.
B. Bild på Sture Åkesson: Delas ut när spelarna får syn på Åkesson.
C. Bild på okänd person: Spelledaren använder denna bild där han tycker det passar.
D. Bild på person i Linköping: Spelledaren använder denna bild där han tycker det passar.
E. Bild på Rupert McClellan: Delas ut när spelarna får syn på Rupert.
F. Bild på Arthur Wilson: Delas ut när spelarna får syn på Arthur.
G. Bild på major Sonja Adelvåg: Delas ut när spelarna får syn på Sonja.
H. Bild på Julie Panthera: Delas ut när spelarna får syn på Julie.
I. Bild på agent Scully: Delas ut när spelarna får syn på Scully.

J. Bild på agent Mulder: Delas ut när spelarna får syn på Mulder.
K. Bild på "smoking-man": Spelledaren använder denna bild där han tycker det passar.
L. Bild på Moneypenny: Delas ut när spelarna får syn på Moneypenny.
Q. Fotografi på Jason Scotts far och Rupert McClellan: Finns att hitta i Jasons våning.
R. Fotografi på Jason Scott och hans kamrater: Finns att hitta i Jasons våning.
S. Bilder från festen på Ekslund: Visas under middagen.
T. UFO-bild: Visa om spelarna går på fotoutställningen.

U1: Telexklocka: Utdelas före scenariots start.
U2: Telex från MI6: Utdelas till Bertrahm klockan 22.00 ombord på planet.
U3: Patch: Tygmärket med texten AREA 51 hittas i Jasons våning.
U4: Personakt Jason Scott: Delas ut under Ms andra genomgång.
U5: Personakt General McClellan: Delas ut under Ms andra genomgång.
U6: Personakt Curtis Scott: Delas ut under Ms andra genomgång.
U7: Akt på Area51: Delas ut under Ms andra genomgång.
U8: Utkast till tal: Delas ut om agenterna söker i jaktstugan.
U9: UFO-affisch: Delas ut om agenterna söker i jaktstugan.
U10. Akt på Koncern EK & K: Skickas på begäran från MI6.
U11: Akt på Ludwig Klaus: Skickas på begäran från MI6.
U12: FBI ID-kort: Mulder visar sitt ID-kort när agenterna träffar honom.
U13: X-File: Mulder överlämnar denna på Denver zoo.
U14: Dagstidningen: Agenterna får denna när de är på stan i Denver.
U15: Varningsskylt: Visa när agenterna närmar sig Area 51.

K1: Karta över flygkabinen: Används under teasern.
K2: Karta över Jason Scotts rum: Används vid undersökningen av Jasons rum.
K3: Karta över Ekslunds herrgård: Utsidan.
K4: Karta över Ekslunds herrgård: Insidan.
K5: Karta över Åkessons stuga: Utsidan.
K6: Karta över Åkessons stuga: Insidan.
K7: Hotellrum: Generellt användbar.
K8A: Presidentpalats: Egypten.
K8B: Presidentpalats: Spelledarens version av Egypten-kartan.
K9A: Karta över Area 19: Används under slutattacken.
K9B: Karta över Area 19: Används under slutattacken.
K10: Karta över Area 19: Används under slutattacken.
K11: Area 19 ingång: Används under slutattacken.
K12A: Karta över Denver Zoo: Denver.
K12B: Karta över Denver Zoo: Spelledarens version av Denver-kartan.
K13: Nevada: Används under slutattacken.

Del III: Platser och Händelser

Innan spelet startar skall följande åtgärder vara vidtagna:

Spelledarens checklista:
Speltiden meddelad (lördag 12:00-24:00, avbrott för middag 17:00-19:00).
Segervillkoren skall vara meddelade (se Del I ovan).
Rollfigursformulären skall vara utdelade och fördelade.
Eventuella frågor om tillämpning av regler skall vara lösta.
Agenterna skall ha tilldelats beskrivningen av klockan (Utdelningsblad **U1**).

A. En problematisk flygtur

KODNAMN OLYMPOS inleds med en teaser som kastar spelarna rakt in i handlingen och ger äventyret en flygande start. Spelare som deltog i KODNAMN MEDUSA eller KODNAMN IKAROS kan fatta misstankar under flygningen, men detta är bara bra, uppmuntra gärna deras oro för kapare. Försök dock att hålla tidsåtgången till ett minimum eftersom detta bara är början och spelarna kommer att behöva varenda minut av speltiden.

SITUATIONEN

När äventyret börjar befinner sig agenterna i Kina på ett rutinuppdrag. Kinas tidszon ligger på GMT +8.

Det är måndagen den 2e september 1996. Arbetet som hemlig agent för MI6 för Er till många olika hörn av världen. Den senaste veckan har Ni befunnit Er i Beijing, Kina, med uppgift att övervaka två irakier. M misstänker att irakierna, som heter Ali Hassan och Mohammed Abu, samarbetar med kineserna för att få tag i kärnvapen. Varje eftermiddag har Ni rapporterat vad irakierna gjort och vilka de mött genom att lämna en blyertspenna med ett krypterat magnetstift till en ung servitör på restaurang Ho-Ko-Chi. Denna typiska måndag är vädret mulet och Ni är trötta. För tillfället sitter Ni tillsammans i en hyrbil och tittar på hur irakierna äter lunch på en billig krog.

Plutonium: I själva verket har de båda irakierna hämtat vapenplutonium för tillverkning av kärnvapen. Plutoniumet förvaras i en ordinär attachéväska som de bär med sig vart de går. Viss risk för strålskador föreligger om man befinner sig i närheten av väskan under lång tid. Agenterna har rapporterat vilka människor irakierna mött och MI6 jobbar nu för högtryck för att försöka lista ut vad de håller på med. Irakierna är helt ovetande om att de blivit skuggade.

Avresa: Efter lunchen beger sig de båda irakierna med taxi till Beijings flygplats och bokar in sig på en irakisk flight till Bagdad. Om agenterna vill följa med ombord är detta inget problem; det finns många lediga biljetter. Flygplanet är en skrotig Il-86 från Air Iraq, som köpts begagnad av Aeroflot. Det har planerad avgångstid klockan 18:00, lokal tid. Som vanligt kan agenterna medföra sina eldhandvapen i de dolda och avskärmade facken i sitt handbagage.

ÄR INTE SÄKERHETEN VIKTIG?

Efter ombordstigningen kan spelledaren dela ut spelarnas karta över kabinen (karta **K1**). Irakierna har sin attachéväska med sig i kabinen. När spelarna konstaterat var de sitter hörs flygvärdinnans ord i högtalarna samtidigt som motorerna sakta börjar värmas upp med ett hostande ljud. Gör flygvärdinnans meddelande till något som får spelarna att reagera; de är vana vid västerländsk ordning.

"Klick. Krrr...zzzz... med besättning hälsar Er välkomna ombord på denna ...vzzz... som skall ta oss till Bagdad ...krr... Flygningen är beräknad till ...zzptr... timmar och vi beräknas landa klockan 05.00, lokal tid. Innan vi lyfter vill vi göra er uppmärksamma på några säkerhetsdetaljer. Säkerhetsbältena måste vara fastspända under ...krrrr...zzz... Klick."

Flygplanet lyfter för sent, men når snabbt sin marschhöjd.

TREVLIGT SÄLLSKAP?

Agenternas placering i planet framgår av spelarnas karta. Stryk den som eventuellt inte deltar. Bredvid dem sitter olika personer:

Fred: Bredvid Fred sitter en uniformerad överste från Irak som varit på statsbesök i Kina. Han talar gärna om västerlandets förtryck av det irakiska folket.

Bertrahm: Bredvid Bertrahm sitter en irakisk kvinna med ett spädbarn. Hon är mycket svårkonverserad eftersom hon inte förstår ett ord av vad Bertrahm säger och dessutom är upptagen med att ta hand om barnet med jämna mellanrum. Hon kastar då och då misstänksamma blickar mot Bertrahm.

Jonathan: Jonathan sitter bredvid en ung studentska. Hon läser juridik vid universitetet i Bagdad och vill gärna lära sig mer om brittisk lag.

Linda: Bredvid Linda sitter en prydlig affärsman. Hans företag säljer kökstillbehör, men han är mer intresserad av vad en så vacker kvinna skall göra efter de kommer fram till Bagdad.

EXOTISKA RÄTTER

Middagen serveras efter en halvtimme. En flygvärdinna går från passagerare till passagerare och delar ut maten.

"Varsågod!"

"Connoisseur": Det är inte helt uppenbart vad som egentligen har serverats. Agenter som lyckas med sin "connoisseur" (EF 6) kan avgöra att Air Iraq inte har anlitat någon gormetkock för att tillreda den grönsaksröra som passagerarna tvingas äta. Till röran serveras vatten eller apelsinjuice.

Efter middagen sprider sig en dåsig stämmning i planet som förstärks av motorernas entoniga brummande.

B. Spänningen stiger!

Trots allt är agentyrket ingen charterresa och ibland måste man vara beredd på det oväntade. Följande sekvens är våldsam och ger spelarna möjlighet att bli varma i kläderna och fräscha upp kunskaperna om spelsystemet.

MEDDELANDE FRÅN MI6

Prick klockan 22:00 börjar det surra i Bertrahms telexklocka. Dela ut ledtråd **U2**. Innebörden av Ms telex är att planet som agenterna befinner sig på under inga omständigheter får nå sin destination i Irak. Dessutom måste agenterna föra irakiernas attachéväska till MI6 i England.

KAPNING

De irakiska agenterna ombord och planets piloter och personal har ingen avsikt att hjälpa agenterna. De måste istället försöka tvinga igenom sin vilja. Kanske kan man kalla det för en flygplanskapning!

Motståndet: De civila resenärerna är mest rädda att komma till skada och utgör inget hinder för agenterna så länge panik inte har utbrutit.

Ombord på planet finns en man ur den Irakiska Frihetsarmén. Han känner igen agenterna eftersom han var inblandad i förra årets flygplanskapning (se KODNAMN IKAROS). Han försöker omedelbart stoppa alla kapningsförsök genom att kasta sig över agenterna under det att han tjuter: *"Allah Ahkbar!"*. Han är dock obeväpnad.

FÖRRA ÅRETS KAPARE
STR: 7 DEX: 6 WIL: 5 PER: 6 INT: 4
PRIMARY CHANCES
Demolitions: 5, Driving: 8, Evasion: 7, Fire Combat: 8, HTH Combat: 9, Stealth: 7, Torture: 5
HTH DC: A
SPEED: 1
WEAPON: None

De irakiska agenterna är tuffa och kan prestera visst motstånd. Dessutom är de beväpnade med Marakov 9mm pistoler. De vet vilken viktig last de medför och är till och med beredda att offra sina egna och andras liv för att hindra agenterna att komma över attachéväskan. I första hand försöker de dock slå ner agenterna. Om detta misslyckas tar de till skjutvapen. Som en sista utväg försöker de sabotera planet så att det störtar.

ALI HASSAN OCH MOHAMMED ABU
STR: 6 DEX: 6 WIL: 8 PER: 10 INT: 6
PRIMARY CHANCES
Boating: 13, Driving: 10, Evasion: 13, Fire Combat: 10, HTH Combat: 12, Torture: 6
HTH DC: A
SPEED: 2
WEAPON: Marakov

MARAKOV 9mm PISTOL

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	2	38	F	0-3	10-18	0	99	0	1

TOTAL DRAW: 0/+2
TOTAL CON: 0

Kabinpersonalen gör inget motstånd, men är heller inte särskilt sammarbetsvillig.

Piloterna är ansvariga för sina resenärer och gör motstånd. De har tillgång till en Smith & Wesson i ett låst skåp i cockpiten.

TVÅ IRAKISKA PILOTER
STR: 7 DEX: 8 WIL: 6 PER: 8 INT: 7
PRIMARY CHANCES
Driving: 12, Evasion: 10, Fire Combat: 9, HTH Combat: 11, Piloting: 10
HTH DC: A
SPEED: 2
WEAPON: Smith & Wesson

SMITH & WESSON .38 MODEL 10

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	2	6	F	0-4	12-20	+1	na	0	3

TOTAL DRAW: 0/+2
TOTAL CON: +1

Panik: Om agenterna är oförsiktiga kan deras åtgärder skapa panik ombord. Panik utbryter alltid om skottlossning sker, om tryckskrovet punkteras eller om piloten inte längre kan hålla planet stadigt. Om panik utbryter börjar de civila resenärerna att skrika och springa runt i kabinen, till synes helt mållöst. Förflyttning genom kabinen kan då bara utföras genom användning av "evasion" EF 5. Varje framgångsrikt slag förflyttar rollfiguren genom halva kabinen. "Base time" är en minut. Misslyckade slag innebär bara att agenten inte kommer någon vart.

SKOTTLOSSNING

Att avlossa skott inne i flygplanet är mycket farligt. Om ett skott missar sitt mål finns det en risk att det punkterar tryckskrovet, en ruta eller träffar en passagerare.

	WEAPON DAMAGE CLASS										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K-L
Ruta	1-5	1-5	1-5	1-10	1-10	1-10	1-15	1-15	1-20	1-25	1-30
Skrov	6-10	6-20	6-30	11-40	11-50	11-60	16-70	16-75	21-75	26-75	31-75
Passagerare	11-30	21-40	31-50	41-60	51-70	61-80	71-90	76-95	76-95	76-95	76-95

Siffrorna anger var förlupna kulor träffar. Slå en t100 en gång för varje kula som missar sitt mål. Om skottet avsiktligt avfyras för att punktera skrovet ökar risken med två steg till höger i tabellen.

Punkterat skrov: Om skrovet skulle punkteras uppstår ett starkt vinddrag som kastar runt lösa saker i kabinen. De som sitter fastspända måste slå ett DEX EF 4 (EF 7 om man kan röra sig fritt) varje minut för att undgå att bli träffade av kringflygande väskor och annat. En träff ger en STUN-skada.

Trasiga fönster: Om en ruta går sönder uppstår en storm ombord. Nu ger missade DEX slag ett LW iställlet. De som inte är fastspända måste slå ett STR EF 8 varje minut för att undgå att kastas ur planet. Personer som faller ur planet är räddningslöst förlorade (men kan kanske klara sig med "hero points"). Tryckförlusten fortgår tills planet kommit ner på lägre höjd. Detta sker efter 10 minuter.

Träffade passagerare: Om en passagerare träffas skriker han eller hon ljudligt.

COCKPIT

Om någon lyckas ta sig fram till cockpit ser de att de två piloterna är fullt upptagna med att larma hemlandet. Piloterna försöker göra motstånd utan att sätta sina passagerare i fara. Alla instrument i cockpit har rysk text (vilket inte utgör något hinder för agenter med "pilot skill").

VART SKALL VI TA VÄGEN?

Landning: Planet har precis tillräckligt med bränsle för att ta sig till England om det är oskadat. Om tryckskrovet är punkterat räcker bränslet inte ända fram, utan planet måste landas i tex Indien. Om landningen sker i England har MI6 ordnat landningstillstånd, men i Indien blir det värre. Agenterna måste övertala flygledaren i New Delhi (WIL: 9) annars får de välja en annan plats. Planet kan utan vidare flyga till destinationen med sin autopilot. Landning kräver dock en "piloting" EF 6 så länge det finns en bana att landa på. Ett misslyckande här innebär att alla ombord måste slå ett DEX slag på EF 2 eller ta ett LW.

Nödlandning: Om planet är saboterat eller måste landas utanför en landningsbana räknas detta som en nödlandning. Nödlandning på land kräver en "piloting" EF 3 och om denna misslyckas måste alla ombord slå ett DEX slag på EF 2 eller ta ett HW. Nödlandning på havsytan kräver en "piloting" EF 4 och om denna misslyckas måste alla ombord slå ett DEX slag på EF 2 eller ta ett LW.

Räddning: Om flygplanet störtar eller tvingas nödlanda på internationellt vatten dyker en enhet ur brittiska flottan upp och genomför en räddningsoperation. Stora och små fartyg åker fram och tillbaka över havsytan samtidigt som ytbärgare dinglar i linor från sina helikoptrar. Agenterna når till slut London och kan läsa om sitt äventyr i tidningen dagen därpå.

Internationell incident: Om agenterna inte lyckas kapa planet och landningen sker i Bagdad orsakar detta en internationell incident av stora mått. M blir tvingad att utnyttja sina diplomatiska kontakter för att till slut få agenterna utlämnade. Detta fördröjer Ms genomgång med ett dygn. Om agenterna istället lyckas ta sig till Indien blir incidenten inte lika stor, men M tvingas ändå hjälpa till för att få agenterna fria.

C. Genomgång för agenterna

M håller sin genomgång för agenterna på morgonen den 4e september om allt gått som det skall. Om agenterna blivit internerade i Irak och M tvingats hjälpa dem ut sker genomgången istället den 5e och M är på betydligt sämre humör.

Ett regnigt och slaskigt London visar upp sig i ett grått töcken denna onsdagmorgon i september. Ni anländer till Universal Imports and Exports på morgonkvisten och börjar sortera papper och skriva rapporter. Efter en timmes arbete piper det i interntelefonen och Moneypennys välbekanta stämma hörs.

"M vill träffa Er på sitt kontor klockan 09:30."

Uppmuntra agenterna att kommentera Moneypennys kallelse och låt hennes svar till de manliga agenterna anspela på att hon gärna hade kommit med ut på middag någon kväll.

På Moneypennys kontor: Innan agenterna går in till M möts de på Monneypennys kontor (visa bild **L**). Linda kommer givetvis något senare än de övriga. Om agenterna börjar småprata med Moneypenny hörs Ms röst ur lokaltelefonen:

"Sådant tal hör inte hemma på tjänstetid. Sluta upp och kom in på kontoret istället."

"Det är bäst Ni gör som hon säger." tycker Monneypenny.

In genom dörren till M: Agenterna är vana vid Ms företrädare och har inte haft tillfälle att bli närmare bekanta med sin nya chef.

M sitter bakom skrivbordet på sitt kontor. I en skinnstol vid bordets kortände sitter en kostymklädd ung man med glasögon. "Kom in och sitt ner." manar M.

Om de misslyckats: M håller agenternas personakter i handen och om de misslyckats med kapningen eller ställt till krångel för M säger hon:

"Min företrädares uppfattning om Er förmåga verkar betydligt överdriven. Jag kommer att tillföra en reprimand i Era akter. Det här hafsverket är knappt värdigt en nyrekryterad KGB agent, än mindre den elitskara av agenter jag trodde jag förfogade över. Egentligen borde Ni bli suspenderade på obestämd framtid, men Ni skall få en chans till."

Om de lyckats: Om agenterna lyckats säger M istället följande, samtidigt som hon viftar syftande med deras personakter:

"Det verkar som om min företrädares uppfattning om Er förmåga var helt korrekt. Jag är mycket nöjd med Era insatser och detta kommer att tillföras Era vitsord" M vänder sig om och tar fram en flaska konjak ur barskåpet. "Lite konjak?" M serverar de agenter som tackar ja. "Tyvärr har jag inget spännande att erbjuda Er som uppföljning på Er framgång." M ställer ner sitt glas. "Jag skulle dock vilja att Ni slutför det här uppdraget. När Ni kommer tillbaka kanske jag kan få bjuda Er på middag på min klubb?"

Ms genomgång: Låt agenterna kommentera Ms anförande innan hon lämnar över till besökaren.

"Detta är James Blackthorn från försvarsdepartementet. Han är expert på strategiska vapen i allmänhet och kärnvapen i synnerhet"

Den unge mannen tar till orda:

"Plutoniumet i irakiernas väska var av en ny variant som vi inte tidigare stött på. Våra inledande analyser tyder på att det mycket väl kan användas för tillverkning av kärnvapen. Vi vill därför informera våra amerikanska allierade och har beslutat att plutoniumet skall skickas till USA för vidare analys."

M säger:

"Ni utgör eskort för plutoniumet och reser med ett transportplan från Machrihanish-basen i Skottland. Ni möter Felix Leiter på CIA:s högkvarter i Langley, Virginia och Ni har fullt mandat att redogöra för alla Era iakttagelser i Kina och hjälpa CIA på alla sätt Ni kan. Packa för en vecka. Ett Learjet avgår från Heathrow till basen klockan 13:20."

D. Utrustning från Q-avdelningen

Q har inte fått till uppgift att dela ut några särskilda saker för agenternas uppdrag i Skottland. Däremot är han beredd att lämna ut "standard issue equipment" (sid 79, JAMES BOND BASIC GAME). Observera dock att den redan tilldelade utrustningen är fullt tillräcklig för att slutföra uppdraget samt att tiden det tar att välja och bokföra ny utrustning är bättre använd på annat håll (försök få spelarna att förstå detta). Under tävlingsspel tillåts inga övertalningsförsök mot Q.

KLOCKA MED TELEX

Bertrahm har denna klocka redan när teasern börjar. Han behåller den genom hela uppdraget. Klockan fungerar som en vanlig kronometer, men kan dessutom ta emot telexmeddelanden från MI6 på en kodad satellitkanal varsomhelst i världen. Meddelandet kommer på en liten pappersremsa.

E. Skottland

Agenternas uppdrag i Skottland har egentligen väldigt lite med huvuduppdraget att göra. Deras möte med Jason Scott kommer dock att leda dem in på helt nya spår. Skottland ligger givetvis i tidszon GMT ±0.

RESAN DIT

Resan till Skottland sker med en MI6-Learjet från Heathrow 13:20 den 4e september. Resan tar ca en och en halv timme och planet landar på militärbasen vid 15:00. Beskriv basen i samband med landningen.

FLYGBASEN

Machrihanish-basen är en amerikansk flygbas lokaliserad i Skottland. Den har använts för flera olika typer av ändamål, däribland testflygningar med olika hemliga flygplanstyper. Basen är utrustad med en lång start och landningsbana, två stora hangarer, en liten terminalbyggnad med ledningstorn samt en typisk amerikansk flygvapenbarackby. Alltihop är inhängnat med taggtråd och övervakat med hundar och beväpnade vakter.

Efter det att planet tagit mark kan agenterna se följande:

Learjeten landar och taxar av banan, för att tillslut stanna i närheten av en stor C5 GALAXY. När Ni lämnar det lilla jetplanet iförda svarta overaller och med utrustningen i ryggsäckar får Ni direkt syn på mottagningskommittén; tre amerikanska piloter som står och pratar invid Galaxyn.

Bakom piloterna håller ett antal soldater på att lasta över en väl inkapslad blybehållare ur ett klumpigt fordon in i planet. Säkerhetsbestämmelserna för plutoniumtransporter är tydligen hårdare i England än i Kina och Irak!

JASON SCOTT

På plattan utanför planet träffar agenterna tre amerikanska piloter i flygaroveraller. Kaptenen hälsar på agenterna:

"Jag heter kapten John Amos, det här är min co-pilot Tom Billings och detta är en passagerare som skall med oss. Vi hoppas att resan skall bli angenäm för Er och vi tänkte lyfta klockan 17:00."

Passageraren: Passageraren, som heter Jason Scott, mäter agenterna med blicken innan han presenterar sig helt kort:

"Scott."

I väntan på avfärd: Agenterna kan utnyttja tiden fram till 17:00 att bekanta sig med amerikanarna och kanske äta en bit mat på basens flygarmäss. Till slut blir det dags för avresa.

PLANET LYFTER

Agenterna och passageraren spänner fast sig i transportutrymmet, som endast är utrustat med tillfälliga sittplatser. Planet lyfter med ett vrål och stiger brant mot sin marschhöjd. Agenter med "piloting-skill" kan avgöra att piloten försöker pressa gränserna, kanske för att imponera. När planet ligger stabilt i luften hörs pilotens röst i högtalaranläggningen:

"Nu kan Ni koppla loss Er. Varför inte komma upp i cockpit och ta en titt?"

Förevisning: Om agenterna så önskar får de en fullständig förevisning av flygplanet. Kaptenen är engagerande i sitt sätt att beskriva planet, eftersom han föredrar att flyga "rejäla grejer". Resan är tänkt att gå direkt till Langley, Virginia, och beräknas ta åtta timmar.

Flygsjuk? Cirka femton minuter efter det att planet lyft börjar Jason bli vit i ansiktet. Han blir generad av alla anmärkningar om flygsjuka, men verkar bara bli sämre och sämre. "First Aid" har inget effekt. En timme senare förvärras hans tillstånd genom att han börjar kräkas, får svårt att andas och darrar i hela kroppen. Om inte agenterna själva föreslår det bestämmer kaptenen att det är bäst att vända.

"Vi vänder genast, håll i Er!"

Kaptenen börjar styra tillbaka planet mot startbanan.

Före landning: Strax innan landning väser Jason till och förlorar medvetandet. Agenter som undersöker honom upptäcker att hans puls är i avtagande. Piloten meddelar att man har fått väntläge av flygledaren eftersom en division ??? är på väg att landa med bränslebrist. I det ögonblicket stannar Jasons hjärta. Agenterna kan komma upp i cockpit och försöka kommunicera med flygledaren om de vill. Varje försök att övertala flygledaren (som har WIL 9) tar två minuter. Efter en lyckad övertalning tar landningen sex minuter. Samtidigt kan andra agenter försöka använda "First Aid" för att ge Jason hjärtmassage. Varje försök tar två minuter. EF börjar på 10 och sjunker sedan med 1 varje försök. Jason överlever så länge agenetrna lyckas med hjärtmassagen.

Ambulanstransport: Till slut landar planet återigen på Machrihanish-basen och möts av en ambulanshelikopter. Jason bärs ut av agenterna och ambulanspersonalen tar över. Agenterna kan välja att följa efter ambulansen i en annan helikopter som skall eskortera ambulansen. Den livlösa kroppen förs omedelbart till närmaste sjukhus i Glasgow.

