James Bond 007 äventyret

för GothCon XXI 1997

Inspirerat av Ian Flemmings novell "The Hildebrandt Rarity"

Av: Anders Andersson och Mattias Elfström

© 1997 EA-Productions

Innehållsförteckning

Del I. Introduktion

A. Förord 4
B. Presentation 5
C. Konventsspel 6

Del II. Genomgång för spelledaren

A. Spelledarens bakgrund 9
B. Anteckningar om uppdraget 11

Del III. Platser och händelser

A. En bekant känsla 14
B. Under attack 18
C. Genomgång för agenterna 22
D. Utrustning från Q-avdelningen 24
E. Cyklon i Indiska Oceanen 26
F. Cyrell Corp. 36
G. Ukraina 43
H. Epilog 49

Del IV. Rollfigurer

A. Om rollfigurerna 50
B. Spelarnas agenter 52
C. Vänner 61
D. Fiender 65

Del I. Introduktion

A. Förord

OPERATION HILDEBRANDT är ett scenario till VICTORY GAMES rollspel JAMES BOND 007, inspirerat av Ian Flemmings novell "The Hildebrandt Rarity" och en känd science fiction film. Scenariot är särskilt framtaget för att användas under spelkonventet GOTHCON XXI 1997. OPERATION HILDEBRANDT är anpassat för att vara 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. Särskilt viktigt är det att bekanta sig väl med spelledarfigurerna.

Spelare som råkar ha läst novellsamlingen "For Your Eyes Only", där "The Hildebrandt Rarity" ingår, har ingen direkt fördel av detta. Spelledaren uppmuntras dock att läsa den korta novellen som inspiration. Förutom likheterna med Flemmingnovellen är scenariot dessutom en fristående fortsättning på fyra scenarion som använts under tidigare GOTHCON-konvent. Spelare som deltagit kan känna igen sig, men har ingen fördel av detta heller. De tidigare scenariorna var:

Konvent	År	Scenario
GOTHCON XIII	1989	ORIENT EXPRESSEN
GOTHCON XVIII	1994	KODNAMN MEDUSA
GOTHCON XIX	1995	KODNAMN IKAROS
GOTHCON XX	1996	KODNAMN OLYMPOS

B. 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.

Citat: För att bidra till James Bond atmosfären finns en del citat ur filmer och böcker spridda över texten. Citaten har ingen direkt bäring på äventyret.

Hjälprutor: Det kan vara svårt för spelledaren att snabbt hitta rätt information i brödtexten. Därför har viktiga värden och påminnelser om tillämpliga "Skills" etc placerats i särskilda hjälprutor. I hjälprutans övre del finns en liten bild som anger vilken information som rutan behandlar:

Hjälprutor med denna symbol innehåller information om tider. Det kan vara till exempel restider eller information om i vilken tidszon en viss plats ligger.

Denna hjälpruta innehåller information och användbar statistik för en neutral eller vänligt sinnad spelledarfigur.

Denna hjälpruta innehåller information och användbar statistik för en fientligt sinnad spelledarfigur.

Denna hjälpruta innehåller spelteknisk information om, till exempel, tillämpliga "Skills" eller "Ease Factors" i en viss situation.

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. Bilder på personer är numrerade A, B osv, övriga bilder B1, B2 osv, utdelningsbladen U1, U2 osv, medan kartorna är numrerade K1, K2 osv. Dessa finns i ett separat kuvert.

C. Konventsspel

OPERATION HILDEBRANDT 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 låta spelarna 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 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.

SPELSTIL OCH REGLER

Precis som biobesökaren alltid får vad han eller hon väntar sig av en James Bond film på bio, så har James Bond-turneringen på GothCon blivit känd för en viss stil. Tonvikten i scenariorna har alltid legat på problemlösning och action. Med detta menas inte att spelledaren skall avstå från att rollspela sina spelledarfigurer, tvärtom, men försök att hålla rollspelandet till sådant som för scenariot framåt. Spelare som har anammat James Bonds bekymmerslösa syn på tillvaron och hans metoder för att överlista sina motståndare är oftast de som vinner. Kom dessutom ihåg att upprätthålla ett högt tempo, så att det tydligt framgår att James Bond tillhör action-genren.

Spelhjälpmedel: Lämpliga hjälpmedel för spelledaren 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.

Regelboken: Det har visat sig att James Bond-turneringens sätt att hantera spelets regler har varit en välkommen omväxling jämfört med andra rollspelsturneringar. Författarna föreslår därför att 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 eller 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, trots allt, vill minska bördan att lusläsa regelboken rekommenderar författarna att följande kapitel i första hand studeras extra noga:

"Chapter 1: Introduction" sid 8-16 ("Game Concepts" och "Example of Play")
"Chapter 3: Skills"
"Chapter 4: Combat"
"Chapter 5: Chases"
"Chapter 6: How to Interact with Non-Player Characters" sid 64 ("Seduction")
"Chapter 9: Hero Points"

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 dock 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	EFM
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 uppmuntras dessutom att tilldela extra "Hero Points" för särskilt bra spel.

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. *Huvudspelledarens bedömning av rollspelet.*

Not för spelledaren: Huvuduppdraget är stoppa Milton Cyrells omoraliska kloningsverksamhet genom att avslöja och förstöra hans ukrainska bas. Huvuudskurken är Milton Cyrell. Huvudskurkens medhjälpare är Roy Schläger.

Exempel: Lag A har inte lyckats utföra huvuduppdraget. De har tillfångatagit huvudskurkens medhjälpare, men låtit honom själv undkomma. De har kraschat Qs utrustning och spelledarbedömningen "bra". Lag B har inte heller lyckats utföra huvuduppdraget eller eliminera huvudskurken. De har dödat hans medhjälpare 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.

CYRELLS PLAN

Milton Cyrell är en ondskefull person. Han har utvecklat tekniken att på konstgjord väg tillverka exakta kopior av mänskliga organ och tillochmed hela människor. Med hjälp av denna teknik tjänar hans medicinska företag massor av pengar på att sälja organ, som märkligt nog, passar mottagaren alldeles utmärkt.

Cyrell har utvecklat och förbättrat sin teknik under ett tiotal år för att tillslut kunna använda den för att tillskansa sig själv världsherravälde. Han har bestämt sig för att tillverka exakta kopior ,kloner, av flera världsledande personer, uppfostra och indoktrinera dem till lydiga nickedockor och därefter placera ut dem som kungar och presidenter. Hans första president var Boris Jeltsin, som han redan lyckats byta ut.

Kronan på verket blir att byta ut de västeuropeiska statsministrarna och presidenterna , samt den amerikanske presidenten. När detta är klart kan Cyrell styra världsutvecklingen hur han vill.

SYNOPSIS

MI6 agenterna kommer Cyrell på spåren under den första delen av äventyret, då deras flygplan blir angripet av ett jaktplan. Tack vare agenternas träning lyckas de undvika en katastrof. Efter nödlandningen lyckas Cyrell dock i sitt uppsåt att döda två kloner som flytt från hans hägn.

En undersökning av klonerna avslöjar att de medför mystiska DNA-koder som tillhör Cyrells bolag. MI6 beordrar en undersökning av Cyrell.

Undersökningen äger rum under täckmantel av ett affärsmöte. Agenterna kan då undersöka Cyrells personliga lyxkryssare, Cyclone. Samtal med Rachel, Cyrells fru, och nya ledtrådar leder agenterna till Cyrells företag i Schweiz, där de finner de slutliga bevisen för att Cyrell ägnar sig åt kloning.

Scenariots sista del utspelar sig på en övergiven ICBM-bas i Ukraina.

KLONERNA

Cyrells teknik för att tillverka kloner utgår ifrån enskilda DNA-strängar som han stjäl från personer som tas in på hans sjukhus. Tekniken medger att han tillverkar kopior av enskilda organ eller hela människor.

Ju större del av en hel person han skapar desto fler brister får kopian. Detta kan visa sig genom att klonen får många sjukdomar, dåligt hjärta eller andra genetiska brister. Den ryske presidenten är ett exempel på en tidig prototyp med flera brister. De nyare klonerna är mer motståndskraftiga, men måste ändå tas in på service med jämna mellanrum.

B. Anteckningar om uppdraget

Här presenteras en tänkt tidsplan, både ur ett speltids- och ett verkligt tidsperspektiv, för äventyret samt en sammanställning av de bilder, ledtrådar och kartor spelledaren delar ut under 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. Alla klockslag anges i lokaltid.

Måndagen den 24:e mars
1. Agenternas plan lyfter från Tel Aviv mot London klockan 08:00.
2. Flygplanet angrips klockan 09:00.
3. Nödlandning på Sicilien sker ca 09:30.
4. Sebastian och Banks mördas.
5. Agenterna flyger vidare till London under kvällen.

Tisdagen den 25:e mars
1. Ms genomgång på MI6 högkvarter 08:30.
2. Avgång från Heathrow till Seychellerna 19:00

Onsdagen den 26:e mars
1. Agenterna anländer till Seychellerna 09:00.
2. Middag i Victorias hamn ca 18:00.

Torsdagen den 27:e mars
1. Förhandlingar ombord på Cyclone.

Fredagen den 28:e mars
1. Förhandlingarna fortsätter.

Lördagen den 29:e mars
1. Förhandlingarna avslutas.

Söndagen den 30:e mars
1. Agenterna går ombord på Cyclone för en nöjeskryssning.
2. Cyrell guidar runt på båten.
3. Middag på båten.

Måndagen den 31:e mars
1. Cyclone angör Praslin.
2. Rachel anförtror sig åt en agent.

Tisdagen den 1:a april
1. Cyclone angör Chagrin-ön.
2. Jakten på Hildebrandt-fisken.
3. Middag ombord.
4. Under natten mördas Cyrell.

Onsdagen den 2:e april
1. Cyclone återvänder till Victoria.
2. Cyrell möter i hamnen.
3. Agenterna flyger till Schweiz.

Torsdagen den 3:e april
1. Agenterna undersöker sjukhuset i Schweiz.

Fredagen den 4:e april
1. Agenterna reser till Ukraina.

Lördagen den 5:e april
1. Agenterna undersöker ICBM-basen i Ukraina.
2. Slutstrid!

VERKLIG TID

Det är författarnas uppfattning att spelarna får störst behållning av James Bond scenariot om de tillåts spela det till slutet. Det har dock visat sig vid flera tillfällen att det kan vara svårt att slutföra scenariorna på utsatt tid. För att säkerställa att alla lag har en rimlig chans att hinna genomföra hela uppdraget presenteras här en tänkt tidsåtgång, räknat i verklig tid. Spelledaren bör försöka driva på spelet så att dessa tider hålls.

Del	Tidsåtgång
Utdelning av rollfigurer	12:00-13:00
Regelgenomgång	13:00-14:00
En bekant känsla	14:00-16:00
Genomgång för agenterna	16:00-17:00
Middagspaus	17:00-19:00
Cyklon i Indiska Oceanen	19:00-21:00
Cyrell Corp.	21:00-22:00
Ukraina	22:00-24:00

BILDER, LEDTRÅDAR OCH KARTOR

Följande ledtrådar finns samlade i ett separat kuvert. De delas ut till spelarna där så anges i texten. Observera att nummerordningen är omkastad och att vissa nummer saknas för att inte ge spelarna någon information om vilka ledtrådar de eventuellt missat.

Personbilder:

A Roy Schläger: Visa bilden när agenterna träffar Roy ombord på båten.
B Milton Cyrell: Visa bilden när agenterna möter Cyrell.
C Fiona Belvedere: Visa bilden ombord på planet.
D Anne Banks/Rachel Cyrell: Visas ombord på planet då agenterna möter Rachel I (som kallar sig Anne Banks) och då agenterna senare möter Rachel II på Seychellerna och Rachel III i Ukraina.
E John Sebastian/James Bond: Visas då agenterna möter James Bond klonen ombord på flygplanet.
F Ukrainska maffian: Visas om maffian angriper agenterna.
G Sven Larsson: Visa bilden då agenterna möter ASTRA-direktörerna på Seychellerna.
H Anette Duclos: Visa bilden på Cyrells sekreterare när agenterna träffar henne på Seychellerna.
I Helga Liebtraum: Visa bilden om en manlig agent läggs in på sjukhuset.
J Franz Liebtraum: Visa bilden om en kvinnlig agent läggs in på sjukhuset.

Övriga bilder:

B1 Väg: Denna bild används utanför ICBM-basen.
B2 Rum: Denna bild används inne i ICBM-basen.
B3 Korridor: Denna bild används inne i ICBM-basen.
B4 Trappa: Denna bild används inne i ICBM-basen.

Utdelningsmaterial / Ledtrådar:

U1 Foto på DNA-sekvenser: Agenterna tilldelas detta fotografi när de får tag i väskan som Tony Montana stulit av den mördade Bond-klonen. Upplys spelarna om att väskan innehåller hundratals liknande fotografier.
U2 Fax med bild på Sebastian och Banks: Detta fax består av två blad som delas ut när agenterna fångat in lönnmördaren Tony Montana. **OBS!** Spelledaren måste själv skriva till texten "Cartella!" (vilket betyder portfölj på italienska) med en vanlig penna på faxpapperet med bilden av "Bond".
U3 Turistbroschyr om Seychellerna: Tilldelas agenterna av Anette Duclos på Seychellerna.
U4 Visitkort UMS: Dessa visitkort tilldelas under Ms genomgång. De är namnen på agenternas alias under förhandlingarna med Cyrell.
U5 Datorbild från Cyrell Corp: Denna ledtråd består av två papper. Det första papperet visar hur datorskärmen ser ut innan koden matats in och det andra hur den ser ut efteråt.
U6 Beskrivning av agenternas bil: Delas ut under agenternas besök hos Q.
U7 Akt om Milton Cyrell: Delas ut under Ms genomgång.
U8 Akt om Cyrell Inc: Delas ut under Ms genomgång.
U10 Brev från Karl Hesser i Schweiz: Detta brev återfinns i Cyrells kassaskåp ombord på båten.
U11 Fax från Hauser till Cyrell: Detta fax finns att hitta i Cyrells hytt. Denna ledtråd är viktig eftersom den leder agenterna vidare till Schweiz.
U13 Arkivfil: Detta papper återfinns i sjukhusarkivet och ger agenterna en viktig sifferkod som används tillsammans med ledtråd U5.
U14 Bild på helikoptern: Använd denna bild då helikoptern anländer till sjukhusområdet.

Kartor:

K2 ICBM-Basens första våning: Används i Ukraina.
K5 Cyrells anläggning i Schweiz: Använd kartan då agenterna undersöker anläggningen.
K6 Cyrells båt Cyclone: Visa kartan när agenterna ges en rundtur i början av kryssningen.
K7 ICBM-Basens andra våning: Används i Ukraina.
K8 Flygplanskabin: Kartan delas ut när agenterna går ombord på planet.
K9 ICBM-Basens tredje våning: Används i Ukraina.
K11 Cyrells anläggning i Schweiz: Använd denna översiktskarta då agenterna undersöker anläggningen.
K15 Hotellrum, standard: Används där spelledaren så önskar.
K18 Kontor, standard: Används där spelledaren så önskar.

Del III. Platser och händelser

A. En bekant känsla...

Denna prolog kastar spelarna rakt in i handlingen och ger äventyret en flygande start. Spelare som deltog i KODNAMN MEDUSA, KODNAMN IKAROS eller KODNAMN OLYMPOS kanske känner viss oro inför flygturer, men detta är bara bra. Uppmuntra gärna deras rädsla. Försök dock att hålla tidsåtgången till ett minimum eftersom detta bara är början och spelarna kommer att behöva hela sin speltid.

Spelledarens checklista
Innan spelet startar skall följande åtgärder vara vidtagna:
_ Speltiden meddelad (lördag 12:00-24:00, avbrott för middag 17:00-19:00).
_ Segervillkoren meddelade (se Del I ovan).
_ Rollfigursformulären utdelade och fördelade.
_ Eventuella frågor om tillämpning av regler lösta.

TEL AVIV, BEN GURION

Inled äventyret med följande beskrivning:

Det är måndagen den 24:e mars och en varm vårsol skiner över Tel Aviv. Ni har nyss avslutat varsitt uppdrag i mellanöstern. Det är dags att återvända till England. Ni har avrapporterat Era framgångar till MI6 "Section M Station House" och skall med flyget till London. Fred och Jonathan anländer till terminalbyggnaden samtidigt. Strax därefter kan Ni se Bertrahm kliva ur en taxi. Ni tre möts innanför terminalens svängdörrar och hälsar på varandra.

