

Ett konventsäventyr  
till Sävcon XX för 5 spelare  
skrivet av Mårten Forsmark

# JAMES BOND

# 007



Role Playing  
In Her Majesty's  
Secret Service



# OPERATION: AMBER EAGLE

<b>Del I: Introduktion</b>	<b>3</b>
A. Introduktion	3
<b>Del II: Teaser</b>	<b>4</b>
A. Garden by the Bay, Singapore	4
<b>Del III: Genomgångar</b>	<b>6</b>
B. Genomgång för agenterna	6
C. Genomgång för spelledaren	7
<b>Del IV: Spellearpersoner</b>	<b>9</b>
A. Fiender	9
B. Vänner	11
<b>Part V: Platser och händelser</b>	<b>14</b>
A. Casino Baden-Baden	14
B. Siem Reap, Kambodja	17
C. Pyramiden, Svalbard	20
<b>Del VI: Spännande ställen</b>	<b>24</b>
A. Baden-Baden, Tyskland	24
B. Siem Reap, Kambodja	24
C. Pyramiden, Svalbard	25
<b>Appendix</b>	<b>26</b>
A. Spelarkaraktärer	
B. Handouts	



# Del I: Introduktion



## A. Introduktion

### TRÅKIGA LEGELA SAKER

Detta äventyr får spridas fritt så att andra kan spela det. Konstruktören avsäger sig dock allt ansvar för äventyret om det ändras på förändras på något sätt. Det är inte konstruktörens avsikt att reta upp vissa samhällsgrupper med idiotiska karaktärer utan snarare att visa och driva med de fördomar som folk har mot dessa grupper. Alla personer som förekommer i detta äventyr är helt fiktiva och har inga verkliga motsvarigheter. Alla faktiska liknelser med levande och döda personer är helt oavsiktliga. James Bond 007 är ett trademark som ägs av EON Productions och jag hävdar inget upphovsrättsligt ägande av det. De flesta bilder i detta scenario är ritade av mig själv eller hämtade från [artbreeder.com](http://artbreeder.com) eller [unsplash.com](http://unsplash.com) och får användas fritt. Undantaget är karaktärsporträtten i karaktärsbeskrivningarna som är ritade av [Jeff Preston](#) och används enligt en [Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](#).

The Amber Oath är ett äventyr designat för fem spelare på Rookie-nivå. Eftersom detta scenario är designat för konventet Sävcon XX finns det färdigskrivna karaktärer, särskilt anpassade för äventyret, dessa finns som i appendix A. Med lite modifikation kan detta äventyr spelas med fem andra Rookie-agenter eller färre mer erfarna agenter.

Tanken med detta scenario är skrivet för att spelas på ett konvent på fyra timmar. För att uppnå detta kommer scenariot att per design kännas aningen "rälsat" och det finns inte så många beskrivna avvikare från huvudhistorien. Ska detta scenario spelas under förutsättningar där det inte finns en tidsgräns så rekommenderar jag att spelledaren gör äventyret mindre styrt och låter spelarna få utforska världen mer fritt.

Detta scenario är uppdelat i sex delar och det rekommenderas att du läser igenom hela scenariot och alla karaktärerna så du får en övergripande förståelse för scenariot. Del ett är denna introduktion och del två är en inledande teaser som ofta finns i James Bond-filmer för att kasta spelaragenterna direkt in i handlingen. Del tre är en genomgång av uppdraget för spelarna och hela scenariot för spelledaren. Del fyra innehåller alla spelledarpersoner de kommer att stöta på och del fem är de olika platser de kommer att besöka under scenariot och vad som händer där. Del sex är lite bakgrundsfakta till de olika ställen som besöks ifall spelledaren inte har möjlighet att googla upp information innan hen ska spelledda äventyret.

# Del II: Teaser



Som i många James Bond-filmer så kastas spelaragenterna i Operation: Amber Eagle mitt in i handlingen. Detta ger spelarna chansen att testa sina agenter förmågor och det är viktigt för handlingen eftersom det etablerar skurkarna och deras agenda.

Till skillnad från många andra scenarion till James Bond RPG så jobbar spelaragenterna för olika organisationer och det känns rimligt att de får sina instruktioner var för sig. Om äventyret körs med andra agenter än de bifogade så kan detta behövs ändras på lämpligt sätt av spelledaren.

Spelaragenterna har var för sig fått ett kodat meddelande från sin närmaste chef som beskriver deras uppdrag. Dessa finns alla i ett appendix i slutet och bör ges till spelarna i samband med att de får sina karaktärer. De har alla näst intill identiska uppdrag, men eftersom de arbetar för olika underrättelseorganisationer har de små variationer.

I de instruktioner de fått står det att deras uppdrag är att bege sig till Garden by the Bay, Singapore för att möta upp en källa som är villig att sälja information om terroristorganisationen Amber Dawn och deras planerade terroristattack. Inte nog med det så är detta ett försök till ett internationellt samarbete mellan underrättelsetjänster för att sätta stopp för terroristorganisationer i världen. Det här uppdraget behöver lyckas inte bara för att stoppa Amber Dawn utan även för att sätta grunden för framtida samarbeten. Istället för att tävla mot varandra för att få tag i informationen om Amber Dawn har det beslutats att de ska betala 100.000 EUR var och sedan öppet dela på informationen de får fram. Agenterna har därför gemensamt fått tillgång till ett schweiziskt bankkonto där de olika underrättelseorganisationerna tillsammans satt in 600.000 EUR att använda vid förhandlingen med källan.

## A. Garden by the Bay, Singapore

Äventyret börjar med att de sex agenterna möts upp i en svit på Marina Bay Sands Hotel i Singapore för att planera kvällens kontakt med källan. De instruktioner de fått är att källan vill att de ska mötas nedanför superträden i Supertree Grove på kvällen när parken är på väg att stänga. Låt spelaragenterna få presentera sig för varandra, känna lite på sina roller och sätta upp en plan för hur de vill göra för att detta utbyte ska ske säkert. Kom ihåg att Meria Hart är en dubbelagent så hon kommer att vidarebefordra denna information till Amber Dawn, så skurkarna kommer att anpassa sig efter de planer spelaragenterna gör.

När det väl är dags för själva utbytet så är det bokstavligen talat ett stenkast att ta sig in på Garden at the Bay. Alla, några eller åtminstone en av agenterna kommer att bege sig till Supertree Grove och promenera under superträden för att hålla mötet med källan. Källan, en man vid namn Peter Wright, står uppe i det högsta superträdet, som är en restaurang och spanar ned på torget nedanför för att se att kusten är klar. Slå ett dolt [Sixth Sense]-slag med EF x 7 för alla agenter som står på torget nedanför superträden för att upptäcka mannen som står uppe i restaurangen och spanar ned på dem.



Marina Bay Sands Hotel, Singapore





Supertree Grove, Garden at the Bay, Singapore

Om någon karaktär lyckas kommer de att se hur en stor blond man med tatueringar i hela ansiktet (Agnar Kelly) smyger upp bakom mannen som spanar på dem (Peter Wright) och stryker honom med en strypsnara. Agenterna vill säkert ta sig upp men blir stoppade av ett par underhuggare som de behöver besegra. Detta saktar ned dem tillräckligt för att de inte ska hinna ikapp Agnar Kelly som hoppar ut från restaurangen och hängglider ut till en snabb motorbåt ute i havet. Om spelaragenterna i sina planerna har en båt och försöker följa efter Agner Kelly upptäcker de att en stor pråm plötsligt dyker upp och förhindrar att de kan följa efter. Om det utreds så visar det sig att pråmföraren betalats väl i kontanter av en anonym person att blockera spelaragenternas båt.

Om ingen av spelaragenterna upptäcker Peter Wright eller Agnar Kelly så är det bara som att ingen dyker upp till det avtalade mötet. Efter ett tag så märker spelaragenterna aktivitet vid det stora superträdet som är en restaurang. En säkerhetsvakt kommer springandes och pratar panikslaget med någon i sin walkie talkie. Säkerhetsvakterna är snudd på inkompetenta och brukar mest ha att göra med fulla turister så spelaragenterna kan utan större svårigheter ta sig in i restaurangen och hitta den döde Peter Wright. Alla agenterna är tillräckligt kunniga för att utan slag kunna avgöra att han har blivit strypt av en strypsnara. Om ni kör med andra agenter är de som finns med i scenariot och de har expertisen Forensics kan de få fram att han strypts av någon som är väldigt lång, stark och skicklig på att använda en strypsnara.

Om inte spelaragenterna vill hamna i en massa byråkratiskt polisarbete och göra sin närvaro kända för den singaporienska staten är det bäst att bege sig ut från trädgården innan den riktiga polisen anländer. De behöver såklart rapportera in detta till sina överordnade. De kan antingen bege sig till hotellet och chansa på att det fortfarande är säkert eller så kan de bege sig till ett *safe house* som MI6 har i närheten. Om spelaragenterna är intresserade av att följa procedurer är det lämpligt att vid detta tillfälle passa på att rapportera in till högkvarteret, och även om spelarna inte tänker på det kan det vara bra att påminna dem om procedurer.

# Del III: Genomgångar



## B. Genomgång för agenterna

Efter de misslyckade händelserna i Singapore så får agenterna tala med M och hans motsvarigheter i de andra länderna via videokonferens. När alla väl har anslutit till den krypterade anslutningen så tar M till orda med en smått sur röst.

*“Bra, då är vi alla samlade. Ert senaste uppdrag i Singapore var ett gigantiskt misslyckande. Källan är inte vid liv och vi har inte fått tag i informationen. Dessutom har vi en mindre incident i Singapore med ett lik på en offentlig plats och polisen som utreder en massa misstänkta utlänningar som befunnit sig i närheten.”*

Om någon av spelaragenterna protesterar så höjer M handen och stoppar dem annars, så fortsätter han bara.

*“Jag har läst era rapporter och förstår att ni kanske inte är helt ansvariga, det är uppenbart att Amber Dawk upptäckt källan och på något sätt fått reda på mötesplatsen i förväg. Vi ska dock ge er en ny chans att reda upp den här röran om inte annat för att vi vill att det här samarbetet mellan våra organisationer ska fungera.”*

*“Turligt nog för er har vi fått tag på några ledtrådar. Restaurangchefen på en av restaurangerna hade satt upp en illegal kamera för att övervaka sina anställda. Från den kameran lyckades vi enkelt identifiera den här mannen, Agnar Kelly, en erfaren legosoldat. Vår information visar att han den senaste tiden har arbetat åt vapenhandlaren och grevinnan Emeline von Junzt. Den döda källan i Singapore har också identifierats som Peter Wright, en amerikansk konstexpert som också har haft visst samröre med just grevinnan von Junzt. Våra källor säger att grevinnan von Junzt imorgon kväll kommer att närvara vid en konstauktion på Baden-Baden Casino och bjuda på stycket Ensamhet av Blago Meyer, eftersom hon verkar besatt av denna föga kända konstnär. Vi vill att ni beger er till Tyskland, infiltrerar konstauktionen och undersöker om grevinnan har någon koppling till Amber Dawn”.*

Ge spelarna handout 1 och 2. Sändningen bryts sedan och det knackar sedan på dörren till rummet de befinner sig i. När de öppnar så ser de en spinkig man i 25-årsåldern med glasögon. Han presenterar sig (och kan identifiera sig) som George Guillam från Q-avdelningen. Med sig har han spelaragenternas flygbiljetter till Karlsruhe samt följande gizmos.

### **Gemensamt:**

En attachéväska som gömmer allt som finns däri för flygplatsers röntgenapparater.

### **Aurelia Knight:**

Bankkort som innehåller dolda låsdyrkar för både vanliga och elektroniska lås

### **Jens Kühn:**

Klocka som stör kan störa ut all trådlös kommunikation (utom er egen). Wifi, bluetooth, Mobilnät, etc.

### **Lily Sharp:**

En kamera som kan scanna föremål i hög upplösning och kan ta bilder från andra spektrum som t.ex. IR, UV, etc.

### **Sasha Lebed:**

Liten ätbar avlyssningsutrustning som stoppas i någons dryck. Personen blir antennen. Funkar i ca 15 minuter.

### **Xu Zhi:**

Solglasögon med satellituppkoppling till ansiktsgenkänningsdatabas som identifierar personer på ett ögonblick.