Kaptenen tveksam: Om agenterna inte tänker på att rapportera till M utan vill fortsätta eskortuppdraget direkt anser kaptenen att detta vore olämpligt eftersom Jasons insjuknande förefaller mycket konstigt. Han vill undersöka orsaken innan han lyfter igen. Kan dödsfallet ha med lasten att göra?

Rapport till M: Agenterna kan lätt nå M via basens kommunikationscentral. M lyssnar på deras berättelse om den plötsligt insjuknade amerikanen och svarar att eskorten av plutoniumet utgår och att en undersökning av Scott är lämplig.

På sjukhuset: Jason bevakas hela tiden av två soldater. Vid 20:04 kopplar läkarna ur respiratorn för den döde Jason Scott. Om agenterna följt med till sjukhuset får de beskedet med okänslig stämma av en kvinnlig läkare.

"Mr Scott avled fyra minuter över åtta. Är Ni hans anhöriga?"

"Mr Scotts symptom tyder på virusinfektion men vi är inte helt säkra eftersom vi inte kunnat isolera viruset. Jag beklagar."

Soldaterna (WIL 7) har fått instruktioner att kroppen skall medföras tillbaka till basen och stor övertalning krävs för att ändra detta.

UNDERSÖKNING AV JASON SCOTT

På basen finns endast tillgång till viss information om Jason Scott. Agenterna kan tala med vakthavande befäl, som endast känner Scott till namnet. Jason har dessutom en lägenhet i barackbyn och det vakthavande befälet kan tänka sig att släppa in agenterna. Dela ut karta **K2** vid undersökningen av Scotts rum.

Jason Scotts bostad ligger i en typisk militärbarack och har endast ett rum. Det enda rummet utgör både sovrum och vardagsrum. Det finns ett rörigt skrivbord, en säng, tv, ett telefonbord och en garderob. På skrivbordet finns, förutom en stor mängd skräp, också några flygböcker och manualer.

Märket: Bland hans saker på skrivbordet hittar agenterna ett tygmärke (dela ut **U3**). Märket, med texten "Area 51", visar att Jason tjänstgjort på den topphemliga flygbasen Groom Lake i Nevadaöknen. Ingen av agenterna känner till något särskilt om denna plats.

Fotona: På skrivbordet finns ett fotografi som föreställer Jason själv och hans kamrater (dela ut bild **R**). Dessutom finns ytterligare ett fotografi föreställande Jasons far, president Nixon och en ung Rupert McClellan gömt i garderoben (dela ut bild **Q**).

Kapseln: En noggrann undersökning av garderoben (PER EF 5 eller automatiskt om agenten har "forensics") visar att dörren riggats på ett sådant sätt att en liten rörformig kapsel av aluminium har släppt ut sitt innehåll då garderobsdörren senast öppnades. Kapseln ser ut att kunna tillslutas ordentligt, men ger inga andra ledtrådar för tillfället. I själva verket är det så att Jason blivit misshaglig för Klaus och har blivit röjd ur vägen, samtidigt som virusets effekt också blev testad.

Ms ANDRA GENOMGÅNG

Agenterna åker antingen frivilligt hem till London med sina ledtrådar eller beordras av M att göra det. Tidigt på morgonen den 5e kallas de åter in på Ms kontor. M säger:

"Bra att Ni kunde komma så tidigt. Vår personal har arbetat hela natten för att ta fram information om Jason Scott och personerna på fotografierna. Vi är nu säkra på att det första fotografiet föreställer Jason Scotts far, Curtis Scott och Rupert McClellan, när dessa dekorerades för ett hemligt projekt. Här är deras akter."

Dela ut blad **U4**, **U5** och **U6**.

"När det gäller märket vet vi att det kommer från en hemlig amerikansk bas i Nevada. Jag har kontaktat CIA, men de är mycket försiktiga i vad de vill avslöja. Jag bedömer dock att vi kan vänta med en närmare undersökning av Area 51. Här är en sammanfattning av vad vi vet."

Dela ut blad **U7**.

Kroppen: Om agenterna lyckats medföra den döda kroppen fortsätter M med att presentera dr Turner:

"Tack vare Ert goda arbete har vi också kunnat obducera den dödes kropp. Doktor Turner har ett utlåtande."

Den vackra dr Elaine Turner, MI6 expert i frågor om biologiska och kemiska stridsmedel, övertar genomgången:

"Det står nu helt klart att Jason Scott dog av ett virus. Vilket virus det är har vi inte lyckats fastställa, men det måste vara mycket dödligt att döma av det snabba förloppet. Troligen är det också så att Jasons ovanliga HLA-molekyl gjort honom särskilt mottaglig för viruset. Jag bedömer att ingen annan som kommit i kontakt med honom kan föra viruset vidare."

Om agenterna vill ha en förklaring av vad HLA-molekylen är säger Turner:

"Det är den molekyl som avgör hur kroppen reagerar vid till exempel en transplantation. Om de nya organen stöts bort eller inte beror av molekylens sammansättning. Jag märker att Ni bör komma ner till min avdelning lite oftare för lektioner i medicin."

Avslutning: Om inte agenterna själva drar den slutsatsen avslutar M genomgången med att säga:

"En kontroll av general McClellan torde vara på sin plats. Amerikanarna har berättat att han skall besöka en flygmässa i Linköping, Sverige, i morgon. Ni åker med Stockholmsplanet klockan 16:30."

Agenterna kan besöka Q om de vill komplettera sin "standard issue equipment".

F. Sverige

Till Sverige åker agenterna för att undersöka ledtråden de hittat hos den amerikanske piloten i skottland. Ledtråden ger intrycket att flyggeneralen Rupert Gregory McClellan är inblandad. Under denna del av äventyret finns goda möjligheter till rollspel. Det är av vikt att spelledaren noterar om någon av agenterna blir igenkänd, eftersom detta kan leda till olika motreaktioner från McClellan. Sverige ligger i tidszon GMT +1.

RESAN DIT

Agenterna reser med ett plan från Heathrow klockan 16:30. Resan tar fyra timmar och de landar 20:30, lokal tid, i Stockholm. Därifrån kan de köra hyrbil till Linköping där generalen befinner sig. 22:30 checkar de in på stadshotellet. Kvällen kan de tillbringa i hotellets bar. Generalerna bor på SAABs område och det finns ingen på stadshotellet som känner till detta.

LINKÖPING

I Linköping har ett stort antal utländska militärer samlats för att titta på vad en av världens ledande flygplanstillverkare har att erbjuda. SAAB hoppas kunna visa upp sitt nya stridsflygplan och samtidigt skapa intresse för sitt nya projekt. Beskriv mässområdet för spelarna:

Mässområdet är öppet för allmänheten och flera flygplan lyfter och landar oavbrutet för att göra uppvisningar. Förutom landningsbanan finns här flera olika hangarer som för tillfället används som utställningslokaler. En terminalbyggnad med flygledartorn ligger intill banan och lite längre bort finns SAABs industriområde. Med jämna mellanrum avgår ett litet eldrivet tåg med nyfikna besökare till industriområdet. Invid banan står tre JAS-plan parkerade. Vid varje plan finns tre beväpnade vakter som ser till att ingen kommer närmare än fem meter. Utställningarna i hangarerna omfattar bla simulatorer där besökarna kan provflyga JAS i cyberspace, andra företag, därinbland Ericsson som visar sina nya flygburna radarsystem samt möjligheter att få en kopp kaffe och en bulle.

McClellan: Visa bild **E**. General McClellan uppehåller sig under hela dagen vid mässområdet. Han har sällskap av en svensk armégeneral som tydligen heter Åkesson. Om agenterna håller uppsikt över McClellan kan de upptäcka att han under dagen hälsar på och pratar familjärt med inte mindre än tio andra generaler från bla Storbrittanien, USA, Ryssland, Frankrike, Tyskland, Kina, Indien och Japan. Om McClellan får tillfälle att träffa någon av agenterna beror hans reaktion på om han känner igen dem. Om han inte vet vilka de är blir hans reaktion normal, men om han märker att de är från MI6 beter han sig överdrivet trevligt. Han vill försöka komma på vilket uppdrag de har.

Åkesson: Visa bild **B**. Generallöjtnanten Åkesson uppehåller sig hela dagen vid McClellans sida. Han har dessutom en kvinnlig adjutant, major Sonja Adelvåg, som oftast följer sin chef.

Adelvåg: Visa bild **G**. Agenterna kan få tillfälle att prata mellan fyra ögon med Sonja om de väntar tills hon lämnar generalernas sida för att provflyga JAS-simulatorn.

Efter ett närmande kan hon berätta om kvällens middag på Ekslund. Egentligen hade hon tänkt gå med Hans Svärd, men å andra sidan...

Hans Svärd: Sonja uppvaktas av en kustjägare som heter Hans Svärd och han tror att hon har för avsikt att gå med honom på middagen. Kapten svärd är mån om Sonjas uppmärksamhet och om hon tillbringar för mycket tid med en stilig engelsman kan han bli förgrymmad. Han tänker se till att Sonja går med honom på middagen, även om detta innebär att han måste lära utlänningen en läxa.

Ludwig Klaus: Klaus befinner sig också i Linköping , men håller avståndet till generalerna. Hans medhjälpare Alf spanar upp vilka människor generalerna möter och håller ett öga på dem. Agenterna har inga ledtrådar som pekar på Klaus ännu så länge och risken att de skulle stöta ihop med honom på det välbesökta mässområdet är liten.

SAAB

På kvällen bjuder SAAB på middag i festvåningen på Ekslunds herrgård (karta **K3** och **K4**). Middagen är endast för särskilt inbjudna gäster. Under middagen kan agenterna försöka närma sig någon av generalerna. McClellan kan vara känslig för "seduction" från Linda.

Ekslunds herrgård ligger ett par mil utanför Linköping. Uppfarten kantas av höstfärgade ekar och flammande marschaller. I entrén står två flygvapensoldater i stram givakt och strax innanför finns en frackklädd dörrvakt.

Inträde: Agenterna kan försöka flera olika varianter för att ta sig in på middagen. Dörrvakten går på de flesta lögner som inte är alltför långsökta. Om en agent är i sällskap med Adelvåg är det inga problem att komma in, men namnet på gästlistan behöver ändras.

Placering: Åkesson, McClellan och de andra generalerna är alla här ikväll. Dessutom finns representeanter för flera stora företag både svenska och utländska. Gästlistan visar att Åkesson och McClellan är placerade nära varandra och Adelvåg och hennes sällskap sitter mitt emot. Om McClellan känt igen agenterna vill han gärna ha koll på deras förehavanden och har inget emot att de är placerade nära honom. Ludwig Klaus deltar också vid middagen, men hans koppling till agenternas uppdrag är ännu icke känd och risken att de skall konfrontera honom är därför minimal. Skulle det ändå hända så finns Alf i kulisserna för att rycka in och skydda sin chef.

Middagen inleds: Middagen inleds av en SAAB-tjänsteman som håller tal.

"Jag heter Stellan Boman och vill, å SAABs vägnar, hälsa Er alla hjärtligt välkomna hit. Vi hoppas att dagen varit givande och att kvällen här på Ekslund också kommer att bli det. Jag har i egenskap av projektledare för ett nytt projekt här i Linköping den stora äran att för första gången avslöja att ett nytt flygplan kommer att lyfta från Linköping i början av nästa sekel. Vi har gett det nya projektet arbetsnamnet Fenris. Ingen blir väl förvånad om jag berättar att våra utmärkta tekniker lyckats skapa ett koncept på ett flygplan med både smygteknik, "stealth", och samma instabila egenskaper som gör Gripen till världens modernaste stridsflygplan. Detta nya projekt har möjliggjorts av att ett samarbetsavtal har slutits med den amerikanska

företagsgruppen EK & K. Det är med särskild glädje jag hälsar kvällen hedergäst välkommen hit. Mina damer och herrar; mr Ludwig Klaus."

Klaus reser sig upp och bockar sig lite försiktigt innan han sätter sig igen utan att säga ett ord. Visa bild **A**. Många av åhörarna ser imponerade ut och en spontan applåd bryter ut. Agenter som kommer ihåg OPERATION MEDUSA minns hur JAS-planet utsattes för ett stöldförsök 1994. SAAB-mannen fortsätter:

"Nu ser jag att serveringen är klar och därför vill jag bara säga skål och välkomna!"

Maten: Middagen består av en skaldjurscocktail med vitt vin, en stark pepparstek med svenskt rödvin och glass med varm hjortronsylt till efterrätt. Agenter som lyckas med sin "connoisseur" EF4 kan avgöra att maten är mycket bra, men att vinet är något illa valt och lite för lätt i förhållande till den starka steken. Under middagen kan bild **S** användas för att höja stämningen.

En inbjudan: Under middagen kommer Adelvåg in på en konversation om jakt. Efter en stunds kringprat försöker hon fråga Åkesson om inte agenten kan få följa med till Åre (se nedan). Andra alternativ för att komma med på älgjakten kan vara att själv prata med Åkesson eller McClellan eller rent av att skugga generalerna till Åre. Om Linda charmat McClellan föreslår han att hon skall följa med på en uppfriskande fjälltur.

JAKTSTUGAN

Generalerna har bestämt sig för att avsluta sitt sverigebesök med en avkopplande älgjakt i Jämtland. Generalen Sture Åkesson ställer sin "sommarstuga" utanför Åre till förfogande. Generalerna Åkesson och McClellan lämnar Linköping klockan 09:00 tillsammans med Adelvåg och eventuellt medbjudna agenter. Hans Svärd kan också tänkas vara med om ingen av agenterna fått Sonjas gunst. I hyrda volvobilar kör de de knappt 100 milen och når stugan klockan 22:00.

Vägen in: Agenterna kan ta sig in i stugan på flera sätt. Antingen genom att ha kontakt med Åkesson, Adelvåg eller McClellan. Oavsett om fienderna litar på agenterna från början kommer de att avslöjas när de snokar runt i huset och bli utsatta för attentatet under älgjakten nedan.

Jaktstugan ligger i en sluttning med utsikt över en liten sjö. I bakgrunden reser sig de majestätiska fjällen och gör att platsen ser ut som om vore den en vacker tavla. Luften är fuktig och lite kylig, men den första snön har ännu inte fallit. Utanför stugan möter en man som kallar sig Wilson.

Första kvällen: Visa karta **K5** och **K6**. I jaktstugan finns förutom generalerna också en av den amerikanske presidentens civila rådgivare, Arthur Wilson (visa bild **F**). Generalerna är alla sammansvurna och de planerar att använda sin lilla semester både som avkoppling och för att diskutera kommande verksamhet. Beskriv tillvaron i jaktstugan som lugn och avslappnad. Den första kvällen tillbringas framför en stor brasa med jakthistorier. Agenter som lyckas med "local customs" EF 4, vet att det ännu inte är säsong för älgjakt och kan välja om de skall ta upp detta med sin värd.

Natten: Agenterna kan försöka att undersöka huset under natten.

Wilsons rum: På skrivbordet i Arthur Wilsons rum ligger en bok med Shakespeares samlade verk. Den är uppslagen på Henry V. I datorn finns ett halvskrivet dokument som är på väg att bli ett presidenttal. Dela ut ledtråd nr **U8**. Ett omärkligt litet program bokför att någon varit inne i datorn och vilken tid detta skedde. Morgonen därpå berättar Arthur Wilson för McClellan vad som hänt.

McClellans rum: I McClellans rum finns en UFO-affisch. Dela ut ledtråd nr **U9**.

ÄLGJAKTEN

Generalerna går upp tidigt dagen därpå. Klockan 06:00 är alla samlade i gillestugan för frukost. Major Adelvåg har kokat choklad och satt på radion. På radion hörs ett program om ett kommande presidentmöte i Kairo.

"Med anledning av den senaste tidens terrorhandlingar i bla Storbrittannirn och Israel har president Clinton sammankallat ett toppmöte i Kairo. Mötet skall inledas tisdagen den tionde september och bland annat den ryske presidenten har sagt att han är villig att ställa upp."

Stämningen är mera spänd denna morgon och endast Sonja ser glad ut.

Avfärd: Åkesson har två terrängbilar utanför stugan och alla deltagare kliver upp och beger sig ut för att jaga. Arthur Wilson stannar i stugan. Färden går ut i fjällandskapet till en öppen myr. Landskapet är stilla och vackert. Agenter som lyckas med en "sixth sense" EF 5 hör motorljud från högvarviga motorer i fjärran.

Jaktlycka? Agenterna tilldelas en plats i skogen tillsammans med Adelvåg och alla får varsitt gevär. Underligt nog får de bara två skott var. Efter en stunds väntan dyker skogens konung upp. Låt agenterna prova jaktlyckan. Har de gott omdöme så avstår de från att skjuta eftersom det ännu inte är jaktsäsång. Om älgen fälls måste de fram och ta hand om den.

JAKTGEVÄR

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+2	1/2	10*	I	0-50	120-200	na	99	-4	2

* De har bara två skott var.

Bandvagnar: Precis när agenterna är som mest upptagna med att ta hand om älgen eller Adelvåg kommer en militärgrön bandvagn per agent körande ur skogen. På taket sitter en prickskytt med en Ak5a. McClellan har bett Åkesson att röja agenterna ur vägen och också rekommenderat att Adelvåg inte är lämplig som adjutant, även om hon är söt.

BANDVAGN

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
-1	5	30	50	300	4	16

BANDVAGNSSOLDATER
STR: 7 DEX: 7 WIL: 6 PER: 7 INT: 6
PRIMARY CHANCES
Demolitions: 8, Driving: 10, Evasion: 10, Fire Combat: 9, HTH Combat: 11
HTH DC: A
SPEED: 1
WEAPON: Ak5

Ak5

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+1	2	30	I	0-15	40-70	na	96-99	-3	2
	10		L						

TOTAL DRAW: -4/-2
TOTAL CON: na

Jakt: Om en jakt bryter ut kan agenterna använda "evasion", men de kan inte använda "flee"-manövern så länge de är till fots. En bandvagn förföljer varje agent. Slå en gång varje runda i följande tabell:

"Die roll"	"Obstacle"
1-4	Inga hinder. Jakten fortsätter.
5	Nedfallet träd. En "trick-maneuver" EF 5 krävs för att hoppa över.
6	Vattendrag. En "trick-maneuver" EF 5 krävs för att hoppa över med hjälp av en slana. Bilen kan hoppa över med hjälp av ett närbeläget gupp, men då behövs en "trick-maneuver" EF 5. Bandvagnarna flyter lätt över, men detta går långsamt så avståndet ökar med ett.
7	Låg gärdsgård. "Trick-maneuver" EF 8 för fotgängare, EF 6 för bandvagnar samt EF 4 för bilar.
8	Älgfamilj tittar nyfiket på när agenterna passerar i hög fart. Jakten fortsätter.
9-10	Grusväg. Längs vägen kommer en duett körande. Se nedan. Slå om om detta resultat upprepas.

Duetten: Tabellen ovan kan ge resultatet att en Volvo Duett (herrgårdsversionen av PVn) dyker upp. Bakom ratten sitter en äldre dam med basker. Damen stannar om agenterna vinkar till henne. Hon presenterar sig som Elsa Persson och bjuder gärna på en lift. Om agenterna inte tilltvingar sig herraväldet över bilen kör hon själv. Elsa har "driving" PC 17 (50 år bakom ratten som distriktssköterska har gjort god nytta).

VOLVO DUETT

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
-2	5	50	90	280	2	5

Efter jakten: Om agenterna har hittat UFO-affischen kan de nu ge sig av till USA och UFO-mässan som börjar den 9e. Adelvåg följer gärna med om hon får, hon är orolig för represalier från Åkesson eller McClellan. Hämndlystna agenter kan vilja göra ett återbesök i jaktstugan. Detta tillåts givetvis, men det offrar speltid på något som inte är nödvändigt.

G. USA

I USA hålls den UFO-mässa som agenterna blivit intresserade av att undersöka. Samtidigt som agenterna besöker UFO-mässan använder Ludwig Klaus den för att förse sina hjärntvättade medhjälpare med viruskapslar. Vid det här laget kan agenterna vara intresserade av både EK & K och Ludwig Klaus. Om de begär information från MI6 dela ut bladen **U10** och **U11**. New York ligger i tidszon GMT-5 och Denver i GMT-7.

RESAN DIT

Med flyg från Stockholm kan agenterna nå New York. Ett plan lyfter klockan 08:30 måndagen den 9e. Det landar i New York 10 timmar senare 12:30, lokal tid. Från New York till Denver tar det ytterligare fem timmar och de är framme ca 16:00, lokal tid. Agenterna kan bo på hotell Majestic i Denver.

UFOMÄSSAN

Mässan hålls i Denver, Colorado, på University of Denver. Mässan började på morgonen måndagen den 9e september och hålls i lokaler som för närvarande inte används i undervisningen. Beskriv mässlokalerna för agenterna.

University of Denver är ett stort universitet med tusentals studenter. UFO-mässan hålls i en del av universitetet som för närvarande inte används till undervisning. Huvudattraktionerna på mässan är en stor fotoutställning där olika amatörfotografer visar upp sina bilder på UFOs och rymdvarelser samt ett antal seminarier där författare och enskilda diskuterar UFO-händelser.

T-tröjor: Mässlokalerna är fulla av märkliga människor som alla har det gemensamt att de tror att vår planet hemsöks av utomjordingar. Vissa av dem hävdar till och med att de träffat rymdvarelser. Deltagarna på mässan kommer från länder runt om i hela världen. Efter en stunds rundvandring i lokalerna kan agenterna dra slutsatsen att en stor grupp deltagare har t-tröjor med texten "Area 51-Abductee". Dessa människor var på en UFO-utflykt i närheten av Area 51 i mars 1996.

Pantern: En av mässdeltagarna heter Julie Panthera (bild **H**). Hon är en av dem som bär "Area-51"-tröjorna. Låt agenterna lägga märke till henne under ett besök i fotoutställningen (visa bild **T**), kafeterian eller bara i en korridor. Julie är en ung vacker UFOist. Låt en agent försöka använda sin "seduction" mot henne. Hon är framförallt intresserad av att tala om rymdfenomen och flygande tefat.

Innan de lämnar mässan: Under slutet av agenternas besök går de förbi en anslagstavla där det finns en affisch med texten "The Abduction at Area 51. The Abductees tells their story". Den berättar om ett seminarium som skall hållas dagen därpå klockan 14:00.

EN KVÄLL PÅ STA'N

Om agenterna har träffat Julie, föreslår hon en barrunda på sta'n för att prova på Denvers uteliv. Om en agent följer med henne till hennes hotellrum kan han hitta en viruskapsel som hon gömt i en resväska utan att själv vara medveten om detta. Om agenterna missar detta tillfälle att hitta kapseln kan Julie ha den i sin handväska dagen därpå.

Viruskapseln: Kapseln ser likadan ut som den som hittades i Jason Scotts lägenhet, men den här är oöppnad. Just denna kapsel är programmerad att slå till i London, eftersom det är Julies hemstad. Bla annat så innehåller den drottningens och premiärministerns genetiska kod. Om agenterna skickar kapseln till MI6 eller CIA kan de få den analyserad på 24 timmar. När analysen är klar kommer svaret att kapseln innehåller ett mycket dödligt virus av en typ som aldrig tidigare påträffats.

Morgonen därpå: Prick klockan sex (18:00) varje kväll blir Julie tom i blicken och gör allt för att få se på CNN. Oavsett vad som visas har hon inget minne av vad hon sett efteråt. Hon har ett tvångsbeteende att se på CNN varje dag klockan 18:00.

SEMINARIUM

Under mässan hålls flera seminarier. Ett av dem behandlar en grupp UFOister som besökte Area 51 i mars i år.

När Ni närmar Er föreläsningssalen får Fred plötsligt syn på en propert klädd, mycket vacker ,rödhårig kvinna som uttråkat tittar på klockan.

Visa bild **I**. Kvinnan är förstås agent Scully. Hon är inte särskilt intresserad av UFO-föreläsningar, men har ändå följt med Mulder hit. Om agenetrna presenterar sig avslöjar hon inte omedelbart att hon är FBI-agent, utan låter agenterna ta initiativet. När agenterna kommit in i salen börjar föreläsningen (cirka 14:15):

"Flera av oss här i salen tillhör alla den grupp som i mars i år besökte Area 51 i Nevadaöknen i syfte att undersöka verksamheten där. Under lång tid har Area 51 varit okänt för den verksamhet som bedrivs där. Vi har sedan länge haft tydliga bevis för att flera utomjordiska besökare landat vid eller förts till detta område. Militärens bevakning av området är dock rigorös och det går inte att komma närmare än ett par mil utan att överskrida lagen. Vid detta tillfälle hade vi klippt upp två taggtrådshinder och närmat oss till ett avstånd av två kilometer. Strax efter midnatt uppträdde ett mystiskt ljusfenomen över basen, men inte ens våra bästa teleobjektiv kunde fånga det på bild. Strax därefter föll vi alla i medvetslöshet på en gång. Det som sedan hände är svårt att beskriva eftersom våra uppfattningar går isär. Fröken Panthera."

Julie Panthera går upp i talarstolen.

"Min uppfattning är att vi blev nedsövda och därefter bortförda av utomjordingar. Jag har själv diffusa minnen av flera män i rymddräkter som la upp mig på något som jag tror var ett operationsbord. Vilka ingrepp de kan ha gjort har jag inget minne av. Jag har märkt att jag ofta drabbas av minnesluckor på kvällarna,men har ingen förklaring till detta."

Flera personer i åhörarskaran nickar bifall och ett mummel utbryter. Därefter fortsätter föreläsningen med flera liknande berättelser. Vissa av mötesdeltagarna har minnesluckor på morgonen, andra på natten etc.