Gör en kort paus för att tillåta eventuella artigheter.

Från avdelningen för internationella avgångar kommer en flygvärdinna gående mot Er. Hon håller i en skylt med texten "Universal Imports/Exports". Ni känner omedelbart igen Moneypennys välbekanta ansikte.

"Ni ser minsann ut att ha fått lite solbränna pojkar!"

Säger Moneypenny.

"Här har Ni Era biljetter. Ni flyger med El-Als avgång klockan 08:00."

Tel Aviv ligger i tidszon +2h, planet avgår 08:00, lokal tid, och resan beräknas ta ca 4 timmar.

Låt agenterna prata en stund med Moneypenny innan en röst i flygplatsens högtalarsystem säger:

"Sista utropet för El-Als flight GBH007 till Heathrow, England. Passagerare ombedes att genast bege sig till utgång 65."

"Oj, nu får Ni skynda Er pojkar. Trevlig resa." Uppmanar Moneypenny.

I samma ögonblick hörs smattrandet av Lindas stillettklackar mot terminalgolvet, när hon kommer skyndande mot sina kollegor. Även Linda får sina biljetter av Moneypenny och agenterna kan gå ombord på planet tillsammans.

SÄKERHET ÄR VIKTIGT

Säkerhetskontroll: Agenterna passerar först den minutiösa säkerhetskontrollen. Agenterna har föranmälts av MI6 och de har inga problem att få med sig sina eldhandvapen i sina specialväskor genom kontrollen.

Tag plats: Planet är en Boeing 747. Dela ut spelarnas karta över kabinen (**K8**) när de stiger ombord.

Resesällskap: Bredvid agenterna på planet sitter olika personer som de kan samspråka med under starten. Bredvid Fred sitter en söt italienska (bild **C**), som heter Fiona Belvedere. Hon spelar gärna svårfångad, men kan tänka sig att prata om lite av varje. Bredvid Bertrahm sitter en ung dam från New York. Hon heter Jasmine Young och är intresserad av datorer och intellektuella män. Jonathan sitter bredvid en israelisk man från Jerusalem. Mannen heter Ben Shalit och är handelsresande i arbetskläder. Bredvid Linda sitter en tuff kille med kortsnaggat hår. Han heter Jon Amundsen och kommer från Norge. Jon är ensam ute på en jordenruntresa och hoppas därefter komma in på utbildning till stridspilot.

- Fred sitter bredvid Fiona Belvedere från Milano, Italien.
- Bertrahm sitter bredvid Jasmine Young från New York, USA.
- Jonathan sitter bredvid Ben Shalit från Jerusalem, Israel.
- Linda sitter bredvid Jon Amundsen från Bergen, Norge.

Avfärd: Det blir snart dags för avfärd och flygvärdinnans välrepeterade ord hörs i högtalarna (gör flygvärdinnans meddelande till ett rent rutinmeddelande; hon säger precis det som agenterna hört hundratals gånger tidigare).

"Kapten Shoshana Tamir med besättning hälsar Er alla välkomna ombord på denna El-Al 747 som skall ta oss till London, Heathrow. Flygningen är beräknad till fyra timmar och vi beräknas landa klockan 10:00, lokal tid. Innan vi lyfter vill vi göra er uppmärksamma på några säkerhetsdetaljer. Säkerhetsbältena måste vara fastspända under start och landning. Rökning är inte tillåten när No-Smoking-skylten tänds. Det finns en flytväst under varje säte. Nödutgångarna är märkta med gröna exitskyltar och är lokaliserade fram (pekar), *bak* (pekar) *och över vingarna* (pekar rakt ut med båda armarna). *Skulle en evakuering bli nödvändig kommer ljusslingor, som leder till nödutgångarna, att tändas i golvet. Vi vill också påminna om att mobiltelefoner och annan elektronisk utrustning som innehåller radiosändare måste vara avstängda under hela flygningen. Alla säkerhetsbestämmelser finns samlade i häftet 'Safety on Board' som finns i stolsfickan framför Er"*

Berätta för Bertrahm att han känner igen flygkaptenens namn. Han minns att en ung kvinna vid namn Shoshana Tamir gick på Stanford i Kalifornien samtidigt som han själv. Om Bertrahm kommer ihåg rätt hade Shoshana redan då ett stort intresse för flygplan.

Flygplanet lyfter på utsatt tid och når snabbt sin marschhöjd.

EN LITEN MATBIT KANSKE?

Nästan direkt efter avgång börjar personalen servera frukost. En flygvärdinna går från plats till plats och tar emot beställningar:

"Godmorgon! Vi erbjuder ett val mellan brittisk och kontinental frukost. Till maten finns kaffe eller te. Vad önskar Ni?"

Låt agenterna bestämma vad de vill ha. När det är serverat kan agenter som lyckas med sin "Connoisseur" (EF 4) avgöra att den brittiska frukosten är utomordentligt väl tillredd och att den kontinentala , även den, är välsmakande. Om spelledaren vill stressa spelarna lite kan han eller hon låtsas att anteckna vem som äter vad.

Connoisseur EF4 för att avgöra kvalitén på maten.

BEKANTA ANSIKTEN

Oavsett om agenterna väljer att ta kontakt med sin pilotvän är det mycket viktigt att de kommer fram i cockpit. Om de frågar en flygvärdinna om hon kan tala med Bertrahms gamla skolkamrat gör hon gärna det. Annars kommer flygvärdinnan fram självmant och berättar för Bertrahm att piloten känt igen hans namn från passagerarlistan och gärna vill träffa honom.

Genom kabinen: När agenterna går framåt i planet råkar en av dem se en passagerare han (eller hon) känner igen. Visa bild **E**. Om spelarna inte genast drar slutsatsen att detta är agent 007 James Bond så upplys dem om det (och påpeka kanske dessutom med syrlig ton att man kanske kan undra vilket spel de tror de spelar). "Mr Bond" sitter tillsammans med en vacker dam (visa bild **D**). Om agenterna försöker tilltala "Bond" förstår han ingenting. Han påstår sig vara John Sebastian från Liverpool och vara på semester med sin fästmö, Anne Banks. Blir agenterna påstridiga så ber han dem vänligen avlägsna sig. I själva verket är detta inte alls James Bond, utan en av Milton Cyrells kloner! Han och klonen Rachel I (som här uppger det falska namnet Anne Banks) har tröttnat på Cyrells indoktrinering och bestämt sig för att fly.

COCKPIT

Väl framme i cockpit blir Bertrahm varmt omfamnad av sin kamrat Shoshana Tamir. Hon förklarar att hon flyttat till sina föräldrar i Jerusalem och bott där sedan åtta år. Hon undrar om det stämmer att Bertrahm är anställd av staten nuförtiden? När artigheterna är avklarade tar Shoshana plats vid spakarna och presenterar andrepiloten Abraham Oveur och navigatören Victor Foch. Shoshana berättar om planets prestanda och kommer sedan in på att en del specialmodifieringar har gjorts.

"Vi lever ju i ett oroligt hörn av världen och då är ju givetvis radarvarnare, remskastare och IR-facklor en ganska bra livförsäkring"

Piloten pekar på reglagen till varje detalj och fortsätter sedan:

"Jag minns en gång när vi flög till Berlin..."

Men plötsligt ljuder den nyss förevisade radarvarnaren med ett kontinuerligt, blodisande, tjut.

Kaptenen tittar på styrman Oveur och säger:

"Det där är en mig-radar! Någon har låst sin radar på oss! Släpp remsor och facklor!"

"Okey captain!" svarar styrman och börjar knappa på en panel. "Jag släpper remsor och facklor!"

"Det måste vara något fel, vi befinner ju oss över havet" kommenterar Shoshana. "Det kan inte finnas några terrorister här!?"

Innan någon hinner säga något mer syns en eldboll alldeles utanför cockpit och en våldsam explosion skakar planet. Inom bråkdelen av en sekund slår hundratals metallhagel in genom cockpitglaset...

B. Under attack

När den första chocken har lagt sig inser agenterna att både piloten och styrman har träffats och hänger livlösa i sina säkerhetsbälten. En våldsam stormvind blåser in i cockpit, samtidigt som planet sakta vänder nosen mot Medelhavets yta.

Navigatören ropar hysteriskt i sin mikrofon:

"Mayday! mayday! Det här är El-Al GBH007, vi störtar! Mayday..."

Att rädda planet: Agenterna har nu tio rundor på sig att rädda planet från att störta. Varje runda kan de försöka ta sig fram till spakarna. Att kämpa mot vinddraget kräver ett "Strength"-slag på EF5. När de väl tagit sig fram kan de räta upp planet med ett "Piloting"-slag, EF5. Om två agenter hjälps åt med det tunga rodret får de en +1EFM, men bara den som har högst "Piloting" tillåts slå tärningarna.

⌖ Planet kraschar efter tio rundor. **Strength** EF5 för att ta sig fram. **Piloting** EF5 för att räta upp planet. +1 EFM om två hjälps åt.

Samtidigt: Medan agenterna kämpar med spakarna händer två saker: En Mig-29 FULCRUM sveper fram på 747:ans styrbordssida. FULCRUM-piloten tror att 747:an är räddningslöst förlorad och uppehåller sig bara i närheten för att konfirmera att den störtar i havet. Den saknar nationalitetsmärken. Samtidigt ropar radiooperatören förtvivlat:

"Radion fungerar inte! Jag får inte kontakt med någon!"

DUVAN OCH HÖKEN

Om agenterna lyckas räta upp 747:an innan den störtar (vilket vi verkligen får hoppas) påbörjas en våldsam jakt. Använd jaktreglerna och börja jakten på "Distant".

El-Al 747

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	6	530	600	6000	19	380

747:an kan inte utföra någon "Double Back" manöver. Planets storlek och konstruktion gör att alla skador minskas med tre nivåer (en KL blir ett MW).

Mig29 FULCRUM

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+2	4	600	1250	2400 4000	4	20

Utrustad med en 30mm Gsh-30 automatkanon och upp till sex robotar av typen AA-10 ALAMO eller AA-11 ARCHER. RGE på rad två anger räckvidd med extratankar. Planets storlek och konstruktion gör att alla skador minskas med en nivå (en KL blir en INC).

FULCRUM:en har två vapen att angripa 747:an med:

Radarjaktrobot AA-10 ALAMO

PC	PM	RED	CRUS	MAX	FCE	DMG
20	0	3	1000	na	0	K

Kan inte avfyras närmare än på "medium range". Flyger i fyra rundor och förstörs därefter. Ett misslyckat "Safety"-slag förstör roboten.

Robotangrepp: Betrakta jaktroboten som ett eget fordon, med en egen PC för sina "Piloting"-slag på 20. FULCRUM-piloten avfyrar bara en robot åt gången och bara om han befinner sig på "Long Range" eller längre bort. Han hade fyra robotar med sig från sin bas och har alltså tre kvar. Roboten har tillräckligt med bränsle för att flyga i fyra rundor. Om den kommer in på "Close Range" inom denna tid, detonerar den och ger upphov till K-skador (slå ytterligare ett slag med PC20 på EF5 för att avgöra skade-nivån) när runda fyra är slut. Om inte, förstörs den automatiskt utan att orsaka någon skada.

30mm Gsh-30 automatkanon

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	10	130	J	0-200	400-600	na	99	-5	na

Kanonangrepp: Automatkanonen används som ett vanligt skjutvapen. FULCRUM-piloten använder inte automatkanonen förrän robotarna är slut eller han befinner sig på "Medium Range".

FULCRUM-piloten
WIL: 8 PER: 8
Piloting PC16

Motmedel: Agenterna befinner sig uppenbarligen i en något prekär situation, men har några motmedel att ta till:

Remskastare: Agenternas bästa överlevnadsmöjlighet är att lura robotarna med 747:ans remskastare. Att placera remsorna i rätt ögonblick kräver en EF5 "Piloting". Om denna lyckas måste roboten slå ett "Safety"-slag på den EF som motsvaras av QR för remsorna. Remskastarna kan avfyras en gång per jaktrunda i fem rundor, innan de tar slut.

Piloting EF5 för att använda remskastarna.

Full fart: Nästa alternativ är att med hjälp av jaktreglerna helt enkelt flyga ifrån eller förstöra roboten med en "Force Maneuver". Observera dock att 747:an inte kan välja en "Flee Maneuver" mot roboten (pga hastighetsskillnaden). (Riktigt petiga spelare kanske invänder mot att använda en "Force Maneuver", eftersom det skulle kunna utlösa robotens zonrör. Men den ännu petigare spelledaren kan då kontra med att skickliga jaktpiloter slår av zonröret när de skjuter på så stora mål som en 747:a.)

Eldgivning: Ytterligare ett alternativ skulle kunna vara att med hjälp av övermänsklig styrka hänga ut genom en öppen dörr och skjuta mot roboten eller Migen med eldhandvapen. Detta kräver en "Strength" EF2 varje runda för att bibehålla greppet.

Strength EF2 för att hålla sig fast samtidigt som man skjuter mot roboten.

Hjälp: Det sista alternativet är att försöka ropa på hjälp via radion. För att laga radion krävs ett "Electronics"-slag (EF5) och agenterna kan försöka en gång per runda. Om de skulle lyckas, kan de anropa flygledningen i Italien. Italienarna tror dock att det hela är ett skämt och ber agenterna lämna frekvensen. Om agenterna kan tänka sig att använda ett

"Hero Point" får de tag i det amerikanska hangarfartyget "USS Theodore Roosevelt CVN 71", som bedriver övningar i Medelhavet. Det krävs en "Persuation" (EF5 mot WIL9) för att få fartygschefen att inse allvaret i situationen. Tio rundor senare kommer två amerikanska F-14 plan och skjuter ned angriparen. FULCRUM:en störtar i lågor ned i Medelhavet. Piloten hinner inte skjuta ut sig.

Electronics EF5 för att laga radion.

Persuation EF5 mot WIL: 8 för att övertyga fartygschefen på USS Theodore Roosevelt.

LANDNING

Ännu är det är dock inte över. Eftersom 747:an minst är skadad av den första explosionen behöver den nödlandas.

Närmaste flygplats: Agenterna får hjälp av radiooperatören att avgöra att närmaste flygplats är en militärbas på Sicilien. För att anflyga rätt mot banan krävs ett "Piloting" EF5. Om detta slag misslyckas får agenterna göra ett trafikvarv och försöka igen. Bränslet räcker till tre försök. Nästa steg är att sätta ner planet och EF för detta varierar beroende på hur skadat planet är. Ett misslyckat försök innebär att planet kraschar och brinner och att äventyret är över för agenternas del (användandet av "Hero Points" torde därför vara på sin plats).

Piloting EF5 för att anflyga rätt. **Piloting** EF enligt tabell för att landa.

Damage	EF
None	5
LD	4
MD	3
HD	2

Oavsett hur väl agenterna lyckas med landningen, beskriv i dramatiska termer hur planet kanar längs banan på det knäckta landningsstället och hur lågor slår upp ur motorerna.

RÄDDNING?

Efter det att planet tagit mark tar sig passagerarna ut genom att hoppa på de uppblåsbara rutschkanorna som fälls ut under utgångarna. Flygbasens brandpersonal har redan elden under kontroll och ingen av passagerarna har fått några allvarliga skador (förhoppningsvis).

Agenterna kan välja att hjälpa till med första hjälpen eller att bära ut den svårt skadade piloten. I ögonvrån lägger de märke till mannen de tror är James Bond och hans kvinnliga medresenär.

Mördaren: Plötsligt sliter en av "brandmännen" fram en pistol och skjuter ett flertal skott mot paret. De faller livlösa till marken. "Brandmannen" sliter sedan åt sig den attachéväska som "James Bond" burit med sig och rusar mot en av befälsbilarna. "Brandmanen" är i själva verket den sicilianske kontraktsmördaren Tony Montana som fått ett ilfax om ett viktigt uppdrag.

Tony Montana
STR: 9 WIL: 7 PER: 7
Driving PC12, Evasion PC13, Fire Combat PC12, HTH Combat PC13
SPEED: 2 HTH DC: B
WEAPON: Walther P-38

Walther P-38

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	2	8	G	0-5	12-22	0	99	0	1

Jakten: Agenterna kan välja att följa efter till fots och jakten börjar på "Long Range". Om de inte kommer ikapp inom fem rundor hoppar Montana in i bilen och drar iväg med en rivstart. Som tur är kan agenterna följa efter i en brandbil som står vid sidan om.