### **Meira Hart:**

Ett cigarettpaket som egentligen är en granat med sömngas. De som andas in gasen blir medvetslösa i ca 10 min



## C. Genomgång för spelledaren

Vapenhandlare och grevinnan Emeline von Junzt är egentligen en kvinna vid namn Amber Tudeer och är barnbarn till Aarne Tudeer en känd nazist som försvann efter andra världskriget. Ambers mamma var Anni Tudeer men levde stora delar av sitt liv under täckmantel som Mossadagenten Rivke Ingber. Både hennes mamma och morfar dödades när de gjorde ett försök att återupprätta det tredje riket under 1980-talet med sin organisation National Socialist Action Army (NSAA). Så vitt Amber har lyckats pussla ihop så dödades de både under en operation vid namn Icebreaker som leddes av en MI6-agent vid namn James Bond. Att få veta mer vad som hände i operation Icebreaker och att hämnas mot MI6 och deras allierade är några av de drivkrafter som driver Amber. Hon ser dock sitt främsta uppdrag att uppfylla familjens öde och återupprätta det tredje riket. Amber har därför etablerat sig en ny identitet i form av Emeline. Som Emeline gifte hon sig med den rike greven Fredrick von Junzt. Kort efter giftermålet så omkom greven i en hjärtattack, vilket gjorde Emeline till en väldigt rik änka och ägare av ett av världen största transportföretag Auroracorp. Denna rikedom har hon använt för att i hemlighet bygga upp sin terrororganisation Amber Dawn med målet att återuppväcka det tredje riket. Utåt sett är hon mest en konsthandlare och societetsdam som väldigt diskret använder sitt globala transportföretag att förmedla förbjudna artiklar, som vapen till länder med embargo. Trots att de flesta underrättelsetjänster känner till henne illegala vapenhandel blundar de flesta eftersom grevinnan Emeline von Junzt har många mäktiga vänner och aldrig gjort något för att allvarligt reta upp dem.

För ungefär två år sedan så fick Amber kontakt med en rysk nazist som var villig att dela med sig av information till henne. Den viktigaste informationen var ett spår efter ett av de hemliga vapen som tyskarna utvecklade under andra världskriget, nämligen *die Schallkanone-II*. Det visade sig att under krigets sista dagar hade vapnet lastats på en tysk ubåt tillsammans med oerhört värdefulla konstföremål som det ursprungliga bärnstensrummets väggar. Denna ubåt blev dock sedan tillfångatagen av den sovjetiska armén och flyttad till en hemlig plats. Sovjet försökte få vapnet att fungera men de lyckades inte. I sanningens namn försökte de inte särskilt väl eftersom den ursprungliga ljudvapnet *Schallkanone* utvecklad av Dr. Richard Robert Wallauschek var en känd flopp. Det ljudvapnet var inte starkt nog att döda, hade kort räckvidd och var väldigt klumpigt. Ambers information från nazitiden som hon ärvt av sin morfar visade dock att *Schallkanone-II* inte var en flopp. Det hade gjorts om till att istället för att rikta in sig mot människor istället rikta in sig mot byggnader, och lyckades med det med enorm effektivitet.

I jakten efter var denna gamla hemliga sovjetiska forskningsanläggning lade Amber ned mycket tid och resurser. Till sist fick hon höra ett rykte. Blago Meyer, en tysk forskare som under Operation Osoaviakhim "övertalats" att hjälpa Sovjet med deras forskning hade sett ubåten, vapnet och bärnstensrummet. Blago Meyer var fortfarande lojal mot tredje riket och ville dela denna information till de nyckelpersoner han visste fanns kvar. Det var dock svårt att få ut denna informationen eftersom han var konstant övervakad. Så Blago Meyer som även hade en konstnärlig talang beslutade sig för att fokusera mer på sin konst och lämna ledtrådar i de konstverk han skapade i hopp om att de skulle nå fram till de personer som skulle återupprätta det tredje riket igen.

När Amber fick höras om detta gjorde hon sitt yttersta för att samla alla konstverk som Blago Meyer någonsin skapat och försöka tyda ledtrådarna. Hon tror sig ha lyckats, det finns nämligen delar av koordinater kodade med ett gammalt tysk chiffer på en del av hans konstverk. Det saknas dock en sista del och Amber letar nu energiskt efter ett till konstverk med den sista koddelen.

Peter Wright en konsthandlare med lite tvivelaktigt rykte som ibland anställs av Emeline för att hitta Blago Meyers konstverk råkar av en slump upptäcka att Emeline von Junzt egentligen är ledaren för Amber Dawn och planerar ett attentat mot det planerade stormötet mellan EU:s utrikesministrar i Helsingfors. Peter Wright som ganska ofta passerat över linjen över vad som är lagligt för att införskaffa konstverk ser detta som en chans att tjäna pengar. Han roffar åt sig de bevis han kan hitta och kontaktade de underrättelsetjänster han kunde komma på för att sälja informationen.

Spelaragenterna samt Meira Hart, en israelisk Mossad-agent från en lång familj av Mossad-agenter, är de som får i uppdrag att söka kontakt med Peter Wright. Det ingen vet är dock att Meira Harts mamma en gång i tiden blev rekryterad som dubbelagent av Ambers mamma när hon var Mossad-agent. Amber har utnyttjat detta och även vänt Meira Hart till en dubbelagent för Amber Dawn. Så när Meira Hart får höra talas om en källa som vill sälja information om Amber Dawn så kontaktar hon Amber som i sin tur skickar sin främste hantlangare Agnar Kelly för att ta hand om källan i Singapore.

Amber Tudeer, som är övertygad att faran är över, beger sig som planerat till Baden-Baden för att på konstauktionen bjuda på det senaste konstverket av Blago Meyer som dykt upp på marknaden. Den stora tavlan heter Ensamhet, har som Amber misstänker den sista koddelen dold bakom färgen och förväntas säljas för det relativt höga priset 25.000 euro.

Innan auktionen börjar skickar Meira Hart ett väldigt kort meddelande till Amber som säger: "*Agnar Kelly identifierad. Agenter på väg till Baden-Baden för att utreda dig.*" Detta gör att Amber blir mycket mer försiktig under sin vistelse på Casino Baden-Baden och Agnar Kelly håller en väldigt låg profil för att inte bli upptäckt och vidare kopplad till Grevinnan Emeline von Junzt.

Meira Hart gjorde sitt bästa för att hålla meddelandet kort för att undvika att bli upptäckt, men två underrättelsetjänster upptäcker det krypterade meddelandet. Det tar fram till dess att spelaragenterna anländer till Baden-Baden att dekryptera meddelandet, men underrättelsetjänsterna skickar då ett meddelande till sina agenter, se handout 3.



# Del IV: Spelledarpersoner



## A. Fiender

### GREVINNAN EMELINE VON JUNZT (AMBER TUDEER)



**STR:** 7   **DEX:** 8   **WIL:** 10   **PER:** 10   **INT:** 12

#### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Charisma ( 6 / 16 ), Demolitions ( 1 / 13 ), Driving ( 2 / 11 ), Evasion ( 5 / 12 ), Fire Combat ( 5 / 14 ), Hand-to-hand Combat ( 1 / 8 ), Seduction ( 3 / 16 ), Stealth ( 3 / 13 )

**FÖRMÅGOR:** Connoisseur

**LÄNGD:** 5'9"

**VIKT:** 115 lbs

**ÅLDER:** 38

**UTSEENDE:** Striking

**FAME POINTS:** 61

**SURVIVAL POINTS:** 6

**HASTIGHET:** 2

**NÄRSTRIDSSKADA:** B

**STAMINA:** 28 h

**SPRINGA:** 25 min

**BÄRA:** 101-150 lbs

**VAPEN:** None

**EXPERTISER:** Fine Arts, Rare Collectables, Political Science

**SVAGHET:** Vengeful

**EGENHETER:** None

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (0), Persuasion (-3), Seduction (+1), Interrogation (-2), Torture (0)

**BAKGRUND:** Ambers mamma var Anni Tudeer men levde stora delar av sitt liv under täckmantel som Mossadagenten Rivke Ingber. Både hennes mamma och morfar dödades när de gjorde ett försök att återupprätta det tredje riket under 1980-talet med sin organisation National Socialist Action Army (NSAA). Amber uppfostrades av sin pappa som också var en medlem av NSAA och har sedan barnsben blivit matad med att hennes öde är att bli det nya tredje rikets ledare. Amber har alltid undrat vad som egentligen hände hennes med sin mamma och morfar. Så vitt Amber har lyckats pussla ihop så dödades de både under en operation vid namn Icebreaker som leddes av en MI6-agent vid namn James Bond. Att få veta mer vad som hände i operation Icebreaker och att hämnas mot MI6 och deras allierade är några av de drivkrafter som driver Amber. Hon ser dock sitt främsta uppdrag att uppfylla familjens öde och återupprätta det tredje riket.

Amber har därför etablerat sig en ny identitet i form av Emeline. Som Emeline gifte hon sig med den rike greven Fredrick von Junzt. Kort efter giftermålet så omkom greven i en hjärtattack, vilket gjorde Emeline till en väldigt rik änka och ägare av ett av världen största transportföretag Auroracorp. Denna rikedom har hon använt för att i hemlighet bygga upp sin terrororganisation Amber Dawn med målet att återuppväcka det tredje riket. Utåt sett är hon mest en konsthandlare och societetsdam som väldigt diskret använder sitt globala transportföretag att förmedla förbjudna artiklar, som vapen till länder med embargo. Trots att de flesta underrättelsetjänster känner till henne illegala vapenhandel blundar de flesta eftersom grevinnan Emeline von Junzt har många mäktiga vänner och aldrig gjort något för att allvarligt reta upp dem.

## AGNAR KELLY



**STR:** 14   **DEX:** 9   **WIL:** 11   **PER:** 8   **INT:** 6

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Charisma ( 1 / 12 ), Demolitions ( 4 / 10 ), Driving ( 4 / 12 ), Evasion ( 2 / 13 ), Fire Combat ( 4 / 12 ), Hand-to-hand Combat ( 3 / 17 ), Interrogation ( 4 / 10 ), Sixth Sense ( 3 / 10 ), Stealth ( 5 / 15 ), Torture ( 5 / 13 )

**FÖRMÅGOR:** Photography

**LÄNGD:** 6'6"

**VIKT:** 250 lbs

**ÅLDER:** 27

**UTSEENDE:** Plain

**FAME POINTS:** 120

**SURVIVAL POINTS:** 6

**HASTIGHET:** 1

**NÄRSTRIDSSKADA:** C

**STAMINA:** 30 h

**SPRINGA:** 40 min

**BÄRA:** 211-280 lbs

**VAPEN:** Browning HP 1935, Garrotte

**EXPERTISER:** Skydiving, Hang gliding

**SVAGHET:** Overconfident

**EGENHETER:** Entire body is covered with celtic tattoos. He believes that these tattoos will protect him from serious harm. Not social at all and prefers not to speak at all.

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (-4), Persuasion (-6), Seduction (-6), Interrogation (-6), Torture (-4)

**BAKGRUND:** Agnar Kelly är grevinnan Emeline von Juntz trogna livvakt och underhuggare. Agnar Kelly kommer från nordöstra Skottland och väldigt lite är känt om hans uppväxt. Han tog i unga år värvning i den brittiska armén, men fick snabbt avsked för hans alltför våldsamma tendenser. Efter det begav han sig hem till sina familj och försökte knyta an till sina piktiska rötter. Han skaffade sig tatueringar på hela kroppen, även ansiktet, med piktiska / keltiska tecken som han är övertygad skyddar honom från skada. Han började jobba som legosoldat och uppmärksammades för sin skicklighet och brutalitet i strid. Han rekryterades snabbt av Grevinnan Emeline von Juntz och han har sedan dess lojalt jobbat åt henne.

## MEIRA HART



**STR:** 6   **DEX:** 10   **WIL:** 11   **PER:** 9   **INT:** 8

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Charisma ( 2 / 13 ), Driving ( 1 / 10 ), Evasion ( 2 / 10 ), Fire Combat ( 2 / 11 ), Hand-to-hand Combat ( 2 / 8 ), Interrogation ( 1 / 9 ), Seduction ( 2 / 14 ), Stealth ( 2 / 12 ), Torture ( 1 / 10 )

**FÖRMÅGOR:** Photography, Connoisseur, First Aid

**LÄNGD:** 5'6"

**VIKT:** 125 lbs

**ÅLDER:** 26

**UTSEENDE:** Attractive

**FAME POINTS:** 38

**SURVIVAL POINTS:** 1

**HASTIGHET:** 2

**NÄRSTRIDSSKADA:** A

**STAMINA:** 30 h

**SPRINGA:** 40 min

**BÄRA:** 101-150 lbs

**VAPEN:** Heckler & Koch VP-70

**EXPERTISER:** Computers, Forensics, Law

**SVAGHET:** Undercover Terrorist

**EGENHETER:** None

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (+2), Persuasion (-2), Seduction (+2), Interrogation (0), Torture (0)

**BAKGRUND:** Meira Hart jobbar för den israeliska säkerhetstjänsten Mossad och har en bakgrund som kriminalinspektör inom polisväsendet. Hennes familj har varit mossadagenter i flera generationer. Meiras mamma, Adar Hart, var kollega med Rivke Ingber och vändes till att arbeta för NSAA av henne. Adar uppmuntrade sin dotter att följa i hennes fotspår och blev lätt rekryterad till Amber Dawn av grevinnan Emeline von Juntz. Meira är skicklig på informationsinsamling och har många kontakter. Hon har en diplomatisk personlighet som gör det lätt för henne att infiltrera olika grupper. Hennes nuvarande mossad-täckmantel är som säljare inom läkemedelsindustrin.