Arkiv-X: Med på seminariet finns Scully och Mulder från FBI. De är med på mässan för att undersöka de som säger sig blivit bortförda av UFOs. Mulder, framförallt, är intresserad av att lyssna på seminariet, medan Scully förehåller sig sval. Agenterna har antingen redan mött Scully utanför salen eller så kan de känna igen FBI-agenterna på deras avvikande klädsel (visa bild **J**). När de första artigheterna är avverkade och Mulder förstår att agenterna är intresserade av Area 51 visar han sitt ID kort (**U12**).

Scully och Mulder kan vara till hjälp för agenterna. Mulder har en x-file som handlar om att flera människor har dött oförklarligt av en allvarlig sjukdom. Om agenterna berättar något som kan få Mulder att associera till denna fil säger han:.

"Jag har undersökt ett fall som liknar detta. Kan vi träffas lite mera ostört så kan ni få ta del av vad vi vet i detalj?"

Om agenterna nappar på detta föreslår Mulder ett möte på Denver zoo klockan 24:00.

"Jag ordnar så att personalgrinden står öppen."

Fram till midnatt: Någon gång under eftermiddagen går agenterna förbi ett tidningsstånd och köper en dagstidning. Dela ut **U14**. Julie uppvisar ett nytt tvångsartat beteende att se på CNN klockan 18:00. Hon börjar också prata om att åka hem till London.

DENVER ZOO

Agenterna närmar sig zoo under natten. Zoogrinden är låst ("lockpicking" EF 7) eftersom det är efter stängningsdags. Staketet går att klättra över ("mountaineering" EF 6). Men Mulder har gjort som han lovat och personalingången är öppen. Visa spelarna karta **K11**.

Denver zoo är normalt sett en trevlig plats för en utflykt. Men nu på natten ligger en tryckt stämmning över anläggningen. De flesta djuren sover sover, utom de som är nattaktiva. Då och då hörs djungelläten, som är fullständigt malplacerade i en storstad som Denver.

Scully och Mulder väntar vid en damm i parkens centrala delar. Mulder står invid dammen, medan Scully övervakar från en dold position. När agenterna når fram till Mulder räcker han fram en pappersbunt (ge spelarna **U13**).

Anfall: Klaus har bestämt sig för att röja både MI6 och FBI agenterna ur vägen.

Plötsligt hörs ett brak i bakgrunden. In genom den krossade zoogrinden kör tre svarta vans med helljuset tänt. Däcken skriker till när bilarna stannar och man kan höra ljudet från skjutdörrarna som snabbt glider upp.

Det finns två angripare per agent (inklusive Scully och Mulder) och ytterligare tre förare till vansen. Förföljarna är klädda i jeans och skinnjacka och bär svarta

handskar och goggles. De är utrustade med ljuddämpade MP5or. Agenterna kan välja att genomföra en eldstrid, men angreppet borde vara anledning nog att fly. Pga av mörkret får alla en EFM på -2 vid eldstrid.

NIGHT VISION GOGGLES
Minskar mörkermodifieringen till -1 vid eldstrid och gör att en bilförare kan köra i mörker med släckt belysning.

ATTACKSTYRKA
STR: 7 DEX: 8 WIL: 8 PER: 6 INT: 8
PRIMARY CHANCES
Driving: 12, Evasion: 10, Fire Combat: 10, HTH Combat: 11
HTH DC: A
SPEED: 1
WEAPON: MP5

MP5

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	6	30	I(F)	0-12	45-70	+3	99	-2	1

Silencer reduces DC by 1
TOTAL DRAW: -3/-1
TOTAL CON: +3

Jakt: Om en jakt bryter måste varje agent behandlas separat (de slår alla sin egen "evasion"). Två angripare förföljer varje agent och vansen följer slumpvis vald person. Observera att "flee" inte går att använda mot en van. Slå en gång varje runda i följande tabell:

"Die roll"	"Obstacle"
1-2	Inget. Jakten fortsätter över gångvägar och gräsmattor.
3	Björnhålan. En "trick-maneuver" EF 5 krävs för att hoppa ner till björnarna. Fordon kan inte följa efter. Slå "evasion" (eller "riding") EF 5 för att undvika björnhonan som vaknat, annars blir det handgemäng (se nedan).
4	Lejongropen. En "trick-maneuver" EF 5 krävs för att hoppa ner till lejonen. Fordon kan inte följa efter. Slå "evasion" (eller "riding") EF 4 för att undvika lejonet som vaknat, annars blir det handgemäng (se nedan).
5-6	Lågt staket, uppställt mini-tåg eller glasservering med bänkar och parasoller. "Trick-maneuver" EF 7 för fotgängare och ryttare, EF 3 för fordon.
7-9	Zebrahage (eller kamelhage). "Trick-maneuver" EF 7 för fotgängare, EF 3 för fordon. Slå "riding" EF 5 för att svinga sig upp på en zebra. Agenter på zebraryggen kan välja "flee" mot förföljande fordon, medan förföljare till fots inte kan välja "pursue". Slå om om detta resultat upprepas för en agent som redan rider.
10	Återvändsgränd. Stanna och slåss eller gör en "trick-maneuver" EF 3 för att snabbt klättra över (eller hoppa med en zebra/kamel) staketet. Fordon kan inte följa efter. Jakten fortsätter på stadens gator-slå inga fler slag i denna tabell.

Vilddjur: Vildjuren angriper agenter och förföljare urskiljningslöst. Angripna gräsätare (zebra eller kamel) får panik och kastar av ryttaren om han/hon inte slår "riding" EF 4.

BJÖRN						
STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT	PC
15	5	9	D	2	15	

LEJON						
STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT	PC
14	5	9	D	3	14	

Jakten fortsätter tills alla agenter är undanröjda, tillfångatagna eller har flytt. Eller tills de har dödat eller skakat av sig sina förföljare. Scully och Mulder lyckas skaka av sig sina förföljare och komma undan. Agenterna hör inte mer av dem under detta uppdrag.

FÖRETAGET EK & K

Om agenterna vill undersöka Klaus företag EK & K kan detta vara lämpligt i samband med att de är i USA. Besöket är dock inte nödvändigt för att lösa uppdraget, men nitiska agenter kan ändå vilja försöka. Företaget är beläget i Washington DC. Ett telefonsamtal till företagssekreteraren (WIL 7) kan ordna ett möte efter lite övertalning om skälen är tillräckligt trovärdiga.

Ludwig Klaus tar emot på sitt kontor. Han har tid att prata i fem minuter (klocka tiden). Alf står hela tiden vid sin chefs sida och övervakar vad som händer.

Inget väsentligt sägs under mötet och Klaus verkar vare sig otrevlig eller mystisk.

H. Egypten

Den amerikanske presidenten har kallat till toppmöte med anledning av den senaste tidens terrordåd. Mötet har hållit på sedan tisdagen den 10e september och är på väg att avslutas. Man har kommit fram till ett polisiärt samarbete mellan flera stater som skall försvåra för terroristerna i framtiden. Dessutom har man bestämt att presidenten skall adressera hela världen i ett tv-tal klockan 20:00 den (egyptisk tid; vilket sammanfaller med 11:00 i Denver). Kairo ligger i tidszon GMT +2.

RESAN DIT

Antiterroristkonferansen hålls i Kairo. Ett plan går från Denver klockan 07:30 på onsdagen den 11e. Med flyg tar resan från Denver till New York fem timmar och från New York till Kairo fjorton timmar. Detta betyder att de är framme i Kairo 12:30, lokal tid torsdagen den 12e september. Staden finns beskriven i FOR YOUR INFORMATION. Agenterna kan ta in på hotell Nile Hilton.

Kontakt med M: Om agenterna kontaktar M blir hon tveksam till om bevisen räcker för att ordna ett möte med presidenten. Hon föreslår istället att agenterna kontaktar den brittiske ambassadören i Kairo. Vid ambassaden får de dock reda på att ambassadören inte kan nås eftersom han är bisittare åt premiärministern och befinner sig på toppmötet.

PRESIDENTENS MIDDAG

Presidenten tänker hålla en middag före sitt tv-sända tal. Middagen hålls klockan 18:00 i presidentpalatset (karta **K8**). Säkerhetsvakter tillser att ingen utomstående stör presidentens middag. Agenterna kan försöka ta sig in genom att lura vakterna eller genom att smyga sig in.

Presidentpalatset är välbevakat av egyptiska poliser och militärer. Sandsäckar har staplats upp runt byggnadens bottenvåning. Strax utanför byggnden står flera sändarbussar från världens ledande nyhetsstationer uppställda. Flera tekniker jobbar med att dra kablar och ställa in antenner.

Sabotera tv: Utanför byggnaden står CNNs sändarbuss. Om den slås ut under minst en halvtimme så hinner inte presidentens tal gå ut i tid för att UFOisterna skall höra det.

Vägen in: Att övertala vakten är så gott som omöjligt. Han stoppar alla som inte är inbjudna till middagen. Från klockan 19:00 tillåts dock reportrar och tv-team att komma in i byggnaden. De blir eskorterade till presslokalerna, som även de hålls under sträng bevakning. Förutom huvudentrén finns ett antal ingångar för personal. De har alla det gemensamt att de bevakas av två vakter, med order att inte släppa in någon före presidentens tal avslutats. Alla dörrar, utom huvudentrén är låsta ("lockpicking" EF 2) och larmade ("electronics" EF 4). Även vakterna kan larma via sina walkie-talkies.

EGYPTISKA POLISER OCH VAKTER
STR: 8 DEX: 8 WIL: 7 PER: 7 INT: 6
PRIMARY CHANCES
Driving: 6, Evasion: 12, Fire Combat: 8, HTH Combat: 12
HTH DC: A
SPEED: 1
WEAPON: AKM

AKM

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+1	2	30	I	0-20	50-90	na	97-99	-3	2

TOTAL DRAW: -4/-2
TOTAL CON: na

Larm: Om något larm går skickas fyra vakter att undersöka intrånget och de är på plats efter två minuter. Om de inte hittar någon påbörjas en minutiös genomsökning av lokalerna med hjälp av tio fyramannapatruller och hundar. Alla får visa sin legitimation och alla fasta vakter dubbleras.

Väl inne: Läs denna beskrivning om agenterna kommer in via huvudentrén:

Inne i foajén går dekoren i gammal egyptisk stil. Fyra stora anubisstatyer når från golv till tak och väggarna är vackert bemålade med kopior av bilder som annars bara återfinns i de mäktiga pyramiderna.

Smyga in: Överallt finns vakter och chansen att osedd smyga genom byggnaden är liten. Agenterna måste slå "stealth" en gång per minut eller korridor de passerar. Om de misslyckas upptäcks de av en vakt som genast kräver legitimation.

Matsalen: Middagen hålls i en stor vacker sal på övervåningen.

Presidenten sitter bredvid sin egyptiske motsvarighet i kortänden av ett jättelikt långbord. Salen är vacker dekorerad med egyptiska motiv och från taket hänger imponernde kristallkronor.

Om agenterna tränger sig in i denna sal blir de genast utsatta för ett arresteringsförsök av rummets tolv vakter. Med på middagen finns Arthur Wilson. Han har presidenttalet i sin innerficka.

Övertala presidenten: Om agenterna lyckas komma så nära presidenten att han kan höra dem kan de försöka få hans uppmärksamhet. Detta kräver en QR1 "charisma" EF 5. Om detta lyckas ber presidenten vakterna att vänta innan de för bort inkräktarna. Nu kan agenterna försöka med ett övertalningsförsök. Börja med att slå presidentens "reaction" utan några särskilda modifieringar. Låt sedan agenetrna dra sin historia och sedan slå "persuation". Bill Clinton har WIL 13.

TV-TALET

Presidenten skall hålla sitt tal 20:00. Klaus plan är att talet skall utlösa UFO-människornas spridning av viruset. Presidenten avslutar middagen 19:50 och börjar gå mot presslokalerna. Om agenterna är i närheten kan de se att Arthur Wilson räcker över talet i korridoren utanför presslokalen .

Posera som reporter: Agenterna kan lyckas ta sig in i pressrummet om de låtsas vara reportrar. De behöver dock ha någorlunda trovärdiga presskort. Väl inne i pressrummet kan de vänta tills presidenten anländer och där göra samma övertalningsförsök som ovan.

Talet: Väl inne i presslokalen sätter han sig framför tv-kamerorna, flankerad av den egyptiske och den franske presidenten. Han inleder sitt tal:

"Ärade världsmedborgare. Jag och mina vördade kollegor, från i stort sett alla världens länder har bestämt oss för ett gemensamt uttalande med anledning av den senaste dtidens terrorhandlingar mot oskyldiga människor runt om i världen. Vi fördömer gemensamt alla former av terror. Vi har gett våra polisiära och militära organisationer långtgående befogenheter till samarbete. Vi har fått kritik för att vi inte varit tillräckligt väl förberedda och inte agerat med bestämdhet, men nu vill jag bara säga... "

Och nu kommer den farliga strofen:

"All things are ready, if our minds be so."

Om han hinner uttala dessa ord är katastrofen ett faktum.

Presidentens reaktion: Om agenterna lyckats få presidenten att inse vad som kommer att hända om talets hålls som det är skrivet avbryter presidenten presskonferansen och begär fram en kodad telefon.

Presidenten slår blixtsnabbt ett telefonnummer och börjar tala med en general i andra änden. Han ser bekymrad ut när han nämner ordet konspiration. Samtalet avslutas med att generalen får order att försätta 82nd airborne i larmberedskap.

Presidenten lägger på luren och vänder sig mot agenterna och säger på bred amerikanska:

"Well son (sister)... Ni har räddat livet på tusentals människor genom Ert resoluta och modiga ingripande. Man skulle gott kunna tro att Ni var från CIA. Nu finns ingen tid att spilla; Area 51 måste säkras för att förhindra spridningen av viruset. Ni kan ta Airforce One till Nevada och jag skall underrätta CIA om att möta Er. Men skynda Er; så snart jag ger min order kommer hela 82nd att storma området. It's the only way to be sure!"

Om de misslyckas: I texten ovan finns ett antal olika metoder att förhindra presidentens tal. Spelledaren uppmuntras att låta spelarna prova sina egna i ideér. Kanske kan de lyckas byta ut talet medan Arthur Wilson har det på sig. Skulle de trots allt misslyckas drabbas världen av en mycket otrevlig katastrof. För att undvika detta griper 007 in i sista sekunden. När presidenten precis börjar uttala den avgörande meningen bryts ordningen i studion av att en mörkhårig reporter knuffar omkull kameran. I tumultet som uppstår hoppar Bond vigt in framför presidenten och säger:

"I am James Bond 007 of her majesty's secret service, MI6. Your speech must not be made mr president..."

007s övertalning är givetvis framgångsrik. Denna utveckling gör att agenterna kan slutföra äventyret, men det räknas som om de misslyckats med sitt huvuduppdrag.

I. Area 51

I denna hemliga anläggning finns Ludwig Klaus viktigaste tillgångar, FORMULA M100, och vävnadsprover från vänner och ovänner som Klaus har samlat in under lång tid. Agenterna vet nu allt de behöver och kommer att få uppdraget att förstöra Klaus bas. Nevadaöknen ligger i tidszon GMT -7.

RESAN DIT

Om presidenten har fåtts att förstå allvaret i situationen beordrar han Airforce One (presidentens privata plan) att flyga dem till Nevadaöknen. Eftersom han anser att det inte finns någon tid att spilla ser han till att agenterna kan resa 00:00. Efter sexton timmars restid är de framme 09:00 fredagen den 13e. Vidskepliga agenter har säkert invändningar mot detta. Om de inte är klara klockan 12:00 dyker 82a luftburna upp. Varken Julie eller Adelvåg tillåts medfölja på detta farliga uppdrag.

Alla flygplan som närmar sig Area 51 upptäcks av radar, men Airforce One har fått specialtillstånd och väcker ingen uppmärksamhet hos Klaus och hans anhang.

INFILTRATION

Karta **K13** ger en överblick och karta **K9** visar Area 19 utifrån. Med fallskärm och iförda khaki overaller hopar agenterna ur Airforce One över Area 51. Agenterna landar på en förutbestämd plats i närheten av Groom Lake. Leiters Team, bestående av honom själv och tolv CIA-agenter, har fått sina order och väntar på agenterna på marken. Alldeles intill landningsplatsen står en skylt (visa **U15**). Leiter tilldelar dem varsinn M16 och två handgranater.

M16

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	2	30	I	0-15	40-70	na	95-99	-3	2
	10		L						

FRAGMENTATION GRENADE

AREA	DC
	I

"Det här blir inte lätt. Vi måste dela upp oss i två team. Jag tar min grupp och säkrar Area 51 och Ni säkrar Area 19 där borta"

Agenterna måste försöka närma sig Area 19 utan att bli upptäckta.

Ni befinner Er i en öken. Två kilometer i nordvästlig riktning syns de industriliknande byggnader som utgör Area 51. Rakt i väster reser sig tre ökenbruna kullar över det annars platta landskapet. På toppen av en av kullarna spretar en skog av mystiska antenner. Här och var står en uttorkad buske.

Agenterna lämnar Leiters backup team och börjar gå mot Area 19.

Vakter: Hela området bevakas av Klaus säkerhetsvakter från Wackenhut Security. De är alla lojala mot Klaus och skjuter skarpt mot alla inkräktare. Alla vakter är utrustade med MP5or och walkie-talkies.

AREA 19 VAKTER
STR: 8 DEX: 9 WIL: 9 PER: 8 INT: 8
PRIMARY CHANCES
Driving: 9, Evasion: 11, Fire Combat: 10, HTH Combat: 12
HTH DC: A
SPEED: 2
WEAPON: MP5

MP5

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	6	30	I(F)	0-12	45-70	+3	99	-2	1

TOTAL DRAW: -2/0
TOTAL CON: +3

Rörelsedetektorer: På vägen fram mot Area 19 finns ett fält med elektroniska rörelsedetektorer. Alla detektorerna är kopplade till vaktcentralen på 1a våningen i Area 19. För att ta sig fram oupptäckt måste agenterna först upptäcka detektorerna. Detta kan göras med PER EF 5 eller "sixth sense" EF 4. Slå dessa slag en gång på vägen fram. Upptäckta detektorer kan sedan undvikas med ett "evasion"-slag på EF 4 (endast ett krävs). Om de upptäcks skickar vakten i vaktcentralen en jeep med två vakter.

Efter tio minuter har Ni kommit ungefär halvvägs. Då dyker en Boeing 737 upp vid horisonten. Planet ser ut att gå in för landning mitt i öknen! Strax före landning kan Ni se hur ett dolt sprinklersystem aktiveras och bevattnar ökensanden. En två kilometer lång landningsbana blir synlig. Samtidigt som Ni ökar marschtakten kommer två jeepar körande, tillsynes ur tomma intet. Fem personer kliver ur planet och upp i jeeparna, varefter planet omedelbart startar och lyfter. Ni kan se jeeparna köra mot en av de tre kullarna som nu befinner sig på en knapp kilometers avstånd.

Närmare kullen: När agenterna närmar sig kullen kan de se att jeeparna släpps in genom en kamouflerad port i en av kullarna. Utanför porten står alltid två beväpnade vakter. Strax innanför dörren finns ytterligare två. För att ta sig osedd fram till de yttre vakterna krävs ett "stealth" slag (EF5). Vakterna kan upptäcka agenterna om de lyckas med ett PER-slag på en EF som motsvarar QR på agenternas "stealth" slag. Om agenterna lyckas ta sig fram till vakterna utan att bli upptäckta kan de försöka slå "knockout" med total överraskning (+4 EFM).

Innanför dörren: Vakterna innanför dörren kanske kan luras genom att använda walkie-talkien. Om agenterna drar en någorlunda trolig vals kan de få vakterna att öppna dörren. Annars måste de försöka forcera det elektroniska låset ("electronics" EF 3). Vakterna innanför dörren blir isåfall också överrskade, eftersom de inte väntar sig att dörren skall öppnas utifrån.

INNE I BASEN

Använd karta **K10** och **K11.**

Innanför porten finns en bred korridor som leder fram till en hissplattform. Bilarna står parkerade i en liten grotta till vänster, medan två vakter uppehåller sig i en kur till höger.

Hissen aktiveras med en stor röd knapp med en ned-pil på. Nedanför hissen finns Area 19s hemliga faciliteter.

Vakter: Sammanlagt finns nio (tolv om det är fyra agenter) vakter uppdelade i patruller om tre (fyra). Dessutom finns vakter vid hissarna och ytterligare tre i vilorummet.

Vaktrunda: De underjordiska lokalerna patrulleras av flera vaktpatruller. För att ta sig fram inne i basen krävs ett "stealth" slag (EF5) varje minut. Vakterna kan upptäcka agenterna om de lyckas med ett PER-slag på en EF som motsvarar QR på agenternas "stealth" slag. Om detta sker kommer en vaktpatrull rusande för att undersöka intrånget.

Dörrar: Alla dörrar i basen är låsta och larmade. Låsen öppnas med särskilda magnetkort. Låsen kräver "electronics" EF 3 och larmen "electronics" EF 3.

Vid larm: Om larmet går skickas en av patrullerna att undersöka.

Tv-övervakning: Lokalerna övervakas av flera videokameror. Alla kamerorna är kopplade till vaktcentralen på 1a våningen. För att ta sig fram oupptäckt genom byggnaden måste agenterna först upptäcka kamerorna. Detta kan göras med PER EF 6 eller "sixth sense" EF 5. Slå detta slag en gång per våning. Upptäckta kameror kan sedan undvikas med ett "evasion"-slag EF 5 per minut. Även om agenterna syns i en kamera måste vakten i vaktcentralen slå ett PER EF 5 för att hinna se dem.

LOKALERNA

Area 19 består av fem olika våningar. Endast den översta är intressant under spel. Om spelarna tar hissen ner kan spelledaren informera om att de nedre våningarna ser ut på ett likande sätt som de övre. De olika rummen på den första våningen under mark innehåller.

A: I denna vaktcentral övervakas alla de inre tvkamerorna och de yttre rörelsedetektorerna av en vakt. Om någon passerar en tvkamera måste vakten lyckas med en PER EF 5 för att se att något är galet. Rörelsedetektorena på ytan varnar med en ljudsignal och föranleder omedelbart att en jeep skickas ut.

B: Vaktrum där vakterna sover på britsar. Ett stativ innehåller tre MP5or.

C: I denna matsal äter basens personal.

D: Kontor.

E: Kontor.

F: Klaus privata rum.

G: Denna dörr skyddas av ett särskilt lås. Se separat beskrivning nedan.

H: Datorcentral. Förutom en stor uppsättning avancerade datorer finns här också Klaus samling av vävnadsprover. Agenterna kan hitta prover från i stort sett alla kända statschefer och ledare.

I: Lagerlokal för virus. När agenterna når detta rum läs beskrivningen under "SLUTET" nedan.

J: Laboratorium för virusforskning. Delar av framtagningen av viruset har ägt rum här. Agenter med "Biology/Biochemistry" kan avgöra vad apparaturen är till för.

K: Laboratorium med operationsbänk. Här har Klaus utfört operatinerna på UFO-isterna för att kunna hjärntvätta dem. Tyvärr har han hunnit avlägsna det mesta av utrustningen. Endast några få kirurgiska verktyg vittnar om vilka fruktansvärda scener som utspelats här.

Hissar: Framför varje hiss finns en vakt. Hissarna leder till basens nedre nivåer. Varje hiss har fem knappar märkta "1" till "5" respektive.

RUM G

Denna dörr skyddas av ett särskilt lås. För att komma in krävs utöver magnetkortet också ett fingeravtryck. De fingeravtryck som godkänns är de som tillhör Klaus eller hans medhjälpare Alf. "Electronics" EF 3 följt av "electronics" EF 1 behövs för att öppna dörren utan rätt fingeravtryck.

Innanför dörren finns en startramp för vad som förfaller vara en ny, hittills okänd, flygplanstyp. Den blankpolerade flygplanskroppen är svart och deltaformad. Vid nosen syns några fönster med spegelglas. Små rökstrimmor pyr upp från våningen nedanför, moterna är tydligen varma. En lastramp leder från andra sidan av lokalen in i flygplanskroppen, men tillträde verkar svårt eftersom lastluckorna är stängda och ingen öppningsmekanism är synlig.

I själva verket öppnas lastdörren på röstkommando från Alf.

SLUTET

Här återfinns Klaus och Alf som i all hast håller på att lasta det som finns kvar av virusampullerna, assisterade av tre vakter (fyra om det är fyra agenter). Klockan 11:45 är lastningen klar och en truck kommer för att flytta lasten till rum G. När agenterna kliver in avbryts lastningen och vakterna och Alf riktar in sina vapen. Klaus talar.

"Så vi möts igen. Jag måste säga att Er envishet är lite enerverande. Ni verkar ha en otrevlig förmåga att överleva. Nåväl, en välriktad kula kan man inte springa ifrån. Skjut ner dem!"

Vakterna öppnar eld medan Klaus och Alf försöker fly mot rum G genom en lönndörr. Om det behövs för att Klaus skall komma undan stannar Alf i en korridor för att hindra eventuella förföljare.

Vilda lågor: Låt agenterna precis se när Klaus får upp dörren till rum G och dränks i en eldflod. Ett våldsamt vrål från en raketmotor som sedan sakta dör bort i fjärran kan höras.

82nd: Chefen för 82nd airborne landar prick 12:00 och rycker fram med hela sin styrka för att inta området. Om agenterna slutfört sitt uppdrag kan de möta honom i porten och berätta att han kan besätta basen utan risk.

Felix Leiter: När agenterna till slut möter Leiter utanför Area 19 kan han berätta att han såg en smal rökstrimma på himlen när ett flygande föremål verkade lyfta från en plats inne i kullen.

J. Epilog

Om det finns tid kvar kan spelledaren välja att genomföra följande epilog.

BRÖLLOP?