Befälsbil

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	4	70	130	400	3	8

Brandbil

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
-2	4	60	90	2000	9	80

Jakten går mellan byggnaderna på flygbasen. Slå en d10 i tabellen nedan i början av varje runda för att avgöra om några hinder uppträder under jakten.

Biljakt på basen
1-6: Inget hinder.
7: Möte med gaffeltruck på trång gata mellan två byggnader. "Trick Maneuver" EF4 för att få upp bilen på två hjul.
8: En lastramp. "Trick Maneuver" EF5 för att göra ett snyggt hopp.
9: En grupp flygtekniker går över vägen. "Trick Maneuver" EF6 för att undvika dem.
0: En hangar med öppna dörrar. EF4 för att gira mellan de uppställda planen.

Nu har vi dig: När agenterna slutligen får stopp på Montanas framfart vägrar han att tala. Han har dock två faxpapper i fickan (ge spelarna de båda bladen **U2**).

Attachéväskan: En undersökning av attachéväskan visar att den innehåller hundratals foton med mystiska streckkoder (dela ut ledtråd **U1**).

DÖDSBESKEDET

När agenterna återvänder till olycksplatsen får de reda på att man hittat en medvetslös brandman i bara underkläderna och att den brittiske mannen och hans sällskap tyvärr båda är döda!!!

"You only live twice mr Bond!"

C. Genomgång för agenterna

Agenterna har tillslut återvänt till London efter den dramatiska nödlandningen. De är alla kallade till genomgång hos M klockan 08:30, tisdagen den 25:e mars. Beroende på hur teasern slutade kan spelledaren behöva ändra vissa saker i Ms genomgång.

PÅ Ms KONTOR

Våren har ännu inte lyckats ta ett fast grepp om den brittiska huvudstaden och ett grått duggregn faller över stadens innevånare när de skyndar mot sina arbeten. M står på sitt kontor och tittar ut över husen när agenterna knackar på listen till den öppna dörren.

"Kom in." säger M och vänder sig om. "Varsågoda och sitt."

M granskar agenterna med en fordrande blick. Om Linda Red är en av de deltagande rollfigurerna säger hon sedan:

"Var är 790?"

Efter en kort stunds pinsam tystnad dyker Linda upp i dörren. Låt spelaren som spelar Linda ursäkta sig som hon eller han önskar.

"Ibland undrar man hur Ni överhuvudtaget hann med rätt plan!" dundrar M. "Nåväl, Ni har gjort ett mycket gediget arbete och man kan väl inte begära hur mycket som helst."

M går över till skrivbordet och trycker på en knapp på telefonen.

"Moneypenny, vill Ni vara snäll och se efter varför Doktor Turner dröjer." Utan att invänta något svar fortsätter hon sedan , vänd mot agenterna: "Jag har varit i kontakt med 007 i Australien och jag kan försäkra Er att han är vid god vigör. Därför är det mycket mystiskt att en man med så identiskt utseende dyker upp i Israel. Hans kvinnliga sällskap är dessutom inte tidigare känd hos oss. Här kommer visst Doktor Turner."

Dr Elaine Turner kommer in på kontoret med raska steg. "Godmorgon allihop, ursäkta att jag är sen, men jag var tvungen att invänta några testresultat."

"Betyder det att analysen är klar?" frågar M.

"Ja, mer eller mindre. Bilderna Ni hittade är utdrag ur DNA-kedjor. Helt säkert är de också mänskliga. Det anmärkningsvärda är att de innehåller DNA-sekvenser som tidigare inte kunnat analyseras så detaljerat."

M tar över: "Vi vet inte varför det här paret mördades eller av vem. Men det faktum att mannen är en veritabel tvillingbror till 007 och dessutom medför avancerad DNA-kod är tillräckligt för att vi skall bli tvungna att göra en närmare undersökning." M rynkar på pannan och tar fram en flaska konjak ur ett väggskåp. "Konjak någon?" M serverar dem som eventuellt vill ha och fortsätter sedan:

"Den enda ledtråd vi har är att DNA-proverna tillhört eller utförts av ett företag som heter Cyrell Biotechnical. Jag vill att ni, under täckmanteln att ingå ett avtal med ett av dotterbolagen i Cyrell-koncernen, Cyrell Pharmaceuticals, tittar lite närmare på ägaren till företaget, en viss Milton Cyrell. Ni reser åt vårt nybildade dotterbolag, Universal Medical

Supplies (UMS). Ta reda på allt ni kan om Cyrell och hans eventuella inblandning i avancerad DNA-forskning på människor. Moneypenny har en fil Ni kan kika i på vägen. Ni reser till Cyrell, som befinner sig på Seychellerna, klockan 19:00 ikväll. Några frågor?"

Frågor: Låt agenterna fråga vad de vill. Om deras frågor blir alltför detaljerade eller om de uppenbarligen berör sådant som M inte känner till kontrar hon med: *"Det tycker jag att Ni skall ta reda på!"*

Medan frågestunden pågår kommer Moneypenny in i rummet med ett par mappar och några visitkort. Tilldela spelarna **U4**, **U7** och **U8**.

"Bra! Här får Ni lite bakgrundsmaterial och visitkort för Era alias" säger M och avslutar med: "Se till att Ni inte får solsting. Och glöm inte gå förbi Q-avdelningen."

"Bond's report...concluded that the only conceivable security hazard in the Seychelles lay in the beauty and ready availability of the Seychelloises"

D. Utrustning från Q-avdelningen

Q är som vanligt fullt upptagen när agenterna anländer till Q-avdelningen. När Q till slut har tid att lyfta blicken säger han:

"Ahhh, där är Ni ju! Jag har några saker till Er."

"Jag hörde att Ni skulle ut till havs och då kan denna miniatyriserade luftreningsmunstycket vara till nytta. Jag minns att 007 hade stor glädje av den under "Åskbollen"-uppdraget. Den tillåter en person att hålla sig under vatten i tio minuter."

Luftreningsmunstycke
Denna apparat ryms i ett cigarrfodral och förser en person med ren andningsluft i tio minuter.

"Dessutom förstod jag att det var ett övervakningsuppdrag så ett par Avrams är ju alltid bra att ha med."

Q ger agenterna tre Avrams.

Avram Tracer
Varar i tre timmar och sänder en signal som kan uppfattas på fem kilometers avstånd. Svår att upptäcka; "Perception" EF1 om personen inte är medveten om att han blir skuggad, annars EF10. Se sid 106 i Q-MANUAL

"Den här bilen är jag särskilt stolt över. Vi har vidareutvecklat vissa av finesserna Ni använde under "Medusa" och "Ikaros"-uppdragen Jag vet inte när Ni kan få användningen för den, men om Ni slår en signal så levererar jag den dit Ni vill ha den."

Volvo 850 Turbo

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+2	3	75	150	500	2	6

Volvon är extremt säker. Även om föraren misslyckas med ett "Safety"-slag uppstår ingen skada över huvud taget på vare sig förare eller passagerare.

Detta fordon, som tidigare inköpts från Sverige, har modifierats kraftigt av Q-avdelningen. Den är utrustad med:

"Level I Armor": minskar DC med fyra (Q-MANUAL, sid 83).

"Head up Display": EF modifiering +1 under mörker (Q-MANUAL, sid 87).

Avram-mottagare: Denna mottagare visar riktning och avstånd till de tre Avram-spårarna agenterna tilldelats ovan.

Kulspruta: Bakom det ena blinkersglaset sitter en Browning-kulspruta. Kulsprutans riktmedel är integrerade i "Head up Displayen" och kan därför användas även i mörker. Föraren använder sin "Driving Skill" för att avfyra kulsprutan.

M2 .50 Calibre Browning Machinegun

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	25	200	3xL	0-200	500-700	na	98-99	-5	na

Skadeklass 3xL innebär att kulsprutan ger ett mål tre L-skador eller en L-skada var på upp till tre olika mål. Skadeklassen ökar inte på "Close Range".

I ett hemligt fack i bagaget finns dessutom fyra k-pistar:

Ingram M11

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	10	30	I(F)	0-6	25-50	+2	95-99	-1	2

Tilldela agenterna blad **U6**.

Leveranstider: Det tar Q tio timmar att leverera bilen till Bern eller tjugo timmar för att leverera den till Kijev.

ÖVRIG UTRUSTNING

Komplettering av utrustning kan som vanligt ske hos Q, men under tävlingsspel tillåts inga övertalningsförsök. All utrustning under "Standard Issue Equipment" (sid 79, JAMES BOND BASIC GAME) finns tillgänglig. Dock är den redan tilldelade utrustningen fullt tillräcklig för att slutföra uppdraget. Det kan inte nog påpekas att tiden det tar att välja och bokföra ny utrustning kan användas betydligt effektivare på annat håll.

E. Cyklon i Indiska Oceanen

M har gett agenterna i uppdrag att försöka närma sig Milton Cyrell genom att föreslå en affär. Enligt uppgift bedriver Cyrell förhandlingar med flera ledande läkemedelsföretag ombord på sin lyxkryssare i Indiska Oceanen. Med på båten finns flera personer som representerar företag som gör eller vill göra affärer med Cyrell bla en delegation från det svenska företaget ASTRA

Not 1 för spelledaren: Det är författarnas intention att agenterna skall lyckas hålla sig "under cover" vid de första mötena med Cyrell. För att åstadkomma detta rekommenderas spelledaren att tolka alla "Recognize"-slag mot agenterna som maximalt ett "?"-resultat, dvs att det bästa Cyrell och hans kumpaner kan göra är att tro att de sett agenterna i något sammanhang, men de är inte säkra på vilket. Om Cyrell skulle upptäcka att agenterna är beväpnade, eller att de ägnar sig åt något misstänksamt ombord på båten, uppmanas spelledaren att slå om "Recognize"-slagen, men utan ovanstående begränsning.

Not 2 för spelledaren: Detta avsnitt av äventyret avslutas med att Cyrell blir brutalt mördad. Dock är den Cyrell som finns med under hela båtresan bara ytterligare en klon. Det finns dock inga indikationer på att det inte skulle vara den riktige Cyrell agenterna träffar när de anländer till Seychellerna. Om spelledaren har behov av det kan han eller hon lägga till så många extra kloner av Cyrell som krävs för att den riktige Cyrell skall vara vid liv i finalen av äventyret.

SEYCHELLERNA

Seychellerna är ett tropiskt öparadis långt ute i Indiska Oceanen. Dess över hundra öar var en gång bas för Indiska Oceanens ökända pirater. Öarna bebos idag av en blandning av afrikaner, franska kreoler, mulatter, indier och kineser. Innevånarna är välkända för sin gästfrihet och öppenhet. Den största ön heter Mahe och där ligger huvudstaden Victoria med dess 15.000 innevånare. Där finns kreolska och internationella restauranger, konstgallerier, många fantastiska badstränder och en nio-håls golfbana. Ögruppens näst största ö är Praslin. Den är känd för sin Coco-de-Mer-palm, som växer i den undangömda Vallé de Mai-dalen och bär Kärlekens frukt.

Victoria ligger i tidszon +4h och resan dit tar ca 10 timmar.

RESAN DIT

Agenterna flyger till Seychellerna. Flygplanet går direkt från London till Victorias flygplats. På flygplatsen möter en av Milton Cyrells sekreterare. Hon är en ung solbränd kvinna med långt svart hår och pigga ögon (visa bild **H**). Hon har en skylt med texten "Universal Medical Supplies". När agenterna ger sig till känna säger hon med ett brett leende:

"Välkomna till Seychellerna. Jag heter Anette Duclos, är sekreterare hos Milton Cyrell och skall hjälpa Er tillrätta. Jag har bokat hotell åt Er!"

Anette sträcker fram en liten broschyr (ge agenterna ledtråd **U3**). Hon har hyrt en bil från Hertz och ber agenterna kliva in.

Från flygplatsen är det bara en kort bilfärd genom staden till hamnen. Anette kör och pekar ut intressanta sevärdheter längs vägen och när de kan se havet säger hon:

"Där ute ligger Cyclone, Miltons Cyrells båt."

Agenterna kan se en stor mängd stora segelbåtar och förtöjd en bit utanför hamnen ligger lyxkryssaren Cyclone.

Hotellet: Sekreteraren har bokat in agenterna på "Sunset Beach Hotel", där de kan göra sig iordning och tvätta av resdammet. Hon berättar att Milton tar emot sina gäster på restaurangen "Pier 12". Dagen kommer att ägnas åt en liten middag klockan 18:00 och därefter kommer förhandlingarna att äga rum till havs imorgon.

ODJURET

Klockan är runt 18:00 när agenterna anländer till avtalad plats.

Restaurangen "Pier 12" ligger i anslutning till hamnen och är byggd i kolonialstil. Vid ingången hänger en liten skylt med texten "abonnerad". På en stor brygga bakom byggnaden finns flera bord uppdukade med vita dukar och matsilver. En bartender serverar alla tänkbara sorters drinkar till sugna gäster. En stor grupp människor är samlade i anslutning till baren. Alla utom en är uppklädda i smoking och klänningar. Den avvikande mannen bär jeans och t-shirt. Han håller upp en infångad stingrocka medan en fotograf tar bilder. Åskådarna applåderar och mannen med rockan skrattar överlägset. Anette står borta vid baren och vinkar glatt mot Er.

"Jaså, det är Ni som representerar Universal Medical Supplies" säger mannen i jeans samtidigt som han vänder sig mot Er: "Jag är Milton Cyrell. Ta en drink och känn Er som hemma, vetja!"

Visa spelarna bild **B**.

Milton Cyrell har mörkt bakåtkammat hår och stora, ovänliga, blå ögon omgivna av nyläkta ärr. Hans armar uppvisar fler ärr som kanske härrör från någon kamp med en stingrocka. Hans solbrända kropp ser ut att vara i mycket god fysisk kondition.

Blicken från Cyrell: Cyrell mäter sina nyanlända gäster med blicken. Låt Cyrell slå ett "Perception"-slag för att upptäcka om agenterna är beväpnade och ett "Recognize"-slag (lägg dock märke till att alla "Y"-resultat tolkas som "?" enligt ovan). Om Cyrell upptäcker agenternas vapen gör han ingen särskild åtgärd, mer än att förvarna Roy.

Milton Cyrell
PER: 7
Recognize EF5 för att känna igen agenterna, men max "?". **Perception** EF5 för att kolla efter vapen.

En prydlig man i vit serveringsrock bjuder agenterna varsin Dry Martini från en silverbricka.

Cyrell är alltför upptagen med att hälsa på sina gäster och spela allan för att ha tid att prata med agenterna i detta läge.

SKÖNHETEN

Utanför bryggan åker en kvinna vattenskidor bakom en snabb motorbåt. Agenter som lyckas med ett "Sixth Sense" EF5 kan märka att Cyrell då och då kastar en blick ut mot vattnet.

⌖ **Sixth Sense** EF5 för att se vart Cyrell blickar.

Plötsligt gör motorbåten en snabb gir och vattenskidåkerskan åker upp på bryggan på en liten ramp, rakt i famnen på en av de manliga agenterna.

"Oj, ursäkta, Ni blev visst alldeles blöt!" urskuldar hon sig.

Om agenten tänker på att omedelbart kontra med "Ja, men min Martini är fortfarande torr!" får han givetvis omedelbart ett extra "Hero Point".

"-I'm so sorry, I made you all wet.
-Yes, but my Martini is still dry."

Visa bild **D**. Kvinnan presenterar sig:

"Rachel, Rachel Cyrell."

Detta är en ny Rachel-klon; Rachel II. Hon är identisk med den kvinna som agenterna såg tillsammans med den James Bond-liknande mannen på flyget. Hur är detta möjligt? Låt agenterna spekulera för sig själva utan att ge dem någon extra hjälp.

Givetvis är detta ett gyllene tillfälle att påbörja en "Seduction", men agenten hinner maximalt till "Witty Conversation" innan Rachel ursäktar sig och går för att byta om.

⌖ **Seduction** av Rachel II EFM-3. Max "Witty Conversation" just nu.