# B. Vänner

## PETER WRIGHT



**STR:** 5   **DEX:** 5   **WIL:** 10   **PER:** 7   **INT:** 14

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Boating ( 1 / 7 ), Charisma ( 1 / 11 ), Driving ( 1 / 7 ), Forgery ( 8 / 15 ), Gambling ( 3 / 10 ), Languages ( 1 / 15 ), Local Customs ( 5 / 12 )

**FÖRMÅGOR:** Photography, Connoisseur

**LÄNGD:** 5'6"

**VIKT:** 195 lbs

**ÅLDER:** 33

**UTSEENDE:** Normal

**FAME POINTS:** 41

**HASTIGHET:** 1

**NÄRSTRIDSSKADA:** A

**STAMINA:** 28 h

**SPRINGA:** 25 min

**BÄRA:** 60-100 lbs

**EXPERTISER:** Fine Arts, Jewelry, Rare Collectibles, Law, Golf, Economics/Business

**SVAGHET:** Fear of dogs

**EGENHETER:** Taps quite often with his fingers on the table.

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (+2), Persuasion (+2), Seduction (+4), Interrogation (+4), Torture (+6)

**BAKGRUND:** Peter Wright är en föräldralös som växte upp på gatan. För att försörja sig började han att förfalska id-kort och blev rätt duktig på det. Han vidgade sin karriär med att börja förfalska konst och fann där sin fallenhet. Efter att ha blivit rätt förmögen på att sälja förfalskningar av kända konstverk så har han dragit sig bort från det illegala utan att ha åkt fast och istället börjat köpa och sälja konst. På sista tiden har han jobbat exklusivt åt Grevinnan Emeline von Junzt för att hjälpa henne att spåra upp konstverk av Blago Meyer och övertala ägarna att sälja dem.

## GEORGE GUILLAM



**STR:** 6   **DEX:** 9   **WIL:** 6   **PER:** 8   **INT:** 13

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Charisma ( 1 / 7 ), Cryptography ( 3 / 16 ), Demolitions ( 3 / 16 ), Driving ( 1 / 9 ), Electronics ( 3 / 16 ), Forgery ( 3 / 11 ), Science ( 3 / 16 )

**FÖRMÅGOR:** Photography, First Aid

**LÄNGD:** 5'8"

**VIKT:** 150 lbs

**ÅLDER:** 26

**UTSEENDE:** Normal

**FAME POINTS:** 33

**HASTIGHET:** 2

**NÄRSTRIDSSKADA:** A

**STAMINA:** 28 h

**SPRINGA:** 25 min

**BÄRA:** 101-150 lbs

**EXPERTISER:** Computers, Chemistry, Forensics

**SVAGHET:** None

**EGENHETER:** Fiddles with his glasses when he is nervous.

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (+2), Persuasion (+4), Seduction (+2), Interrogation (0), Torture (0)

**BAKGRUND:** George Guillam är mestadels britt men har fransk påbrå och kommer från en familj som har jobbat åt MI6 i generationer. Till skillnad från sina släktingar har George aldrig varit särskilt lämpad för fältarbete på grund av sina många allergier. Istället har George börjat arbeta på Q-avdelningen med att utrusta agenter med den utrustning de behöver.

## DIDI STARK



**STR:** 6   **DEX:** 11   **WIL:** 8   **PER:** 11   **INT:** 8

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Charisma ( 1 / 9 ), Driving ( 2 / 13 ), Fire Combat ( 1 / 12 ), Gambling ( 3 / 14 )  
Hand-to-hand Combat ( 2 / 8 ), Seduction ( 1 / 9 ), Stealth ( 1 / 10 )

**FÖRMÅGOR:** Photography, First Aid

**LÄNGD:** 5'8"

**VIKT:** 115 lbs

**ÅLDER:** 24

**UTSEENDE:** Good-looking

**FAME POINTS:** 31

**HASTIGHET:** 2

**NÄRSTRIDSSKADA:** A

**STAMINA:** 28 h

**SPRINGA:** 25 min

**BÄRA:** 101-150 lbs

**VAPEN:** H&K VP-70

**EXPERTISER:** Popular culture

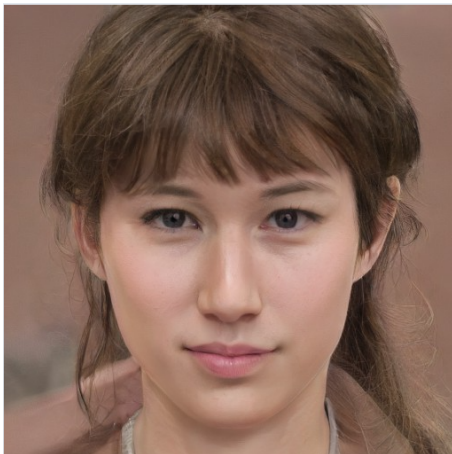
**SVAGHET:** None

**EGENHETER:** Makes a lot of references to popular culture and often quotes high concept movies and song lyrics.

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (+1), Persuasion (+2), Seduction (+2), Interrogation (-1), Torture (0)

**BAKGRUND:** Didi Stark är en nybliven agent inom den tyska underrättelsetjänsten BND. Hon sökte initialt till polisen men efter att ha visat exceptionella resultat på inskrivningsprovet har hon blivit utbildad till agent. Hon väntar ivrigt på sitt första uppdrag och hoppas att livet som hemlig agent ska bli som i en actionfilm. I väntan på sitt första egna uppdrag är hon stationerad på hemmaplan för att hjälpa operationer inom rikets gränser. Enligt henne ett tråkigt uppdrag där det är alldeles för lite action.

## SASHURA KOROLEVA



**STR:** 12   **DEX:** 8   **WIL:** 12   **PER:** 8   **INT:** 5

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Boating ( 3 / 11 ), Charisma ( 1 / 13 ), Driving ( 3 / 11 ), Fire Combat ( 3 / 11 ),  
Hand-to-hand Combat ( 1 / 13 ), Mountaineering ( 1 / 13 ), Piloting ( 3 / 11 )

**FÖRMÅGOR:** Photography, First Aid

**LÄNGD:** 6'

**VIKT:** 175 lbs

**ÅLDER:** 29

**UTSEENDE:** Normal

**FAME POINTS:** 76

**HASTIGHET:** 2

**NÄRSTRIDSSKADA:** B

**STAMINA:** 30 h

**SPRINGA:** 40 min

**BÄRA:** 151-210 lbs

**VAPEN:** Mosin-Nagant Rifle (As No. 4 rifle)

**EXPERTISER:** Outdoor Survival, Zoology, Skiing, Botany, Toxicology, Skydiving

**SVAGHET:** Traumatic Flashbacks

**EGENHETER:** Sashura distrusts electronic and high tech equipment and prefers to do things the old fashioned way.

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (0), Persuasion (-1), Seduction (+1), Interrogation (-1), Torture (-4)

**BAKGRUND:** Sashura Koroleva är en rysk medborgare som arbetar för den ryska underrättelsetjänsten SVR. Hon var en lovande agent och genomförde flera operationer både i Afghanistan och Georgien. Hennes senaste uppdrag spårade dock ut och blev väldigt blodigt. Flera av hennes kollegor miste livet och hon kom knappt undan med livet i behåll. Sashura blev sig aldrig lik efter den misslyckade operationen, hon har traumatiska flashbacks i stressade situationer och drömmer ofta hemska mardrömmar kring det som hände. I ett försök att söka sig till ett mer stressfria uppdrag sökte hon en tjänst som operativ agent på Svalbard. Hon är den enda ryska agenten i Svalbard och bevakar ryska intressen på Svalbard. Hon har ett kontor på generalkonsulatet i Barentsburg och njuter av det väldigt avslappnade och lugna livet på Svalbard.



## LIM SOPHEAP



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

### FÄRDIGHETER (VÄRDE/GRUNDCHANS)

Boating ( 2 / 11 ), Charisma ( 1 / 9 ), Driving ( 1 / 10 ), Fire Combat ( 1 / 10 ), Hand-to-hand Combat ( 2 / 12 ), Pickpocket ( 3 / 13 ), Sixth Sense ( 2 / 10 ), Stealth ( 2 / 11 )

**FÖRMÅGOR:** First Aid, Photography

---

**LÄNGD:** 5'6"

**VIKT:** 150 lbs

**ÅLDER:** 26

**UTSEENDE:** Normal

**FAME POINTS:** 38

**HASTIGHET:** 2

**NÄRSTRIDSSKADA:** B

**STAMINA:** 28 h

**SPRINGA:** 25 min

**BÄRA:** 101-150 lbs

**VAPEN:** Marakov 9mm

---

**EXPERTISER:** Cricket, Economic/Business, Political Science

**SVAGHET:** Code of Honour, will never harm and always protect civilians at any cost.

**EGENHETER:** Lim always has a positive attitude and acts as if he does not have a care in the world, regardless of how dire a situation he is in.

**INTERAKTIONSMODIFIERARE:** Reaction (+1), Persuasion (0), Seduction (0), Interrogation (0), Torture (-1)

**BAKGRUND:** Lim Sopheap är en kambodjansk medborgare som kommer från en rätt välställd kambodjansk familj. Han har kinesiskt påbrå på sin mammas sida släkten och hans familj har alltid sympatiserat med Kina politiskt. Efter sina ekonomistudier på universitetet så rekryterades han relativt enkelt av den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu. Idag driver han ett handelsbolag som exporterar textilier samtidigt som han håller koll på vad som händer i Kambodja och rapporterar det till sina handläggare i Kina. Som en del i sitt jobb som agent har han skaffat sig många kontakter inom den undre världen och hjälper dem ofta att smuggla saker in och ut ur landet.

# Del V: Platser och händelser



## A. Casino Baden-Baden

Spelaragenterna anländer tidigt på eftermiddagen till Airport Karlsruhe - Baden-Baden efter en ganska lång flygresa med mellanlandningar i både Zürich och Wien. På flygplatsen blir de mötta av den unga kvinnliga agenten Didi Stark från BND, som är stationerad i Stuttgart. Didi Stark har informerats om att spelaragenterna ska till Casino Baden-Baden för att övervaka grevinnan Emeline von Junzt och fått order att hjälpa spelaragenterna med allt som de kan tänkas behöva medan de befinner sig i Tyskland. Didi lämnar över ett telefonnummer där hon kan nå dygnet runt, tjänstevapen till alla agenterna samt tre stycken skottsäkra sportbilar (en Austin Martin DB 11, en Qiantu K50 och en BMW i8 Coupé) till agenterna.

Bilmodell	PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR	Special
Austin Martin DB 11	+2	2	110	200	425	3	7	
BMW i8 Coupé	+2	4	100	155	315	3	8	
Qiantu K50 *	+3	3	90	125	230	3	6	+1 EF Trick and Double Back maneuvers

\* Qiantu K50 är en eldriven sportbil

När de är på väg ut från flygplatsen får två slumpmässigt utvalda spelaragenter ett krypterat meddelande från sin underrättelsetjänst om att det finns en potentiell mullvad. Ge dessa personer Handout 3 enskilt utan de andra spelaragenternas kännedom.

Spelaragenterna hittar lätt sina bilar på parkeringen utanför flygplatsen och det är rimligt att de delar upp sig två och två i bilarna för att färdas mot konstauktionen. Det är ungefär 15 km till Casino Baden-Baden från flygplatsen och det tar omkring 25 minuter med bil. Spelaragenterna har tre sviter med två sovrum bokade på Hotel Belle Epoque Baden Baden, ungefär 650 meter från Casinot. Eftersom spelaragenterna färdas i reskläder är kommer de att behöva byta om innan konstauktionen eftersom klädkoden vid denna tillställning är ganska strikt. När spelaragenterna checkar in så hälsar de i receptionen att de har fått kläderna som de beställt. Det är Didi Stark som har ordnat måttsydda smokings och aftenklänningar så att de är korrekt klädda för Casino Baden-Baden. Spelaragenterna har lite tid innan kvällens konstauktion så låt spelarna göra de förberedelser de vill innan det är dags för konstauktionen på kvällen.

När det väl blir kväll är det dags för konstauktionen, vilket sker i samband med en lyxigare tillställning på casinot. Casino Baden-Baden är ett ungefär 200 år gammalt casino vars olika rum är lyxigt inredda som de kungliga franska slotten under 1800-talet. Mycket inspiration är hämtat från slottet i Versailles med dekadenta röda interiörer, glittrande kristallkronor, massvis med speglar och vackra sidentyger samt guldmålade skulpterade lister. Casinot har kallats för "*det vackraste casinot i världen*" av både filmstjärnor och kungligheter och de gör sitt bästa för att leva upp till det namnet.