Låt Sonja respektive Julie låta förstå att de är intresserade av ett giftermål med den av agenterna som varit närmast dem under uppdraget. Bröllopet genomförs nästa vår, i maj 1997. Vigseln utförs i en kyrka på agentens hemort. Alla kända människor är samlade och till och med den amerikanske presidenten och den brittikse premiärministern deltar för att visa sin tacksamhet mot agenterna för deras resoluta ingripande. Säkerhetspådraget är stort.

Säg ja: Prästen säger:

"Tager Du" (agentens namn) " denna " (damens namn) "till din äkta maka att älska henne i nöd och lust tills döden skiljer Er åt?"

Låt agenten svara.

"Tager Du" (damens namn) " denna " (agentens namn) "till din äkta make att älska honom i nöd och lust tills döden skiljer Er åt?"

Hon svarar:

"Ja!"

Tårtan: När det blir dags att skära upp bröllopstårtan komer Q rusande med en pipande apparat.

"Rör den inte. Där finns en bomb!"

"Var inte löjlig major Boothroyd." manar M. "Förstör inte nöjet för de unga tu."

En man ur serveringspersonalen sliter fram en Luger och blir genast igenkänd som en medlem ur Irakiska Frihetsarmén. Använd samma statistik som "Förra årets kapare".

FÖRRA ÅRETS KAPARE
STR: 7 DEX: 6 WIL: 5 PER: 6 INT: 4
PRIMARY CHANCES
Demolitions: 5, Driving: 8, Evasion: 7, Fire Combat: 8, HTH Combat: 9, Stealth: 7, Torture: 5
HTH DC: A
SPEED: 1
WEAPON: Luger

LUGER

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	2	8	F	0-4	12-18	0	99	0	2

TOTAL DRAW: -1/+1
TOTAL CON: 0

Det torde vara enkelt för agenterna att stoppa honom. Q blir förlägen när han efter att ha desarmerat och serverat tårtan blir hyllad som dagens hjälte och får skaka presidentens och premiärministerns hand.

Del IV: Bilagor

A. Spelarnas agenter

Spelarnas rollfigursformulär finns i separata foldrar att delas ut till spelarna. De skall beredas tillfälle att bekanta sig med sina rollfigursformulär före spelet startar. Ett sammandrag av spelarnas rollfigursformulär presenteras nedan som en hjälp för spelledaren.

Agenterna: De fyra spelaragenterna har träffats under flera tidigare uppdrag och känner varandra väl. Deras förhållande till varandra finns angivet på rollfigursformulären. Uppmuntra dem att spela ut sina egenskaper mot varandra, men försök att hålla tidsåtgången för detta till ett minimum. Spelare som ständigt försöker gå iväg i en egen riktning för att få utlopp för sina svagheter, bör informeras om att de är på ett uppdrag som har hög prioritet. Agenternas tidigare uppdrag tillsammans har gett dem erfarenhetspoäng som använts till utveckling av "skills" och "characteristics". Deras värden är sålunda ändrade i förhållande till tidigare konvent (OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89), KODNAMN MEDUSA (GOTHCON -94) och KODNAMN IKAROS (GOTHCON -95)).

Personlighet: En rubrik kallad "personlighet" finns med på formulären, detta för att underlätta för spelarna att snabbt bilda sig en uppfattning om hur figuren bör rollspelas.

Utrustning: Agenterna är redan tilldelade viss standardutrustning och inget tillfälle att komplettera denna ges före spelet startar. Efter Ms genomgång med agenterna kan de, som vanligt, komplettera sin utrustning med vilken "standard issue equipment" (sid 79, JAMES BOND BASIC GAME) de vill. Under tävlingsspel tillåts inga övertalningsförsök mot Q. Observera också att den redan tilldelade utrustningen är fullt tillräcklig för att slutföra uppdraget samt att tiden det tar att välja och bokföra ny utrustning är bättre använd på annat håll (försök få spelarna att förstå detta).

För att förenkla användandet av rollfigursformulären finns ett antal extra rubriker angivna. Dessa rubriker innebär:

"Skills": På rollfigursformulären har även "skills" med nivå noll tagits upp. Lägg märke till att "primary chance" för dessa "skills" står inom parantes. Detta innebär, som vanligt, att de kan utföras, men med en extra EFM på -3.

"Total con": Rubriken "Total con" på rollfigursformuläret anger EF-modifieringen för andra personer som försöker avgöra om agenten är beväpnad.

"Total draw": Under rubriken kallad "total draw" finns två värden. Det första värdet anger agentens totala snabbhet med sitt vapen med hänsyn tagen till "speed", typ av hölster, typ av vapen samt den generella modifieringen på -2 för att dra ett hölstrat vapen. Värdet efter strecket tar hänsyn enbart till "speed" och typ av vapen.

ROOKIE 1116 BERTRAHM WOOSTER

STR: 9 DEX: 8 WIL: 9 PER: 9 INT: 8

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(0/(8))	Interrogation	(0/(8))
Charisma	(11/20)	Local Customs	(0/(9))
Cryptography	(1/9)	Lockpicking/Safecracking	(2/10)
Demolitions	(2/10)	Mountaineering	(2/11)
Disguise	(0/(8))	Pickpocket	(2/10)
Diving	(2/10)	Piloting	(4/12)
Driving	(5/13)	Riding	(7/16)
Electronics	(5/13)	Science	(2/10)
Evasion	(3/11)	Seduction	(3/13)
Fire Combat	(10/18)	Sixth Sense	(5/13)
Gambling	(0/(9))	Stealth	(3/12)
HTH Combat	(10/19)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6"2"
WEIGHT: 209 lbs
AGE: 33 (Born: 1963)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 118
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Colt Python

PREVIOUS PROFESSION: Military
FIELDS OF EXPERIENCE: Computers, Military Science, Sailing, Snow Skiing
WEAKNESSES: Fear of Spiders

UNUSED EXPERIENCE POINTS: 95

BAKGRUND: Bertrahm är son till en walesisk far och en engelsk mor. Han.växte upp på familjens gård på den walesiska landsbygden. Bertrahms rädsla för spindlar hänför sig till en händelse i hans barndom. Vid ett tillfälle blev han av misstag inlåst i ett förråd där det kryllade av stora spindlar med ludna ben. Sedan dess blir han stel av skräck så snart han får se även den minsta lilla spindelstackare.
Bertrahms studier inleddes vid Eton och fortsatte senare vid Stanford i Kalifornien, där han läste som utbytesstudent. Därefter gjorde han blixtkarriär inom armén, först vid Royal Welsh Guards och sedan vid 2nd Para. Han hann bli major innan han 1991 överfördes till MI6.
Bertrahm har alltid intresserat sig för vapen och militaria. Han missar aldrig en chans att besöka lokala militärmuseum eller ägna sig åt sin favoritsyssla, att spatsera på Imperial War Museum. Tack vare sitt intresse och sin tidigare karriär är han en av MI6 bästa vapenexperter vad gäller eldhandvapen.
Bertrahm har tre närstående kollegor på MI6; Fred Fitzgreg, Jonathan Baxterhof och Linda Red. Bertrahm föredrar att tilltala dem med deras respektive kodnummer: 713, 1189 samt 790.
Tillsammans med sina tre kollegor har han tidigare deltagit i OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89). De stoppade då en kidnappning av en brittisk vetenskapsman. 1994 deltog han i KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94), ett farligt uppdrag med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Bertrahm var vid det tillfället den som slutligen ändade Vipers brottsbana genom ett välriktat skott med sin Colt Python. 1995 var han delaktig i KODNAMN: IKAROS (GOTHCON -95), då han hjälpte till att förhindra doktor Jupiters planer på att krossa världsekonomin.

PERSONLIGHET: Bertrahm har en tuff och militärisk framtoning. Han föredrar handling framför ord, men hamnar inte sällan i hetsiga dispyter med sina kollegor. Bertrahm är inte så förtjust i att Freds befodran från "rookie till "agent" gick igenom före hans egen, speciellt med tanke på att Bertrahms militära grad var högre än Freds. Bertrahm hade hoppats på att bli "agent" efter KODNAMN: IKAROS, men M tycks vilja avvakta ytterligare med befodran. Bertrahms stora vapenintresse gränsar till passion och hans kollegor får inte sällan avbryta hans djupgående utläggningar om kalibrar, utgånghastigheter, specialammunition och andra "intressanta" detaljer.

UTRUSTNING: Colt Python (PM 0, S/R 1, AMMO 6, DC H, CLOSE 0-3, LONG 13-19, CON +2, JAM 99, DRAW -1, RL 3), 2 extra "speedloaders" (minskar RL till 2), "Springclip holster" (DRAW +1, CON 0)
TOTAL DRAW: +0/+1
TOTAL CON: +2

AGENT 713 FRED FITZGREG

STR: 9 DEX: 9 WIL: 11 PER: 11 INT: 5

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(0/(10))	Interrogation	(1/6)
Charisma	(13/24)	Local Customs	(1/12)
Cryptography	(0/(5))	Lockpicking/Safecracking	(3/12)
Demolitions	(0/(5))	Mountaineering	(3/13)
Disguise	(2/7)	Pickpocket	(0/(9))
Diving	(3/12)	Piloting	(2/12)
Driving	(5/15)	Riding	(1/12)
Electronics	(0/(5))	Science	(0/(5))
Evasion	(3/12)	Seduction	(13/25)
Fire Combat	(9/19)	Sixth Sense	(6/14)
Gambling	(5/16)	Stealth	(4/15)
HTH Combat	(11/20)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6"4"
WEIGHT: 209 lbs
AGE: 33 (Born: 1963)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 125
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 30 hours
RUNNING/SWIMMING: 40 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Military
FIELDS OF EXPERIENCE: Cricket, Golf, Military Science, Snow Skiing
WEAKNESSES: Attraction to Members of Opposite Sex, Fear of Snakes, Superstition

UNUSED EXPERIENCE POINTS: 0

BAKGRUND: Fred blev tidigt föräldralös. Han uppfostrades av Alan McIves, en skotsk godsherre bosatt utanför Balmoral. Detta har gett Fred goda insikter i skotska traditioner och seder. Han har till och med försökt lära sig spela säckpipa, vilket inte gick särskilt bra. Freds vidskeplighet och hans rädsla för ormar stammar från de, ibland hemska, historier hans styvfar brukade berätta om nätterna i de mörka salarna på godset.
Vid tjugo års ålder följde Fred i sin avlidne fars fotspår vid "Special Air Service". Fred dekorerades tre gånger under sin tjänst i SAS; två gånger för tapperhet och en gång för skada i fält under Falklandskriget. Efter nio års tjänstgöring och med kaptens grad, överfördes han till MI6 där han varit placerad fram till nu.
Freds svaghet inför det motsatta könet har givit honom ett playboy-rykte bland de unga damerna i Balmoral och Aberdeen. Han har mycket svårt att motstå alla de partyinviter han får. Chansen att träffa vackra kvinnor går honom aldrig förbi. Enligt honom själv finns det knappast någon av dem som inte vrider på huvudet då han kör förbi i sin Ferrari för att till exempel besöka sin styvfar.
Fred har tre närstående kollegor på MI6; Bertrahm Wooster (1116), Jonathan Baxterhof (1189) och Linda Red (790). Fred föredrar dock att tilltala dem med deras förnamn.
Tillsammans med sina tre kollegor har han tidigare deltagit i att förhindra kidnappningen av en brittisk vetenskapsman - OPERATION ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89). 1994 utspelades ett farligt uppdrag - KODNAMN MEDUSA (GOTHCON -94) - med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Dessa och ett antal kortare uppdrag, som alla genomfördes framgångrikt, ledde till att Fred befodrades från "rookie" till "agent". 1995 var han delaktig i KODNAMN: IKAROS (GOTHCON -95), då han hjälpte till att förhindra doktor Jupiters planer på att krossa världsekonomin.

PERSONLIGHET: I sitt yrkesutövande är Fred en perfektionist och outröttlig kämpe. Han föredrar att försöka ta sig ur konflikter med hjälp av list, men behärskar lyckligtvis de österländska stridskonsterna om handgemäng skulle vara den enda lösningen (vilket det ofta är eftersom Freds ego är betydligt större än hans list). På grund av sin något blygsamma IQ kan Fred dock bli burdus om hans logik ifrågasätts. Fred är också svag för sin vackra kollega Linda, men tycks hittills inte ha haft någon nämnvärd framgång. Eftersom han var den som först blev befodrad ser Fred sig som den naturlige ledaren för gruppen. Lindas nyliga befodran sticker något i ögat på Fred eftersom hans enda övertag varit hans högre grad.

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1), 2 extra magasin, "Berns-Martin triple-draw holster" (DRAW +2, CON +1), "Silencer" (minskar DC med ett)
TOTAL DRAW: +3/+3
TOTAL CON: 0

ROOKIE 1189 JONATHAN BAXTERHOF

STR: 11 DEX: 7 WIL: 7 PER: 9 INT: 6

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(2/10)	Interrogation	(0/(6))
Charisma	(3/10)	Local Customs	(3/12)
Cryptography	(0/(6))	Lockpicking/Safecracking	(4/11)
Demolitions	(0/(6))	Mountaineering	(4/13)
Disguise	(4/10)	Pickpocket	(4/11)
Diving	(3/12)	Piloting	(3/11)
Driving	(6/14)	Riding	(0/(8))
Electronics	(0/(6))	Science	(0/(6))
Evasion	(3/12)	Seduction	(2/7)
Fire Combat	(6/14)	Sixth Sense	(5/12)
Gambling	(7/16)	Stealth	(4/11)
HTH Combat	(9/20)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6"2"
WEIGHT: 209 lbs
AGE: 35 (Born: 1961)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 95
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 151-210 pounds
WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Thief
FIELDS OF EXPERIENCE: Mechanical Engineering, Fine Arts, Golf, Jewelry, Law, Snow Skiing
WEAKNESSES: Close Personal Tie, Gambling

UNUSED EXPERIENCE POINTS: 105

BAKGRUND: Jonathan föddes av brittiska föräldrar i Australien, men fick en jobbig barndom. Hans far dog i en flygolycka då Jonathan fortfarande var ung. Hans mor gifte om sig med en man som förde ett skräckvälde i hemmet. Detta gjorde att Jonathan snart slog in på brottets bana.
Vid nitton års ålder lämnade Jonathan sitt uppväxtland och flyttade till England. Han fortsatte att leva som en brottsling, men blev mer och mer intresserad av spel och dobbel i alla former. Slumpen, mer än någonting annat, gjorde honom till polisinformatör och innan han visste ordet av hade han börjat läsa juridik. Vid 27 års ålder anställdes han av Scotland Yard och överfördes fyra år senare till MI6.
Jonathan har fortfarande starka band till sin mor och yngre syster som han besöker regelbundet i Ausralien.
Jonathan har tre närstående kollegor på MI6; Bertrahm Wooster (1116), Fred Fitzgreg (713) och Linda Red (790). Jonathan föredrar att tilltala dem med smeknamnen "major'n", "grabben" respektive "dockan", vilket alla de andra ogillar.
Tillsammans med sina tre kollegor har han tidigare deltagit i OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89), då de stoppade kidnappningen av en brittisk vetenskapsman och 1994 i KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94), ett farligt uppdrag med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Efter detta uppdrag blev han föremål för en internutredning angående några försvunna diamanter. Han befanns dock fullständigt oskyldig och betraktas sedan dess som en riktig moralens väktare. 1995 var han delaktig i KODNAMN: IKAROS (GOTHCON -95), då han hjälpte till att förhindra doktor Jupiters planer på att krossa världsekonomin.

PERSONLIGHET: Jonathan är en manisk spelare som satsar pengar på allt. Han föredrar dock att besöka finare casinon i Monte Carlo. Han har också en dålig vana att tilldela olika händelser odds, till sina kollegors förtret ("Jag ger dig 5 mot 1 på att du missar nästa skott..."). På grund av sin bakgrund och behovet av att bli accepterad av sina kollegor är Jonathan också mycket noga med att uppträda på ett moraliskt oantastligt vis och han har mycket svårt för att ljuga övertygande, även under pågående uppdrag.

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1), 2 extra magasin, "Berns-Martin triple draw holster" (DRAW +2, CON +1), "Silencer" (minskar DC med ett)
TOTAL DRAW: +3/+3
TOTAL CON: 0

AGENT 790 LINDA RED

STR: 8 **DEX: 10** **WIL: 13** **PER: 7** **INT: 6**

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(0/(8))	Interrogation	(0/(6))
Charisma	(13/26)	Local Customs	(0/(7))
Cryptography	(0/(6))	Lockpicking/Safecracking	(2/12)
Demolitions	(3/9)	Mountaineering	(6/16)
Disguise	(0/(6))	Pickpocket	(2/12)
Diving	(5/14)	Piloting	(2/10)
Driving	(8/16)	Riding	(6/16)
Electronics	(2/8)	Science	(0/(6))
Evasion	(4/13)	Seduction	(10/23)
Fire Combat	(8/16)	Sixth Sense	(2/8)
Gambling	(2/9)	Stealth	(4/17)
HTH Combat	(10/18)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 5"6"
WEIGHT: 121 lbs
AGE: 31 (Born: 1965)
APPEARANCE: Sensational
FAME POINTS: 71
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 30 hours
RUNNING/SWIMMING: 40 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Student
FIELDS OF EXPERIENCE: Economics/Business, Law
WEAKNESSES: Close Personal Tie

UNUSED EXPERIENCE POINTS: 35

BAKGRUND: Linda föddes som barn till en brittisk pundmiljonär och en japansk industrimagnatdotter. Hon växte upp i överflöd utanför London och studerade ekonomi och juridik. Hon bestämde sig också tidigt för att följa upp sitt japanska arv. Under universitetsstudier i Tokyo intresserade hon sig för budo och hade snart höga grader inom judo och karate.
Under flera socitetssamlingar i England träffade hon en man som hon förstod arbetade för MI6. Hans mörka ögon, världsvana elegans, utåtriktade manér och hans sätt att dricka vodka martini, övertygade snart Linda att underrättelseyrket var något speciellt. Vid 27 års ålder anställdes hon slutligen av MI6.
Linda har ett mycket bra och nära förhållande till sina föräldrar. Hon besöker dem ofta och hjälper sin far att träna familjens kapplöpningshästar.
Linda har tre närstående kollegor på MI6; Bertrahm Wooster (1116), Fred Fitzgreg (713) och Jonathan Baxterhof (1189). Hon tilltalar Bertrahm och Janathan med deras förnamn, medan Fred får stå ut med att bli kallad "grabben", vilket han ogillar.
Som "rookie" 1190 i Hennes Majestäts Hemliga Tjänst har Linda tidigare, tillsammans med sina tre kollegor, deltagit i OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89), då de stoppade kidnappningen av en brittisk vetenskapsman och 1994 i KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94), ett farligt uppdrag med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Linda har under flera kortare uppdrag under sin tjänstgöring lärt känna CIA agenten Felix Leiter väl. Efter uppdraget KODNAMN: IKAROS (GOTHCON -95), då hon hjälpte till att förhindra doktor Jupiters planer på att krossa världsekonomin, blev hon befodrad till "agent" 790.

PERSONLIGHET: Linda är medveten om sitt vackra yttre och drar sig inte för att utnyttja detta under sina uppdrag. Hon känner Fred (agent 713) väl och tar hans inviter som komplimanger, men förhåller sig sval. Som svar på tal när Fred blir för påfrestande brukar hon fälla en spydig kommentar om hans väldokumenterat svaga IQ. Linda intresserar sig mycket för hästkapplöpning och äger själv tre tävlingshästar, men är inte förtjust i skidåkning, varför hon alltid väljer att arbeta självständigt då hennes kollegor tar en avkopplande semester på någon skidort.

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1), 2 extra magasin, chamois holster (DRAW -2, CON -1), "Silencer" (minskar DC med ett)
TOTAL DRAW: -1/+3
TOTAL CON: -2

B. Spelledarfigurer

Spelledarfigurernas rollfigursformulär finns samlade nedan under avsnitt C och D.

Vänner: De vänner som presenteras nedan bör, generellt sett, vara till hjälp för agenterna. Spelledaren kan låta vännerna delta aktivt i agenternas uppdrag i den mån han bedömer lämpligt. Statistika för övriga, vänligt sinnade, figurer såsom M, Q och miss Moneypenny finns angivna i JAMES BOND BASIC GAME.

Fiender: De fiender som presenteras nedan är agenternas motståndare under scenariot. De här rollfigurernas egenskaper och svagheter är kanske det viktigaste av allt för att skapa ett spännande och trovärdigt spel. Spelledaren bör vara väl förtrogen med agenternas fiender. Det faktum att dessa personer är samlade under rubriken "fiender" behöver inte betyda att de automatiskt är negativt inställda till agenterna. Gör ett normalt "reaction"-slag för att avgöra fiendernas inställning till agenterna när de träffas första gången. Glöm dock ej att utnyttja "interaction modifiers". Ett problem som ofta uppstår under spel är då agenterna har lyckats tillfångata en fiende och frågar ut honom. Spelledaren kan anta att figuren endast känner till de fakta som finns angivna under figurens "bakgrund". Observera också att agenternas "skill" i "interrogation" oftast tar alltför lång tid att utföra för att vara till nytta för att få ut information av fienderna.

Personlighet: En rubrik kallad "personlighet" finns angiven på de viktigare spelledarfigurernas formulär, detta för att ytterligare underlätta spelledarens rollspel av figuren.

För att förenkla användandet av rollfigursformulären finns ett antal extra rubriker angivna. Dessa rubriker innebär:

"Idiosyncrasies": Alla spelledarfigurer har tilldelats "idiosyncrasies". Dessa "Idiosyncrasies" är små egenheter som spelledarfigurerna har för sig. Om spelledaren konsekvent använder sig av dessa olater får spelarna lättare att relatera till de personer de stöter på. Spelledaren kan, med fördel, lägga till andra igenkänningstecken, såsom hattar, slipsar eller glasögon, efter egna önskemål och preferenser. Allt som understryker realismen och rollfigurernas personlighet är bra.

"Interaction modifiers": "Interaction modifiers" används som EF-modifieringar då spelarnas rollfigurer försöker övertala eller förföra spelledarfigurerna. Om spelarna ifrågasätter en låg EF, tala bara om för dem att spelledarfiguren verkar sur eller icke samarbetsvillig.

"Skills": På spelledarfigurernas rollfigursformulär har "skills" med nivå noll uteslutits. Spelledaren kan anta att spelledarfigurer utan en viss "skill" gör vad de kan för att slippa ge sig ut i okänd terräng. De försöker istället använda de "skills" som anges. Skulle det vara omöjligt att komma undan en situation utan att använda en noll-nivå "skill", måste spelledaren själv räkna ut "primary chance" och lägga till den vanliga extra EFMen på -3.

"Total con": "Total con" anger, precis som på spelarnas rollfigursformulär, EF-modifieringen för andra personer som försöker avgöra om spelledarfiguren är beväpnad.

"Total draw": Rubriken kallad "total draw" har två värden. Det första värdet anger figurens totala snabbhet med sitt vapen med hänsyn tagen till "speed", typ av hölster, typ av vapen samt den generella modifieringen på -2 för att dra ett hölstrat vapen. Värdet efter strecket tar hänsyn enbart till "speed" och typ av vapen.

C. Vänner

JULIE PANTHERA

STR: 8 **DEX: 9** **WIL: 7** **PER: 6** **INT: 7**

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Charisma	(3/10)	Mountaineering	(2/9)
Diving	(1/9)	Riding	(3/9)
Driving	(4/11)	Science	(6/13)
Evasion	(2/10)	Seduction	(2/7)
HTH Combat	(4/12)	Sixth Sense	(2/8)
Local Customs	(5/11)	Stealth	(3/10)

ABILITIES: First Aid, Photography

HEIGHT: 5'9"
WEIGHT: 133 lbs
AGE: 24 (Born: 1972)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 5
HERO POINTS: 2

SPEED: 1
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: None

PREVIOUS PROFESSION: Student
FIELDS OF EXPERIENCE: Biology/Biochemistry, Chemistry, Computers, Snow Skiing

WEAKNESSES: Klaustrophobia

IDIOSYNCRASIES: Talar alltid om flygande tefat.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (0), Persuasion (0), Seduction (-1), Interrogation (0), Torture (+1)

BAKGRUND: Julie är en ung kemistudent från London. Hon adopterades från Korea som liten och har vuxit uppi en välbärgad familj. Hon har aldrig tidigare stött på några hemliga agenter och är nästan lika fascinerad av dem som av rymdvarelser.

PERSONLIGHET: Julie är en inbiten UFO-fantast. Hon läser allt hon kommer över om UFOn. Hon är levnadsglad och framåt och pratar oftast innan hon tänker efter.

AGENT SCULLY

STR: 7 DEX: 10 WIL: 11 PER: 9 INT: 10

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Charisma	(6/17)	Local Customs	(6/15)
Cryptography	(4/14)	Lockpicking/Safecracking	(5/15)
Disguise	(4/14)	Mountaineering	(3/12)
Driving	(8/17)	Science	(8/18)
Evasion	(7/15)	Seduction	(4/12)
Fire Combat	(8/17)	Sixth Sense	(5/14)
HTH Combat	(6/13)	Stealth	(6/17)
Interrogation	(10/20)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 5'3"
WEIGHT: Unknown
AGE: 32 (Born: 1964)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 49
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 30 hours
RUNNING/SWIMMING: 40 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Smith & Wesson 1056 9mm

PREVIOUS PROFESSION: Student
FIELDS OF EXPERIENCE: Forensics, Medicine/Physiology

WEAKNESSES: None

IDIOSYNCRASIES: Ser alltid bekymrad ut.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (0), Persuasion (-2), Seduction (-2), Interrogation (-2), Torture (-2)

BAKGRUND: Katherine Scully är en medicinstudent som 1990 enrollerades i FBI.

PERSONLIGHET: Skeptisk mot allt övernaturligt.