FEST I HAMN

Då var det dags att sätta sig till bords. Servitören slår på en gong-gong och alla gästerna bänkar sig vid borden. Milton Cyrell plingar kort i sitt glas och säger:

"Kul att Ni kunde komma till mitt lilla strandparty. För Er från Astra är detta bara ett strandhugg under vår kryssning, men också ett tillfälle att hälsa Era brittiska konkurrenter från Universal Medical Supplies välkomna. Utan att gå händelserna i förväg eller göra någon besviken, kan jag nog påstå att det finns goda möjligheter för oss alla att göra en rejäl förtjänst innan denna resa är slut. Och Ni, prova gärna lyckan på Black Jacken som kör igång efter krubbet. Och kom ihåg att förlora riktigt ordentligt eftersom all förtjänst går oavkortat till vårt sjukhus för föräldralösa barn i Brasilien."

Maten: Middagen består av havets läckerheter och stora mängder amerikanska vita viner.

Gäster: Efter middagen minglar folk. Det finns sammanlagt ett tjugotal gäster. Från det svenska företaget ASTRA är direktörerna Sven Larsson och Lars Svensson där (visa spelarna bild **G**). De spanar snabbt in Linda (om hon är med, annars Anette) och påbörjar genast chauvinistiska försök att få uppmärksamhet. De presenterar sig först med "Mitt namn är Larsson, Sven Larsson", men övergår snabbt till att kalla Linda för "lilla stumpan", "sockerpullan" osv. Vid första bästa tillfälle nyper de henne i baken och är

allmänt otrevliga. Dessa trakasserier fortsätter hela kvällen, tills Linda sätter dem på plats.

Spel och dobbel: Under kvällen håller restaurangens Black Jack bord öppet. Cyrell har bestämt att all förtjänst skall gå till välgörande ändamål (hans egna ändamål).

Efter middagen kan agenterna återvända till sina hotellrum.

BÅTEN

På morgonen efter festen visas förhandlingsparterna ombord på båten av Anette.

Milton Cyrells lyxkryssare Cyclone. Den har inte de klassiskt vackra linjer som man normalt förknippar med ett sådant fartyg, men är uppenbarligen byggd för att klara av att kryssa på världshaven. På däcket syns ett par matroser i vita shorts, som arbetar med att göra rent fördäck. På en kran i aktern hänger en motorbåt.

Besökarna visas in i kabinen som är inredd i lyxstil. Ingenting här inne påminner om insidan på ett fartyg. Den varma morgonsolens strålar silar in genom tunga gardiner som hänger framför de fullstora vardagsrumsfönstren. Flera fåtöljer och soffor står runt ett lågt bord. Golvet täcks av en djupblå matta och väggarna av träpaneler av ljust silverfärgat trä. I ett hörn står ett skrivbord med en bärbar dator och en telefon. I ett annat hörn står en komplett ljudanläggning och bar. På den ena väggen hänger en stor samling uppstoppade sällsynta fiskar och två tigerhuvuden. På en annan vägg hänger en tavla som föreställer en vacker kvinna i svart-vit-randig blus (ser bekant ut, måste vara Rachel). Hela scenen ger intrycket av ett stort vardagsrum i en småstadsvilla i den amerikanska södern.

"-This is certainly the way to treat the sea-as if it damned well didn't exist."

Agenter som lyckas med en "Connoisseur" EF 4 Kan avgöra att tavlan av Rachel är målad av någon som försökt att efterlikna Renoir, men bara med medioker framgång.

⌖ **Connoisseur** EF4 för att bedöma tavlan

FÖRHANDLINGAR

Förhandlingarna äger rum ombord på båten medan den ligger i hamn. Förhandlingarna går ut på att avtala licenstillverkning av Cyrells nya mediciner. Sammanlagt kommer tre dagars förhandlingar att genomföras. För att få ett kontrakt gäller det att imponera på Cyrell.

Låt agenterna insupa atmosfären i båten innan de sätter sig vid förhandlingsbordet. Cyrell är återigen klädd på ett avslappnat vis. Han inleder förhandlingarna med ett kort tal:

"Som Ni vet har vi nyligen utvecklat och sluttestat vårt nya insulinpreparat. Utan att tråka ut Er med alltför mycket vetenskapliga termer vill jag nämna att våra tillverkningsresurser redan idag är mycket goda. Men eftersom vi i första hand är inriktade mot den amerikanska marknaden har vi ingenting emot att sälja licens för tillverkning både till England och Sverige."

Direktör Larsson från ASTRA flikar genast in: "Vårt företag är mest intresserat av en europeisk ensamrätt. Detta skulle vara mycket fördelaktigt för båda våra bolag och vi kan

tänka oss att utöver 5% på all försäljning dessutom betala en åttasiffrig engångssumma räknat i amerikanska dollar."

Låt agenterna förstå att Cyrell vill höra deras motbud genom att han vänder sig mot Linda Red (förutsatt att hon är med).

Efter Lindas svar fortsätter Cyrell:

"Ni verkar het på gröten Larsson, och det gillar jag, men jag har svårt att tänka mig att Ni kan toppa damen i längden. Dessutom är Cyrell Pharmaceuticals redan etablerat i flera länder. Vi har ju vårt europeiska huvudkontor i Schweiz och fabriker i både Italien och Ungern. Nej idag är bara licenserna för England och Sverige till salu."

Låt sedan agenterna förstå att förhandlingarna fortgår hela dagen, med avbrott endast för lunch. Cyrell ger inget tillfälle att röra sig ensam ombord och det är inte meningen att agenterna skall kunna undersöka båten ännu.

Förhandlingsresultat: Spelarna får välja en agent som agerar förhandlingsledare. För att få till ett avtal gäller det att genomföra två av tre "Persuation" EF10 mot Cyrell framgångsrikt (ett resultat av "?" räknas som framgångsrikt i detta fall). Ett "Persuation"-försök tillåts efter varje förhandlingsdag. Låtsas att även Larsson gör övertalningsförsök genom att slå tärningen, men oavsett resultat så är Larsson framgångsrik.

⌖ **Persuation** EF10 mot Cyrells WIL: 12. Ett försök per dag. Minst två måste bli "?".

Framgång? Om agenterna lyckas få till ett avtal blir Cyrells inställning till dem automatiskt "Neutral", oavsett hur han reagerat tidigare. Cyrell gratulerar dem om de lyckats i sina förhandlingar och bjuder med dem på en kryssning runt Seychellerna. ASTRA-folket blir automatiskt inbjudet. Skulle agenterna misslyckas med sin övertalning kan de försöka med ytterligare ett övertalningsförsök för att ändå få följa med på kryssningen. Skulle även detta misslyckas kanske Linda kan lyckas komma med hjälp av en "Seduction". Om hon lyckas få Cyrells reaktion att bli åtminstone "Friendly", blir hon (men bara hon) medbjuden. De andra agenterna får försöka smyga ombord.

⌖ **Persuation** EF5 mot Cyrells WIL: 12.

⌖ **Seduction** av Milton Cyrell EFM-3.

KRYSSNINGEN

På morgonen efter förhandlingarna hälsar Cyrell sina gäster välkomna ombord igen. och bjuder på en liten rundtur ombord. Använd karta **K6** under rundturen.

Cyclone

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	6	14	15	5000	15	225

Milton tar till orda under det att han visar sitt fartyg:

"Okej, lite fakta först. Den byggdes av Bronsons Skeppsvarv. Av en händelse äger jag 90% av aktierna, så jag fick den som jag ville ha den. Ritad av Rosenblatts, de bästa skeppsarkitekterna. 125 fot lång, 25 fot bred och 6 fots djupgående. Två femhundrahästars dieslar. Toppfart fjorton knop. Fullständig luftkonditionering. Och en sak till; det här är

golvet (stampar i golvet) *och detta är höger sida av båten* (pekar åt styrbord) *och jag tycker det är fullständig nonsens att kalla en metallhög för "henne", båten är ett "det", ett dött ting."*

Gästerna tas med en trappa ner.

"Här nere har besättningen sina rum. Förutom Anette och min fru har jag fyra sjömän och en kapten ombord. Alla tyskar; enda dugliga sjömännen kvar. Här kommer förresten kapten Roy Schläger."

Roy Schläger blänger surt under sin kaptensmössa utan att hälsa på agenterna. Visa bild **A**.

"Här borta ligger hytterna. Här får svenskarna sova och här sover britterna. Detta är min och mrs Cyrells privata hytt."

Cyrells hytt är lyxigare inredd än de övriga och innehåller, förutom två sängar, en stor garderob och ett litet välsorterat barskåp, dessutom ett litet arbetsbord med dator, fax och telefon. Agenterna kan se att flera mappar med papper står i anslutning till arbetsbordet.

Piskan: Agenter som kikar extra noga med en "Perception" EF5 (eller, i värsta fall en "Sixth Sense" EF5) kan se stjärten från en stingrocka, som hänger bredvid sängen. Med en lyckad "Local Customs" EF4, vet agenterna att rockans stjärt förr i tiden användes som piska av slavägare på öarna. I modern tid har den bara använts för att uppfostra otrogna eller olydiga hustrur. I dagens läge är det olagligt att ens äga en sådan piska på Seychellerna.

⊕ **Perception** EF5 för att se piskan. **Local Customs** EF4 för att avgöra vad den är till för.

Hyttfördelning: Om agenterna känner sig trångbodda i sin hytt (där finns bara två ordinära sängar), föreslår Cyrell att han kan ställa in en extrasäng. Annars tycker Rachel att det är bra att sova i soffan på aktre däck. *"Hytterna kan nämligen bli lite kvalmiga."*

Rundturen går vidare genom motorrum, brygga och kök.

"...och salongerna känner Ni redan till." Här kommenterar Cyrell gärna sin samling av sällsynta fiskar och storvilt om någon undrar.

Dagen: Första dagen till havs är en ren solsemester. Stora mängder drinkar förbrukas och en del simturer kan genomföras. En av matroserna håller vakt med ett gevär *"Ifall hajarna skulle bli närgångna."*

Kvällen: På kvällen serveras middag. Cyrell kör med Rachel, som både är servitris och värdinna. Under någon diskussion råkar Rachel kommentera att Milton *"...alltid talar affärer."* Cyrell blänger ilsket och upplyser Rachel: *"Jag har ju sagt åt dig att inte lägga dig i mina diskussioner. Nu kommer du att få träffa Magistern ikväll."* Rachel tystnar omedelbart och yttrar sig inte mer under kvällen. Under natten hörs snyftningar från Cyrells hytt.

DOLDA FÖREHAVANDEN

Det är troligt att agenterna någon gång under kryssningen försöker undersöka båten lite närmare på egen hand. Cyrell håller sig inte vaken längre än han behöver, men det finns

alltid minst en matros på bryggan. Låt agenterna slå flera "Stealth"-slag EF5, för att undgå upptäckt.

⌖ **Stealth** EF5 för att undgå upptäckt.

Det finns två intressanta saker att hitta:

Faxet: I Cyrells hytt finns en dator och en telefon. På ett bord bredvid datorn ligger flera intressanta faxdokument. Ge spelarna **U11.**

Brevet: I Cyrells kassaskåp bakom tavlan av Rachel finns ett brev som ger en ledtråd till sjukhuset i Schweiz. Kassaskåpet är klurigt och kan bara öppnas med rätt kod (Anette känner till den, men inte Rachel) eller med "Lockpicking" EF1. Om de lyckas komma åt brevet, ge spelarna **U10**. Förutom brevet förvarar Cyrell och Roy sina eldhandvapen här.

⌖ **Lockpicking** EF1 för att öppna kassaskåpet utan koden.

Handgemäng ombord: Vi får hoppas att agenterna lyckas undgå upptäckt under sin tid på båten, men om handgemäng ändå skulle uppstå är Roy och de fyra sjömännen beredda att skydda Cyrell och hans övriga gäster. Roy och Cyrell har sina personliga vapen inlåsta i kassaskåpet, det finns två Number 4 Rifles i ett stativ på bryggan och i en förvaringsbox på fördäck finns fyra harpungevär (se "En rar fisk" nedan).

Number 4 Rifle

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

Cyrells sjömän
STR: 8 WIL: 7 PER: 7
Boating PC10, Diving PC9, Driving PC10, Evasion PC9, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10
SPEED: 2 HTH DC: A

KÄRLEKSÖN

Andra dagen lägger Cyclone till vid en mycket vacker ö. Milton bestämmer sig för att bestiga öns högsta punkt. Rachel vill inte följa med och Milton blir arg (som vanligt). Denna gången kommer Rachel dock undan med en arg blick. Milton ger sig av ändå och de båda ASTRA-direktörerna följer gärna med.

Den glömda dalen: Detta är ett tillfälle för en hugad agent att slutföra sin "Seduction" mot Rachel medan solen strålar och de tropiska fåglarna sjunger i palmträden. Om en agent tar tillfället i akt leder hans promenad tillsammans med Rachel in i den undangömda Vallé de Mai-dalen och agenter som är uppmärksamma kan plocka en Kärleksfrukt från en Coco-de-Mer-palm (detta ger en extra +1 EFM på alla fortsatta "Seduction"-försök mot Rachel). Skulle agenten lyckas med hela "Seduction"-sekvensen upptäcker han också att Rachel har ärr på sin bakdel från Cyrells piska.

⌖ **Seduction** mot Rachel II EFM-3. EFM+1 om Kärleksfrukten används.

När resten av sällskapet kommer tillbaka från sin bergsbestigning lägger Cyclone ut igen.

EN RAR FISK

Nästa dag berättar Milton om sitt intresse för sällsynta djur. Han vill hemskt gärna komma över en speciell fisk till sin samling:

"Jag tänkte vi skulle få lite motion och samtidigt göra nytta."

Han tar fram ett papper och läser: "Den sällsynta Hildebrandt fisken fångades av professor Hildebrandt i ett nät utanför Chagrin ön i ögruppen Seychellerna i april 1925. Sedan följer lite vetenskapligt skräp, som översatt ungefär betyder: Hildebrandtfisken är en unik fisk i familjen Squrrium. Det enda kända exemplaret är sex tum långt. Den är ljusrosa med svarta ränder. Fenorna är rosa utom stjärtfenan som är svart. Ögonen är stora och mörkblå. Alla fenorna är vassa som spikar. Professorn fann fisken i en meters djupt vatten vid kanten av det sydvästra revet."

Cyrell utlyser en tävling att först finna fisken.

Dykning: Gästerna utrustas med cyklop, snorkel och harpun och dyker ner i det ljumma vattnet. Cyrell deltar själv.

Harpun

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	1	1	G	0-4	10-18	na	99	-2	3
				0-5	15-25				

Rad två gäller om harpunen används på land.

Det grunda vattnet runt revet är fullt av liv och febril verksamhet. Fiskar i alla färger simmar runt. På avstånd passerar en och annan stingrocka.

Sökandet efter fisken: Varje runda sökandet pågår är chansen en på tio att Hildebrandt-fisken dyker upp. Om den gör det måste varje rollfigur slå "Perception" EF2 för att kunna upptäcka den. När den väl är funnen räcker "Perception" EF7 för att kunna följa efter den.

⌖ En på tio att fisken dyker upp. **Perception** EF2 för att se den, EF7 för att följa efter den.

Stingrockor: Stingrockorna visar inget större intresse för de badande. Om spelledaren så önskar kan han dock låta en av rockorna bli närgången och tillslut angripa någon i gruppen. Om tex Rachel blir angripen kan detta vara ytterligare ett bra tillfälle att fördjupa relationen med en av agenterna. Om rockan angriper en av ASTRA-direktörerna kan detta ge Linda en möjlighet att ge igen.

Stingrocka

STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT PC
10	10	5	B D	2	15

Rockan kan angripa på två olika sätt. Dels en gång per runda med ett bett som ger skador enligt rad ett ovan och dels en gång per runda med svansen, som förutom att den ger skador enligt rad två ovan, dessutom är utrustad med en giftig gadd. Rockans tjocka hud minskar alla skador med en nivå (ett MW blir ett LW) och den har också den otrevliga egenskapen att fortsätta angripa sitt offer en runda efter det att den är död.
Giftet: Rollfigurer som träffas av giftgadden drabbas av en chockreaktion inom en timme. De måste slå "Strength" EF5 och konsultera följande tabell:

QR	Effekt
1	Tillfrisknar på en vecka
2	Tillfrisknar på tre veckor
3	Dör inom två veckor
4	Dör inom en vecka
Failure	Dör inom 24 timmar

Under tiden fram till tillfrisknande eller död har rollfiguren ett MW.
(För mer information se Q-MANUAL sid 118 "Snakes-Hemotoxins"

Fångsten: När någon hittat fisken hämtar Cyrell en dunk med Rotenon ombord. Han paddlar sakta fram mot platsen där fisken är. Allt detta tar fem rundor, under vilka det gäller att inte tappa fisken ur sikte. Väl framme släpper Cyrell ut Rotenonet, som tar livet av alla fiskar i området. Agenter som vill snuva Cyrell på hans trofé kan försöka skrämma iväg fisken med "Diving" EF4. Skulle detta lyckas simmar fisken iväg innan Rotenonet når fram.