Själva auktionen är inte i en av spelrummen utan i den delen av casinot som är ett konferenscenter. De som håller i auktionen är ett internationellt känt auktionshus och just denna auktion är till stora delar en välgörenhetsauktion för organisationen *Barnen är vår framtid*. Många av de som är med på auktionen har ätit bankettmiddag innan och planerar att spendera kvällen med att spela spel i ett eget rum på casinot där alla vinster går till välgörenhet. Grevinnan Emeline von Junzt har varit på bankettmiddagen och är nu på väg till konstauktionen. Det är ett 50-tal gäster som har varit på banketten och ytterligare 50-tal

som bara är där för att bjuda på konstverk. Grevinnan har en budget på 500.000 EUR och det enda konstverk som hon är intresserad av att köpa är *Ensamhet* av Blago Meyer. Det verket förväntas auktioneras ut för ungefär 50.000 EUR men grevinnan planerar att köpa lite annan konst efteråt för att hålla uppe fasaden av att vara en konstsamlare. Auktionen börjar och de spelaragenter som har expertisen *Fine Arts* märker att det finns en hel del fina, men inga exceptionella konstverk på auktionen och många av dem verka säljas lite till överpris.



Casino Baden-Baden, Baden-Baden, Tyskland

När väl auktionen har börjat och Grevinnan Emeline von Junzt har identifierats så finns det ett par saker som spelaragenterna skulle kunna tänkas vilja göra och här följer tankar kring några av dem.

#### **De vill ta kontakt med grevinnan**

Om spelaragenterna närmar sig grevinnan är hon väldigt charmerande och talar mest om välgörenheten och konstauktionen. Hon talat gladeligen om konst och konstnärer, men eftersom hon blivit varnad av Meira är på sin vakt. Om spelaragenterna försöker föra upp hennes karriär som vapenhandlare så försöker hon bara snabbt byta ämne och säga att det finns en tid och en plats för att tala om sådana saker, men detta är inte rätt tid. Hennes assistent ger dem ett visitkort med en kontaktperson som kan ta upp diskussionen med.

Är spelarna så pass framåt att de frågar henne rätt ut om hon är kopplad till Amber Dawn så försöker hon återigen byta ämne och tysta ned det hela. Hon gör ett försök att spela rädd och upprörd som om hon blir skrämmd av det spelarna säger, ett [Sixth Sense]-slag med EF x 5 genomskådar henne dock. Hon gillar inte att spelaragenterna är henne på spåren och föreslår diskret att de kan mötas upp imorgon vid lunch på en herrgård utanför staden. Grevinnan har inga planer på att möta upp dem på herrgården utan det är en fälla där en handfull av hennes hantlangare ligger i bakhåll. Grevinnan har dock underskattat spelaragenternas antal och kompetens så det borde inte göras till en allt för svår strid.

#### **De försöker förföra grevinnan**

Eftersom grevinnan är förvarnad så är hon inte särskilt lätt att förföra. Lyckas dock en spelaragent med ett [Seduction]-slag mot EF x 3 så blir hon väldigt tagen av agentens charm. Hon bjuder då upp spelaragenten upp till sitt svit på Brenners Park-Hotel. Vad som händer där tänker jag inte gå in i detalj på (håller detta PG-13), men det borde vara lämpligt att spelaragentet får möjlighet att söka igenom grevinnans rum och upptäcka att hon har en flygbiljett till Siem Reap imorgon.



### De vill sätta en spårsändare på grevinnan

Driftiga spelaragenter kan sätta en spårsändare på henne och det finns rätt så mycket distraktioner på casinot så det borde vara ett enkelt slag att göra detta utan att bli upptäckta. Förslagsvis ett **[Stealth]**-slag med EF x 7, men kan modifieras beroende på vilken approach spelarna tar. Lyckas de så kan de morgonen efter auktionen se att grevinnan hoppar på ett flygplan och landar i Siem Reap, Kambodja.

### De försöker komma åt konstverket innan det säljs

Om de bara vill granska tavlan, under uppsyn, så går det att göra antingen genom att muta en vakt eller att bara fråga auktionshuset om det är ok att granska tavlan. De kan till och med låta spelaragenterna få fotografera konstverket om de så önskar. Om de använder Scanner-kameran från Q-bransch kommer de senare att kunna se på analysen att det finns ett hemligt krypterat meddelande under det översta färglagret. En timmes arbete och ett lyckat **[Cryptography]**-slag med EF x 5 ger att det krypterade meddelanden använder en kod som nazisterna använde under andra världskriget och att det är delar av en koordinatangivelse. Alla delar behövs dock för att lista var platsen ligger.

Det går även att placera en spårsändare på tavlan och eftersom Grevinnan kommer att vilja ha den med sig så kommer den att visa exakt samma sak som om de hade placerat en spårsändare på grevinnan.

Planerar de att stjäla tavlan är det svårare. Säkerheten på Casino Baden-Baden är väldigt hög och sköts av ett privat säkerhetsbolag som ingen av underrättelsetjänsterna har något inflytande över. Det är också väldigt svårt att få tag i ritningar över casino eftersom de är säkerhetsklassade för att förhindra att någon rånar stället. Spelaragenterna kan försöka att diskret stjäla tavlan men förutom alla säkerhetssystem de inte känner till (lasersensorer, rörelsedetektorer, m.m.) så finns det tre patrullerande vakter som vaksamt övervakar konstverken på plats och två stycken i en säkerhetscentral som bevakar via videokameror. Ett lyckat **[Electronics]**-slag EF x 3 behövs för att stänga av säkerhetssystemen och kameror utan att sätta igång alarmen och ett **[Lockpicking]**-slag EF x 5 för att öppna låset till glasmontern som håller tavlan. Utöver det måste de också ta hand om vakterna på ett bra sätt och säkerligen slå ett lämpligt svårt **[Stealth]**-slag. Lyckas de stjäla tavlan så kommer Meira att kontakta grevinnan som i sin tur kontaktar Agnar Kelly som kommer att försöka återerövra tavlan på samma sätt som om spelaragenterna vunnit auktionen.



Ensamhet av Blago Meyer

### De bjuder över grevinnan i auktionen

Om spelaragenterna bestämmer sig för att använda de 600.000 EUR som de egentligen skulle betala Peter Wright med så har de mer tillgängligt kapital än Grevinnan. Grevinnan har bara 500.000 EUR och om spelaragenterna är villig att betala 525.000 EUR så vinner de budgivningen på Ensamhet av Blago Meyer. Det väcker ganska stor uppståndelse att en tavla värderad till

50.000 EUR säljs för 525.000 EUR, många klappar händer och är glada, pengarna går ju ändå till välgörenhet. Även om grevinnan försöker hålla skenet uppe med ett stort leende och gratulationer till vinnarna så kan den observante märka att hon är klart upprörd över detta. Efter auktionen så kontaktar grevinnan Agnar Kelly och ger honom order om att stjäla tillbaka tavlan och att hon inte bryr sig om hur han gör.

Beroende på vilka åtgärder som spelaragenterna vidtar så kommer detta att spela ut sig väldigt olika. Auktionshuset kommer att fråga var de ska skicka tavlan och om spelarna bara säger en adress och sedan lämnar auktionshuset så kommer Agnar Kelly och hans man att slå till mot tavlan när tavlan lämnar casinot. Säkerhetsbolaget som skyddar föremålen är duktiga men de är inte utrustade för att hantera ett anfall av ett dussin vältränade och välutrustade legosoldater ledda av Agnar Kelly. Värdetransportbilen som transporterar all konst från casinot blir anfallen och alla vakterna dödade. Det enda som stjåls i detta rån är tavlan Ensamhet av Blago Meyer.

Om spelarna väljer att vidta några egna åtgärder som att kräva att ta med sig tavlan på en gång eller att sköta transporten på helt på egen hand så får man anpassa vad som sker. Agnar Kelly och en dussin legosoldater kommer att anfalla och försöka återta tavlan. Om spelaragenterna är närvarande kan det bli en strid mellan Agnar Kelly och dem. Kom ihåg att Agnar Kelly för stunden inte är ute efter att döda spelaragenterna utan att återta tavlan och kommer att arbeta mot det målet. Direkt Agnar har tavlan kommer han att fly och låter legosoldaterna täcka hans reträtt. Ser det ut att gå dåligt för Agnar Kelly kom ihåg att han har Survival Points som han kan använda för att fly undan och återkomma senare i handlingen som en sann underhuggare i en Bond-film.

Om Agnar Kelly misslyckas återta tavlan på grund av spelaragenternas inblandning så kommer grevinnan att kontakta Meira och be henne att hitta den dolda koddelen på tavlan och skicka den till henne. Meira kommer om hon genomför detta att bli avslöjad efter att ha skickat det meddelandet till grevinnan. Se ruta nedan om detta inträffar.

#### **De försöker stjäla konstverket efter auktionen**

Precis som innan auktionen kan spelaragenterna försöka komma åt tavlan. Det är inte lika lätt att granska den nu, men en muta till rätt händer låter dem få kika på tavlan. Det går som tidigare att fotografera tavlan med scanner-kameran eller sätta en spårsändare på den. Det går också att muta sig fram till informationen att tavlan ska transporteras med ett värdetransportflyg till Siem Reap, Kambodja.

#### **Om Meira Hart blir avslöjad som mullvaden**

Om Meira blir avslöjad eller anklagad för att vara mullvaden kommer hon initialt att förneka detta. Om hon känner att det inte finns något sätt att ta sig ur situationen kommer hon att försöka använda sitt äss i rockärmen, sömngasen hon fått från Q-avdelningen. Hon försöker få så många som möjligt att bli medvetslösa och sedan göra sitt bästa att fly till fots. Meira är duktig på att springa och tänker nyttja detta till sin fördel.

Om hon hamnar i en trängd situation är hon fanatisk nog för att hellre dö än att fångas vid liv. Vare sig Meira dör eller tillfångatas så är det inte som att spelaragenterna kommer att få så mycket information ur henne under detta scenario. Det finns tydlig bevis på hennes mobiltelefon att det är hon som är mullvaden, samt att Amber Dawn har fler infiltratörer inom Mossad. Det finns också flera meddelanden med information som hon skickat information till grevinnan von Junzt.

Skulle Meira lyckas komma undan kommer hon att diskret nyttja sina agentfärdigheter för att försvinna för att sedan diskret fly landet och möta upp grevinnan von Junzt. Meira kommer då att vara vid grevinnans sida när de beger sig till den övergivna sovjetiska basen på Svalbard.

## **B. Siem Reap, Kambodja**

Spelaragenterna landar på Siem Reap internationella flygplats och möts på flygplatsen av deras kontakt, den kinesiska agenten Lim Sopheap. Han ger spelaragenterna eventuell utrustning de ordnat med i förväg och berättar att han har en kontakt i den undre världen, Im Sovann, som är skyldig honom en tjänst. De ska träffa vid ett tempel i Angkor om några timmar och Lim säger att det är mycket troligt att Im Sovann har koll på var Grevinnan von Junzt har sin eventuella bas som hon säljer vapen från här i Kambodja. Flygplatsen ligger väldigt centralt i Siem Reap så spelaragenterna så det är enklast att ta vanlig taxi eller tuk-tuks dit man vill bege sig.

Om spelaragenterna har satt en spårsändare på tavlan eller grevinnan von Junzt så pekar den mitt ut på sjön Tônlé Sap. De kan då följa den signalen ut till Amber Dawns forskningskepp istället för att möta upp med Im Sovann.

### **Mötet med Im Sovann i Angkor**

Spelaragenterna har lite tid innan mötet med Im Sovann så de har chansen att göra eventuella förberedelser eller turista lite i Siem Reap. Det finns rum bokade åt agenterna på Viroth's Hotel mitt i centrala Siem Reap om de är intresserade av att nyttja dem. När det väl är dags att bege sig till Angkor så börjar de fört med att bege sig till de mer turisttåta områdena och det stora templet Angkor Wat, men traskar sedan vidare för att komma lite mer till utkanten. Hela tiden agerar Lim lite som en guide, förmodligen för att smälta in, och berättar om Angkor. Angkor är en gammal ruinstad som byggdes någon gång mellan år 800 och år 1200 och det finns många hinduistiska tempel, framför allt till guden Vishnus ära. Under 1300-talet omvandlades dock det stora templet Angkor Wat till en buddhistiskt tempel och än idag vallfärdar många Buddhister för att besöka templet. Som mest bodde det ungefär en miljon människor i Angkor, men staden övergavs under 1500-talet när den invaderades av Champa-riket och Angkor har stått öde sedan dess. Under 1850-talet "upptäckte" franska upptäcktsresande de stora templen i djungeln och när fransmännen koloniserade Kambodja 1907 så lades grunden för en stor och blommande turistnäring i den intilliggande staden Siem Reap. Idag omringar Siem Reap den gamla staden Angkor och mer än två miljoner turister besöker Angkor varje år.