UTRUSTNING: Smith & Wesson 1056 9mm (PM +1, S/R 3, AMMO 18 DC F, CLOSE 0-4, LONG 12-20, CON -1, JAM 99, DRAW +1, RL 1)
TOTAL DRAW: +1/+3
TOTAL CON: -1

AGENT MULDER

STR: 9 **DEX: 8** **WIL: 10** **PER: 10** **INT: 10**

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Charisma	(4/14)	Local Customs	(7/17)
Cryptography	(4/14)	Lockpicking/Safecracking	(6/14)
Driving	(6/15)	Mountaineering	(4/13)
Evasion	(7/15)	Science	(6/16)
Fire Combat	(8/17)	Seduction	(5/12)
HTH Combat	(8/17)	Sixth Sense	(10/20)
Interrogation	(9/19)	Stealth	(5/15)

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6'
WEIGHT: 170 lbs
AGE: 35 (Born: 1961)
APPEARANCE: Attractive
FAME POINTS: 65
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Smith & Wesson 1056 9mm

PREVIOUS PROFESSION: Student
FIELDS OF EXPERIENCE: Computers, Medicine/Psychology

WEAKNESSES: Superstition

IDIOSYNCRASIES: Ser övernaturliga mysterier överallt.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (0), Persuasion (-1), Seduction (-1), Interrogation (-2), Torture (-1)

BAKGRUND: Anställdes av FBI 1986. Går under smeknamnet "Spooky" pga sina åsikter om UFOs och utomjordingar.

PERSONLIGHET: Ensamvarg.

UTRUSTNING: Smith & Wesson 1056 9mm (PM +1, S/R 3, AMMO 18 DC F, CLOSE 0-4, LONG 12-20, CON -1, JAM 99, DRAW +1, RL 1)
TOTAL DRAW: +1/+3
TOTAL CON: -1

SONJA ADELVÅG

STR: 7 DEX: 10 WIL: 10 PER: 9 INT: 9

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Charisma	(4/14)	HTH Combat	(6/13)
Cryptography	(5/14)	Mountaineering	(2/10)
Demolitions	(2/11)	Piloting	(5/14)
Driving	(5/14)	Riding	(3/12)
Evasion	(4/12)	Sixth Sense	(3/12)
Fire Combat	(8/17)	Stealth	(5/15)

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 5'10"
WEIGHT: 145 lbs
AGE: 32 (Born: 1964)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 40
HERO POINTS: 2

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Glock

PREVIOUS PROFESSION: Military
FIELDS OF EXPERIENCE: Computers, Military Science, Snow Skiing, Tennis

WEAKNESSES: None

IDIOSYNCRASIES: Lägger huvudet på sned och blinkar med sina långa ögonfransar mot dem hon tycker om.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (0), Persuasion (0), Seduction (-1), Interrogation (-1), Torture (-2)

BAKGRUND: Sonja är uppvuxen i Göteborg. Hon började sin karriär inom det svenska flygvapnet som stridsledningsofficer. Efter mycket väl vitsordad tjänstgöring överfördes hon till högkvarteret som personlig adjutant åt general Åkesson. Hon innehar graden major och är F6s representant i alla pistolskyttetävlingar. Sonja vet inte något om Åkessons planer tillsammans med McClellan, men har snappat upp något om en UFO-mässa.

PERSONLIGHET: Sonja är glad och utåtriktad. Hon har en svaghet för friluftsliv och sport.

UTRUSTNING: Glock 9mm (PM +1, S/R 3, AMMO 18 DC F, CLOSE 0-4, LONG 12-20, CON -1, JAM 99, DRAW +1, RL 1)
TOTAL DRAW: +1/+3
TOTAL CON: -1

D. Fiender

LUDWIG KLAUS

STR: 6 DEX: 6 WIL: 13 PER: 9 INT: 13

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Charisma	(10/23)	Interrogation	(9/22)
Cryptography	(6/19)	Local Customs	(9/18)
Demolitions	(5/18)	Science	(12/25)
Driving	(4/11)	Sixth Sense	(6/17)
Electronics	(10/23)	Torture	(10/23)
Fire Combat	(6/13)		

ABILITIES: Connoisseur

HEIGHT: 6'4"
WEIGHT: 232 lbs
AGE: 66 (Born: 1930)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 145
SURVIVAL POINTS: 10

SPEED: 1
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 30 hours
RUNNING/SWIMMING: 40 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: H&K VP-70z

PREVIOUS PROFESSION: Scientist
FIELDS OF EXPERIENCE: Chemistry, Computers, Economics/Business, Military Science, Space Sciences, Toxicology

WEAKNESSES: Sadism

IDIOSYNCRASIES: Favoritreplik: "Det bästa sättet att förutse framtiden är att skapa den..."

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-3), Persuasion (-3), Seduction (-2), Interrogation (-2), Torture (-1)

BAKGRUND: Klaus är född i Tyskland och uppvuxen under depressionen. Han bestämde sig tidigt för att ta kommandot över sitt eget liv. Han flydde tillsammans med sina föräldrar undan nazisterna 1939. De bosatte sig i Chicago. Klaus påbörjade sina studier vid universitetet i Chicago 1948 och tog sin doktorsexamen i kemi och fysik 1957. Efter ett arv hade Klaus tillräckligt med pengar för att göra sig till chef för EK & K, ett företag som han jobbat som assistent på under sin studieperiod.

1962 valdes han in i MJ12. Hans företag har sedan dess försett det amerikanska försvaret med ovärderlig forskning inom biologisk och kemisk krigföring samt kärnenergi. Sedan början av 70-talet har Klaus varit något av en ledarfigur inom MJ12 och har sett till att tilldelningen av resurser och pengar för gruppens verksamhet ständigt växt oberoende av politiska och ekonomiska svängningar. Ludwig Klaus opererar inom MJ12 under kodnamnet "Zeus".

Ludwig Klaus har har ett mycket gott anseende i maktens korridorer i USA och de rykten som på senare tid cirkulerat om honom har avfärdats som försök från konkurrenterna att diskreditera honom.

PERSONLIGHET: Klaus har stor utstrålning och både klär och beter sig mycket korrekt. Hans ord kan isa blodet i ådrorna på dem han talar till i ilska.

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1)
TOTAL DRAW: 0/+2
TOTAL CON: -1

ALF DI LUNA

STR: 15 DEX: 6 WIL: 15 PER: 11 INT: 13

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Driving	(1/9)	Mountaineering	(5/20)
Electronics	(15/28)	Piloting	(8/16)
Evasion	(5/15)	Science	(15/28)
Fire Combat	(8/16)	Stealth	(2/17)
HTH Combat	(10/25)	Torture	(10/24)

ABILITIES: None

HEIGHT: 6'6"
WEIGHT: 250 lbs
AGE: Unknown
APPEARANCE: Normal
FAME POINTS: 0
SURVIVAL POINTS: 0

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: C
STAMINA: 36 hours
RUNNING/SWIMMING: 55 minutes
CARRYING: 281-350 pounds
WEAPON: Ingram M10

PREVIOUS PROFESSION: None known
FIELDS OF EXPERIENCE: Space Sciences

WEAKNESSES: Sadism

IDIOSYNCRASIES: Talar sällan och bara med släpande röst.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-3), Persuasion (-3), Seduction (-5), Interrogation (-5), Torture (-5)

BAKGRUND: Alf Di Luna påstår att han är från Italien, men sanningen vet bara han själv och Klaus. Alf har varit Klaus medhjälpare i många år. Alfs ögon ser mycket märkliga ut; de är helt röda och saknar pupiller. För att inte skrämma sin omgivning bär han alltid mörka solglasögon.

Alf är mycket fysiskt stark, men något långsam. Av någon okänd anledning har han den speciella egenskapen att läka skador genom att slå ett WIL slag. EF 5 krävs för att bli av med ett LW, EF4 för ett MW, EF 3 för ett HW, EF 2 för en INC samt EF 1 för en KL. Den runda han försöker bli av med skadan kan han inte utföra någon annan handling.

PERSONLIGHET: Alf klär sig i italienska märkeskläder och mörka solglasögon. Han har alltid sin Ingram gömd under rocken och tvekar inte att använda den, men blir alltid lika förvånad när ammunitionen tar slut.

UTRUSTNING: Ingram M10 (PM 0, S/R 10, AMMO 30, DC I(G), CLOSE 0-6, LONG 25-50, CON +2, JAM 95-99, DRAW -1, RL 2)
TOTAL DRAW: -1/+1
TOTAL CON: +2

RUPERT GREGORY MCCLELLAN

STR: 8 DEX: 10 WIL: 10 PER: 9 INT: 10

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Charisma	(8/18)	Fire Combat	(9/18)
Demolitions	(6/16)	HTH Combat	(4/12)
Driving	(6/15)	Piloting	(10/19)
Evasion	(4/13)	Torture	(2/12)

ABILITIES: First Aid

HEIGHT: 5'11"
WEIGHT: 200 lbs
AGE: 55 (Born: 1941)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 140
SURVIVAL POINTS: 2

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Ruger Blackhawk

PREVIOUS PROFESSION: Military
FIELDS OF EXPERIENCE: Military Science, International Law

WEAKNESSES: Greed

IDIOSYNCRASIES: Gestikulerar mycket när han talar.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-2), Persuasion (-2), Seduction (0), Interrogation (-1), Torture (0)

BAKGRUND: Amerikansk flyggeneral sedan 1981. McClellan är en av Klaus sammansvurna. Han vet att något viktigt skall ske under UFO-mässan i Denver och att Wilson skriver ett tal åt presidenten. Han vet också att ett farligt virus är inblandat i Klaus plan, men inte exakt hur det skall spridas ut. Han vet att Klaus har en bas på Area 19.

PERSONLIGHET: Gillar att höra sin egen röst och berätta om sin egen förträfflighet.

UTRUSTNING: Ruger Blackhawk (PM 0, S/R 1, AMMO 6, DC I, CLOSE 0-4, LONG 12-18, CON +2, JAM 98-99, DRAW -1, RL 3)
TOTAL DRAW: x/x
TOTAL CON: x

STURE ÅKESSON

STR: 9 **DEX: 7** **WIL: 10** **PER: 8** **INT: 9**

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(3/10)	Gambling	(2/10)
Charisma	(4/14)	HTH Combat	(1/10)
Driving	(7/14)	Local Customs	(3/11)
Fire Combat	(6/13)	Riding	(1/10)

ABILITIES: Connoisseur, First Aid

HEIGHT: 6'
WEIGHT: 220 lbs
AGE: 59 (Born: 1937)
APPEARANCE: Normal
FAME POINTS: 99
SURVIVAL POINTS: 2

SPEED: 1
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Glock

PREVIOUS PROFESSION: Military
FIELDS OF EXPERIENCE: Miltary Science, Snow Skiing

WEAKNESSES: Gambling

IDIOSYNCRASIES: Röker ofta pipa.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-2), Persuasion (-2), Seduction (-1), Interrogation (-2), Torture (-3)

BAKGRUND: Svensk armégeneral och sammansvuren med McClellan och Klaus. Åkesson förväntar sig att bli den som tar över ledningen av Sverige, efter det att Klaus genomfört sin plan. Åkesson är medveten om UFO-mässan i Denver och att den har stor betydelse för planen. Han vet också att Wilson arbetar med ett tal till presidenten. Vad han inte känner till är vilken metod Klaus avser använda för att döda sina motståndare.

PERSONLIGHET: Förefaller vara en fadersgestalt, men styrs till stor del av sitt spelbegär och sitt behov av att ha människor runt omkring sig som ser upp till honom.

UTRUSTNING: Glock 9mm (PM +1, S/R 3, AMMO 18 DC F, CLOSE 0-4, LONG 12-20, CON -1, JAM 99, DRAW +1, RL 1)
TOTAL DRAW: 0/+2
TOTAL CON: -1

ARTHUR WILSON

STR: 5 **DEX: 6** **WIL: 6** **PER: 7** **INT: 11**

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)
Driving (2/8) Gambling (4/11)

ABILITIES: None

HEIGHT: 6'2"
WEIGHT: 155 lbs
AGE: 40 (Born: 1956)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 30
SURVIVAL POINTS: 0

SPEED: 1
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 60-100 pounds
WEAPON: None

PREVIOUS PROFESSION: Lawyer
FIELDS OF EXPERIENCE: Golf, International Law, Law

WEAKNESSES: Gambling

IDIOSYNCRASIES: Går runt och "knakar" med sina knogar.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-3), Persuasion (0), Seduction (0), Interrogation (+1), Torture (+2)

BAKGRUND: Arthur Wilson är lång och smal. Han är en av den amerikanske presidentens rådgivare. Arthur jobbar för tillfället med ett tal som presidenten skall hålla i Kairo. Arthur tillhör de sammansvurna och hoppas kunna bli en rik man efter Klaus plan genomförts.

PERSONLIGHET: Tystlåten i sociala sammanhang, men är en mycket inbiten spelare. Han satsar pengar på allt från lotto till hästar.

HANS SVÄRD

STR: 12 DEX: 11 WIL: 6 PER: 8 INT: 5

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(8/17)	Fire Combat	(7/16)
Charisma	(2/8)	HTH Combat	(9/21)
Demolitions	(6/11)	Mountaineering	(4/13)
Diving	(6/17)	Sixth Sense	(2/8)
Driving	(4/13)	Stealth	(4/10)
Evasion	(5/16)	Torture	(4/9)

ABILITIES: First Aid

HEIGHT: 6'3"
WEIGHT: 220 lbs
AGE: 30 (Born: 1966)
APPEARANCE: Attractive
FAME POINTS: 10
SURVIVAL POINTS: 0

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 151-210 pounds
WEAPON: Glock

PREVIOUS PROFESSION: Military
FIELDS OF EXPERIENCE: Military Science, Snow Skiing,Tennis

WEAKNESSES: Sadism

IDIOSYNCRASIES: Talar i korta, kommandoliknande meningar.

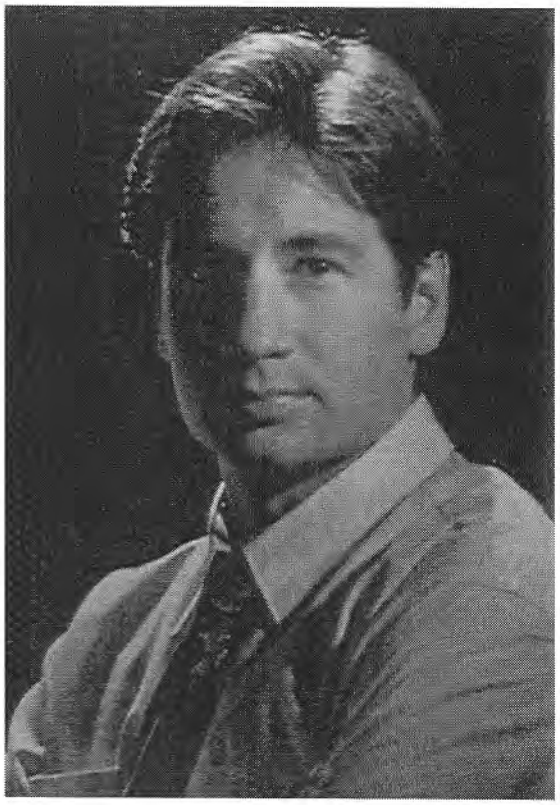
INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-2), Persuasion (0), Seduction (+1), Interrogation (+1), Torture (+2)

BAKGRUND: Svensk kustjägare från Stockholm. Förtjust i flygmajoren Sonja Adelvåg. Helt ovetande om McClellans och Åkessons förehavanden.

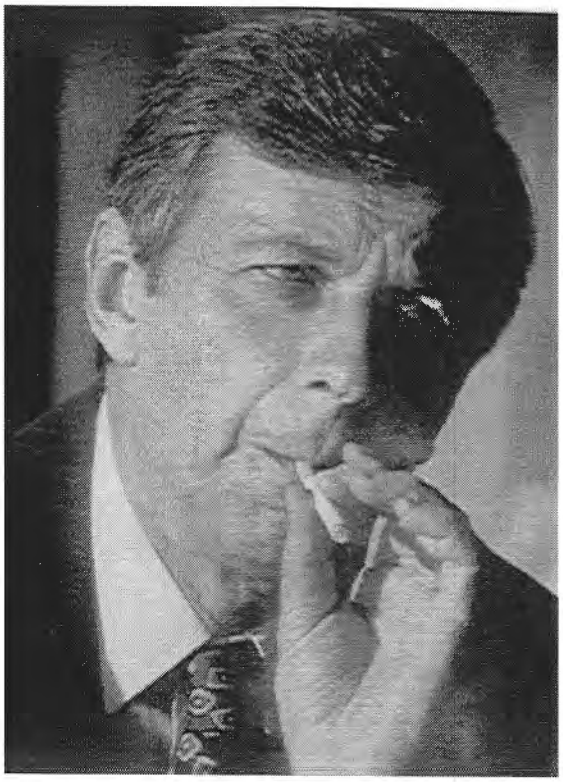
PERSONLIGHET: Hans är överdrivet tuff och har ett ego större än Småland.

UTRUSTNING: Glock 9mm (PM +1, S/R 3, AMMO 18 DC F, CLOSE 0-4, LONG 12-20, CON -1, JAM 99, DRAW +1, RL 1)
TOTAL DRAW: +1/+3
TOTAL CON: -1

I



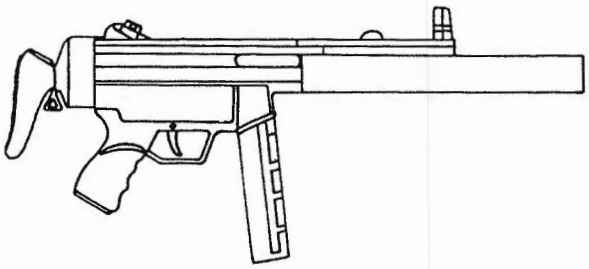
J



K

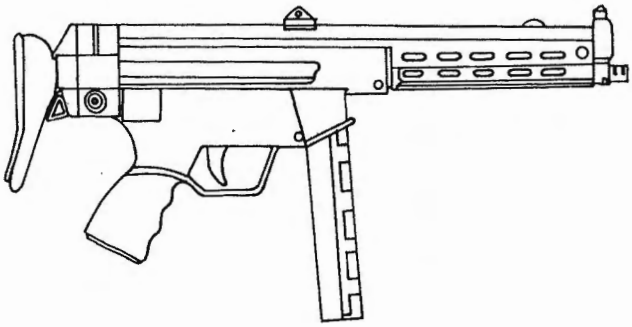
L

Heckler & Koch MP5



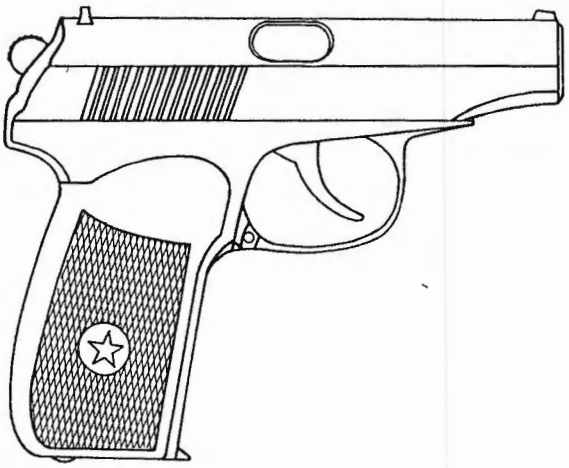
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG
0	6	30	I(F)	0-12	45-70
CON	**JAM**	**DRAW**	**RL**	**COST**	
+3	99	−2	1	275	

Heckler & Koch 53



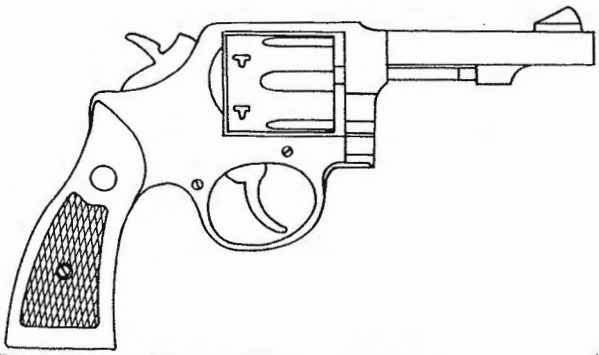
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG
0	8	40	K(H)	0-15	60-100
CON	**JAM**	**DRAW**	**RL**	**COST**	
+5	98-99	−2	2	225	

Makarov 9mm



PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG
0	2	8	F	0-3	10-18
CON	**JAM**	**DRAW**	**RL**	**COST**	
0	99	0	1	150	

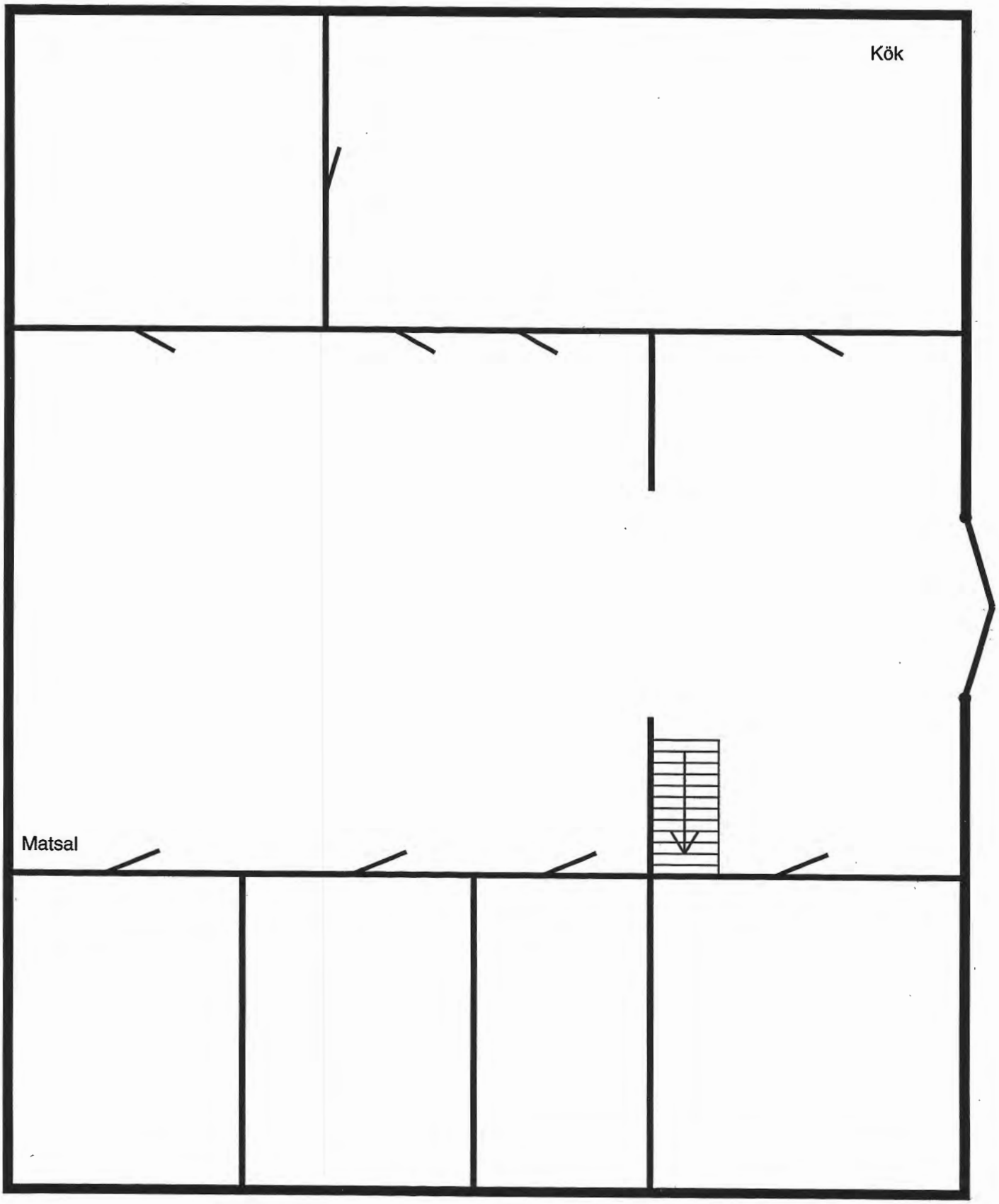
Smith & Wesson .38 model 10



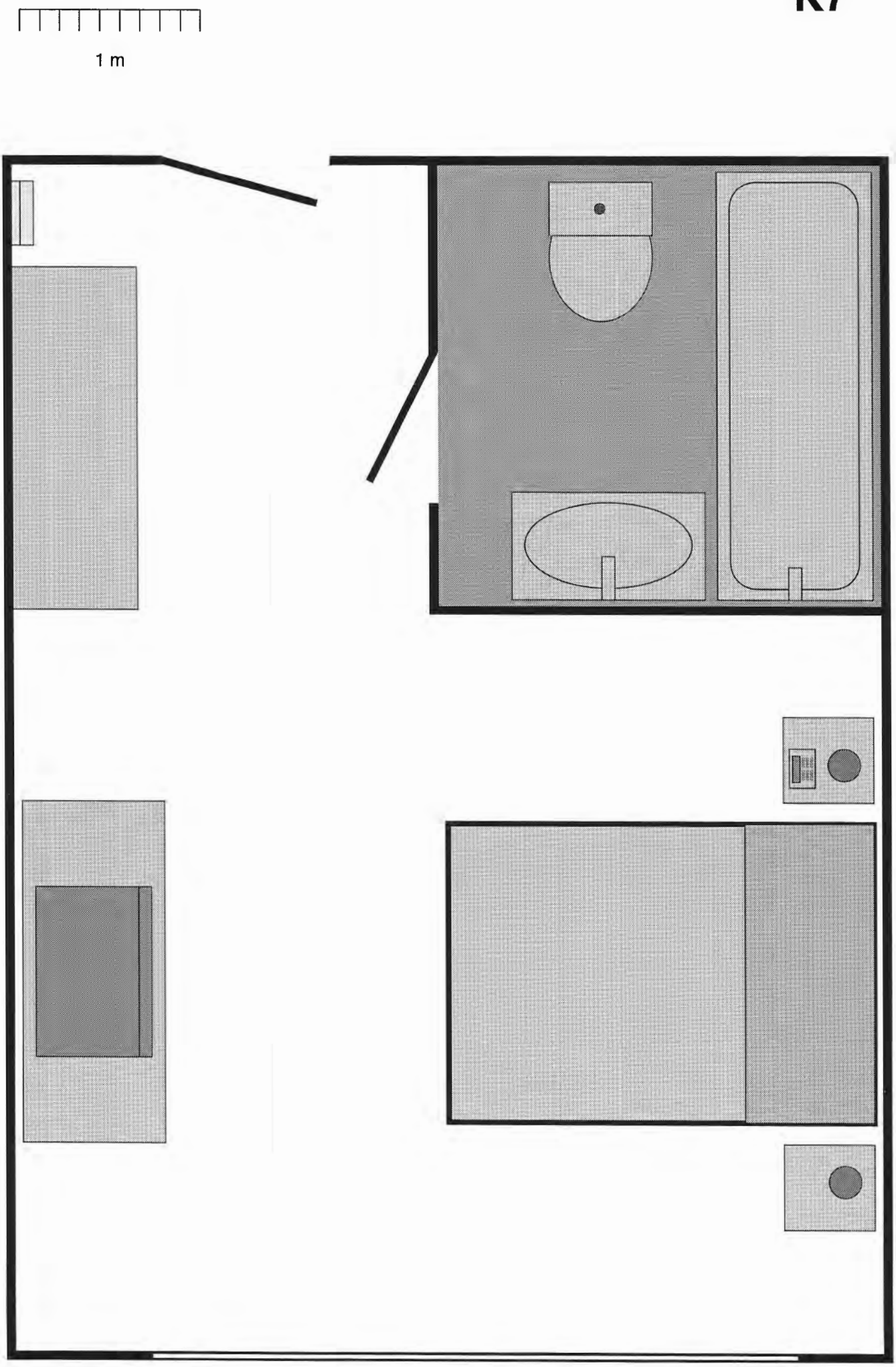
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG
0	2	6	F	0-4	12-20
CON	**JAM**	**DRAW**	**RL**	**COST**	
+1	na	0	3	80	