⊕ **Diving** EF4 för att skrämma iväg fisken.

NATTLIG GÄST

På kvällen firas det med rosa Champange och kaviar om fisken fångats. Annars dränker Cyrell sina sorger med rosa Champange och kaviar. I vilket fall som helst blir han extra berusad och otrevlig. Han häcklar agenterna för att de är uppblåsta engelsmän och svenskarna för att de är tråkiga svenskar. Tillslut går han och lägger sig i en hängmatta på soldäck.

På natten söker Rachel upp den agent hon blivit vän med. Hon berättar att hon är orolig för vad Milton sysslar med. Hon tror att det kan röra sig om olagliga genmanipulationer och att det finns ett sjukhus i Schweiz där det hela kan äga rum.

HAR NI ONT I HALSEN?

Morgonen därpå vaknar agenterna tidigt med hjälp av "Sixth Sense" EF5. De känner att de vill undersöka soldäck:

⊕ **Sixth Sense** EF5 för att vakna.

Offret: I sin hängmatta ligger en likblek Milton. Upp ur hans förvridna mun sticker en svart stjärtfena. Den ondsinte mannen har uppenbarligen kvävts till döds. Då han förtvivlat försökt få upp fisken ur halsen har de vassa fenorna penetrerat hans kinder.
OBS! Om Hildebrandtfisken inte tidigare blivit infångad, använder mördaren ett harpungevär istället. I så fall sitter harpunen rakt igenom Cyrells hals.

Rachel har tillslut dödat sin plågoande. Om agenterna vill hjälpa Rachel att undgå en mordutredning (som Bond gjorde i boken) måste de försöka dumpa liket över bord. Slå "Stealth" EF5 för att inte bli upptäckt.

Stealth EF5 för att undgå upptäckt.

Det kan finnas ytterligare själ att se till att mordet på Cyrell inte upptäcks.

Roys reaktion: Om Roy hittar liket blir han förstås vansinnig och sätter omedelbart kurs mot Victoria. Han misstänker omedelbart Rachel, men ser själv till att dumpa liket överbord. Om agenterna röjt undan liket, accepterar Roy deras förklaringar (om de bara är någorlunda troliga), efter en stunds tvekan. Därefter kontaktar han den riktige Cyrell och ber honom möta i hamn med en historia om hur han fallit överbord och blivit räddad av en pärlfiskare.

TILLBAKA TILL VICTORIA

När Cyclone återvänder till Victorias hamn står Cyrell där, eskorterad av två lokala poliser. Han är kort i tonen och förklarar att han fallit överbord under natten, men blivit upplockad av en pärlfiskare. Han uppdrar åt Anette att köra gästerna till flygplatsen snarast. Avslutningsvis blänger han sataniskt mot den förskräckta Rachel och går ombord. Under det kommande dygnet utsätts Rachel för Cyrells och Roys vrede innan hon transporteras iväg till den ukrainska basen och fängslas.

Agenternas reaktion: Hur agenterna tolkar dessa händelser är upp till dem. Det spelar egentligen ingen roll om de tror på Cyrells historia eller inte. Den enda ledtråd de nu har att följa är den som pekar mot Schweiz. Om spelarna istället vill försöka följa efter eller angripa Cyrell, låt dem göra det, men upplys dem om att de faktiskt inte har några bevis mot att han gjort något olagligt. Förhoppningsvis inser de tillslut att de bör ta ett plan till Schweiz.

F. Cyrell Corp.

Agenterna bestämmer sig troligen för att undersöka Cyrells bolag i Schweiz. En kort förfrågan hos MI6 berättar att Cyrells Schweiziska företag består av en kombination av ett modernt sjukhus, en medicinsk fabriksanläggning och ett huvudkontor. Sjukhuset är välkänt för sina duktiga kirurger och de lyxiga omgivningarna och för att endast ta emot privata patienter efter avtal. Alltihopa är vackert beläget tio mil upp i bergen utanför Bern.

RESAN DIT

Det går ett direktplan från Victoria till Bern i Schweiz. Planet avgår under kvällen och restiden är ca 8 timmar.

Bern ligger i tidszon +1h och resan dit tar ca 8 timmar.

NYTT MÖTE MED Q

Om agenterna tänkt på det kan de avtala möte med Q i Bern. Q står beredd på flygplatsen och överlämnar bilen enligt tidigare avtal. Med bil från Bern tar det en dryg timme att ta sig till Cyrells anläggning.

Bikers from hell: Om Cyrell avslöjat agenterna tidigare blir de ikappåkta och angripna av en grupp mc-åkare han låtit Roy leja. Det finns två mc-åkare per deltagande agent och de är ute efter att skada agenterna allvarligt.

Mc-åkare
STR: 7 WIL: 6 PER: 6
Driving PC10, Evasion PC9, HTH Combat PC10
SPEED: 2 HTH DC: A
WEAPON: Bat & chain (+1 DAM)

HD Mc

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	5	60	150	250	0	2

Två av mc-åkarna har brädor med spik i, som de försöker placera framför bilens däck. Det krävs en "Trick Maneuver" EF5 för att undvika en punktering. Om de får stopp på bilen angriper de agenterna med brännbollsrack och cykelkedjor.

Trick Maneuver EF5 för att undvika en punktering.

Skulle agenterna lyckas ta någon av mc-åkarna till fånga, vet han bara att de fått bra betalt av en viss Hauser, för att lära ömfotingarna en läxa.

SJUKHUSET

På sjukhusområdet finns flera byggnader. En sjukhusbyggnad en industribyggnad och ett kontor. Sjukhuset är inrymt i en herrgård i sekelskiftesstil, medan de övriga byggnaderna är moderna. På taket av kontorsbyggnaden finns dessutom en helikopterplatta. Alltihop ligger vackert mellan en bergstopp och en alpsjö. Våren har ännu inte lyckats hitta sig upp till dessa höjder, men hela anläggningen är omgiven av en vad som sommartid måste vara en lummig trädgård med stora buskar och vackra alléer. Runt hela anläggningen går ett högt taggtrådsstaket med skyltar "Varning! Hundbevakning."

Visa spelarna karta **K11** och **K5** när de kan överblicka området.

Området: Området omges av ett taggtrådsstaket. Vid infarten finns en vaktstuga, J, där alla besökares behörighet kontrolleras. de som inte har beställt möte avvisas, vänligt, men bestämt. Vakstyrkan är förlagd i byggnaderna K och L.

Sjukhusbyggnaden: Sjukhuset består av byggnaderna G och H. Patienterna kan också koppla av med ett bad i simbassängen, I, som dock ännu inte vattenfyllts i väntan på våren.

Fabriken: Fabriken är inrymd i byggnad M. Här är det verksamhet dygnet runt och byggnaden är ständigt upplyst och bemannad. Forskning bedrivs i byggnaderna A, B och D, medan E och F är förråd.

Kontoret: Byggnad C utgör Cyrells europeiska huvudkontor. Denna byggnad öppnar klockan 08:00 och stängs klockan 17:00 varje vardag.

Vägen in: Eftersom Cyrell Corp endast sysslar med högteknologisk forskning och framtagning av läkemedel, är deras verksamhet skyddad mot insyn från allmänheten. Något samarbetsavtal med de Schweiziska myndigheterna som kan ge snabbt tillträde har inte MI6. Agenterna måste själva välja en metod för att komma in. Avsnitten nedan presenterar några tänkbara alternativ, men spelarna kommer med all säkerhet på flera altrnativa metoder att ta sig in och spelledaren måste vara beredd att improvisera utifrån texten. Oavsett hur agenterna väljer att göra, bör risken för upptäckt vara stor.

MÅR NI DÅLIGT?

Akutpatient: Genom att agera patient kan agenterna få tillträde till sjukhusdelen av anläggningen. Därifrån kan de försöka ta sig in i laboratoriedelen. I normala fall tar sjukhuset inte emot akutfall, men om en olycka inträffar i närheten av sjukhuset ställer man givetvis upp tills en transport kan ordnas till ett annat sjukhus.

Beställd sängplats: En säkrare metod är att köpa en sängplats. En bokning tar ett dygn att få igenom och är tillräckligt dyr för att agenterna själva inte skall kunna ta beslut om utgiften (detta vet agenterna när de får prisuppgiften). De blir tvungna övertala M om att få öka budgeten. Slå "Persuation" EF5.

⌖ **Persuation** EF5 mot WIL: 10

Inlagd: Inlagda patienter har svårt att få med någon utrustning, eftersom de tilldelas sjukhuskläder. Den sjuke agenten får ett rum med utsikt över helikopterplattan. Därefter vidtar en undersökning. Läkaren biträds av en vacker sjuksyster vid namn Helga Liebtraum, visa bild **I** (Om Linda är patient; använd istället Franz Liebtraum som finns på bild **J**, men med samma statistika i övrigt).

⌖ **Seduction** mot Helga EFM-1, **Persuation** EF5 mot WIL: 7 för att få hjälp att knycka ett passerkort.

En lyckad "Seduction" kan få Helga att berätta om passerkorten till kontorsbyggnaden. Hon är också villig att smyga undan ett passerkort med rätt behörighet om agenterna lyckas med en "Persuation" EF5. Hon kan dessutom visa vägen ner i kulvertarna under sjukhuset. Att smyga ut ur sovrummet och ner till kulverten kräver "Stealth" EF5. Dörren är låst, men inte larmad "Lockpicking" EF5. Innaför dörren öppnar sig en bred kulvert, som uppenbarligen används för transporter mellan de olika byggnaderna. Två små elbilar står körklara bredvid dörren. Kulverten leder vidare till kontorsbyggnad utan risk att bli upptäckt.

⌖ **Stealth** EF5 för att smyga ner till kulverten. **Lockpicking** EF5 för att ta sig in.

AFFÄRSMÖTE

Affärsmöte: Genom att kontakta Cyrell Corp och agera affärskontakter kan agenterna få tillträde till kontorsdelen och därifrån komma på en metod att ta sig in i laboratoriet. Agenterna kan fortsätta posera som representanter för "Universal Medical Supplies". Med hjälp av "Persuation" EF5 beviljas agenterna ett möte med platschefen (såvida inte de avslöjades ombord på båten tidigare).

⌖ **Persuation** EF5 mot WIL: 7 för att få till ett möte.

Platschefen, Karl Hesser, välkomnar dem vid infartsgrinden. Han förklarar för vakterna att besökarna skall stanna en timme och tilldelar agenterna varsinn besöksbricka. Han visar dem in och går mot kontorsbyggnaden.

Karl Hesser
WIL: 7 PER: 6
Driving PC9, Evasion PC8

Väl där förklarar han:

"Härifrån administreras Cyrell Corps europeiska del. Vi har stor datorkraft i källaren."

Karl öppnar en källardörr och agenter med "Computers" kan konstatera att Pentagon skulle bli avundsjuka på denna anläggning. Rundturen går vidare upp för en trappa och förbi två kodlåsta dörrar som Karl öppnar med ett passerkort. Ett "Electronics" EF5 kan avgöra att det skulle vara mycket svårt att passera dörrarna utan kortet.

⌖ **Electronics** EF5 för att avgöra att det är svårt att passera dörrarna utan passerkortet.

Inne i, vad som Karl kallar "kontoret" passerar de en dörr märkt "Arkiv". Agenterna kan notera att det finns datorterminaler i de flesta kontorsrummen. Inne på Karls kontor visar han upp en magnifik utsikt över den vackra sjön. Därefter går rundturen vidare utanför kontorsbyggnaden och agenterna iformeras om vad de olika byggnaderna används till i tur och ordning. Karl följer agenterna till utfarten och avslutar med:

"Hoppas att rundturen varit givande och att vårt fortsatta samarbete skall gå bra."

Agenterna kan försöka stjäla Karls passerkort under rundturen med ett "Pickpocket" EF5.

⊕ **Pickpocket** EF5 för att stjäla Karls passerkort.

NATTLIG RAID

Förr eller senare blir agenterna tvungna att övergå till att försöka göra ett inbrottsförsök i anläggningen. Målet för inbrottet är att ta sig in i datorsystemet i kontorsbyggnaden. Alla datorer med access till de viktigare filerna är lokaliserade i en separat del av kontorsbyggnaden. Inbrottet kan ske i flera olika steg beroende av var agenterna befinner sig:

Staketet: Det yttre taggtrådsstaketet kan forceras med "Mountaineering" EF4. Dessutom krävs ett "Stealth" EF5 för att inte bli upptäckt.

⊕ **Mountaineering** EF4 för att klättra över staketet. **Stealth** EF5 för att undgå upptäckt.

Hundpatruller: Området innanför patrulleras dygnet runt av två hundpatruller. Bestående av tre vakter och en aggressiv hund. För att undvika upptäckt krävs ett "Stealth" EF5. Agenterna måste slå detta slag en gång för varje byggnad de flyttar sig emellan. Om agenterna inte vidtar några särskilda åtgärder för att försvåra för hundarna, blir deras intrång automatiskt upptäckt efter 30min och vakterna skickar en patrull att följa spåret.

⊕ **Stealth** EF5 för att undgå upptäckt.

Lås: Alla byggnader är försedda med låsta ytterdörrar och larm. Larmen kan deaktiveras med "Electronics" EF5 och låsen forceras med "Lockpicking" EF5.

⊕ **Electronics** EF5 för att undgå larmet. **Lockpicking** EF5 för att komma in.

Kontorsbyggnaden: För att komma in i kärnan av kontorsbyggnaden krävs lite krångligare åtgärder. Två innerdörrar måste passeras. Den första bevakas av en vakt (två vakter om fyra agenter deltar). När vakten är eliminerad måste kodlåset forceras. Om agenterna har passerkortet går detta automatiskt. Annars krävs ett "Electronics" EF2 för att deaktivera larmet och ett "Electronics" EF2 för att få upp låset. Inne i kontorsavdelningen är lokalerna tv-övervakade. Ett "Stealth" EF5 krävs för att ta sig in till datorn obemärkt och ett slag till för att komma ut.

⊕ Utan passerkortet krävs **Electronics** EF2 för att undgå larmet och **Electronics** EF2 för att komma in. **Stealth** EF5 för att undgå tv-kamerorna.

Vakter: Överallt på området finns vakter. De som patrullerar området har hundar. Alla vakter är beväpnade med Smith & Wesson .38 och batonger.

Sjukhusvakter
STR: 8 WIL: 7 PER: 7
Driving PC10, Evasion PC11, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10
SPEED: 2 HTH DC: A
WEAPON: Smith & Wesson .38 & night stick (+1 DAM)

Smith & Wesson .38

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

Rotweiler

STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT PC
8	5	10	C	3	15

Polisen: Om larmet går kan dessutom polisen tillkallas de kommer i tre bilar med sammanlagt tolv poliser (sexton om det är fyra agenter som deltar).

Poliser
STR: 8 WIL: 7 PER: 8
Driving PC9, Evasion PC10, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10
SPEED: 2 HTH DC: A
WEAPON: Smith & Wesson .38 & night stick (+1 DAM)

Polisbilar

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	4	70	130	400	3	8

DEN INRE AVDELNINGEN

Arkivet: Inne i kontorsbyggnaden hittar agenterna ett rum med skylten "Arkiv". Innanför dörren står massor av arkivskåp i långa rader. En spiraltrappa leder upp till ytterligare två våningar av skåp. Här kan agenterna finna arkiverade prover från massor av kända människor. Bland annat Bill Clinton, Drottningen, Boris Jeltsin, Elizabeth Taylor och Mick Jagger. Varje arkiverat prov består av små plastburkar med vävnader och ett papper. Ge spelarna blad **U13**. Sifferkoden på papperet behövs i datorn nedan.