Angkor Wat

När de väl passerat alla turisttåta områden slutar Lim vara guide och leder alla spelaragenterna mot en liten tempelruin i utkanten av Angkor. Där står Im Sovann otåligt och väntar på Lim och spelaragenterna. Han är uppenbarligen inte särskilt glad över att vara där och uppenbarligen nervös. En cigarett dinglar i hans mungipa. Lim och Im har en konversation på khmer där spelaragenterna trots att de inte förstår khmer kan snappa upp att Im inte är glad över att vara där men Lim ger inte upp och till sist verkar dock Im rätt uppgiven och vänder sig mot spelaragenterna och börjar tala till spelaragenterna på engelska. Han ger dem informationen att grevinnan von Junzt äger en forskningsbåt som ligger ute på sjön Tônlé Sap. Det är egentligen inte en forskningsbåt utan det är en hemlig bas där hon tar emot kunder som är intresserade av att köpa vapen.

### **Båten på Tônlé Sap**

Tônlé Sap är både namnet på en sjö och floden som fyller på den med vatten. Sjön är sydostasiens största sjö, men dess storlek och medeldjup varierar väldigt mycket beroende på årstid. Dess yta är mellan 2500 och 16000 kvadratkilometer och medeldjupet är mellan 2 och 10 meter. Det finns väldigt mycket fisk i Tônlé Sap och många fiskar upp sin mat här. Omkring 90.000 människor bor på Tônlé Sap (floden och sjön) i flytande byar.

Båten Electri som grevinnan von Junzt har ankrat där det är som djupast i sjön är en av de större båtarna på sjön. Det ser ut som ett forskningskepp för företaget Auroracorp men när man åker närmare kan man se att det finns två vakter, förmodligen med dolda vapen, som vaktar båten. Det finns två vakter till som på båten och med jämna intervall kommer vakter med båt



och byter av de som är ombord på skeppet. Hur de tar sig ombord är upp till spelaragenterna men vakterna som vaktar båten är inte tänkt att vara något stort motstånd.



### En longtail-båt ute på Tonlé Sap

När spelaragenterna kommer till båten är tanken att grevinnan von Junzt och Agnar Kelly redan ska ha begett sig vidare. På båten finns 4 rum samt ett lastutrymme och maskinrum. Ett vaktrum, en mäss, en lounge och grevinnans privata rum. Vakternas rum är där vakter kan vila upp sig och spendera sin fritid samt mässen där vakterna kan äta innehåller inget spännande. Loungen är ett mycket lyxigare rum fyllt med lyxartiklar som dyr sprit och kubanska cigarrer och det är uppenbart att det är tänkt att underhålla potentiella kunder här inför en eventuell vapenförsäljning. Beger sig spelaragenterna sig ner till lastutrymmet upptäcker de att det är fyllt med illegala vapen, allt från pistoler till kulsprutor och raketgevär. Tillräckligt mycket vapen för att beväpna en mindre armé.

Det sista och mest intressanta rummet är grevinnans privata rum där alla utav Blago Meyers konstverk finns samlade, inklusive tavlan ensamhet. Färgen på tavlan ensamhet är borttvättad och under kan de se det krypterade meddelandet. Letar de igenom rummet noga så hittar de en kundlista över hennes vapenkunder och de personer som hon har i sin ficka samt grevinnans personliga anteckningar.

Listan med de personer som grevinnan mutar inkluderar en del chefer inom den sovjetiska underrättelsetjänsten och kan vara till stort intresse för en agent som kommer från SVR och hjälpa denna att rensa upp korruptionen där.

Bland grevinnans anteckningar finns en sammanställning där hon dekrypterat alla delarna av Blago Meyers koordinater. Med hjälp av en karta eller en karttjänst på telefonen kan de snabbt avgöra att koordinaterna pekar till en plats norr om Pyramiden på Svalbard. Dessutom finns tre gamla svartvita fotografier bland anteckningarna. En bild på en tysk ubåt från andra världskriget vid namn U-1055 som verkade möta upp ett tyskt passagerarfartyg vid namn *Wilhelm Gustloff*. En annan bild på en kostymklädd man med högt hårfäste där det på baksidan står skrivet Dr. Richard Wallauschek. Till sist en bild på vad som verkar vara detaljrikt utsnickrade väggar när det transporterades ut från ett slott. Agenter med expertisen **[Rare Collectibles]** kan omedelbart identifiera väggarna som delar av det ursprungliga bärnstensrummet som försvann i slutskedet av andra världskriget. Agenter med tysk eller ryskt ursprung kan även identifiera slottet som Königsbergs slott som förstördes i slutet av andra världskriget. Lyckas någon av spelaragenterna med ett **[Science]**-slag EF x 3 så kan de även identifiera Dr. Richard Wallauschek som en tjeckisk elektroingenjör som designade vapen åt nazisterna under andra världskriget. Hans var inte särskilt framgångsrik och är mest känd för att ha byggt ett ljudbaserat vapen vid namn Schallkanone, som fungerade väldigt dåligt.

Om spelaragenterna gör förfrågningar hos sina underrättelsetjänster så kan de att få följande information beroende på vad de frågar om.

**Blago Meyer:** Tysk forskare som under Operation Osoaviakhim övertalats att hjälpa Sovjet med deras forskning. Sysslade mycket med konst på senare år.

**Wilhelm Gustloff:** Ett passagerarskepp som sänktes i Östersjön 30 januari 1945. Enligt vissa rykten sa bärnstensrummet ha transporterats på detta skepp efter att det monterats ned från Königsbergs slott.

**Königsberg slott:** Preussiskt slott där mycket erövrad konst visades upp under andra världskriget. Bland det som visades upp fanns bärnstensrummets alla väggar. Slottet blev delvis förstört i slutet av andra världskriget. Königsberg blev efter kriget sovjetiskt och bytte namn till Kaliningrad. 1968 revs slottet av det sovjetiska styret.

**Dr. Richard Wallauschek:** En tjeckisk elektroingenjör som designade vapen åt nazisterna under andra världskriget. Hans var inte särskilt framgångsrik och är mest känd för att ha byggt ett ljudbaserat vapen vid namn Schallkanone, som fungerade väldigt dåligt.

**Schallkanone:** Ett ljudbaserat vapen som under andra världskriget utvecklades av Dr. Richard Wallauschek. Tanken var att skapa ett vapen som skapa högfrekventa ljud som skulle skada fiendens soldater. Vapnet kom aldrig längre än prototypstadiet eftersom det var dyrt, jättestort, ineffektivt och skadade de som skötte vapnet nästa lika mycket.

**Bärnstensrummet:** Bärnstensrummet var ett rum med konstnärligt utmejslade väggar i bärnsten och med gulddetaljer. Det gjordes under 1700-talet och var en gåva från Preussen till Tsar Peter den store av Ryssland för att säkra en Rysk-Preussisk allians mot Sverige. Bärnstensrummet väggar stals av nazisterna under andra världskriget och har inte setts sedan dess. Rummet uppskattas väga 6 ton och vara värt ungefär 400 miljoner brittiska pund (4,5 miljarder svenska kronor). Mellan 1979 och 2003 skapades en kopia utifrån ursprungsritningarna och det är den som idag finns att titta på i det ryska katarinapalatset.

**Koordinaterna på Svalbard:** De flesta underrättelsetjänster verkar inte veta mycket om detta, men den ryska underrättelsetjänst rapporterar att det finns en hemlig sovjetisk militärbas där som varit övergiven sedan 50-talet. Exakt vad som finns på basen verkar dock de ha sämre koll på.

**Auroracorp:** Ett globalt transportföretag som ägs av Emeline von Junzt. Företaget har en liten avdelning som sysslar med forskning kring hur man kan använda förnybar energi i olika transportmedel.



## C. Pyramiden, Svalbard

Att ta sig till Pyramiden på Svalbard är inte något som är lätt. Spelaragenterna behöver först flyga till Svalbards flygplats utanför Longyearbyen och därifrån ta sig vidare. På flygplatsen möts de av Sashura Koroleva, rysslands agent i Svalbard, som tagit sin skoter från Barentsburg för att hjälpa spelaragenterna så gott hon kan. Hon har ordnat med varma vinterkläder, pistoler och annan utrustning de önskat sig samt transport in till Longyearbyen. Bland det första hon informerar spelaragenterna om är att det finns gott om isbjörnar på Svalbard och det är inte rekommenderat för turister att vistas utomhus utan en beväpnad guide. Som tur är så är Sashura en erfaren guide och kommer att följa med spelaragenterna på färden, men hon känner inte till uppdragets detaljer och är inte särskilt villig att utsätta sig för någon större fara. Om spelaragenterna oroar sig för isbjörnar kan hon enkelt ordna några jaktgevär om de skulle känna sig tryggare.

Väl framme i Longyearbyen finns det tre tänkbare alternativ för att ta sig till Pyramiden, med båt, helikopter eller snöskoter, alla med sina för- och nackdelar. Sashura kan hjälpa spelaragenterna med att ordna detta och ge dem tips och råd om de frågar.

**Båt:** Mellan juli och oktober är detta utan tvekan det lättaste alternativet att ta sig till Pyramiden. Isen har inte lagt sig i Billefjorden och det är snabbt och säkert att ta sig dit. I juni och november är det 50% chans att det är för mycket is för att en båt ska våga sig in, och även om man vågar sig in så är det mitt på dagen och man kan bara stanna en kort stund för att man är rätt för att bli fångad av isen. Vintertid är inte detta ett alternativ.

**Helikopter:** Det finns en helikopter som ägs av det ryska kolgruveföretaget Arktikugol (Översatt betyder företagets namn "Arktiskt kol"), som också äger gruvstaden Pyramiden, som gör oregelbundna turer upp till Pyramiden. De bedriver idag ingen verksamhet i Pyramiden-gruvan utan fokuserar mer på turism. De har sina helikoptrar i Barentsburg i närheten av det ryska generalkonsulatet. De används mestadels för brådskande ärenden mellan Barentsburg och Longyearbyen eller för transport av tyngre material till kolgruvan i Barentsburg. Om vädret är bra (70% chans för det) och spelaragenterna är villig att pytsa in 50.000 EUR så kan de hyra helikoptern, med erfaren pilot, för att transportera dem till Pyramiden utan att ställa några frågor. Det tar lite tid att ordna, men det är utan tvekan det mest komfortabla sättet att ta sig till Pyramiden.

#### **Snöskoter:**

På vinterhalvåret är snöskoter det lättaste sättet att ta sig till Pyramiden. Det finns gott om snöskotrar att hyra i Longyearbyen för en inte allt för stor summa pengar. Skotrarna är försäkrade för det mesta men om de vill hyra dem i mer än tre dagar är de inte så måste de få uthyrarna att gå med på det och får då fler dunkar med bensen. Turen är ungefär 11 mil lång till och följer en skoterled som inte är särskilt vältrafikerad. Alla spelaragenter behöver göra ett [**Driving**]-slag med EF x 5 för att ta sig fram utan några missöden eller någon försening.

#### **Hotell Pyramiden:**

Hotell Pyramiden är den enda byggnad som är i bruk i spökstaden Pyramiden. Efter en lång och uttröttande skotertur är det troligt att karaktärerna vill övernatta här innan de åker vidare i sin jakt på det gamla ryska forskningslabbet. Där bor och jobbar fyra personer på vintern och åtta på sommaren. Det finns plats på på hotellet, men det finns bara dubbelrum ledigt så om spelaragenterna vill övernatta så får de nog göra det två och två. Rummen är spartansk, med bara de grundläggande bekvämligheterna, men rummen är väldigt välskötta. Det går alldeles utmärkt att äta en god middag i restaurangen och fylla på proviant och annat. Personalen vill hemska gärna att gästerna att smaka på deras egna vodkamärke, Pyramiden Vodka, eller att de ska köpa på sig så mycket souvenirer som möjligt. De har inte längre så många skotrar att hyra ut, men tillräckligt för spelaragenterna ska få en var.



Vy från den övergivna sovjetiska staden pyramiden



Frågar de eller om de på annat sätt råkar snubbla på informationen så får de veta av personalen att det varit ett gäng med tolv forskare från Auroracorp som sovit där natten innan. De kom med helikopter och hyrde 12 skotrar och de skulle bege sig norrut för att fortsätta med sitt forskningsprojekt. Det var en blond kvinna som var deras ledare och en stor man med tatuert ansikte bland dem.

Innan de beger sig iväg från hotell Pyramiden så får de ett meddelande från sina underrättelsetjänster som informerar att de har lyckats spåra grevinnans von Junzts liv innan hon blev grevinna. Det verkar som att hennes tidigare namn var Amber Tudeer, barnbarn till NSAA's grundare Arne Tudeer och dotter till den fanatiska NSAA-medlemmen Anni Tudeer som infiltrerat och opererat inom Mossad i många år. Både Arne och Anni Tudeer blev dödade av den brittiska och finska underrättelsetjänsten i Finland under den hemligstämplade operationen Icebreaker 1983. Om inte Meira Hart har blivit avslöjad som mullvad ännu kommer hon nu att försöka göra sitt bästa att fly (se tidigare ruta) med hjälp av sömngranaten och en snöskoter. Det är dock svårt att fly i det öppna landskapet på Svalbard och det är mycket troligt att Sashura sätter en kula i ryggen på henne om inte spelaragenterna stoppar henne på något sätt.