4 m

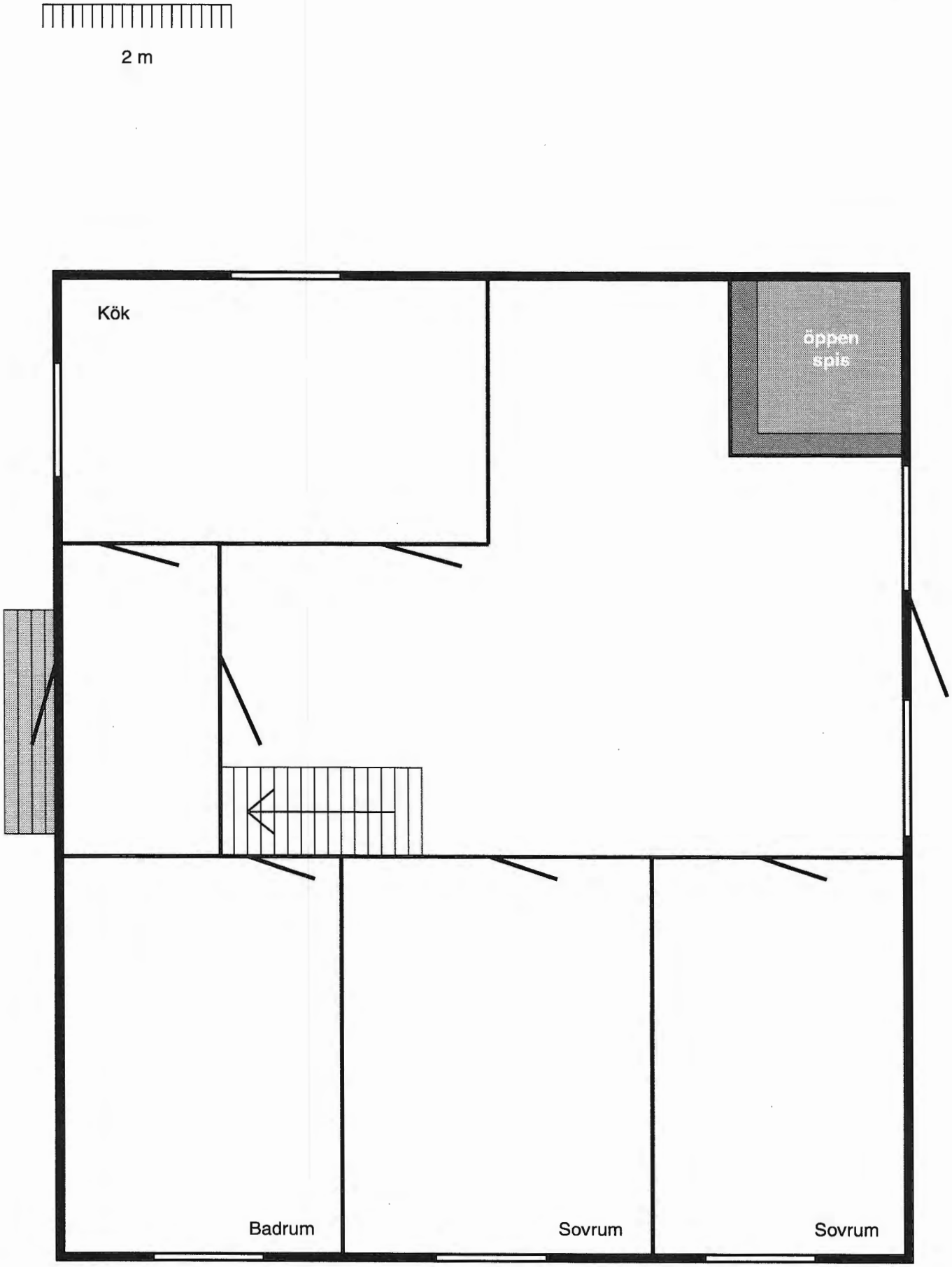
K4

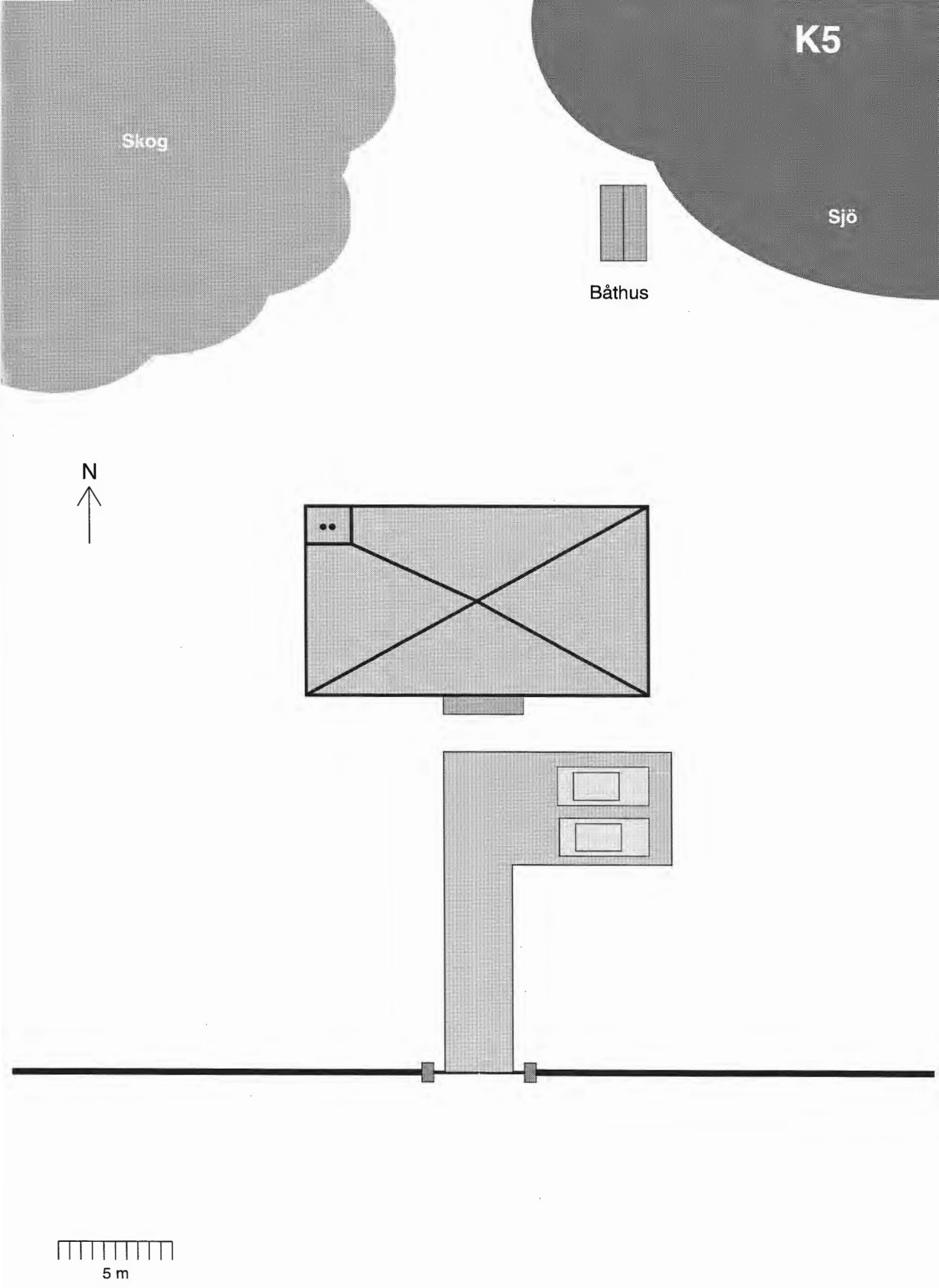


K7

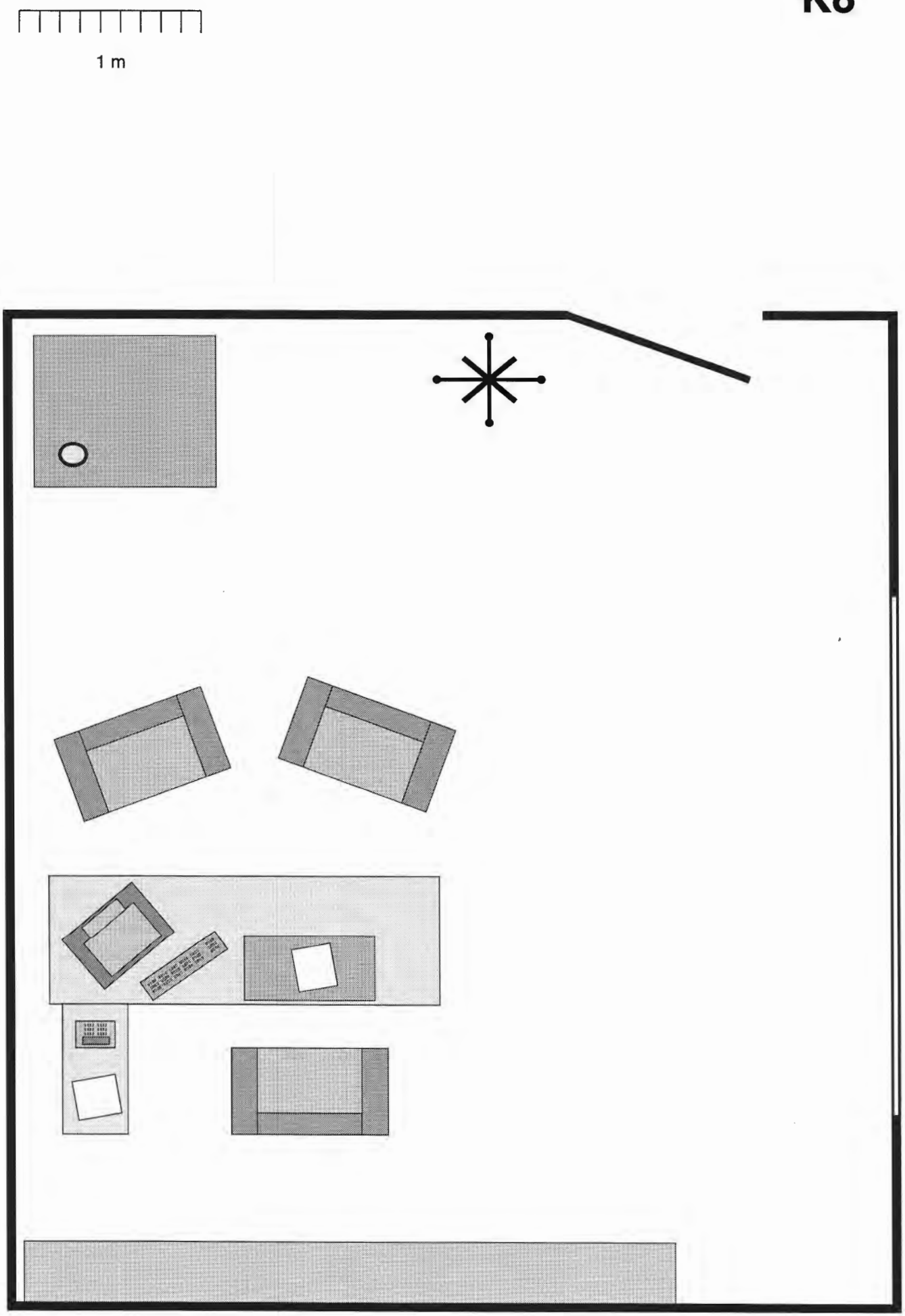


K6

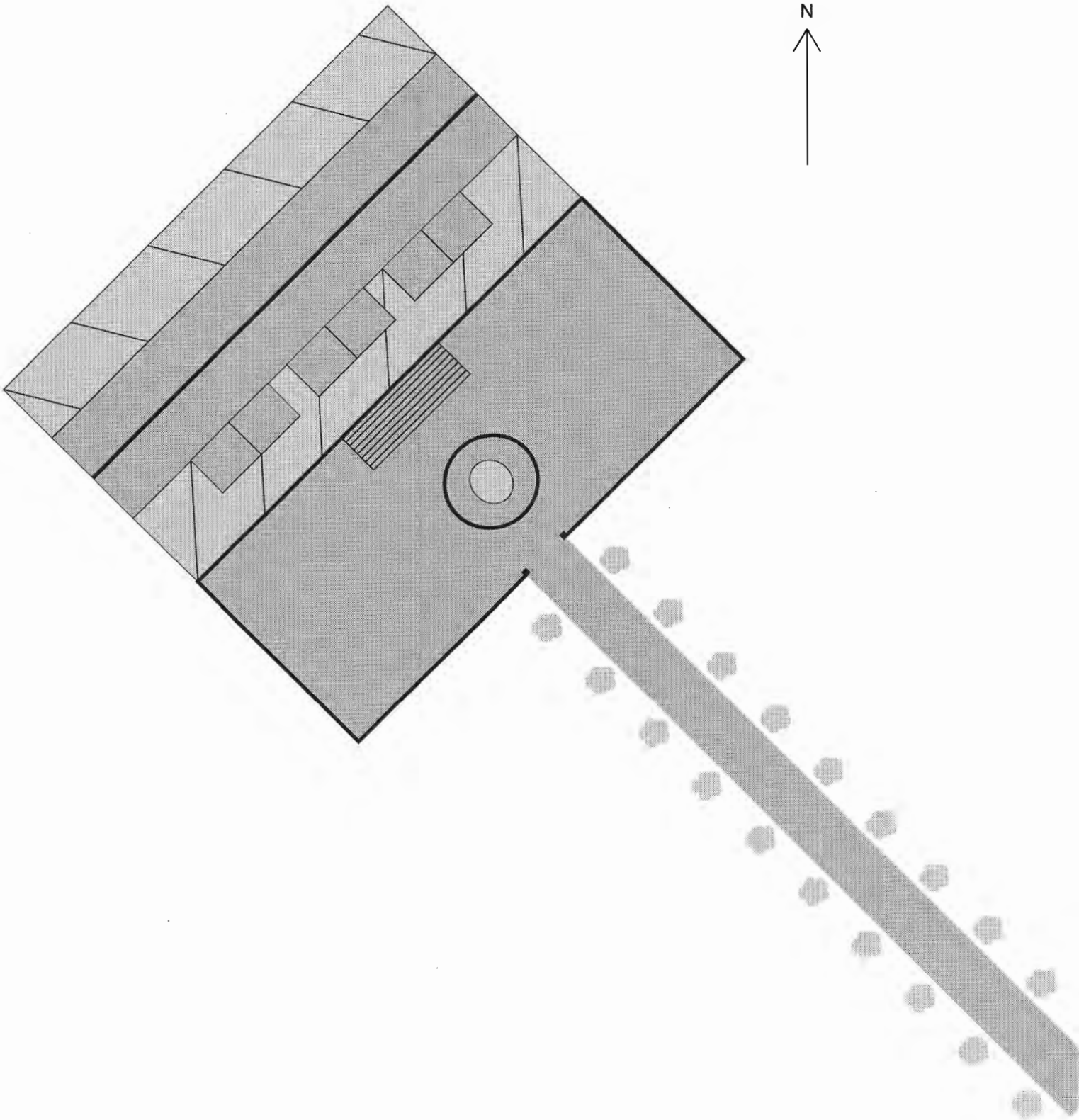



K5
Skog
Sjö
Båthus
N
5 m

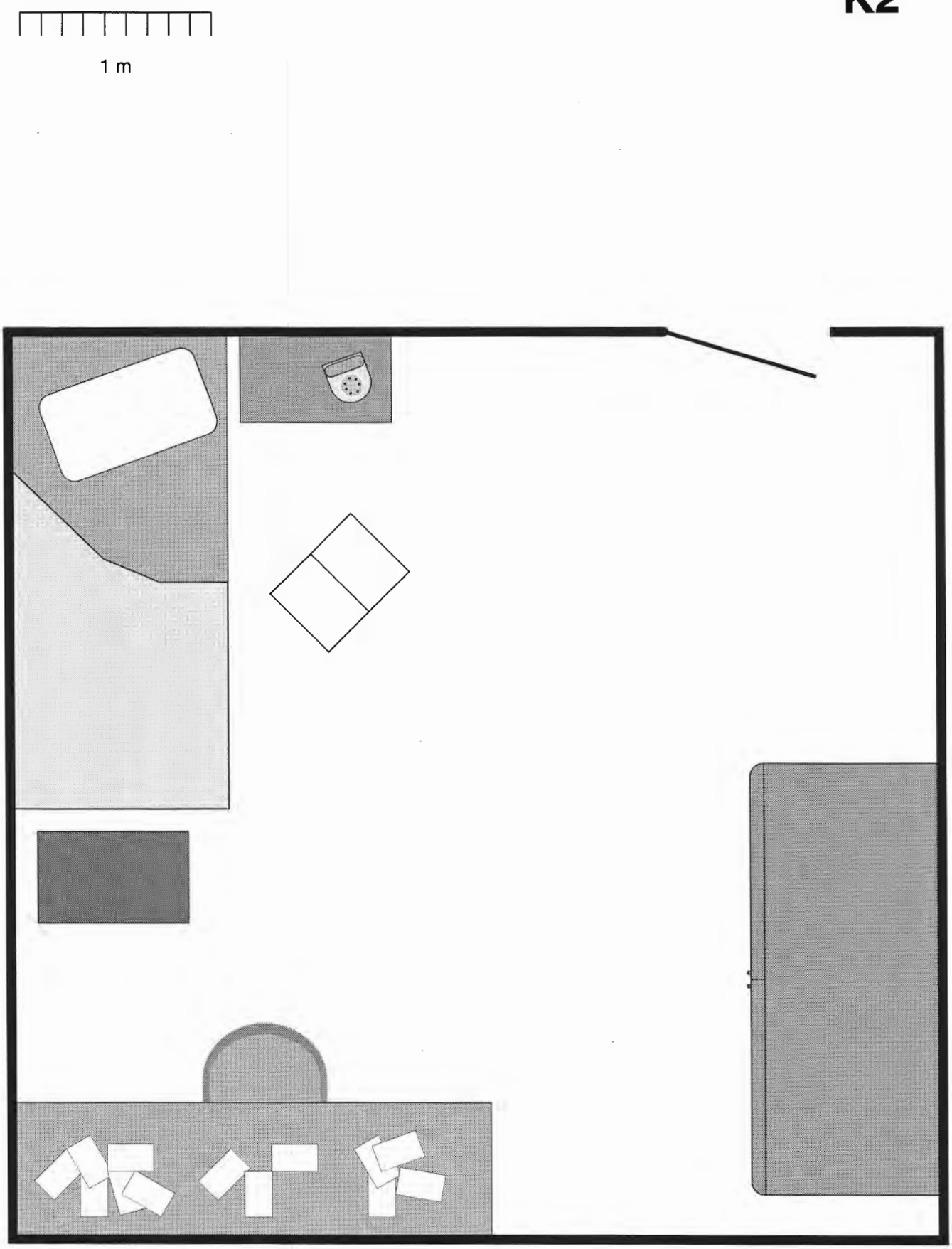
K8



K3



K2



T

M

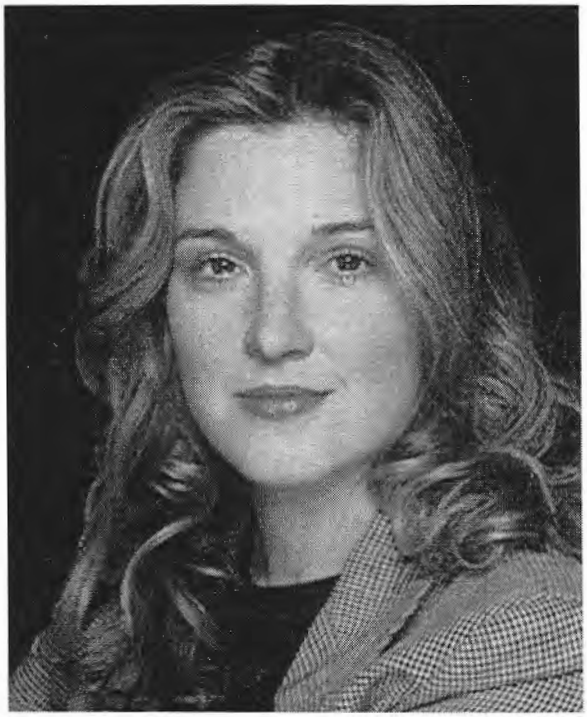
N

O

P

E

F



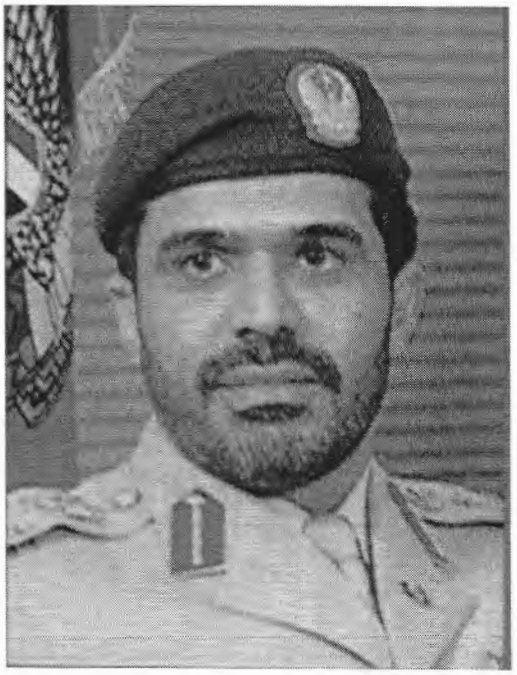
G

H

A

B

C



D

S

Q

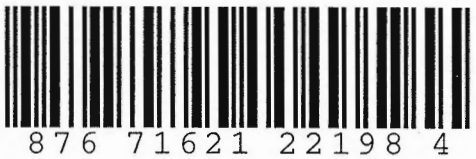
R

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

M.I.6

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

Filnr : 876-71621-22198-4 (Summering)



Personakt typ 3 (Allierad nation)

Namn : Scott, Jason

Titel /Grad : Major, USAF

Född : 14 Juni, 1961, Greenbow, Alabama, USA.

Började sin bana inom flygvapnet 1979. 1981-86 flög han F-111 Advaark från 48th Fighter Wing, Lakenheath i England. 1986-1989 Tjänstgjorde han som testpilot vid utvecklingen av F-15E Strike Eagle innan han 1989 förflyttades till 37th Tactical Fighter Wing, Nellis Air Force base, Nevada för utbildning på Stealthplanet F-117.

Han flög flera lyckade uppdrag under operation Desert Storm. Under denna tid vid Nellis har han tydligen också deltagit i ett flertal uppdrag av klassificerat hemlig natur och vi känner endast till projekt namnen :

Project Aquatone
Project Redlight

Se även :

876-71101-29124-6 Scott, Curtis

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

M.I.6

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

Filnr : 876-71101-29124-6 (Summering)

876 71101 29124 6

Personakt typ 3 (Allierad nation)

Namn : Scott, Curtis R.