Huvuddatorn: De hemligaste filerna i sjukhusets huvuddator går endast att komma in i från terminaler i kontorsdelen. För att knäcka säkerhetskoden krävs "Electronics" EF1, men "Computers" ger EFM+2. Visa den första delen av blad **U5** när agenterna kommit in i datorn. Med hjälp av sifferkoderna från arkivet kan agenterna sedan komma åt den person de vill i registret. En gigantiskt stor fil beskriver personens DNA-sekvenser. Visa blad **U5**. Längst ner på datorskärmen ges operatören möjlighet att överföra filen till Cyrells båt eller till basen i Kazatin.

Electronics EF1 för att knäcka säkerhetskoden i datorerna, EFM+2 för agenter med **Computers**.

TVÅ VIKTIGA TRANSPORTER

Oavsett vilken metod agenterna valt att ta sig in på området, blir de vittnen till två transporter som anländer. Spelledaren måste anpassa tiden för dessa händelser så att de inträffar medan agenterna befinner sig på området.

Välkommen, Ers Majestät: Agenterna kan se hur ett stort följe med poliser och svarta limousiner kör upp mot sjukhusbyggnaden. Flera män i mörka kostymer och med headset ställer sig runt om bilarna och upp mot huvudentrén. Efter en stund kliver drottningen och två kamarjungfrur ur en bil. De skrider upp mot sjukhusbyggnaden och försvinner in.

Organtransport: Agenterna kan observera hur en helikopter av typen Ka-27 HELIX, landar på taket till byggnad C (visa bild **U14**). Ur helikoptern kliver fyra beväpnade vakter. Därefter lyfts flera stora kylboxar ur av tillskyndad personal. Agenter som lyckas med "Perception" EF5 hinner notera att helikoptern är en före detta rysk militärhelikopter, med övermålade beteckningar. Agenter med "Military Science" vet att den tillhört de strategiska missiltrupperna baserade i Ukraina.

JAGADE

Om agenterna blir upptäckta under sitt intrång på området tjuter en larmsirén.

Jagade av vakter: Fyra vakter och en hund tar genast upp jakten. Jakten går inledningsvis till fots runt anläggningen. Varannan runda tillkommer en ny patrull om fyra vakter och en hund, till dess att tjugo vakter och fem hundar jagar agenterna. Vakterna använder inte skjutvapen, om inte agenterna gör det. Förklara för agenterna att vakter tycks komma från alla håll och att de inte kan välja vilken riktning de vill ta sig. Målet för agenterna är givetvis att ta sig tillbaka till sin bil och komma undan. Slå en gång i början av varje runda i tabell 1, tills agenterna kommit ner i kulvertarna, övergå då till tabell 2.

Polisen: Efter tio rundor kommer polisen till platsen och hjälper till i jakten på "tjuvarna" (se ovan under "Nattlig raid").

Tabell 1

1-6: Inget möte. Jakten går vidare.

7: En grupp patienter på rullstolar blockerar vägen. "Trick Maneuver" EF5 för att hoppa över dem.

8: Agenterna har av misstag rusat in i Drottningens sovrum. Drottningen sitter i sängen med nattmössa på huvudet och läser en skvallertidning. Hon tittar upp och undrar: *"Can I help you yong man (woman)?"*. Ett extra "Hero Point" delas ut om de kan komma på en tillräckligt bra replik. Gör en "Trick Maneuver" EF5 för att hoppa över sängen och ut genom fönstret.

9-0: Agenterna har kommit ner i kulvertarna under anläggningen. Här står ett antal elbilar de kan använda för att komma undan. Slå fortsättningsvis i tabell 2.

Elbilar

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
-2	6	10	15	30	0	1

Varje elbil har plats för två personer. Det finns tillräckligt många elbilar för att alla förföljare skall kunna ta upp jakten.

Tabell 2

1-5: Inget möte. Jakten går vidare.

6: En skarp nittiograders-kurva i kulverten. "Trick Maneuver" EF5 för att svänga elbilen tillräckligt tvärt.

7: Vaktmästaren lagar en ledning. "Trick Maneuver" EF5 för att undvika honom.

8: En stor tvättvagn blockerar vägen. "Trick Maneuver" EF4 för att få upp elbilen på två hjul.

9-0: Elbilarna kör upp ur kulverten intill staketet. Agenterna kan hoppa över staketet med "Climbing" EF4. Därefter når de sin bil. Om polisen har kommit till platsen kan jakten fortsätta på landsvägen tills agenterna kommit undan.

Tillfångatagna: Om vakterna skulle få tag i agenterna blir de överlämnade till polisen. M lyckas dock friförhandla dem ett dygn senare.

G. Ukraina

Agenterna har nu förhoppningsvis kombinerat ihop ursprunget av helikoptern de sett med det faktum att alla leveranser tycks komma från den ukrainska orten Kazatin, så att de kan börja leta efter en bas för strategiska vapen i närheten av Kazatin. Om de kontaktar MI6 med denna information kan de få upplysningar om att det ligger en nedlagd ICBM-bas utanför Kazatin.

RESAN DIT

Agenterna kan flyga till Ukraina och hyra en bil där, eller köra själva från Schweiz. Flygresan från Bern till Kijev tar 7 timmar och därifrån tar det 2 timmar att köra till Kazatin. En bilresa hela vägen från Bern till Kazatin tar nästan 20 timmar.

Kijev ligger i tidszon +2h och restiden kan variera.

När agenterna når Kazatin kan de fråga ortsbefolkningen efter vägen till ICBM-basen:

"Den är nedlagd sen länge" svarar en bonde. "Säkert radioaktiv också. Dit vill Ni inte åka."

Om agenterna insisterar pekar han ut vägen.

PÅ VÄGEN TILL ICBM-BASEN

Om agenterna inte råkade ut för mc-åkarna i Schweiz kan spelledaren istället välja att låta en grupp ur den ukrainska maffian angripa dem nu. Visa bild **F**. Maffian består av tre bilar (fyra om det är fyra agenter) med tre maffiakillar i varje.

Ukrainska maffian
STR: 7 WIL: 6 PER: 6
Driving PC10, Evasion PC9, Fire Combat PC10, HTH Combat PC10
SPEED: 2 HTH DC: A
WEAPON: AK-47

Volvo 740

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	5	60	120	375	3	8

AK-47

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

Efter de tagit han om maffian kör agenterna vidare på mindre och mindre småvägar.

Ni kommer slutligen upp på en, i det närmaste igenväxt, väg av betongblock (visa bild **B1**). *Efter några hundra meter försvinner vägen ned i ett mörkt hål ca 5 meter brett.*

FÖRSTA VÅNINGEN

Agenterna måste lämna sin bil och fortsätta till fots.

Innanför öppningen sluttar en ramp nedåt och når tillslut fram till ett par gigantiska dörrar. Den ena av dörrarna står på glänt och innanför den kan man ana ytterligare ett par dörrar. Detta är uppenbarligen en före detta militärinstallation av något slag. Mellan dörrparen finns två hål i vardera väggen, antagligen för att motstå övertryck vid eventuella kärnvapenanfall.

Det andra dörrparet måste tvingas upp med "Strength" EF4. Anläggningen verkar inte ha varit använd på länge, all utrustning har tagits bort och kvar finns bara en massa bråte. Visa spelarna karta **K2**. Låt dem sedan undersöka denna våning i vilken ordning de vill.

⌖ **Strength** EF4 för att få upp dörren.

A: Korridoren leder vidare in i mörkret (visa bild **B3**). Rostiga metallbjälkar kantar korridoren. Överallt ligger rostiga metalldelar och annat skräp.

B: Detta rum innehåller mer metallskrot.

C: På ett fundament i golvet har det tidigare stått en maskin av något slag (visa bild **B2**). Detta rum har tidigire varit ett generatorrum.

D: Även detta rum innehåller ännu mer metallskrot.

E: Hisschaktet försvinner ner i mörkret, längre än man kan se. Schaktet är omgärdat av ett stängsel. Dörren/stängslet in i hisschaktet går ej att öppna när hissen inte är på plats.

F: Trappan försvinner nedåt i mörkret (visa bild **B4**). Till höger kan man se hisschaktet. Vid trappans nedre ände och till höger finns en stor dörr med ett rejält handtag. Dörren är tung och mycket svår att få upp ("Strength" EF2). Innanför dörren finns rum G.

⌖ **Strength** EF2 för att få upp dörren.

G: Detta rum verkar vara ett gammalt hissmaskinrum. Ingenting tyder på att hissmaskineriet fungerar. En noggrann undersökning av rummet ("Perception" EF3) avslöjar dock ett fullt fungerande, hemligt, kodlås gömt i ett av de rostiga apparatskåpen. Kodlåset kan forceras med "Electronics" EF2. Om detta lyckas kan man kalla på hissen.

⌖ **Perception** EF3 för att hitta låset. **Electronics** EF2 för att forcera det.

Hissen: När hissen anländer öppnas automatiskt dörren vid E ovan. Agenter som försiktigt kikar in i hissen innan de går in kan upptäcka att det finns en övervakningskamera. Annars kan detta upptäckas med "Sixth Sense" EF5.

⌖ **Sixth Sense** EF5 för att hinna se kameran.

Om agenterna går in i hissen upptäcks de av vakterna i bevakningscentralen på tredje våningen. I hissen finns en knappsats med tre knappar, märkta "1", "2" och "3". Ett tryck på knapp "1" har ingen effekt, medan ett tryck på knapparna "2" och "3" för agenterna till respektive våning neråt i jorden. Hissen går tyst och mjukt ca 100m ner i marken innan den stannar på våning två.

ANDRA VÅNINGEN

Visa spelarna karta **K7**. Denna nivå av anläggningen ger ett helt annat intryck än den tidigare. Allting ser helt nytt ut. Det finns också en påtaglig risk att stöta på Cyrells vakter. Om agenterna har blivit upptäckta måste de skjuta sig in här. Det finns två vakter per agent, strategiskt utplacerade på våningen. De har radiosamband med bevakningscentralen.

Vakter
STR: 8 **WIL: 7** **PER: 7**
Driving PC10, Evasion PC11, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10
SPEED: 2 **HTH DC: A**
WEAPON: H&K MP5
Alla har radioapparat med headset.

H&K 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

A: Denna korridor är en välstädad och upplyst version av korridoren på våningen ovan. Tv-kameror är kopplade till bevakningscentralen. De kan undvikas med ett "Stealth" EF3 för varje gren av korridoren agenterna passerar.

Stealth EF3 för att undvika kamerorna.

B, C, D och E: Dörrarna till dessa rum är av stål, men med elektriska servon för öppning. På insidan möts agenterna av en fruktansvärd syn. I behållare som går från golv till tak förvaras mänskliga skepnader i en grön trögflytande vätska. Kropparna är i varierande storlekar, men alla med otydliga, nästan utsuddade, drag. Varje behållare är märkt med ett tiosiffrigt kodnummer (samma nummer som finns på arkivfilen U13!).

F: Även här öppnas ståldörrarna med elektriska servon. Detta är Cyrells märkliga fabrik. Här tillverkas både kloner och organ. Förutom tillverkningsutrustningen finns här också ett stort antal tomma kylväskor och två gaffeltruckar, som används för att frakta de färdiga organen till helikoptrarna vid I och J nedan. Sammanlagt arbetar sextio medicinska forskare och vetenskapsmän i tre skift för att lösa Cyrells uppgifter. De flesta av dem är ryssar. Ingen av forskarna deltar i några stridigheter.

H: Tunga ståldörrar, men med elektriska servon för öppning.

I och J: Detta är numera tomma missil-silos. På botten av varje står en helikopter av typen Ka-27 HELIX (visa bild **U14**).

TREDJE VÅNINGEN

Visa spelarna karta **K9**. Om agenterna har blivit upptäckta måste de skjuta sig in här. Det finns sammanlagt tre vakter per agent på denna våning. De har radiosamband med bevakningscentralen.

A: Detta är Cyrells privata kontor. Det innehåller flera kraftfulla datorer och är inrett i överdådig lyx. En tjock heltäckningsmatta täcker hela golvet. På väggarna, som är täckta med ädelträpaneler, hänger flera dyrbara tavlor. Precis innanför dörren står två guldstatyetter av Venus från Milo. På det massiva ekskrivbordet står två halvdruckna

flaskor Lafroig-whiskey och tre flaskor Dom Perignon-Champange. I detta rum finns både Cyrell och Roy (se vidare under "Vi möts igen" nedan).

B: Detta är Cyrells privata bostad. Även här är inredningen utförd i yttersta lyxstil. Den dominerande möbeln är en jättelik vattensäng i form av ett hjärta och med ett guldfärgat överkast. Taket är målat som en vacker stjärnhimmel i djupblått och med en nedgående sol i ena änden och en uppgående måne i den andra. I rummet finns Rachel III (visa bild **D**). Hon har ett glas Champange i handen och är i full färd med att packa vackra kläder ur en stor garderob (se vidare under "Ett mindre romantiskt möte" nedan).

C och D: Här finns ett stort antal celler där Cyrell förvarar misshagliga personer. I en av cellerna sitter den riktige Boris Jeltsin och i en annan förvaras Rachel II (bild **D**). Gör Rachels återförening med hennes räddare till ett romantiskt ögonblick.

E: Basens övervakningscentral. Här övervakas hela anläggningen med tv-monitorer. Vaktchefen står också i ständig radioförbindelse med alla vakter i anläggningen. Han kan koordinera alla motåtgärder mot inkräktare.

F: Förläggning för basens vakter.

G och H: I dessa båda salar hjärntvättas och indoktrineras Cyrells nytillverkade kloner. Här finns flera datorer, två små bibliotekshörnor, medicinsk utrustning samt ett antal stolar mest fastspänningsanordningar för bångstyriga patienter.

I: I denna sal är basens välutrustade kök och matsal inrymda. Tre kockar jobbar här för att tillse att personalen alltid är mätt och belåten.

J: Här är forskarna och vetenskapsmännen förlaggda flera i smårum.

K: Korridoren övervakas av tv-kameror som är kopplade till bevakningscentralen. De kan undvikas med ett "Stealth" EF3 för varje gren av korridoren agenterna passerar.

Stealth EF3 för att undvika kamerorna.

L: Hit ner anländer hissen om man tryckt på knapp "3". Två vakter är ständigt beredda vid denna plats.

M: Denna långa korridor leder till ytterligare en missil-silo.

N: Här finns en jättelik sattelitkommunikationsantenn nedfälld. Agenter med "Space Sciences" kan avgöra att antennen är stor nog både att kommunicera med de mest avlägsna satelliter och lyssna på mycket långväga radiovågor i rymden.

O: Denna korridor går fram till ett schakt som leder upp genom taket. Längs schaktets vägg leder en stege 200m upp till en dold lucka som bara kan öppnas innifrån. Detta är Cyrells hemliga flyktväg.

ETT MINDRE ROMANTISKT MÖTE

Denna sekvens inträffar då agenterna träffar Rachel III i rum B på tredje våningen ovan.

Rachel III är en helt ny version av Cyrells favoritklon. Efter de två "misslyckade" föregångarna, som båda bedragit honom, verkar Cyrell tillslut ha lyckats skapa en lojal livskamrat. Rachel III är upplyst om vad hennes föregångare varit med om och känner till

eventuella förhållanden till någon av agenterna. Hon kan dock inte känna till eventuella hemligheter som Rachel II delar med agenten.

Rachel III försöker invagga agenterna i en falsk säkerhet, innan hon slår till och försöker döda dem. Om palaver uppstår kan spelledaren låta Cyrell och Roy komma rusande från rummet intill.

VI MÖTS IGEN!

Denna sekvens inträffar då agenterna träffar Cyrell och Roy i rum A på tredje våningen ovan.

Vid det här laget är Cyrell med all säkerhet förvarnad om agenternas intrång. Han och Roy håller på att förbereda sin flykt från anläggningen genom att kopiera filer ur datorerna till CD-skivor. Både han och Roy är beredda och beväpnade. När agenterna öppnar dörren, tittar Cyrell upp och säger:

"Jag trodde att jag skulle slippa se era fula trynen igen. Nåväl, nu när ni har gjort er omaket att ta er ända hit kan ni ju lika gärna få höra att era ansträngningar varit förgäves. Även om ni skulle överleva har ni inte åstadkommit någonting. Jag har redan placerat ut mina kloner på de poster jag behöver."

Cyrell ljuger! Hans operation är långt ifrån slutförd.