### **Den hemliga forskningsbasen:**

Att ta sig ut från Pyramiden till den hemliga basen är nästa steg. Med Sashuras hjälp tar de sig fram med skoter genom den vilda terrängen på Svalbard fram till den övergivna sovjetiska basen. Under färden kan de se isbjörnar på håll, men de lyckas undvika dem. När de följt koordinaterna hittar de 12 snöskotrar parkerade utanför en öppning i berget som vid första anblick ser ut att vara en övergiven gruva. Det finns inga vakter utanför och spelaragenterna kan relativt enkelt bege sig in i basen. Sashura som inte är så duktig på att smyga föreslår att hon stannar utanför och håller koll på snöskotrarna och ifall någon försöker fly från basen.

Inne i basen hittar de en sovjetisk forskningsstation som verkar ha blivit övergiven under 50 eller 60-talet. Det finns flera arkivrum med forskningsmaterial. Kikar man på papperen lite lätt står det en del om Operation Osoaviakhim. Lyckas man med ett **[Science]**-slag EF x 7 så vet man att detta var den sovjetiska motsvarigheten till den amerikanska operation Paperclip. Tyska forskare som tillfångatogs efter andra världskrigets slut och tvingats arbeta för sitt nya land. Denna basen är uppenbarligen ett av de ställen som tyska forskare tvingades arbeta efter kriget. Efter att ha tagit sig förbi alla arkivrummen, förvaringsrum, sovrums och matsal kommer de till ett par stora dubbeldörrar i metall som nyligen forcerats med hjälp av sprängämnen.

### **Den tyska u-båten:**

När de tar sig förbi dörrarna kommer de till en underjordisk grotta som uppenbarligen är anknuten till ishavet för i det frusna vattnet finns en tysk ubåt från andra världskriget vid namn U-1055. Om spelaragenterna har fotografiet från Kambodja kan de se att detta är ubåten på en av bilderna. De kan se att soldater från Amber Dawn håller på att sätta upp en rigg för att kunna lasta av något tungt från ubåten. Totalt verkar det vara tolv personer (13 om Meira Hart lyckades fly efter att ha blivit avslöjad) och bland dem finns Grevinnan von Junzt (Amber Tudeer) och Agnar Kelly. Om Meria Hart vet att spelaragenterna är på Svalbard kommer de ha full beredskap och ha vapnen redo, annars är alla rätt fokuserade på att bygga riggen.

Grevinnans plan är att släpa upp vapnet, *die Schallkanone-II*, ritningarna till vapnet och väggarna från bärnstensrummet ur grottan. Eftersom vädret denna dag är gynnsamt har hon sedan hyrt en helikopter från Barentsburg som ska transportera dem till ett fraktskeppet Meripihka som väntar utanför Svalbard. Meripihka är registrerad i Helsingfors och är på väg tillbaka till sin hemmahamn. När skeppet når Helsingfors södra hamn lämnar de vapnet i hamnen och kastar loss innan det detonerar och med en ljudvåg ödelägger alla byggnader inom några kilometers radie.

### **Slutstrid:**

Hur spelaragenterna väljer att neutralisera hotet från grevinnan och Amber Dawn är upp till dem. Här är några angreppssätt som kan vara troliga.

### **Spränga u-båten:**

Om spelaragenterna lyckas med ett **[Perception]**-slag EF x 4 kan de hitta en låda med sprängämnen som Amber Dawn använt för att spränga upp metalldörrarna med. De är relativt lätta att hantera och med ett **[Demolition]**-slag EF x 6 så kan man skapa en bomb som kan sänka u-båten utan att få grottan alla befinner sig i att rasa ihop. Den behöver dock sättas på skrovet på ubåten så någon behöver troligen smyga sig fram för att göra det. Om spelaragenterna detonerar ubåten utan att upptäckas av Amber Dawn kommer ett par hejdukar samt om de inte besegrat tidigare Agnar Kelly och Meira Hart att ta sig från båten och en regelrätt slutfight kommer att utbryta, där spelaragenterna har ett stort övertag. Grevinnan är för uppslukad av att vapnet och bärnstensrummet och hinner inte ut ur ubåten i tid.

### **Ett direktangrepp:**

Att storma ubåten och försöka besegra alla i regelrätt fight är svårt. De är fler och aningen bättre beväpnade. Dessutom om grevinnan tror att de är på väg att förlora striden kommer hon att bege sig mot vapnet och försöka detonera det omedelbart. Om hon då inte stoppas kommer ljudvågen att få grottan att rasa in och alla kommer att dö.

### **Ett väl planerat bakhåll:**

Ett strategiskt sinne inser att om de ska besegra alla i strid behöver de en fördel. Att lägga sig i bakhåll utanför grottan och angripa skulle kunna ge dem den fördelen de behöver. Har de saboterat deras skotrar har de dessutom ingenstans att fly. Besegras Agnar Kelly (som aldrig kommer att ge upp) och mer än hälften av hejdukarna i bakhållet, samt att de inser att de inte har någonstans att fly kommer de att ge upp. Grevinnan inser att det inte finns någon anledning att detonera ljudvapnet utomhus så även hon kommer då att ge upp.

### **Ett smygande angrepp:**

Att smyga sig på vakterna och slå ut dem en och en är ett angreppssätt som skulle kunna fungera om de inte är förvarnade om att spelaragenterna är dem på spåren. Vilken EF det blir på **[Stealth]**-slaget lämnar jag upp till spelledarna för det beror väldigt mycket på hur diskret spelaragenterna tagit sig ned till grottan och hur förvarnade de är på att spelaragenterna befinner sig på Svalbard. Väl inne i ubåten är det trångt och det går inte att gå mer än en i bredd i u-båten. Om de misslyckas att ta sig fram tysta kommer det att bryta ut en regelrätt fight och precis som ovan så om grevinnan tappar tron på att de kommer att vinna striden kommer hon att bege sig mot vapnet och försöka detonera det omedelbart och döda alla om hon inte stoppas.

### **Epilog:**

När slutstriden mot grevinnan Emeline von Junzt är över så kan det vara ett lämpligt ställe att hålla en kort epilog för att knyta upp lösa trådar. Det är nog inte troligt att det kommer att finnas tid att rollspela ut detta på ett konvent så spelledaren får göra en kort sammanfattning av framtiden för att runda av äventyret.

Några punkter som kan vara bra att ta upp i epilogen är:

- Om den inte kommit fram tidigare kanske de hittar ledtrådar som förklarar att Emeline von Junzt egentligen är Amber Tudeer och förklarar lite enkelt kring backstoryn.
- Vad gör spelaragenterna med bärnstensrummet och vapnet *die Schallkanone-II* om de inte blev förstörda?
- Vad händer med terroristgruppen Amber Dawn?
- Kommer detta att leda till fortsatta samarbeten mellan spelaragenternas underrättelsetjänster?
- Vad händer med spelaragenterna själva? Fortsätter t.ex. Jens och Lily sin hemliga kärleksaffär?

# Del VI: Spännande ställen



## A. Baden-Baden, Tyskland

Baden-Baden är en stad i delstaten Baden-Württemberg i sydvästra Tyskland. Folkmängden uppgår till cirka 55 000 invånare. Staden är känd som kurort och är belägen cirka 40 km söder om Karlsruhe. Med sitt läge i den västra kanten av Schwarzwald, med utsikt över Rhendalen, är det en populär kur- och turistort med badhotell och världskänt kasino. I staden finns bland annat ett termalbad som har fått namnet Caracalla-Therme efter den romerske kejsaren. Fram till 1931 hette staden bara Baden. Man kallade staden ofta för Baden in Baden för att särskilja staden från de likabenenämnda orterna Baden i Österrike och Baden i Schweiz. Redan under 1800-talet kallade besökare staden inofficiellt Baden-Baden och så skapades dagens dubbelnamn.

Utöver sina kända span finns också mycket för sportentusiasterna. Det finns en 18-håls Golfbana i Fremersberg och tennis kan spelas på många ställen. Det finns fina vandringsleder runt omkring Baden-Baden och många ställen att klättra för de som intresserar sig för det. Det finns även regelbundna hästkapplöpningar i Iffezheim under sommarhalvåret och på vintern är det en känd skidort.

### Hotell:

Hotel Belle Epoque Baden Baden  
Brenners Park-Hotel & Spa

### Restauranger:

Fritz & Felix  
Maltes hidden kitchen

**Valuta:** Euro (EUR), där ett brittiskt pund är ungefär 1,15 EUR.

**Språk:** Tyska är naturligtvis det officiella språket i Tyskland, men eftersom förbundslandet Baden-Württemberg gränsar mot Frankrike och Schweiz är även franska gångbart bland majoriteten av befolkningen. Engelska lärs även ut i grundskolan så det är också ett väl talat språk. Det finns också en minoritet som talar italienska och rätoromanska. Baden-Baden är också en stor turistort så skyltar finns ofta på flera olika språk.

**Transport:** Taxi

**Utrustning:** Ease Factor 9

## B. Siem Reap, Kambodja

Siem Reap är Kambodjas näst största stad med 175.000 invånare och är belägen i landets nordvästra del. Arkitekturen visar tydligt att det har varit en fransk koloni och det finns en del av staden som kallas för "Old French Quarter". Inne i staden finns flera museum, souvenirbutiker och hantverksbutiker som visar tydligt att turismen är i särklass den största av inkomstkällorna i staden. Mer än 50% av befolkningen livnär sig på något relaterat till turism. Det stora dragplåstret till Siem Reap är den närliggande ruinstaden Angkor med sina många tempel. Bortsett från turismen och de påkostade hotellen och restaurangerna så är fiske den stora inkomstkällan för folket här. En flod med samma namn som staden rinner genom den för att sedan rinna ut i Tonlé Sapsjön som är en av världens rikaste källor till sötvattensfisk. Många bor i flytande städer på floden och sjön, många av dem med vietnamesisk etnisitet.



**Hotell**

Viroth's Hotel  
Golden Temple Boutique

**Restauranger**

Cuisine Wat Damnak  
The Dining Room at Park Hyatt

**Valuta:** Riel (KHR), där ett brittiskt pund är ungefär 5500 Riel.

**Språk:** Kambodja har ett enda officiellt språk som är khmer. Det talas av nästan 90% av landets befolkning. Språket används i statlig administration, ger utbildning på alla nivåer, media etc.

Franska är ett av de viktiga främmande språk som talas i landet. Språket var på en gång det officiella språket i Indokina och idag talar ett antal äldre kambodjärer franska. Franska används också för att ge utbildning i vissa skolor och universitet i Kambodja, särskilt de som finansieras av den franska regeringen. Kambodja är således medlem i La Francophonie, en organisation av länder eller regioner där en betydande del av befolkningen talar franska. Kambodjansk franska är en fransk dialekt som talas vid vissa tillfällen i Kambodja, särskilt i domstolsmiljöer.

Även om franska var det dominerande främmande språket i Kambodja under lång tid, ersatte engelska franska sedan 1993. För närvarande är gatubilden i landet vanligtvis tvåspråkiga, skrivna både på khmer och engelska. Ett stort antal universitet ger utbildning på engelska, och ett betydande antal presspublikationer finns på engelska. Språket har också ersatt franska i Kambodjas frimärken och valuta. Engelska används nu som främsta främmande språk i Kambodjas diplomatiska förbindelser med andra länder.

**Transport:** Taxi och Tuktuk till land samt longtailbåt för den flytande delen av staden.

**Utrustning:** Ease Factor 6

## C. Pyramiden, Svalbard

Pyramiden är en övergiven sovjetisk gruvstad. Den ligger i den norska arkipelagen på Svalbard och har blivit lite av en turistattraktion på senare år. Staden grundades av Sverige 1910 och fick sitt namn av det pyramidformade berget utanför staden, men såldes till Sovjetunionen 1927 eftersom lönsamheten var för dålig. Det bröts kol där fram till 1998 men staden övergavs då helt. På grund av det kalla klimatet har alla övergivna byggnader och infrastrukturen bevarats väldigt väl. Sedan 2007 har det gjorts ansträngningar att göra Pyramiden till en turistattraktion och stadens hotell renoverades då. Många reser till spökstaden för att se det övergivna och orörda sovjetiska och se kulturcentret, biblioteket och sporthallen. Den sovjetiska biografen har restaurerats och det går att boka filmvisningar från det utbredda arkivet av sovjetisk film. Som kuriosa kan också nämnas att världen nordligaste Leninstaty finns i Pyramiden.