Titel /Grad : Överstelöjtnant, USAF

Född : 4 Mars, 1939, Brooklyn, New York city, USA. Död : 17 maj, 1992

Curtis Scott startade sin karriär i flygvapnet 1960. Efter utbildningen började han flyga A-4 skyhawk. Under vietnamkriget (1967) blev han nedskjuten och skadade ryggen allvarligt. Han togs ur flygande tjänst och har sedan dess sysslat med underättelsetjänst. Han dekorerades flera gånger, en gång (1971) av presidenten personligen. Från 1988 och till sin död sysslade han med projekt som hade med utvecklingen av övervakningssystem från spionsatteliter (projekt Gemstone) att göra. Detta system skulle göra det möjligt att spåra individuella personer genom att de förseddes med en transponder. Denna transponder var mindre än huvudet på en tändsticka. När projektet närmade sig sin slutfas ansågs det så hemligt att MI6 inte längre kunde få någon inblick i det.

Curtis Scott omkom under mystiska omständigheter i en flygolycka i Sierra Nevada. Hans kropp återfanns aldrig men man hittade vraket efter hans privatplan kraschlandat och svårt eldhärjat.

Projekt han varit inblandad i (kodnamn) :

Senior Trend
Have Blue
Project Aquatone
Project Gemstone

Se också : 876-71621-22198-4 Scott, Jason

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

M.I.6

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

Fil nr : 876-71432-28514-4 (Summering)

Personakt typ 3 (Allierad nation)

Namn : McClellan, Rupert Gregory

Titel/Grad : General (1), USAF

Född : 24 Augusti, 1941, Colombous, Ohio, USA.

General McClellan har arbetat nästan uteslutande med projekt som har mycket hög säkerhetsklassning. MI6 har därför haft mycket svårt att få fram några data om honom.

De saker vi lyckast få fram är följande :

Tog värvning i flygvapnet 1959. Vietnam 1965-67. Divionschef 86th Tactical Fighter Wing Ramstein, Tyskland 1969-71. Ett flertal hemliga projekt (klassificering W14 och uppåt) under tiden 1971-1980. General (1 stjärnig) 1981. Efter 1981 upphör han mer eller mindre att existera officiellt och har sällan blivit sedd utanför USA.

Projekt han varit inblandad i (kodnamn) :

Senior Bowl
Senior Trend
Senior Sceptre
Project Snowbird
Project Aquatone
Project Gemstone
Project Lighthouse
Project Redlight

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE

M.I.6

MINISTRY OF INTELLIGENCE DEPARTMENT 6

Fil nr : 124-16722-74401-9 (Summering, ej bokföring)

124 16722 74401 9

Företagsakt typ 3 (Allierad Nation)

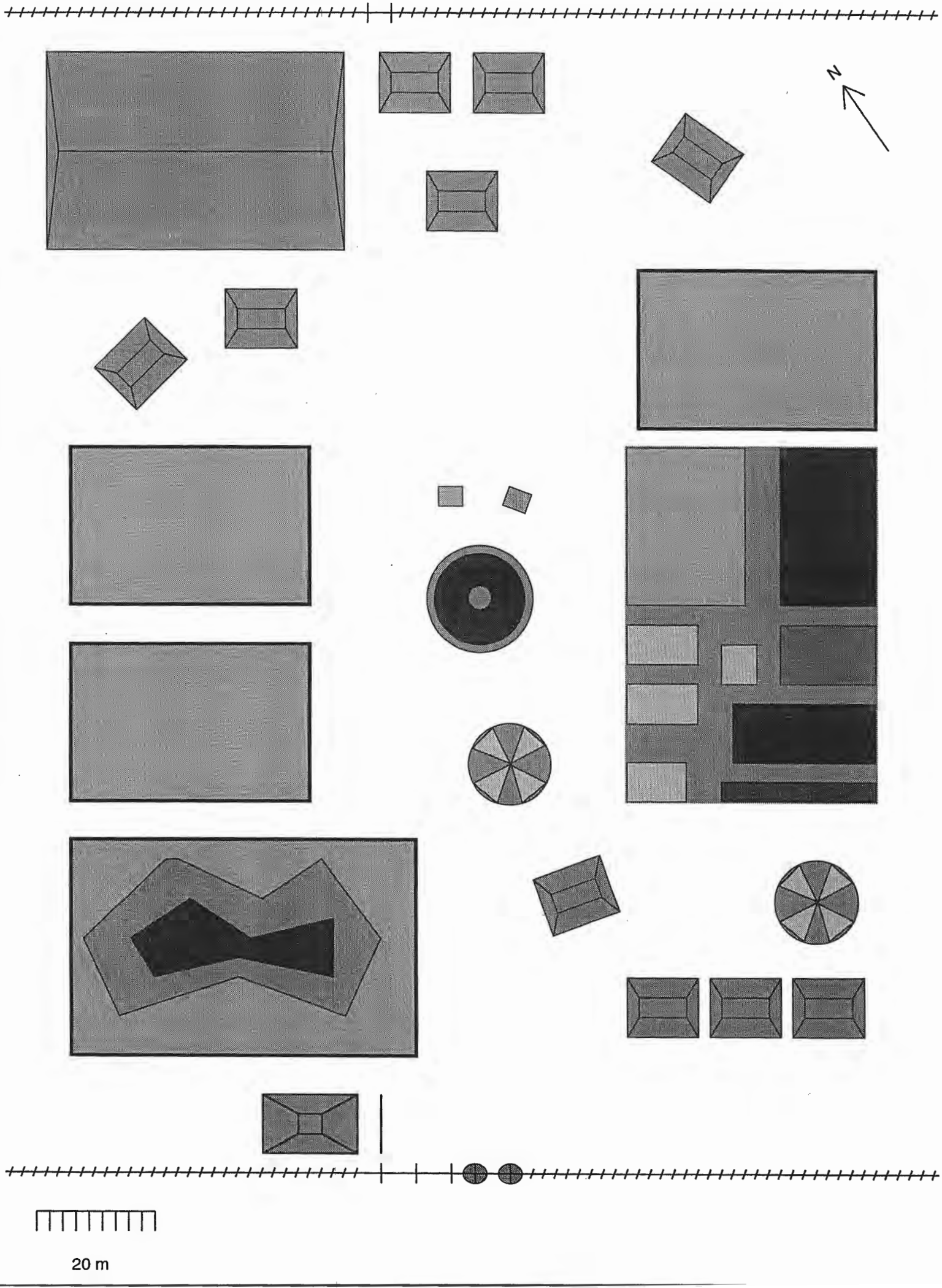
Namn : EK & K Inc (Erlich Kühler & Klaus)

EK & K är en koncern bestående av ett tiotal multinationella företag. Koncernen har haft det amerikanska försvarsmakten som största kund i nästan 50 år. Några av de ursprungliga ägarna var med och utvecklade det första amerikanska kärnvapnet i det sk Manhattan projektet. De utvecklade också den första kärnreaktorn för civilt bruk.

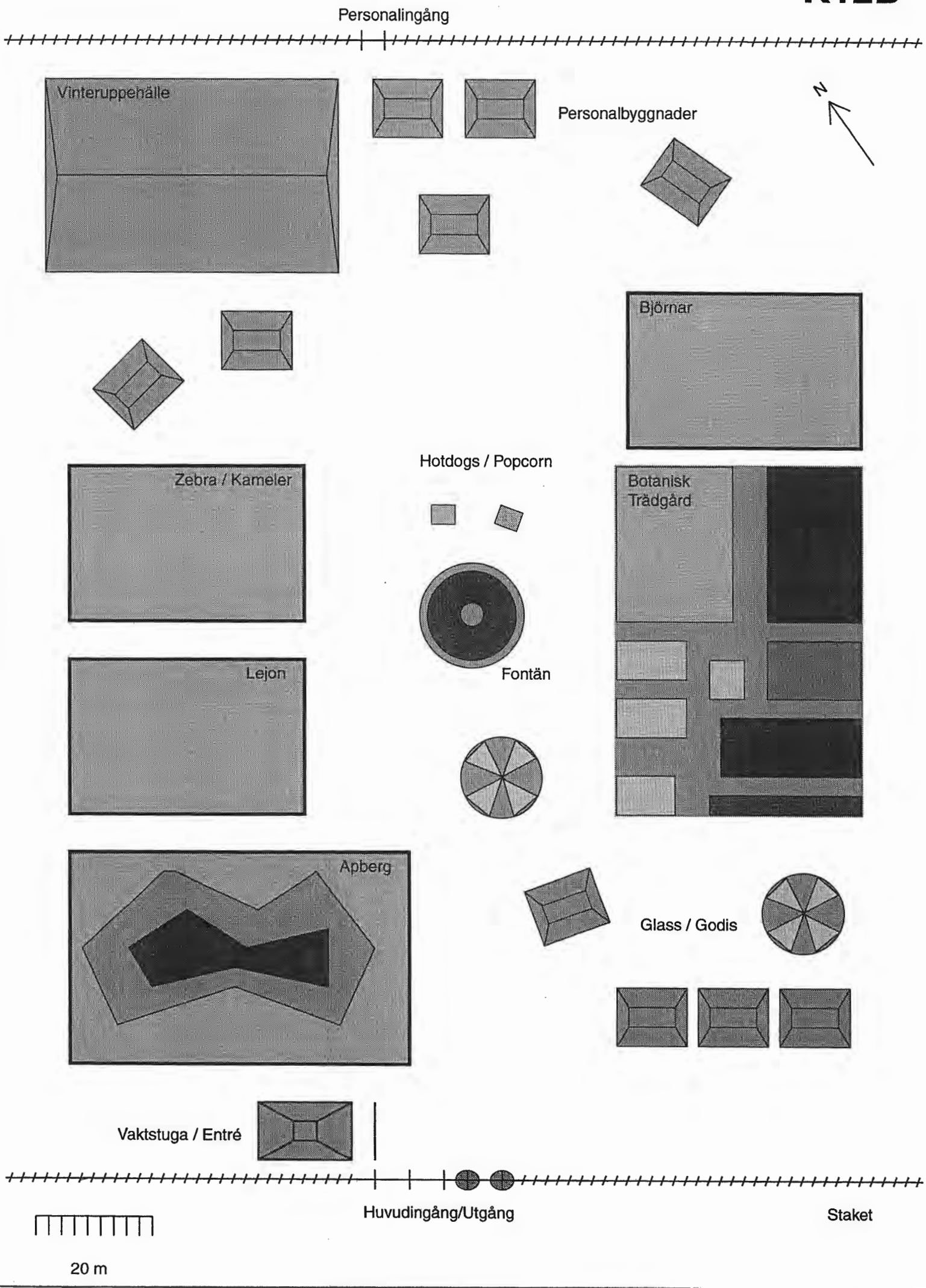
EK & K är, genom andra helägda dotterbolag, delägare i många andra högteknologiska företag mestadels inom försvarsindustrin. Bland dem kan nämnas flyplanstillverkaren Northrop, Radar och missil företaget Raytheon samt Martin Marietta som tillverkar bla interkontinetala ballistiska missiler. EK & K har alltid hållit en låg profil när det gäller dessa ägarskap och det är ganska svårt att hitta sambandet mellan företagen då ägandet oftast går tillbaka genom bulvaner och dotterbolag i flera led. EK & K är också stor delägare i the Wackenhut Corporation ett företag som specialiserar sig på att sälja säkerhetstjänster till stora företag och till amerikanska staten.

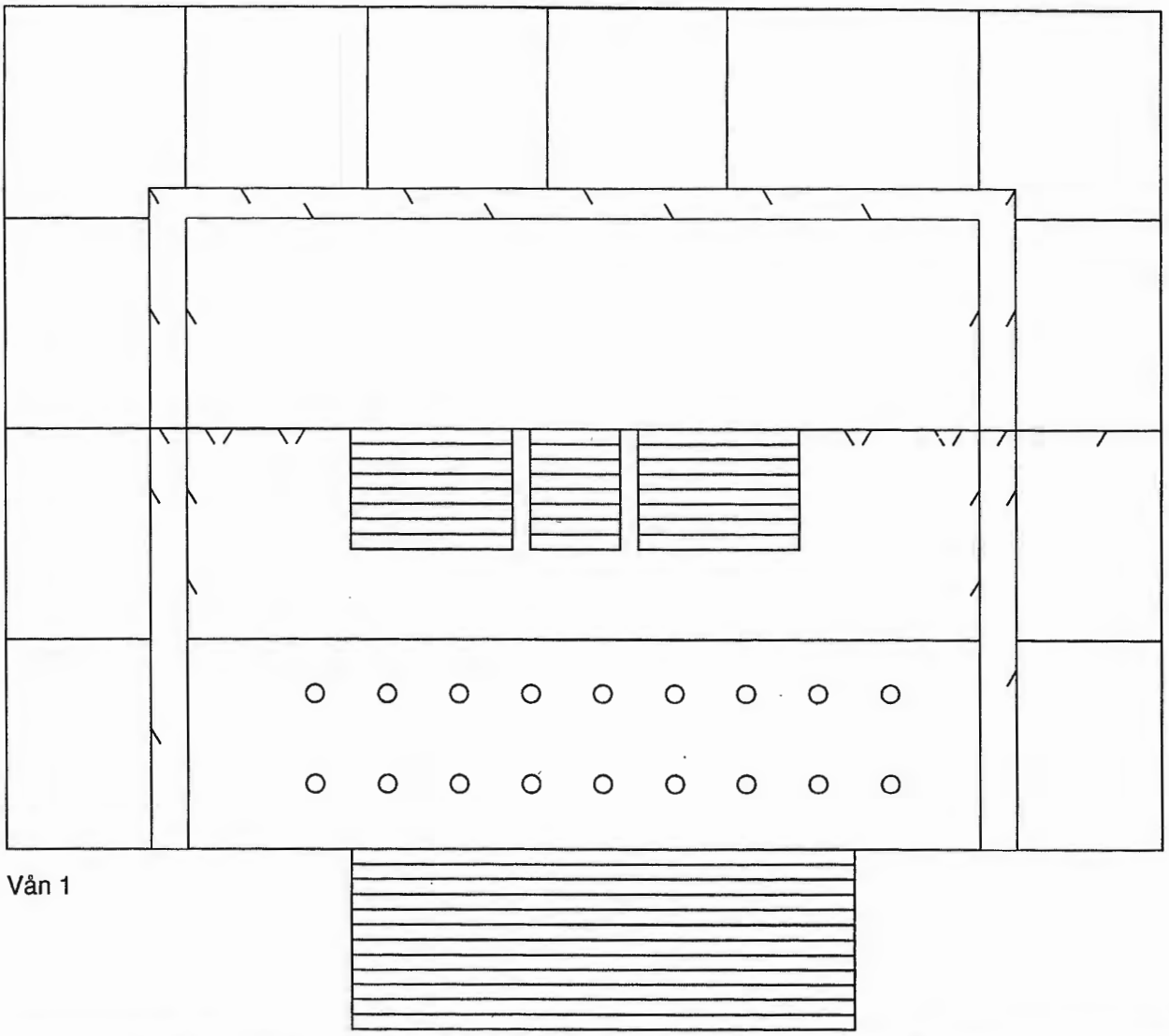
EK & K har har fabriker och forskningscentra över hela världen. En av de största och hemligaste fabrikerna ligger i Nevadaöknen ungefär 300 km nordväst om Las Vegas. Detta område kallas av militären för Area 51. Här görs forskning och testning av kärnteknologi och kärnvapen. Vi tror också att företaget bedriver annan forskning där men denna forskning verkar vara av en så känslig natur att ingen information finns att tillgå. Företaget finns också representerat, förutom i USA, bla i England, Tyskland och Schewiz.

K12A

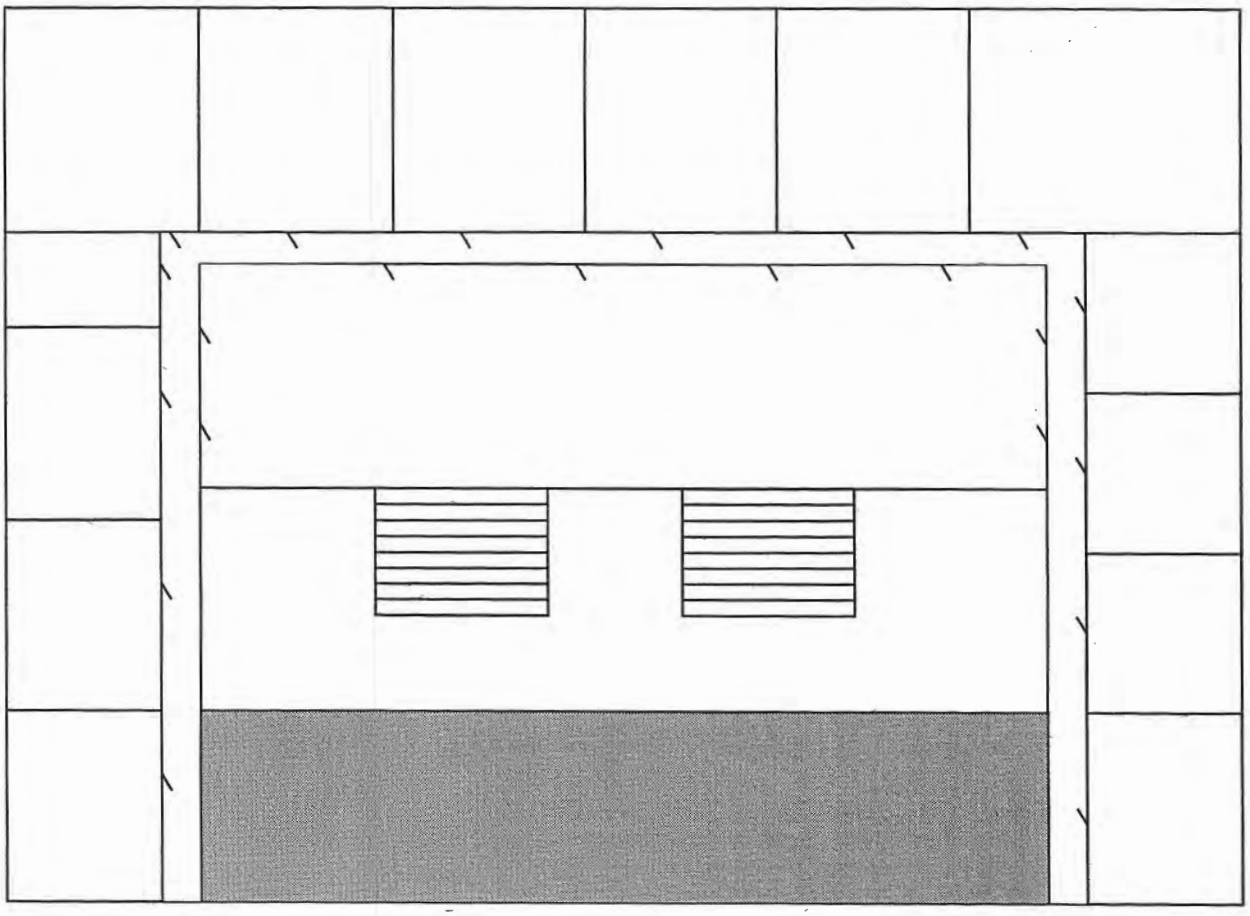


K12B

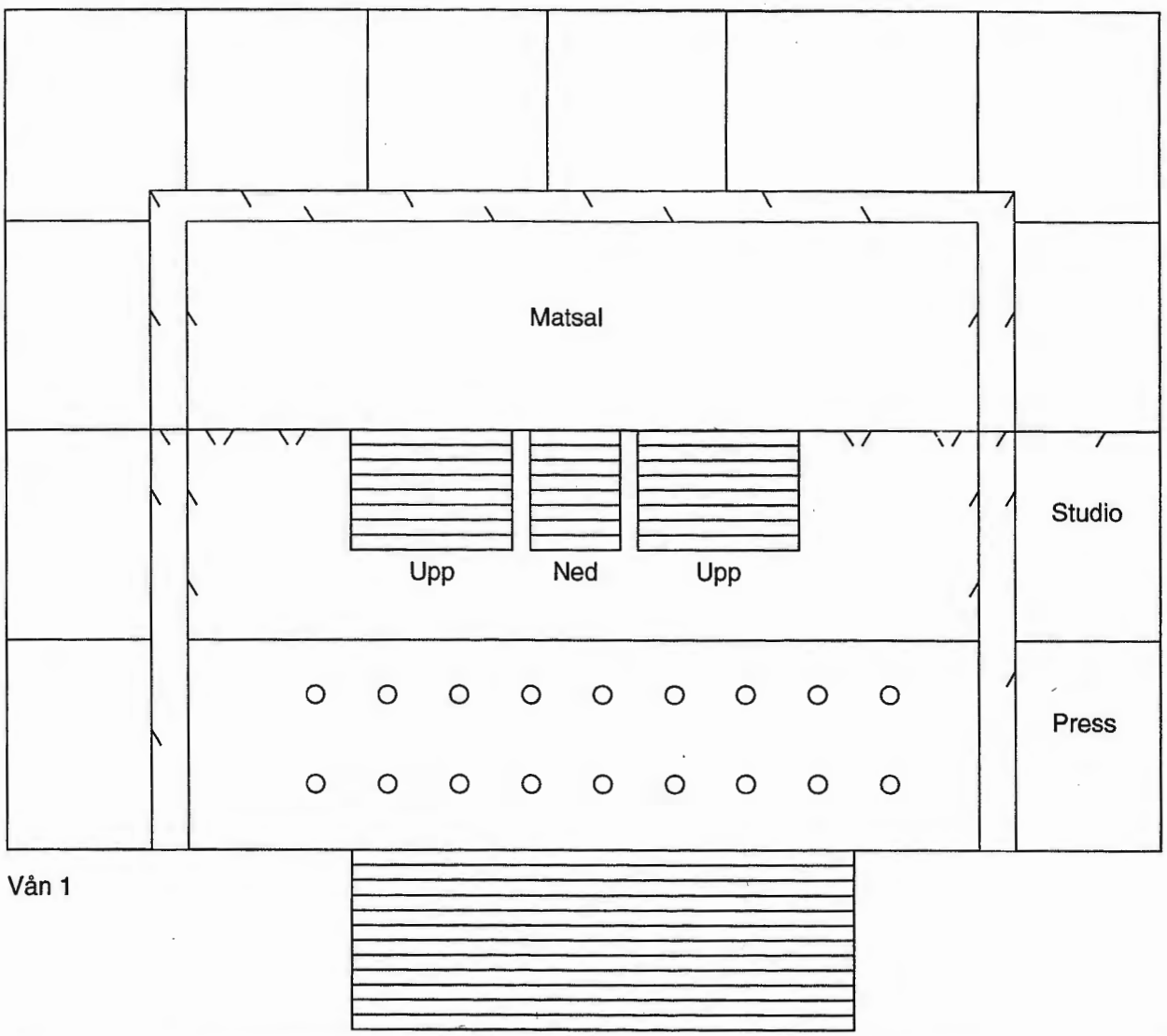

Personalingång
Vinteruppehälle
Personalbyggnader
N
Björnar
Hotdogs / Popcorn
Zebra / Kameler
Botanisk
Trädgård
Fontän
Lejon
Apberg
Glass / Godis
Vaktstuga / Entré
Huvudingång/Utgång
Staket
20 m