"Men jag har ett förslag: Jag har behov av folk med er kompetens i min organisation. Skall vi säga en årslön på tio miljoner?"

Låt agenterna reagera på detta hur de vill. Cyrell har egentligen inget intresse av att anställa dem, han leker bara lite med sina offer.

"Som ni vill..." säger Cyrell och trycker på en dold radiosändare han har på sin nyckelring. En dold lucka öppnas i rummets norra vägg och ur ett hemligt rum kommer Cyrells husdjur mot agenterna...

SLUTSTRID!

Spelledaren kan själv välja vilket husdjur han vill använda beroende av vilken nivå av realism han vill att äventyret skall ha. Cyrells husdjur är antingen en:

Veloci Raptor

STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT PC
15	11	10	E F	3	20

Denna varelse är en "spinoff" av Cyrells forskning. Han har lyckats återskapa en perfekt kopia av en sedan länge utdöd dinosaurie med mycket aggressiva egenskaper. Veloci Raptorn angriper inte Cyrell eller Roy eftersom den vant sig vid att bli matad av dem.
Veloci Raptorn attackerar med tre attacker i "HTH-Combat". De två första attackerna är med de vassa klorna, som ger skador enligt rad ett ovan och den sista attacken är med ett kraftfullt bett, som ger skador enligt rad två ovan. Reptilens tjocka hud minskar alla skador med två nivåer (ett HW blir ett LW). Dessutom har den, pga sin höga styrka, förmågan att skaka av skador enligt sid 48 i JAMES BOND BASIC GAME.

Eller sex (åtta om agenterna är fyra) Rotweilers:

Rotweiler					
STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT PC
8	5	10	C	3	15

Cyrell och Roy försöker döda agenterna, samtidigt som husdjuren anfaller med stor aggressivitet. Om agenterna förefaller få övertaget försöker Cyrell fly genom sin reservutgång (se O ovan), medan Roy täcker honom.

"You have the nasty habit of surviving, mr Bond."

H. Epilog

Om agenterna misslyckas med att stoppa Cyrell blir de antagligen inspärrade i Cyrells bas. Efter några dagars ängslig väntan och kanske en del tortyr, blir de räddade av en nonchalant MI6-agent i smoking, som ensam förstört hela basen. Märkligt nog har han också fått Rachel II att helt glömma sin romans med spelar-agenten. Detta räknas som ett misslyckande i tävlingsäventyret.

Lyckas de däremot kan de konstatera, efter hemkomsten till england, att de CD-skivor som Cyrell försökte få med sig innehåller information om hur klonerna kan avslöjas. Det visar sig att i varje klons DNA-kod överlagras koder som visar att de är kopior eller helt nytillverkade orginal. Denna information kan sedan användas för att förvissa sig om att en viss person är helt äkta. På Ms kontor får agenterna motta drottningens särskilda sändebud, som framför drottningens personliga tacksamhet.

Om agenterna dessutom lyckats rädda Boris Jeltsin finns även den ryske ambassadören med på Ms kontor. Han vill erbjuda agenterna en lång lyxsemester på Krim som belöning för deras insatser.

Del IV. Rollfigurer

A. Om rollfigurerna

De rollfigurer som förekommer i scenariot är kanske det viktigaste av allt för att skapa ett spännande och trovärdigt speläventyr. Både spelledaren och spelarna måste vara väl förtrogna med sina respektive rollfigurer.

ROLLFIGURSFORMULÄR

Rollfigursformulören finns samlade nedan, men har en del rubriker som kan kröva nörmare förklaring:

Noll-nivå "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. På spelarnas rollfigursformulär har "Skills" med nivå noll tagits med. Lägg märke till att "Primary Chance" för dessa "Skills" står inom parantes. Detta innebär, precis som för spelledarfigurerna, att de kan utföras, men med en extra EFM på -3.

Personlighet: En rubrik kallad PERSONLIGHET finns på de viktigare figurernas formulär, detta för att ytterligare underlätta rollspel av figuren. I tidigare scenarion förekom denna information under rubriken "Idiosyncrasies". En rollfigurs personlighet är små egenheter som rollfiguren har för sig. Om spelledaren konsekvent använder sig av dessa olater får spelarna löttare 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. Spelarna kan använda informationen under PERSONLIGHET på sina rollfigursformulär för att snabbt bilda sig en uppfattning om hur figuren bör rollspelas.

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

Information: Ett problem som ofta uppstår under spelet 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 rubriken INFORMATION. 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.

"Total Draw": En rubrik kallad "Total Draw" finns angiven för varje vapen en rollfigur är utrustad med. 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. Använd dessa båda modifieringar under strid.

"Total Con": "Total Con" anger EF-modifieringen för andra personer som försöker avgöra om rollfiguren är beväpnad. Spelledaren måste avgöra hur olika rollfigurer reagerar om de upptäcker ett vapen.

VÄNNER

De spelledarfigurer som presenteras som vänner nedan bör, generellt sett, vara till hjälp för agenterna. Spelledaren kan låta vännerna delta aktivt i agenternas uppdrag i den mån han bedömer lömpligt. Statistika för övriga, vönligt 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 det som driver intrigen i scenariot. 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".

B. Spelarnas Agenter

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

Utrustning: Agenterna är redan tilldelade viss standardutrustning och inget tillfölle 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 tövlingsspel 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).

DE KÄNNER VARANDRA

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 nere tidsåtgången för detta. Spelare som stöndigt försöker gå ivög i en egen riktning för att få utlopp för sina svagheter, bör informeras om att de ör 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), KODNAMN IKAROS (GOTHCON -95) och KODNAMN OLYMPOS (GOTHCON -96))

AGENT 713 FRED FITZGREG

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(1)	11	**Interrogation**	(1)	6
Charisma	(13)	24	**Local Customs**	(5)	16
Cryptography	(0)	5	**Lockpicking**	(3)	12
Demolitions	(0)	5	**Mountaineering**	(3)	13
Disguise	(2)	7	Pickpocket	(0)	9
Diving	(3)	12	**Piloting**	(2)	12
Driving	(5)	15	**Riding**	(3)	14
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 (20), First Aid (20), Photography (20)

HEIGHT: 6'4" (193cm)
WEIGHT: 209 lbs (95kg)
AGE: 34 (Born: 1963)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 128
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 söckpipa, vilket inte gick sörskilt bra. Freds vidskeplighet och hans rödsla för ormar stammar från de, ibland hemska, historier hans styvfar brukade berötta om nötterna 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 dör han varit placerad fram till nu.

Tidigare uppdrag som Fred deltagit i är:

OPERATION ORIENT EXPRESSEN (GothCon -89): Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.
KODNAMN MEDUSA (GothCon -94): Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.
KODNAMN IKAROS (GothCon -95): Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.
KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96): Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i vörlden.

PERSONLIGHET: Fred är en mycket stilig ung man. Hans klarblå ögon kontrasterar det mörka håret och det inbjudande leendet på ett sätt som får många kvinnor att vända sig om. Fred har god smak och föredrar stil och finness. Han klär sig konservativt och kan föra sig väl i de finaste salonger. Han uppskattar völlagad gourmetmat och fylliga röda viner från de franska vindistrikten.

Freds favoritsysselsättning är att visa upp sig själv på tjusiga fester, särskilt då han har möjlighet att tröffa vackra kvinnor. En partyinvit går honom aldrig förbi. Detta faktum och hans svaghet för det motsatta könet har givit honom ett playboy-rykte bland de unga damerna i Balmoral och Aberdeen. Enligt honom sjölv finns det knappast någon av dem som inte kastar långa blickar och suckar djupt då han kör förbi i sin Ferrari.

I sitt yrkesutövande är Fred en perfektionist och outröttlig kämpe. Han försöker ofta föreslå "listiga" lösningar på uppkomna problem, men är lyckligtvis skicklig på handgemäng, något skulle gå snett (vilket det ofta gör eftersom Freds ego ör betydligt större ön hans list). Trots sin förmåga att oftast uppträda korrekt kan Fred bli riktigt burdus om hans logik ifrågasötts.

Fred har tre närstående kollegor på MI6; Bertrahm Wooster (716), Jonathan Baxterhof (789) och Linda Red (790). Fred föredrar att tilltala dem alla med deras förnamn.

Freds förhållande till Bertrahm Wooster är lite komplicerat. Eftersom Fred var den som först blev befordrad, ser han sig som den naturlige ledaren för gruppen. Om Fred mörker att Bertrahm försöker ta befölet kan han bli vresig och handla ogenomtönkt bara för att förekomma sin rival. De brukar dock komma tillröckligt völ överens för att åka på skidresor tillsammans.

Fred är ganska svag för sin vackra kollega Linda, men tycks hittills inte ha haft någon nämnvärd framgång. Han uppträder ofta gentlemannamässigt och beskyddande mot henne.

Fred är mest avslappnad tillsammans med Jonathan Baxterhof. Det händer att de spenderar sin semester på kasinoturné i Europa. Nör Bertrahm visar sitt misstycke mot spel och dobbel tar Fred alltid Jonathans parti. öven Jonathan följer görna med på alpina utflykter.

UTRUSTNING:

Heckler & Koch VP70z

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+1	3	18	F	0-4	12-20	-1	99	+1	1
	6		I	0-10	30-50	+3		-1	

2 extra **magasin**
"Berns-Martin triple-draw holster" (DRAW +2, CON +1)
"Silencer" (minskar DC med ett)

TOTAL DRAW: +3/+3(-1/+1)
TOTAL CON: 0(+3)

AGENT 716 BERTRAHM WOOSTER

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(0)	8
Charisma	(11)	**20**
Cryptography	(1)	**11**
Demolitions	(5)	**15**
Disguise	(0)	10
Diving	(2)	**10**
Driving	(5)	**13**
Electronics	(7)	**17**
Evasion	(3)	**11**
Fire Combat	(10)	**18**
Gambling	(0)	9
HTH Combat	(10)	**19**

Interrogation	(0)	10
Local Customs	(0)	9
Lockpicking	(2)	**10**
Mountaineering	(2)	**11**
Pickpocket	(2)	**10**
Piloting	(6)	**14**
Riding	(7)	**16**
Science	(2)	**12**
Seduction	(3)	**13**
Sixth Sense	(5)	**14**
Stealth	(3)	**12**

ABILITIES: Connoisseur (20), First Aid (20), Photography (20)

HEIGHT: 6'2" (188cm)
WEIGHT: 209 lbs (95kg)
AGE: 34 (Born: 1963)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 121
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: 140

BAKGRUND: Bertrahm är son till en walesisk far och en engelsk mor. Han växte upp på familjens gård på den walesiska landsbygden. Bertrahms rödsla för spindlar hönför sig till en höndelse i hans barndom. Vid ett tillfölle blev han av misstag inlåst i ett förråd dör det kryllade av stora spindlar med ludna ben. Sedan dess blir han stel av skröck 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 ParaÒ. Han hann bli major innan han 1991 överfördes till MI6.

Tidigare uppdrag som Bertrahm deltagit i är:

OPERATION ORIENT EXPRESSEN (GothCon -89): Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.
KODNAMN MEDUSA (GothCon -94): Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.
KODNAMN IKAROS (GothCon -95): Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.
KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96): Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och dörefter ta makten i världen.

PERSONLIGHET: Bertrahms fårade ansikte, kortklippta hår och vältränade kropp ger honom en fysisk framtoning. Han föredrar att klä sig praktiskt, i kläder tillverkade för aktiva män, men känner sig inte främmande i kostym eller smoking, så länge kvalitén är av högsta klass.

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 karriör ör han en av MI6 frömsta experter vad göller eldhandvapen.

Bertrahm har en tuff och militärisk framtoning. Han föredrar handling framför ord, men hamnar inte sällan i hetsiga dispyter med sina kollegor.

Bertrahms stora vapenintresse gränsar till passion och hans kollegor får inte sällan avbryta hans djupgående utläggningar om kalibrar, utgånghastigheter, specialammunition och andra "intressanta" detaljer.

Bertrahm har tre nörstående kollegor på MI6; Fred Fitzgreg (713), Jonathan Baxterhof (789) och Linda Red (790). Bertrahm tilltalar alltid sina kamrater med deras respektive kodnummer, nör så ör möjligt.

Bertrahm blev inte förtjust i att Freds befordran från "rookie" till "agent" gick igenom före hans egen, speciellt med tanke på att Bertrahms militära grad var högre än Freds. Dessutom är det uppenbart för Bertrahm att hans eget intellekt är betydligt skarpare ön den snobbige kollegans. Det finns dock ett intresse som de båda delar, nämligen skidåkning.

När Jonathan Baxterhof får vittring på ett kasino eller en spelhåla blir Bertrahm irriterad. Hans ståndpunkt är klar; spel och dobbel är ett samhällsgissel som borde förbjudas. Dessutom är det rätt märkligt att MI6 kan sätta sådan tillit till en man med Jonathans bakgrund. Eftersom även Jonathan brukar delta på gemensamma skidsemestrar, försöker Bertrahm lägga band på sin kritik.

Om Bertrahm ser med tveksamma ögon på sina manliga kollegor, så trivs han betydligt bättre med Linda Red. Hennes jörnvilja och nörstridskunskaper imponerar stort på Bertrahm.

UTRUSTNING:

COLT PYTHON

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	1	6	H	0-3	13-19	+2	99	-1	3

2 extra **"speedloaders"** (innehåller vardera sex patroner, minskar RL till 2)
"Springclip holster" (DRAW +1, CON 0)

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

AGENT 789 JONATHAN BAXTERHOF

STR: 11 DEX: 8 WIL: 8 PER: 9 INT: 7

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(2)	10	**Interrogation**	(4)	11
Charisma	(3)	11	**Local Customs**	(3)	12
Cryptography	(0)	7	**Lockpicking**	(6)	14
Demolitions	(1)	8	**Mountaineering**	(4)	13
Disguise	(6)	13	**Pickpocket**	(4)	12
Diving	(3)	12	**Piloting**	(3)	11
Driving	(6)	14	Riding	(0)	8
Electronics	(0)	7	Science	(0)	7
Evasion	(4)	13	**Seduction**	(2)	7
Fire Combat	(6)	14	**Sixth Sense**	(5)	13
Gambling	(7)	16	**Stealth**	(5)	13
HTH Combat	(9)	20			

ABILITIES: Connoisseur (20), First Aid (20), Photography (20)

HEIGHT: 6'2" (188cm)
WEIGHT: 209 lbs (95kg)
AGE: 36 (Born: 1961)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 98
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: 0

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 skröckvölde 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. En lycklig slump, mer än någonting annat, gjorde honom till polisinformatör och innan han visste ordet av hade han börjat lösa juridik. Vid 27 års ålder anstölldes 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 Australien.

Tidigare uppdrag som Jonathan deltagit i är:

OPERATION ORIENT EXPRESSEN (GothCon -89): Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.
KODNAMN MEDUSA (GothCon -94): Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora. Efter detta uppdrag blev Jonathan föremål för en internutredning angående några försvunna diamanter. Han befanns dock fullständigt oskyldig och betraktas sedan dess som en riktig moralens vöktare.
KODNAMN IKAROS (GothCon -95): Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.
KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96): Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i världen.

PERSONLIGHET: Jonathans hjärtliga leende och bångstyriga hår ger honom ett pojkaktigt utseende. Han klär sig gärna i kostym och smoking och tycker om att komplettera med väl synliga guldsmycken som armband och klocka.

Jonathan är en manisk spelare som satsar pengar på allt. Han föredrar dock att besöka finare kasinon i Monte Carlo. Jonathan är också intresserad av konst och äger en icke oansenlig samling tavlor av, i första hand, moderna målare.

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.

Ett av Jonathans kännetecken är hans dåliga vana att tilldela olika händelser odds, till sina kollegors förtret ("Jag ger dig 5 mot 1 på att du missar nästa skott...").

Jonathan har tre närstående kollegor på MI6; Bertrahm Wooster (716), Fred Fitzgreg (713) och Linda Red (790).

Jonathan ser upp till Bertrahm Wooster och det tar honom djupt när Bertrahm kritiserar hans spelberoende. Jonathan tycker dock att de fungerar bra tillsammans i de flesta situationer, särskilt under gemensamma skidsemestrar, och han brukar kalla Bertrahm för "Major'n".

Jonathan ser sig själv som en äldre bror till Fred Fitzgreg och vill gärna agera "lärare" när de båda uppsöker kasinon eller roar sig med utförsåkning tillsammans. Fred får stå ut med att kallas "Grabben".