**Hotell**

Hotel Pyramiden (39 rum)

**Restauranger**

Ingen (Mat finns dock på hotellet)

**Valuta:** Norska kronor

**Språk:** Norska, Ryska, Engelska

**Transport:** Snöskoter på vintern, båt på sommaren.

**Utrustning:** Ease Factor 2

**Appendix:**



## **A. Spelaragenter**

# Aurelia Knight - M.I.6-agent

## Livshistoria:

Du är Aurelia Knight, konststälkande hemlig agent vid M.I.6 med ett kriminellt förflutet. Du föddes för 26 år sedan i en av Londons förorter. Din pappa restaurerade konstverk åt Victoria and Albert Museum och din mamma drev en egen revisionsfirma. Redan som fick du följa med din far till jobbet och du fick en oerhörd kärlek för konst. Du hade inte någon större egen konstnärlig talang, men din passion drev dig till att börja studera konsthistoria vid Royal College of Art.

Det var under denna tid som din mor blev sjuk i bröstcancer och allt förändrades för er familj. Pengar blev en bristvara och din far blev av med sitt jobb, tydligen hade han blivit "för gammal" för att restaurera konst. Du blev tvungen att hoppa av från konstskolan och börja jobba för att betala din mammas sjukhusräkningar och ta hand om din far som börjat dricka för att dränka sin sorger. Arg för att museet sparkat din far beslutade du dig för att hämnas, du skulle bryta sig in och stjäla konstverk och använda dem för att finansiera din mors sjukhusräkningar. Du visste redan vilka tänkbara köpare som fanns och du kände till hur bristfälligt museets säkerhetssystem fungerade. Det hela gick mycket lättare än du hade tänkt dig och du insåg snabbt att du hade en talang för det.



Det var egentligen tänkt som en engångshändelse, men när din mor till sist dog av cancer och din far blivit en obotlig otrevlig alkoholist du inte ville ha att göra med mer kunde du inte trycka tillbaka begäret att äga de konstverk du åtrått under så många år. Du började en karriär som konsttjuv och stal främst för din egen samling skull, men sålde en del konstverk till andra köpare för att finansiera ditt liv som framgångsrik internationell konsttjuv. En framgångsrik karriär som höll i sig i tre år, innan du blev förrådd av en kontakt och det såg ut som att du var på väg att få ett långt fängelsestraff. Innan polisen arresterade dig blev du dock kontaktad av en agent från M.I.6 som ville erbjuda dig ett alternativ, bli en agent för M.I.6 så skulle du plötsligt fria från alla misstankar.

Du valde att jobba för M.I.6 och har inte ångrat dig sedan dess. Efter agentutbildningen har du levt liv fyllt av spänning och göra det du är bra på i ditt lands tjänst. Lönen är också bra så du har råd att köpa en del av de konstverk du är passionerat förälskad i. Din nuvarande täckmantel är passande nog att du är en konstinköpare och åker kors och tvärs i världen för att införskaffa konstverk åt dina kunder.

## Personlighet:

Du är en rätt viljestark person som är van att göra saker på sitt sätt. Du vet inte riktigt hur bra du kommer att arbeta i en grupp i synnerhet inte när det är så att du inte helt kan lita på att alla har samma agenda som du.

## Hemlighet:

Din största hemlighet och hemlighet är din besatthet av konst. Du har oerhört svårt att se ett viktigt konstverk skadas eller lida i händerna hos någon som inte uppskattar dess skönhet. Det har till och med hänt en gång att du tagit onödiga risker med ett uppdrag bara för att inte en tavla av Degas skulle komma till skada.

## Mål:

Du trivs ganska bra att jobba som hemlig agent åt M.I.6, men du önskar ofta att du skulle ha möjlighet att få ta i mer sällsynta konstverk till din personliga konstsamling.

## Utseende:

Du är rätt smidig, nätt och atletisk och ser rätt bra ut med ditt bruna långa hår och hasselnötsbruna ögon. Du är ungefär 160 cm lång och väger lite över 50 kg och klär dig ofta i konservativa och affärsmässiga kläder för att smälta in bland andra konstinköpare.

## Utrustning:

Pistol med hölster och ljuddämpare  
Fällkniv  
Avlyssningsutrustning  
Spårsändare

Säker mobiltelefon med kamera och ficklampa  
Låsdyrkar  
Förklädnadskit

## De andra i ditt team

### Lily Sharp

Lily Sharp jobbar för CIA och har ett förflutet inom den amerikanska specialstyrkorna. Hon är ganska lång med sina 178 cm och ser ut att vara väldigt atletisk. Lily har en personlighet som är lugn och hon verkar inte gilla att ta onödiga risker. Hennes nuvarande täckmantel är som kringresande naturfotograf.

### Jens Kühn

Jens Kühn jobbar för den tyska säkerhetstjänsten BND och besitter dubbla examina från Berlins tekniska universitet. Han ser med sitt lite smått oattraktiva utseende och rätt klena kropp inte ut som en hemlig agent och kan säkert utnyttja det till fullo. Han har en väldigt analytisk personlighet och gillar att planera saker noga i förväg. Hans nuvarande täckmantel är som IT-konsult.

### Sasha Lebed

Alexander "Sasha" Lebed arbetar för den ryska säkerhetstjänsten SVR och har ett rykte om sig att vara en riktigt playboy och livsnjutare. Han har ett riktigt filmstjärneutseende och charmar kvinnor vart han än beger sig i världen. Som personlighet är han rätt lat och det känns ibland som om han inte något riktigt på allvar. Hans nuvarande täckmantel är som journalist på tidningen Izvestia, som han reser runt i världen och gör olika reportage åt.

### Xu Zhi

Xu Zhi jobbar för den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu (MSS) och har en bakgrund inom den kinesiska armén. Xu Zhi ser trots sitt lite lätt ovårdade yttre ut att vara väldigt smidig och vältränad. Xu Zhi har en personlighet där han struntar i risker och föredrar att agera först och tänka sen. Hans nuvarande täckmantel är som stuntman som reser runt i världen för att göra stunts vid olika filminspelningar. Tydligt har han gjort sig känd som en av de bästa på våghalsiga bilstunts.

### Meira Hart

Meira Hart jobbar för den israeliska säkerhetstjänsten Mossad och har en bakgrund inom polisväsendet. Hennes familj har varit mossadagenter i flera generationer. Meira Hart är väldigt vacker och har en väldigt klen kroppsbyggnad, men enligt källor är hon skicklig på informationsinsamling och har många kontakter. Hon har en diplomatisk personlighet som gör det lätt att komma överens med henne och hon skulle nog kunna passa in i nästan vilken grupp som helst. Hennes nuvarande täckmantel är som säljare inom läkemedelsindustrin.

## Andra kontakter

### Grevinnan Emeline von Junzt

När du var konsttjuv för ett antal år sedan var grevinnan Emeline von Junzt en kund som var villig att betala bra pengar för att komma åt en del sällsynta konstverk. Ditt intryck av henne var att hon var väldigt charmig, men också väldigt hänsynslös och självisk. Hon var ingen person man ville komma på kant med. Ryktet då var att hon som ägare av ett internationellt transportföretag sysslade mycket med smuggling och illegal vapenhandel.





# Jens Kühn - BND-agent

## Livshistoria:

Du är Jens Kühn, en något oväntad hemlig agent vid den tyska säkerhetstjänsten BND. Du föddes för 25 år sedan under väldigt fattiga förhållanden i Berlin. Du har aldrig vetat vem din far var och din mor var en arbetslös narkoman. Du och din äldre halvbror Tobias fick ta hand om varandra. Ni var aldrig särskilt lika varandra, han var den stark och populär bland tjejerna medan du var intellektuell och tillbakadragen. Tobias gjorde sitt yttersta för att du inte skulle behöva genomleva det hårda gatulivet i Berlin. Han började med att sälja droger och pengarna använde han för att se till att du kunde gå i en bra skola. I skolan gjorde du stora framsteg och ganska snart började du få stipendium och komma in på de bättre skolorna. Allt tack vare din bror.

Nu när du väl hamnat på det torra så försökte du göra ditt bästa för att hjälpa Tobias men det var svårt för honom att komma undan från sitt kriminella liv. Du å den andra sidan tog dubbla examen i kemi och datavetenskap på rekordtid och fick en forskartjänst vid Technische Universität Berlin. Du jobbade där i två år tills en dag din bror Tobias hörde av sig. Han hade hamnat i rejäl knipa och behövde fly landet omedelbart. Villrådig kring vad du kunde göra för att hjälpa din bror så beslutade du dig till sist för att förfälska ett pass så han kunde fly Tyskland. Rätt nöjd med resultatet hjälpte du din bror iväg och det hela verkade ha fungerat.

Dagen efter din bror lämnat landet blev du dock kontaktad av en agent från BND, de hade upptäckt vad du hade gjort och hade sparat upp Tobias. De hade dock blivit imponerad över din påhittighet och var villiga att låta honom komma undan i utbyte mot att du började jobba som agent åt dem på BND. Du tvekade inte en sekund, din bror hade gjort så mycket för din skull.

Du började utbilda dig till agent inom BND och det visade sig vara bland det bästa du gjort. Du trivdes verkligen med den mentala utmaningen och känslan av att göra något bra för ditt land och världen. Att utbilda dig till agent gjorde också att du träffade din livs kärlek, Lily Sharp. Hon är en amerikansk C.I.A.-agent som gick kurser i Tyskland som ett led i ett utbytesprogram. Ni träffades på en sprängämneskurs och gjorde ett grupparbete tillsammans. Trots att ni är väldigt olika så klickade det mellan er två på en gång. Lily är långt ifrån en akademiker som du själv utan kommer från en soldatbakgrund och löser ofta problem med våld istället för med sin analytiska förmåga. Trots att alla regler förbjöd det inledde ni en hemlig relation. Denna relation har fortsatt även fast Lily återvänt till Amerika och börjat som aktiv fältagent. Ni försöker träffas så ofta ni har möjlighet, men det är svårt med era liv som hemliga agenter, i synnerhet eftersom era täckmantlar är så orelaterade. Din täckmantel är att du är IT-konsult som åker runt i världen och hennes täckmantel är att hon är naturfotograf.

## Personlighet:

En av de anledningar som gör att du passar så bra som hemlig agent är att du inte ser ut som en hemlig agent. Många underskattar dig och du kan utnyttja ditt intellekt till att analysera och skapa en fungerande plan på nolltid.

## Hemlighet:

Du har en icke sanktionerad och hemlig relation med Lily. Du vet inte riktigt vad som kommer att hända om C.I.A. eller BND får kännedom om er kärleksaffär, men det kan inte vara bra.

## Mål:

Du älskar verkligen ditt jobb som BND-agent men faktum är att du också älskar Lily. Om du skulle behöva välja mellan de båda vet du inte vad du skulle välja. Så ditt mål i livet är att se till att inte behöva göra det valet. Fortsätta jobba för BND och ha ett hemligt förhållande med Lily fram till den dag då en av er inte längre är hemlig agent för ett annat lands säkerhetstjänst.

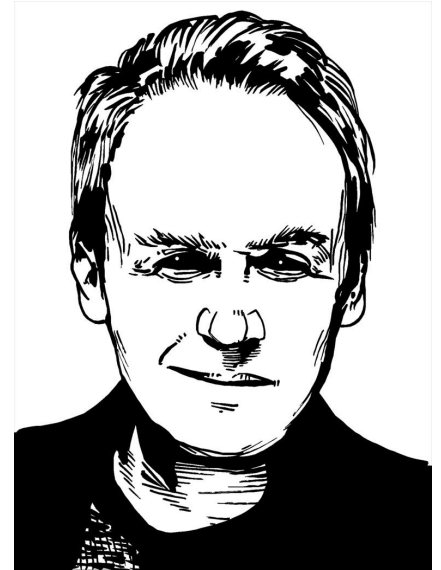
## Utseende:

Du är väl medveten att du inte är särskilt vacker, men det är faktiskt lite av en fördel för ingen förväntar sig att en hemlig agent ska vara klen, tanig och ha högt hårfärste. Du har kastanjebrunt hår, gröna ögon och omkring 173 cm lång och väger 72 kg

## Utrustning:

Pistol med hölster och ljuddämpare  
fällkniv  
avlyssningsutrustning  
spårsändare  
säker mobiltelefon med kamera och ficklampa

Verktygslåda  
Bärbar dator  
förklädnadskit  
förfälskningsutrustning



## **Dina kontakter**

### **Aurelia Knight**

Aurelia Knight jobbar för M.I.6 och har ett förflutet som internationell konsttjuv. Aurelia Knight är rätt smidig, nätt och ger intrycket av att vara rätt vältränad. Som personlighet är hon rätt viljestark och vill helst att alla andra ska göra saker på hennes sätt. Hennes nuvarande täckmantel är som konstinköpare och åker kors och tvärs i världen för att införskaffa konstverk åt sina kunder.