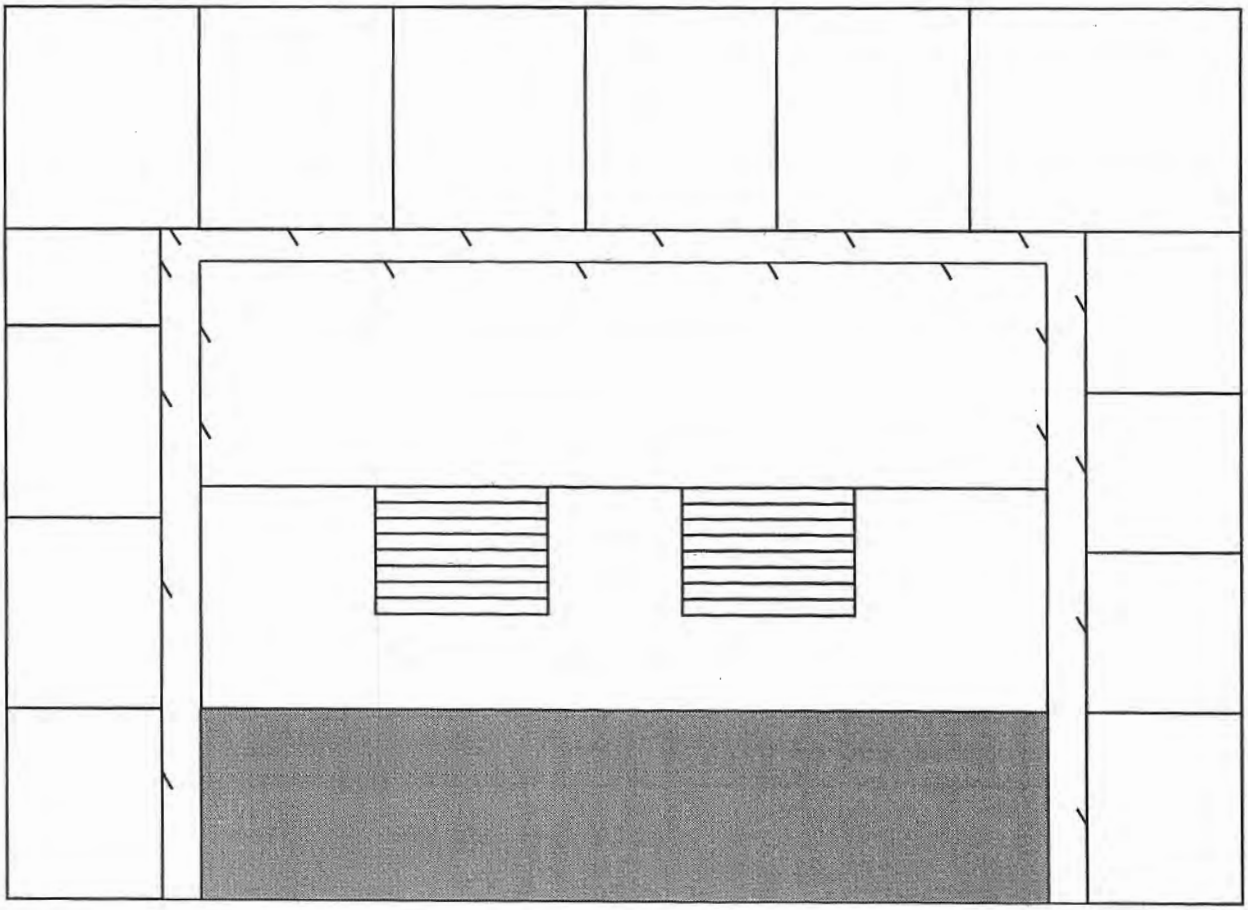
Vån 1



Vån 2

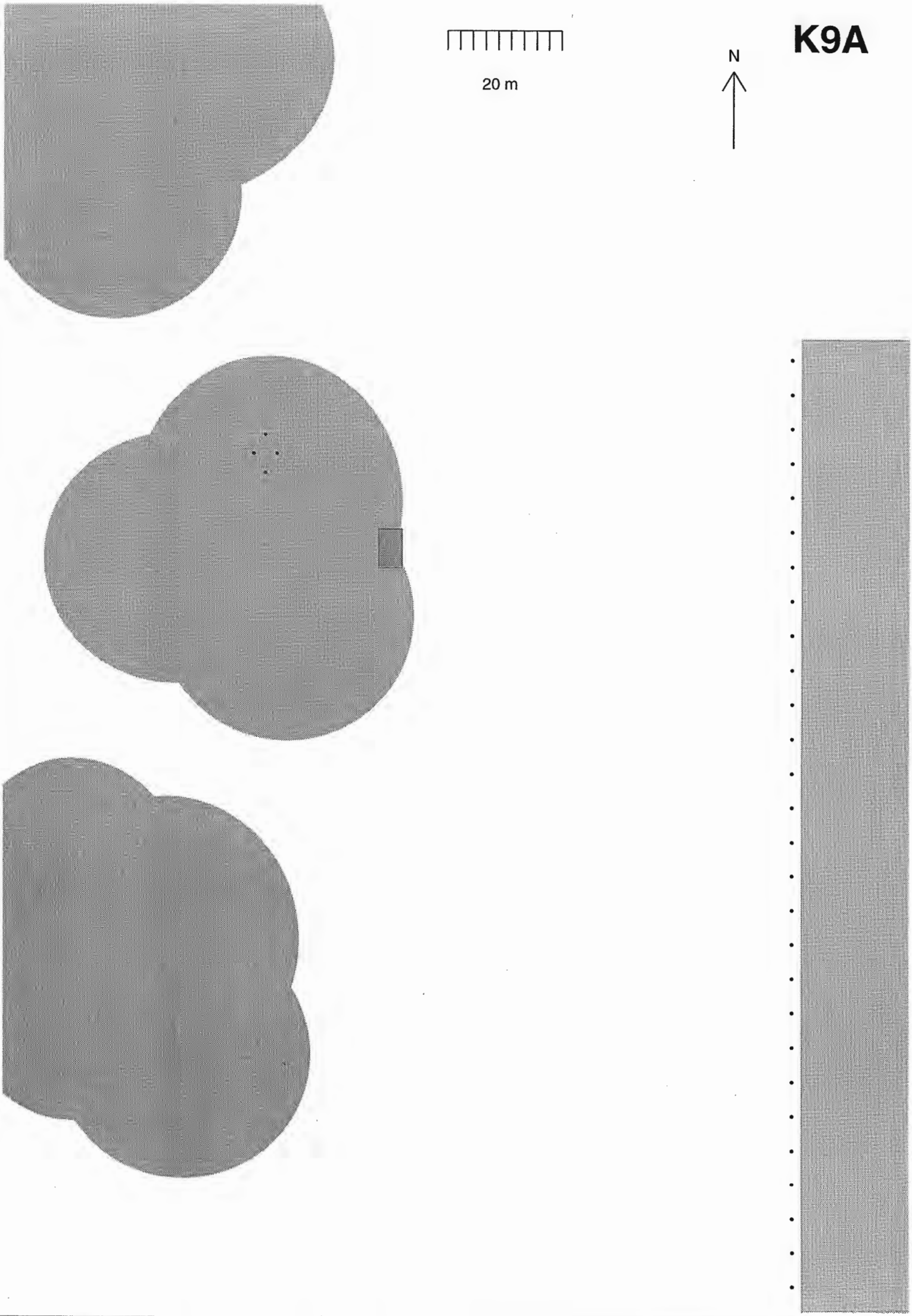


Vån 1

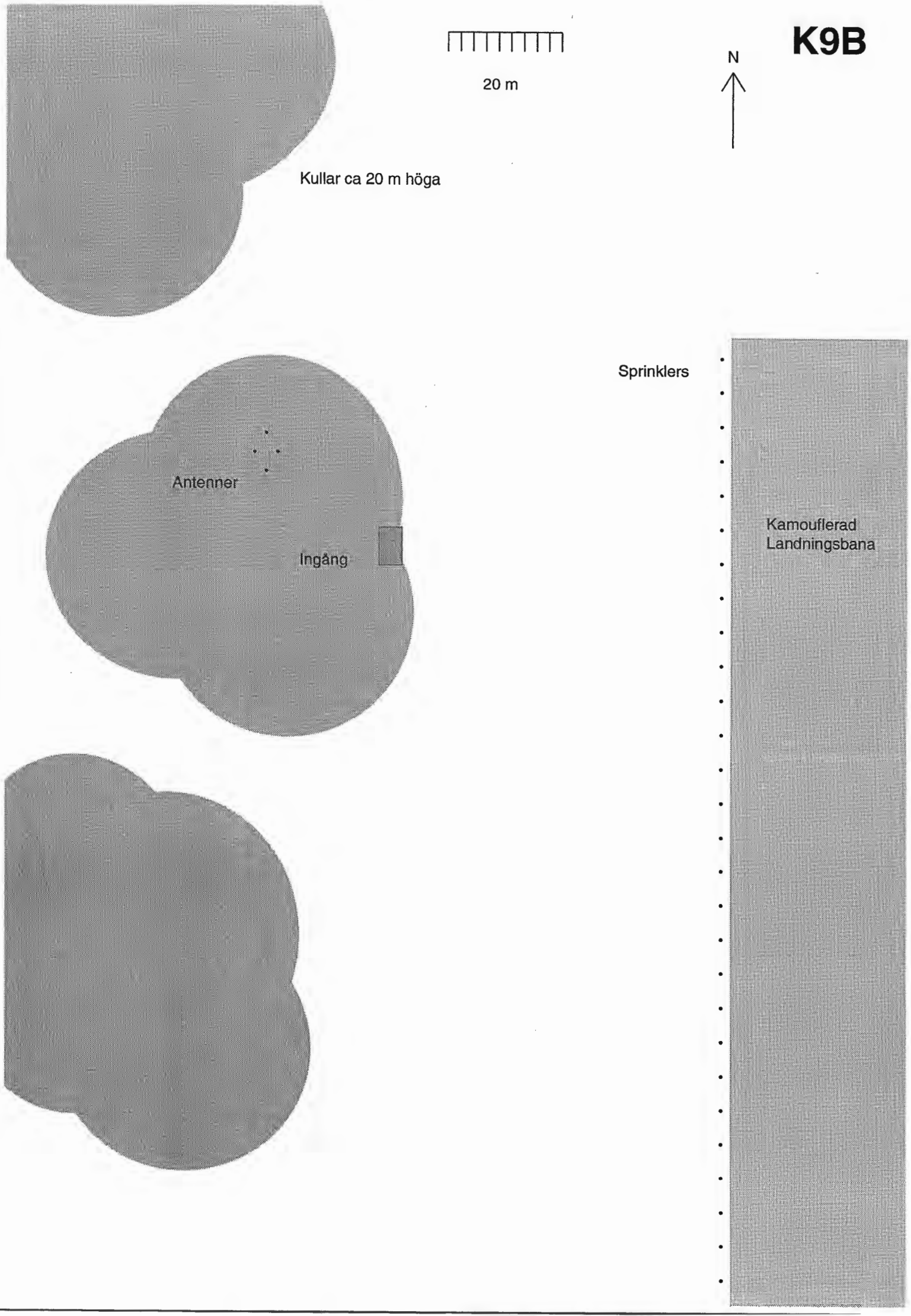


Vån 2

K9A



K9B


20 m
N
Kullar ca 20 m höga
Sprinklers
Antenner
Ingång
Kamouflerad
Landningsbana

MISSION RECORD

Players are granted permission to reproduce this sheet for repeated play.

MISSION NAME:	MISSION START DATE:	REAL DATE:
Olympos		

CHARACTER NAME:	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
Bertrahm Wooster 1116		

CHARACTERISTICS:

STR	DEX	WIL	PER	INT
9	8	9	9	8

FAME POINTS: HERO POINTS: CURRENT WOUND LEVEL:

SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: 13

CHARISMA PRIMARY CHANCE: 20

SEDUCTION STAGE: 1 2 3 4 5

NPC:

APPEARANCE: Striking

WEAKNESSES: Fear of spiders

CHARACTER NAME:	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
Fred Fitzgreg 713		

CHARACTERISTICS:

STR	DEX	WIL	PER	INT
9	9	11	11	5

FAME POINTS: HERO POINTS: CURRENT WOUND LEVEL:

SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: 14

CHARISMA PRIMARY CHANCE: 24

SEDUCTION STAGE: 1 2 3 4 5

NPC:

APPEARANCE: Striking

WEAKNESSES: Attraction, Snakes, Superstition

CHARACTER NAME:	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
Jonathan Baxterhof 1189		

CHARACTERISTICS:

STR	DEX	WIL	PER	INT
11	7	7	9	6

FAME POINTS: HERO POINTS: CURRENT WOUND LEVEL:

SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: 12

CHARISMA PRIMARY CHANCE: 10

SEDUCTION STAGE: 1 2 3 4 5

NPC:

APPEARANCE: Good Looking

WEAKNESSES: Close personal tie, Gambling

CHARACTER NAME:	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
Linda Red 790		

CHARACTERISTICS:

STR	DEX	WIL	PER	INT
8	10	13	7	6

FAME POINTS: HERO POINTS: CURRENT WOUND LEVEL:

SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: 8

CHARISMA PRIMARY CHANCE: 26

SEDUCTION STAGE: 1 2 3 4 5

NPC:

APPEARANCE: Sensational

WEAKNESSES: Close personal tie

TIMELINE

DAY 1	DAY 2	DAY 3	DAY 4	DAY 5	DAY 6	DAY 7	DAY 8	DAY 9	DAY 10	DAY 11	DAY 12	DAY 13	DAY 14	DAY 15	DAY 16	DAY 17	DAY 18	DAY 19	DAY 20	
am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	am/pm	
12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	12 12	
1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	
2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	2 2	
3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	HOURS
4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	4 4	
5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	5 5	
6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	6 6	
7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	7 7	
8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	8 8	
9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9	
10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	10 10	
11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	11 11	

NPC Cards

This sheet is part of the *For Your Information* Gamesmaster Supplement, for the *James Bond 007* Game.

Cut cards along lines to separate.

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY)
SONJA ADELVÅG

STR	DEX	WIL	PER	INT
7	10	10	9	9

SPEED: 2 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Char.	4	14	HTHCbt.	6	13			
Crypt.	5	14	Mount.	2	10			
Demol.	2	11	Pilot.	5	14			
Driv.	5	14	Riding	3	12			
Eras.	4	12	SixSen	3	12			
F.Cbt.	8	17	Stealth	5	15			

NPC RANK:
PHYSICAL ASPECTS:
HGT: 5'10" WGT: 145#
APPEARANCE: Striking
SCARS:
FAME POINTS: 40
~~SURVIVAL~~ HERO POINTS: 2

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
Glock	3	18	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY)
ALF DI LUNA

STR	DEX	WIL	PER	INT
15	6	15	11	13

SPEED: 2 HTH DC: C

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Driv	1	9	Pilot.	8	16			
Electr.	15	28	Science	15	28			
Eras.	5	15	Stealth	2	17			
F.Cbt.	8	16	Torture	10	24			
HTHCbt.	10	25						
Mount.	5	20						

NPC RANK:
PHYSICAL ASPECTS:
HGT: 6'6" WGT: 250#
APPEARANCE: Normal
SCARS:
FAME POINTS: 0
SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
M10	10	30	I (G)

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY)
HANS SVÄRD

STR	DEX	WIL	PER	INT
12	11	6	8	5

SPEED: 2 HTH DC: B

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Boat.	8	17	F.Cbt.	7	16			
Char.	2	8	HTHCbt.	9	21			
Demol.	6	11	Mount.	4	13			
Diving	6	17	SixSen	2	8			
Driv.	4	13	Stealth	4	10			
Eras.	5	16	Torture	4	9			

NPC RANK:
PHYSICAL ASPECTS:
HGT: 6'3" WGT: 220#
APPEARANCE: Attractive
SCARS:
FAME POINTS: 10
SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
Glock	3	18	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY)
RUPERT MCCLELLAN

STR	DEX	WIL	PER	INT
8	10	10	9	10

SPEED: 2 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Char.	8	18	Pilot.	10	19			
Demol.	6	16	Tort.	2	12			
Driv.	6	15						
Eras.	4	13						
F.Cbt.	9	18						
HTHCbt.	4	12						

NPC RANK:
PHYSICAL ASPECTS:
HGT: 5'11" WGT: 200#
APPEARANCE: Good Looking
SCARS:
FAME POINTS: 140
SURVIVAL POINTS: 2

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
Ruger	1	6	I

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY)
STURE ÅKESSON

STR	DEX	WIL	PER	INT
9	7	10	8	9

SPEED: 1 HTH DC: B

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Boat.	3	10	LocCus	3	11			
Char.	4	14	Riding	1	10			
Driv.	7	14						
F.Cbt.	6	13						
Gamb.	2	10						
HTHCbt.	1	10						

NPC RANK:
PHYSICAL ASPECTS:
HGT: 6' WGT: 220#
APPEARANCE: Normal
SCARS:
FAME POINTS: 99
SURVIVAL POINTS: 2

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
Glock	3	18	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

VICTORY GAMES, INC., New York, N.Y. 10001 © Eon Productions Limited/Gildrose Publications Limited (1984) 3500704

NPC Cards

This sheet is part of the *For Your Information* Gamesmaster Supplement, for the *James Bond 007* Game.

Cut cards along lines to separate.

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY) FÖRRA ÅRETS KAPARE

STR	DEX	WIL	PER	INT
7	6	5	6	4

SPEED: 1 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Pemol.		5	Tort.		5			
Driv.		8						
Evas.		7						
F.Cbt.		8						
HTHCbt.		9						
Stealth		7						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Plain

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY) ALI HASSAN OCH MOHAMMED ABU

STR	DEX	WIL	PER	INT
6	6	8	10	6

SPEED: 2 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Beat		13						
Driv.		10						
Evas.		13						
F.Cbt.		10						
HTHCbt.		12						
Tort.		6						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Normal

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
Marakov	2	8	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY) IRAKISKA PILOTER

STR	DEX	WIL	PER	INT
7	8	6	8	7

SPEED: 2 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Driv.		12						
Evas.		10						
F.Cbt.		9						
HTHCbt		11						
Pilot.		10						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Normal

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
Smith&W	2	6	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY) BANDVAGNSSOLDATER

STR	DEX	WIL	PER	INT
7	7	6	7	6

SPEED: 1 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Pemol.		8						
Driv.		10						
Evas.		10						
F.Cbt.		9						
HTHCbt		11						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Normal

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
AK5	2	30	I
	10		L

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY) ATTACKSTYRKA - DENVER

STR	DEX	WIL	PER	INT
7	8	8	6	8

SPEED: 1 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Driv.		12						
Evas.		10						
F.Cbt		10						
HTHCbt		11						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Normal

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
MP5	6	30	I
			(F)

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

VICTORY GAMES, INC., New York, N.Y. 10001 © Eon Productions Limited/Glidrose Publications Limited (1984) 3500704

NPC Cards

This sheet is part of the *For Your Information* Gamesmaster Supplement, for the *James Bond 007* Game.

Cut cards along lines to separate.

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY): EGYPTISKA POLISER OCH VAKTER

STR	DEX	WIL	PER	INT
8	8	7	7	6

SPEED: 1 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Driv.		6						
Evas.		12						
F Cbt		8						
HTH Cbt		12						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Normal

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
AKM	2	30	I
	10		L

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY): AREA 19 VAKTER

STR	DEX	WIL	PER	INT
8	9	9	8	8

SPEED: 2 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Driv.		9						
Evas.		11						
F.Cbt		10						
HTHCbt		12						

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: WGT:

APPEARANCE: Normal

SCARS:

FAME POINTS:

SURVIVAL POINTS: 0

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
MP5	6	30	I
			(F)

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY): JULIE PANTHERA

STR	DEX	WIL	PER	INT
8	9	7	6	7

SPEED: 1 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Char	3	10	Mount.	2	9			
Diving	1	9	Riding	3	9			
Driv.	4	11	Science	6	13			
Evas.	2	10	Seduc	2	7			
HTHCbt	4	12	Six.Sen.	2	8			
Loc.Cus	5	11	Stealth	3	10			

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: 5'9" WGT: 133#

APPEARANCE: Striking

SCARS:

FAME POINTS: 5

~~SURVIVAL~~ HERO POINTS: 2

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY): AGENT SCULLY

STR	DEX	WIL	PER	INT
7	10	11	9	10

SPEED: 2 HTH DC: A

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Char.	6	17	HTHCbt	6	13	Seduc.	4	12
Crypt.	4	14	Interrog	10	20	Six Sen.	5	14
Disg.	4	14	Loc Cus	6	15	Stealth	6	17
Driv.	8	17	Lockpick	5	15			
Evas.	7	15	Mount	3	12			
F.Cbt.	8	17	Science	8	18			

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: 5'3" WGT: unknown

APPEARANCE: Striking

SCARS:

FAME POINTS: 49

~~SURVIVAL~~ HERO POINTS: 3

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
SRW 1056	3	18	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

NPC'S NAME (ALIAS IF ANY): AGENT MULDER

STR	DEX	WIL	PER	INT
9	8	10	10	10

SPEED: 2 HTH DC: B

SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC	SKILL	LEV	PC
Char.	4	14	Interrog	9	19	Six Sen	10	20
Crypt.	4	14	Loc Cus.	7	17	Stealth	5	15
Driv.	6	15	Lockpick	6	14			
Evas.	7	15	Mount	4	13			
F.Cbt.	8	17	Science	6	16			
HTHCbt	8	17	Seduc.	5	12			

NPC RANK:

PHYSICAL ASPECTS:

HGT: 6' WGT: 170#

APPEARANCE: Attractive

SCARS:

FAME POINTS: 65

~~SURVIVAL~~ HERO POINTS: 3

WEAPONS	SHTS	AMMO	DC
SRW 1056	3	18	F

WOUND LEVEL: LW MW HW INC

VICTORY GAMES, INC., New York, N.Y. 10001 © Eon Productions Limited/Glidrose Publications Limited (1984) 3500704

Federal Bureau of Investigation

X-File

The documents of this file are considered TOP SECRET and require Level 4 access or higher. Violation of security should immediately be reported to the security officer.

X-42054

781287128-0932

832948399-0932

512516561-0932

TOP SECRET / X-FILE

X-42054 / Senaste fildatum : 96/05/05

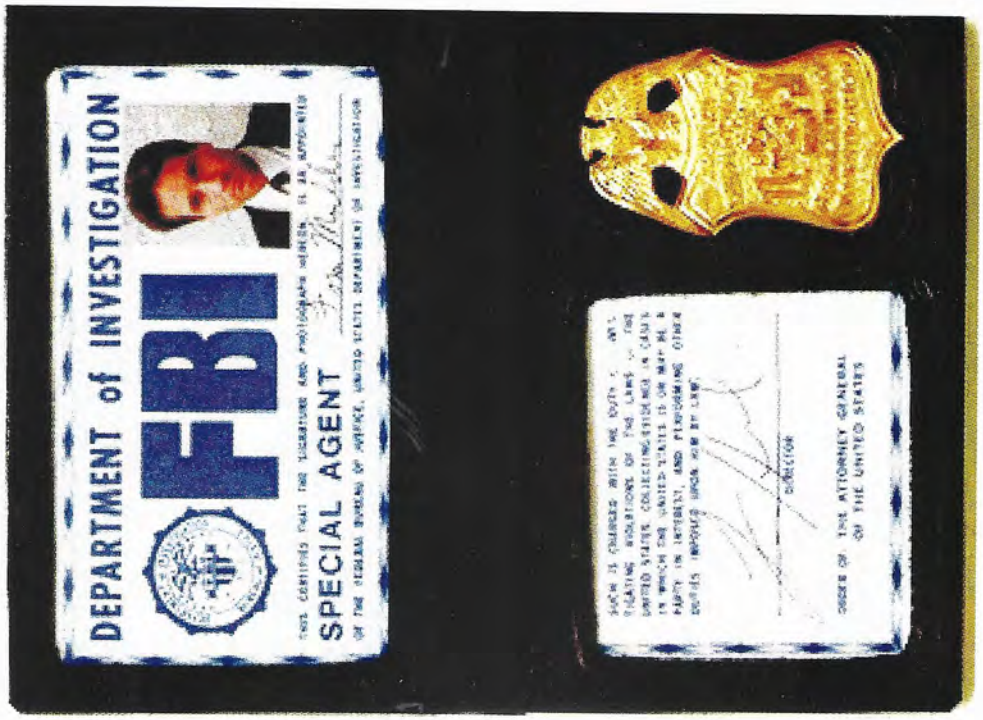
De senaste två åren har minst 14 människor dött i en mycket märklig sjukdom. Alla personerna har uppvisat samma symptom : En gradvis men snabb (i några fall mindre än 24 timmar) och total förlust av all muskelkontroll samt mycket allvarliga hjärnskador.

Flera av de avlidna har kremerats omedelbart trots att de anhöriga givit tillstånd till en obduktion. Vem som gav order som kremering är ännu oklart. Detta har inneburit att endast två av de som avlidit har kunnat obduceras och att man försökt hitta en förklaring till dödsfallen. Vid obduktionen kunde man konstatera att dödsorsaken varit en kraftig virusinfektion som påverkat i första hand hjärnan men att man INTE kunde hitta något virus.

De drabbade har som gemensam nämnare att de alla har exakt likadan HLA molekyl (detta kan avgöras utan obduktion). Denna molekyl, som är genetiskt styrd, avgör hur kroppen reagerar tex vid en transplantation, dvs om kroppen stöter bort ett främmande organ eller inte.

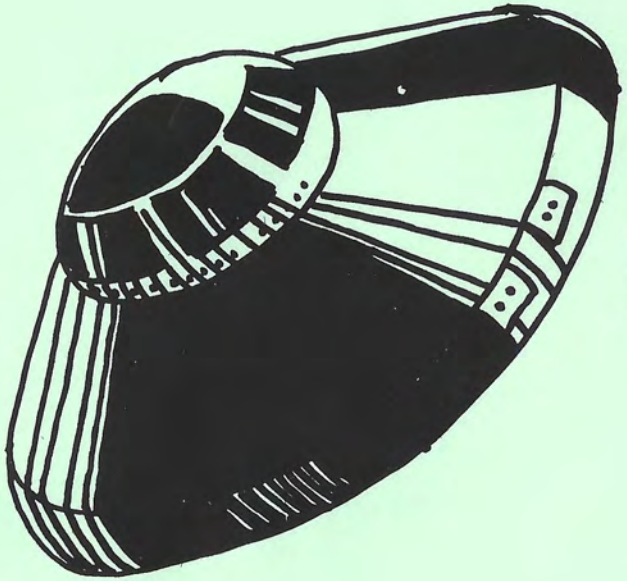
Vi kan också kunnat verifiera ett annat underligt sammanträffande. Alla personer har eller har haft anställning inom försvarsmakten eller till försvarsindustrin knutna företag. Fyra av personerna (kanske fler) har jobbat med ett projekt som endast har ett kodnamn : Projekt Redlight. Detta projekt har så hög säkerhetsklassificering att våra försök att undersöka saken vidare har mött en kompakt mur av tystnad från försvarsdepartmentet.

Projekt Redlight stod under kommando av flygvapnet och flera av de namn som hade med projektledningen att göra dyker upp i flera av flygvapnets mest hemliga operationer. Bland dem kan nämnas general Anthony Williams, general Rupert McClellan, general Thomas S. Wilcox. De har också varit inblandade i Projekt Snowbird, Projekt Paperclip, Projekt Aquatone. Dessa är också projekt som är så högt säkerhetsklassificerade att endast en handfull personer i försvarsstaben känner till projektet eller dess mål.


DEPARTMENT of INVESTIGATION
FBI
SPECIAL AGENT
DIRECTOR
OFFICE OF THE ATTORNEY GENERAL
OF THE UNITED STATES

NELLIS BOMBING AND GUNNERY RANGE
RESTRICTED AREA
NO TRESPASSING
BEYOND THIS POINT
PHOTOGRAPHY IS PROHIBITED
WARNING
U.S. Air Force Installation

GROOM DRY LAKE
PREMIUM
AREA
51
TEST FACILITY



NICAP

CONVENTION IN DENVER

September 9-12

aliens at Area 51

- Traces found: German base on the moon during WW 2

- Extraordinary evidence from latest UFO-crash cover-up

This convention is organised by **NICAP™** - the National Investigative Committee of Aerial Phenomena