Linda kallas för "Dockan" av Jonathan. Han upphör aldrig att fascineras av hennes skicklighet som ryttare (det kan löna sig att känna jockeyn) och i olika budogrenar. Även Lindas smak för det estetiska, må det gälla konst eller kläder, går väl ihop med Jonathans.

UTRUSTNING:

Heckler & Koch VP70z

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+1	3	18	F	0-4	12-20	-1	99	+1	1
	6		I	0-10	30-50	+3		-1	

2 extra **magasin**
"Berns-Martin triple draw holster" (DRAW +2, CON +1)
"Silencer" (minskar DC med ett)

TOTAL DRAW: +3/+3(-1/+1)
TOTAL CON: 0(+3)

AGENT 790 LINDA RED

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(0)	8
Charisma	(13)	**26**
Cryptography	(0)	6
Demolitions	(3)	**9**
Disguise	(1)	**7**
Diving	(5)	**14**
Driving	(8)	**16**
Electronics	(2)	**8**
Evasion	(5)	**14**
Fire Combat	(8)	**16**
Gambling	(2)	**9**
HTH Combat	(10)	**18**

Interrogation	(0)	6
Local Customs	(0)	7
Lockpicking	(2)	**12**
Mountaineering	(6)	**16**
Pickpocket	(2)	**12**
Piloting	(6)	**14**
Riding	(6)	**16**
Science	(0)	6
Seduction	(10)	**23**
Sixth Sense	(2)	**8**
Stealth	(5)	**18**

ABILITIES: Connoisseur (20), First Aid (20), Photography (20)

HEIGHT: 5'6" (168cm)
WEIGHT: 121 lbs (55kg)
AGE: 32 (Born: 1965)
APPEARANCE: Sensational
FAME POINTS: 74
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 30 hours
RUNNING/SWIMMING: 40 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: Glock 26 9mm

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

UNUSED EXPERIENCE POINTS: 0

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 societetssamlingar 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 anstölldes hon slutligen av MI6.

Linda har ett mycket bra och nära förhållande till sina föräldrar. Hon besöker dem ofta och hjälper sin far att tröna familjens kapplöpningshöstar.

Linda har, vid flera kortare uppdrag under sin tjänstgöring, lärt känna CIA-agenten Felix Leiter väl.

Tidigare uppdrag som Linda deltagit i är:

OPERATION ORIENT EXPRESSEN (GothCon -89): Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.
KODNAMN MEDUSA (GothCon -94): Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.
KODNAMN IKAROS (GothCon -95): Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjölp av satelliter och en bomb.
KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96): Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i världen.

PERSONLIGHET: Linda är en smidig skönhet med svart hår och mörka ögon. Hon är väl medveten om sitt vackra yttre och drar sig inte för att utnyttja detta under sina uppdrag. Linda klär sig gärna lyxigt och iögonenfallande för att ytterligare understryka sitt utseende. Hennes favoritförg ör djupröd och svart. Matchande löppstift, nagellack och Chanelkreation är en ren självklarhet.

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.

För att alltid kunna göra "entré" har Linda lagt sig till med en väl tilltagen akademisk kvart. Detta gör att hon ofta har en tendens att komma i senaste laget till påkallade möten.

Linda har tre närstående kollegor på MI6; Bertrahm Wooster (716), Fred Fitzgreg (713) och Jonathan Baxterhof (789).

Hon känner Fred Fitzgreg 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. Dessutom kallar hon honom konsekvent för "grabben", völ medveten om hans ogillande.

Bertrahm är den av sina kollegor som hon ser som sin jämlike. Hans maskulina framtoning och djupa vapenkunskaper är precis i hennes smak.

Mot Jonathan Baxterhof antar Linda en beskyddande attityd. Hon tycker allt att Bertrahm borde kunna vara lite mindre fördömande mot Jonathans svagheter.

UTRUSTNING:

Glock 26 9mm

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	3	10	F	0-3	8-12	-2	99	0	1

2 extra **magasin**
"Chamois holster" (DRAW -2, CON -1)
"Silencer" (minskar DC med ett)

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

C. Vänner

RACHEL I och II

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(4)	**12**
Charisma	(8)	**17**
Diving	(5)	**12**
Driving	(5)	**13**
Evasion	(1)	**8**

Local Customs	(5)	**13**
Riding	(2)	**10**
Seduction	(2)	**10**
Sixth Sense	(2)	**10**
Stealth	(3)	**12**

ABILITIES: Connoisseur (20), First Aid (20)

HEIGHT: 5'9"
WEIGHT: 125 lbs
AGE: ? (Born: ?)
APPEARANCE: Sensational
FAME POINTS: 0
HERO POINTS: 3

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: A
STAMINA: 28 hours
RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
CARRYING: 101-150 pounds
WEAPON: None

FIELDS OF EXPERIENCE: Botany, Fine Arts, Jewelry, Rare Collectibles, Snow Skiing, Tennis, Water Skiing
WEAKNESSES: None

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

PERSONLIGHET: Tystlåten, elegant, mystisk och oskuldsfull. Tittar under lugg med djupa ögon.

BAKGRUND: Rachel är Milton Cyrells egen version av den perfekta kvinnan. Han har tillverkat henne helt efter egna preferenser och önskemål, låtit klona henne i flera exemplar och därefter utbildat henne att kunna det som han anser henne behöva. Rachel II är lite tveksam till Cyrells affärsmetoder och blir intresserad av agenterna. Hon blir mycket illa behandlad av Cyrell. Om hon gör det minsta lilla fel straffas hon genom att han piskar henne med en speciell piska gjord av en rockas svans (som han kallar för "Magistern").

INFORMATION: Rachel II känner till en hel del om Cyrells förehavanden. Hon kan ge agenterna ledtråden att undersöka föteget i Schweiz. Hon vet dock ingenting om basen i Ukraina.

ANETTE DUCLOS

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(1)	8
Charisma	(2)	9
Diving	(2)	9
Driving	(4)	11
Gambling	(1)	7

Local Customs	(3)	9
Mountaineering	(2)	8
Riding	(1)	7
Seduction	(1)	5

ABILITIES: First Aid (20), Photography (20)

HEIGHT: 5'7"
WEIGHT: 110 lbs
AGE: 23 (Born: 1974)
APPEARANCE: Striking
FAME POINTS: 6
HERO POINTS: 0

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

FIELDS OF EXPERIENCE: Computers, Economics/Business, Snow Skiing, Tennis, Water Skiing
WEAKNESSES: Attraction to members of the opposite sex

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

PERSONLIGHET: Ler alltid med ett behagligt leende. Har svårt att säga nej till manliga inviter. Flirtar gärna.

BAKGRUND: Anette är Cyrells sekreterare när han seglar vid Seychellerna. Hon har jobbat för honom i flera år. Hon beundrar Cyrells virila framtoning och är lite svartsjuk på Rachel.

INFORMATION: Kan koden till Cyrells kassaskåp ombord på båten, men vet inget om den ukrainska basen. Känner till att Cyrell har företag i flera länder, men ingenting som inte finns med i filen om Cyrell Inc.

HELGA (FRANZ) LIEBTRAUM

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Charisma	(5)	**12**
Driving	(2)	**9**
HTH Combat	(3)	**11**
Local Customs	(1)	**8**

Lockpicking	(1)	**8**
Seduction	(2)	**8**
Sixth Sense	(3)	**9**
Stealth	(2)	**9**

ABILITIES: First Aid (20)

HEIGHT: Varies
WEIGHT: Varies
AGE: 29 (Born: 1968)
APPEARANCE: Attractive
FAME POINTS: 0
HERO POINTS: 0

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

FIELDS OF EXPERIENCE: Biology/Biochemistry, Medicine/Physiology, Toxicology
WEAKNESSES: None

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

PERSONLIGHET: Har en överbeskyddande inställning till alla sina patienter.

BAKGRUND: Sjuksköterska på Cyrells schweiziska sjukhus

INFORMATION: Känner till vilka installationer som finns i vilken byggnad i Schweiz. Vet om att det krävs ett passerkort. Känner till kulverten under sjukhusområdet. Vet att det finns ett arkiv och ett hemligt dataregister som bara kan nås innifrån kontorsbyggnaden.

Avsiktligt tom sida!

D. Fiender

MILTON CYRELL

STR: 11 **DEX:** 10 **WIL:** 12 **PER:** 7 **INT:** 12

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(7)	15
Demolitions	(2)	14
Diving	(6)	16
Driving	(6)	14
Electronics	(6)	18
Evasion	(4)	14
Fire Combat	(9)	17

Gambling	(2)	9
HTH Combat	(8)	19
Local Customs	(1)	8
Mountaineering	(4)	15
Riding	(2)	11
Science	(9)	21
Torture	(9)	21

ABILITIES: None

HEIGHT: 6'6"
WEIGHT: 220 lbs
AGE: 62 (Born: 1935)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 140
SURVIVAL POINTS: 5

SPEED: 2
HTH DAMAGE CLASS: B
STAMINA: 30 hours
RUNNING/SWIMMING: 40 minutes
CARRYING: 151-210 pounds
WEAPON: Ruger Super Blackhawk .44 Magnum

FIELDS OF EXPERIENCE: Biology/Biochemistry, Chemistry, Computers, Economics/Business, Medicine/Physiology, Snow Skiing, Tennis, Water Skiing
WEAKNESSES: Dependence on liquor, Sadism

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-3), Persuasion (-5), Seduction (-3), Interrogation (-2), Torture (-2)

PERSONLIGHET: En riktig Hemmingway-man. Talar mellan tänderna, som Humphrey Bogart. Nedlåtande mot sin omgivning. Hatar båtjargång och påpekar särskilt att hans båt inte är en "hon" utan ett "det".

BAKGRUND: Milton Cyrell utbildade sig vid University of Texas, där han specialiserade sig på kemi och biologi. Han blev emellertid relegerad därifrån efter två års studier efter att det kommit fram att han utfört egna (och mycket oortodoxa) experiment på försöksdjur. Efter det tog han anställning vid företaget Union Carbide. Var anställd där tom 1964 då han startade Cyrell Inc. Anses i affärsvärlden som helt utan skrupler. Efter det att ett av hans företag producerat ett läkemdel som gav mycket allvarliga biverkningar och han stämdes på stora belopp lyckades han genom en lagteknisk fint helt undvika skadestånd. Skulden lades sedan på en underleverantör och han lyckades därmed också till stor del undgå negativ publicitet.

När hans företag kraftigt expanderade under början av 70-talet ställde sig många frågande inför hur han skaffat fram så mycket likvida medel.

Fick efter ett mycket generöst bidrag till ett unviversitet i Schweiz en hedersdoktorstitel.

Milton Cyrell har en mycket ansenlig privat förmögenhet som investerats förutom i sina egna företag i bla fastigheter och stora aktieposter i bla Microsoft och det svenska telekommunikationsföretaget Ericsson.

Han kontrollerar sitt företagsimperium från sin yacht som seglar i Indiska Oceanen.

Har varit gift en gång men hustrun avled under en blindtarmsoperation då något gick fel med narkosutrustningen.

Milton Cyrell är en väderbiten man med läderhud, men ser betydligt yngre ut än vad han är. Hans bruna ögon blänger ut mot omgivningen under tunga ögonlock. Munnen är nedåtriktad, som om han vore sur eller avståndstagande. Han har svart-grått hår och en örn och ett ankare tatuerat på höger underarm. Han är vältränad och föredrar att klä sig avslappnat i jeans, brett läderbälte och militärskjorta.

Cyrell har använt sin egen transplantationsteknik för att bibehålla sitt ungdomliga utseende. Han har dessutom framställt en klon av sig själv, som han använder till uppdrag som han själv finner mindre stimulerande. Klonen har samma värden som den riktige Cyrell men har inte några "Survival Points".

Cyrells sadism tar sig bland annat uttryck i att han använder en piska, tillverkad av svansen från en stingrocka, för att straffa Rachel. Själv kallar han piskan "magistern".

INFORMATION: Cyrell vet det mesta om sig själv, men tänker inte berätta det för agenterna.

UTRUSTNING:

Ruger Super Blackhawk .44 Magnum

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	1	6	I	0-4	12-18	+2	98-99	-1	3

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

ROY SCHLÄGER

STR: 14 DEX: 14 WIL: 15 PER: 14 INT: 12

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(4)	18
Demolitions	(10)	22
Diving	(10)	24
Driving	(8)	22
Electronics	(8)	20
Evasion	(10)	24
Fire Combat	(10)	24

HTH Combat	(12)	26
Mountaineering	(8)	22
Piloting	(8)	22
Science	(6)	18
Sixth Sense	(6)	19
Stealth	(8)	23
Torture	(6)	19

ABILITIES: First Aid (20)

HEIGHT: 6'7"
WEIGHT: 230 lbs
AGE: ? (Born: ?)
APPEARANCE: Good Looking
FAME POINTS: 0
SURVIVAL POINTS: 3

SPEED: 3
HTH DAMAGE CLASS: C
STAMINA: 32 hours
RUNNING/SWIMMING: 45 minutes
CARRYING: 211-280 pounds
WEAPON: Browning High Power

FIELDS OF EXPERIENCE: Military Science
WEAKNESSES: None

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

PERSONLIGHET: Tittar på alla som om han vore ett rovdjur och de ett villebråd.

BAKGRUND: Precis som Rachel är Cyrells egen version av den perfekta kvinnan så är Roy hans version av den perfekte soldaten. Han har tillverkat och utbildat honom till en helt lojal tjänare och personlig livvakt. Roy är dessutom Cyrells högra hand när det gäller att utföra smutsiga jobb.

INFORMATION: Roy känner till den hemliga basen i Ukraina.

UTRUSTNING:

Browning High Power

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	3	13	G	0-3	13-19	0	99	0	1

TOTAL DRAW: +1/+3
TOTAL CON: 0

SVEN LARSSON OCH LARS SVENSSON

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(1)	**7**
Charisma	(2)	**9**
Diving	(2)	**8**
Driving	(2)	**8**

Gambling	(2)	**8**
HTH Combat	(1)	**7**
Local Customs	(2)	**8**
Science	(8)	**16**

ABILITIES: Photography (20)

HEIGHT: Varies
WEIGHT: Varies
AGE: 42 (Born: 1955)
APPEARANCE: Plain
FAME POINTS: 10
SURVIVAL POINTS: 0

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

PREVIOUS PROFESSION: None
FIELDS OF EXPERIENCE: Economics/Business, Golf, Medicine/Physiology
WEAKNESSES: Greed

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

PERSONLIGHET: Ger ett överlägset intryck. Sextrakasserar kvinnor.

BAKGRUND: Dessa båda herrar är mellan-nivå chefer på ASTRA. Ser avtalet med Cyrell som ett mycket viktigt steg i sin karriär.

RACHEL III

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(4)	12
Charisma	(8)	17
Diving	(5)	12
Driving	(5)	13
Evasion	(1)	8
Fire Combat	(8)	16

Local Customs	(5)	13
Riding	(2)	10
Seduction	(2)	10
Sixth Sense	(2)	10
Stealth	(3)	12

ABILITIES: Connoisseur (20), First Aid (20)

HEIGHT: 5'9"
WEIGHT: 125 lbs
AGE: ? (Born: ?)
APPEARANCE: Sensational
FAME POINTS: 0
SURVIVAL POINTS: 1

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

FIELDS OF EXPERIENCE: Botany, Fine Arts, Jewelry, Rare Collectibles, Snow Skiing, Tennis, Water Skiing
WEAKNESSES: None

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-5), Persuasion (-5), Seduction (-5), Interrogation (-2), Torture (0)

PERSONLIGHET: Kylig och beräknande. Tittar under lugg med iskalla ögon.

BAKGRUND: Rachel III är Milton Cyrells sista försök att skapa den perfekta kvinnan. Denna gång har han inte tagit några risker, han har indoktrinerat henne extra noga. Tack vare indoktrineringen har Cyrell ännu inte funnit något skäl att använda "Magistern".

INFORMATION: Rachel III känner till det mesta om Cyrells förehavanden, men är helt lojal mot sin husbonde.

UTRUSTNING:

Browning High Power

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	3	13	G	0-3	13-19	0	99	0	1

TOTAL DRAW: 0/+2
TOTAL CON: 0

James Bond will return in QUANTUM of SOLACE