### **Lily Sharp**

Lily Sharp jobbar för CIA och har ett förflutet inom den amerikanska specialstyrkorna. Hon är ganska lång med sina 178 cm, är väldigt atletisk och i dina ögon kanske den vackraste kvinnan på jorden. Lily har en personlighet som är lugn och hon verkar inte gilla att ta onödiga risker. Till skillnad från dig så är hon inte en akademiker utan löser ofta problem med muskelstyrka. Denna totala motsats finner du dock oerhört attraktiv och du skulle göra väldigt mycket för att se till att hon klarade sig helskinnad tillbaka från detta uppdrag. Helst skulle du om några år dra dig tillbaka från agentlivet och tillsammans med henne leva ett långt liv tillsammans. Hennes nuvarande täckmantel är som kringresande naturfotograf.

### **Sasha Lebed**

Alexander "Sasha" Lebed arbetar för den ryska säkerhetstjänsten SVR och har ett rykte om sig att vara en riktigt playboy och livsnjutare. Han har ett riktigt filmstjärneutseende och charmar kvinnor vart han än beger sig i världen. Han är lite av din raka motsats när det gäller det yttre. Som personlighet är han rätt lat och det känns ibland som om han inte något riktigt på allvar. Hans nuvarande täckmantel är som journalist på tidningen Izvestia, som han reser runt i världen och gör olika reportage åt.

### **Xu Zhi**

Xu Zhi jobbar för den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu (MSS) och har en bakgrund inom den kinesiska armén. Xu Zhi ser trots sitt lite lätt ovärdade yttre ut att vara väldigt smidig och vältränad. Xu Zhi har en personlighet där han struntar i risker och föredrar att agera först och tänka sen. Hans nuvarande täckmantel är som stuntman som reser runt i världen för att göra stunts vid olika filminspelningar. Tydligen har han gjort sig känd som en av de bästa på våghalsiga bilstunts.

### **Meira Hart**

Meira Hart jobbar för den israeliska säkerhetstjänsten Mossad och har en bakgrund inom polisväsendet. Hennes familj har varit mossadagenter i flera generationer. Meria Hart är väldigt vacker och har en väldigt klen kroppsbyggnad, men enligt källor är hon skicklig på informationsinsamling och har många kontakter. Hon har en diplomatisk personlighet som gör det lätt att komma överens med henne och hon skulle nog kunna passa in i nästan vilken grupp som helst. Hennes nuvarande täckmantel är som säljare inom läkemedelsindustrin.





# Lily Sharp - CIA-agent

## Livshistoria:

Du är Lily Sharp, friluftssintresserad hemlig agent vid C.I.A. med ett förflutet inom de amerikanska specialstyrkorna. Du föddes för 24 år sedan i Anchorage, Alaska i en familj med långa militära traditioner. Din pappa, mamma och dina tre äldre bröder hade alla gjort karriär inom armén och det fanns egentligen inte någon annan tanke med vad du ville göra med ditt liv. När du var tillräckligt gammal tog du värvningen och tack vare att mycket i ditt liv kretsat kring antingen det militära eller kring ditt intresse för friluftsliv hamnade du i en arktisk specialstyrka. Du visade stort fallenhet det militära livet, i synnerhet var du väldigt skicklig i närstrid, men det kändes inte riktigt som att du till skillnad från din familj.

Ungefär efter ett års tjänstgöring i armén så anmälde du dig frivillig till ett hemligstämplat projekt bara för att göra något annat. Det visade sig vara ett rekryteringsinitiativ för att rekrytera potentiella agenter till C.I.A. Du klarade deras tester med bravur och blev erbjuden att utbildas till hemlig agent åt C.I.A. Du tackade ja och hamnade de kommande åren i spionskola. Du har aldrig sagt något till dina föräldrar varför du plötsligt lämnade armélivet för att börja studera, men de är inte dumma, så du vet att de vet att du gör något topphemligt för staten.



Efter att ha genomgått grundträningen i Langley så skickades du i ett utbytesprogram till Tyskland för att stärka relationerna mellan de allierade länderna. Det var på en kurs om sprängämnen i Berlin som du träffade Jens Kühn. Ni gjorde ett grupparbete tillsammans och det var som att något klickade mellan er två på en gång. Ska man vara ärlig är inte Jens särskilt vacker för ögat men han är en oerhört vacker person på insidan och tveklöst den smartaste personen du känner. Trots att alla regler förbjöd det blev ni två förälskade i varandra och inledde en hemlig relation. Denna relation har fortsatt även fast du återvänt till Amerika och börjat som en aktiv fältagent. Ni försöker träffas så ofta ni har möjlighet, men det är svårt med era liv som hemliga agenter, i synnerhet eftersom era täckmantlar är så orelaterade. Din täckmantel är att du är naturfotograf som åker runt i världen och hans täckmantel är att han jobbar som IT-konsult.

## Personlighet:

En av de anledningar som gör att du passar så bra som hemlig agent är att du föredrar det lugna och säkra i livet. Du uppskattar att följa en väl genomtänkt plan och när saker går som planerat. Även när saker runt omkring dig börjar gå snett så behåller du ditt lugn. Du tror att det är kopplat till ditt stora intresse med friluftsliv och din förmåga att när du är ensam ute i det vilda kunna bli av med uppsamlad stress och slappna av totalt.

## Hemlighet:

Du har en icke sanktionerad och hemlig relation med Jens. Du vet inte riktigt vad som kommer att hända om C.I.A. får kännedom om er kärleksaffär, men det kan inte vara bra.

## Mål:

Du älskar verkligen ditt jobb som C.I.A.-agent men faktum är att du också älskar Jens. Om du skulle behöva välja mellan de båda vet du inte vad du skulle välja. Så ditt mål i livet är att se till att inte behöva göra det valet. Fortsätta jobba för C.I.A. och ha ett hemligt förhållande med Jens fram till den dag då en av er inte längre är hemlig agent för ett annat lands säkerhetstjänst.

## Utseende:

Även om du har en väldigt muskulös kropp har du kvinnliga former och ser du rätt bra ut. Du är nästan 180 cm lång och väger 85 kg, där din vikt mestadels består av muskler. De flesta som ser dig tänker att du är någon form av atlet och ditt norska påbrå märks i det faktum att du är blond och har gröna ögon.

## Utrustning:

Pistol med hölster och ljuddämpare  
Fällkniv  
Stridskniv  
Avlyssningsutrustning

Spårsändare  
Säker mobiltelefon med kamera och ficklampa  
Liten verktygslåda  
Dyr kamera med många objektiv

## **Dina kontakter**

### **Aurelia Knight**

Aurelia Knight jobbar för M.I.6 och har ett förflutet som internationell konsttjuv. Aurelia Knight är rätt smidig, nätt och ger intrycket av att vara rätt vältränad. Som personlighet är hon rätt viljestark och vill helst att alla andra ska göra saker på hennes sätt. Hennes nuvarande täckmantel är som konstinköpare och åker kors och tvärs i världen för att införskaffa konstverk åt sina kunder.

### **Jens Kühn**

Jens Kühn jobbar för den tyska säkerhetstjänsten BND och besitter dubbla examina från Berlins tekniska universitet. Han ser med sitt lite smått oattraktiva utseende och rätt kläna kropp inte ut som en hemlig agent och kan säkert utnyttja det till fullo. Jens är den smartaste personen du känner och har en väldigt analytisk personlighet och gillar att planera saker noga i förväg. Även om Jens yttre inte är så imponerande är han dock oerhört vacker på insidan och du älskar honom för den person som han är. Du skulle göra väldigt mycket för att se till att han klarar sig helskinnad från detta uppdrag. Helst skulle du om några år dra dig tillbaka från agentlivet och tillsammans med henne leva ett långt liv tillsammans. Hans nuvarande täckmantel är som IT-konsult.

### **Sasha Lebed**

Alexander "Sasha" Lebed arbetar för den ryska säkerhetstjänsten SVR och har ett rykte om sig att vara en riktigt playboy och livsnjutare. Han har ett riktigt filmstjärneutseende och charmar kvinnor vart han än beger sig i världen. Som personlighet är han rätt lat och det känns ibland som om han inte något riktigt på allvar. Hans nuvarande täckmantel är som journalist på tidningen Izvestia, som han reser runt i världen och gör olika reportage åt.

### **Xu Zhi**

Xu Zhi jobbar för den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu (MSS) och har en bakgrund inom den kinesiska armén. Xu Zhi ser trots sitt lite lätt ovärdade yttre ut att vara väldigt smidig och vältränad. Xu Zhi har en personlighet där han struntar i risker och föredrar att agera först och tänka sen. Hans nuvarande täckmantel är som stuntman som reser runt i världen för att göra stunts vid olika filminspelningar. Tydligen har han gjort sig känd som en av de bästa på våghalsiga bilstunts.

### **Meira Hart**

Meira Hart jobbar för den israeliska säkerhetstjänsten Mossad och har en bakgrund inom polisväsendet. Hennes familj har varit mossadagenter i flera generationer. Meira Hart är väldigt vacker och har en väldigt klen kroppsbyggnad, men enligt källor är hon skicklig på informationsinsamling och har många kontakter. Hon har en diplomatisk personlighet som gör det lätt att komma överens med henne och hon skulle nog kunna passa in i nästan vilken grupp som helst. Hennes nuvarande täckmantel är som säljare inom läkemedelsindustrin.



# Sasha Lebed - SVR-agent

## Livshistoria:

Du är Alexander "Sasha" Lebed, livsnjutande hemlig agent vid den ryska säkerhetstjänsten SVR. Din far Avdiyes Lebed är en rysk diplomat och under hela din uppväxt åkte ni runt från land till land, aldrig stannandes mer än två-tre år. Livet i en diplomatfamilj kan vara ganska lyxöst och du fick reda i unga år en smak för det goda livet. Det kan också vara väldigt ensamt, men i tonåren lärde du dig snabbt hur man lär känna nya vänner och hur du kunde utnyttja ditt vackra utseende för att charma kvinnor. Livet som diplomatson tog dock slut när du var 18 år gammal och du orsakade en skandal när du förförde den franska ambassadörens dotter. Din far skickade hem dig till Ryssland och utnyttjade sina kontakter för att ordna ett jobb som journalist på en större tidning i Sankt Petersburg.

Väl på tidningen så gled du mest runt och gjorde egentligen inte så mycket. På dagarna satt du mest vid ditt skrivbord på tidningen utan att göra något arbete, och på kvällarna njöt du av utelivet i Sankt Petersburg. Efter ett tag blev du uttråkad och din nyfikenhet gjorde att du började spana och analysera din kollegor. Det tog inte lång stund innan du insåg att Pyotr Nikolayevich, en av dina kollegor betedde sig väldigt konstigt. Från att ha klagat på att vara nästan pank började han plötsligt ha massivs med kontanter och prata om att han hade låtit sina barn börja på en dyr privatskola. Du har alltid varit för nyfiken för ditt eget bästa och du började snoka i Pyotrs privatliv. Det tog inte lång stund innan du hittade det du sökte efter, Pyotr hade börjat samarbeta med den kriminella Tambovskaya-organisationen och försåg dem med tips och hemlig information. Du avslöjade det hela anonymt till polisen och Pyotr Nikolayevich hamnade i fängelse.

Kort därefter blev du kontaktad av en agent från SVR som uppskattade din insats för ditt land och frågade om du någonsin funderat på att börja jobba inom underrättelsetjänsten. Nyfiken som alltid kunde du inte låta bli att tacka ja och nu några år senare är du en hemlig agent inom SVR och skickas regelbundet på uppdrag utomlands. Du trivs rätt bra med ditt, i synnerhet den lyx och flärd som vissa uppdrag för med sig. Din täckmantel är att du fortfarande jobbar som journalist, fast nu på tidningen Izvestia, och reser runt i världen för att göra olika reportage.

## Personlighet:

Du är en social person som tar alla chanser av att njuta av det goda livet. Helst skulle du fylla varje dag med vin, kvinnor och sång. Du är inte så mycket för att faktiskt göra hårt arbete, men gör det om du verkligen måste. Din främsta förmåga som hemlig agent är din charm och skicklighet att manipulera andra att göra det du vill.

## Hemlighet:

Även ifall många tar dit för att vara en lat livsnjutare så är faktiskt ditt främsta karaktärsdrag din nyfikenhet. Du försöker dölja detta men om någon försöker hålla något hemligt för dig så har du oerhört svårt att låta bli att göra ditt yttersta för att ta reda på vad det är, även om det ibland försätter dig i knipa.

## Mål:

Du trivs faktiskt rätt bra på SVR, du lever det goda livet och kan tillfredsställa din nyfikenhet med din tillgång till hemlig information. Du har dock på senaste tiden misstänkt att någon av dina chefer på SVR har korruperats av en terroristorganisation vid namn *Amber Dawn*. Du kommer att göra ditt bästa för att avslöja vem eller vilka det är.

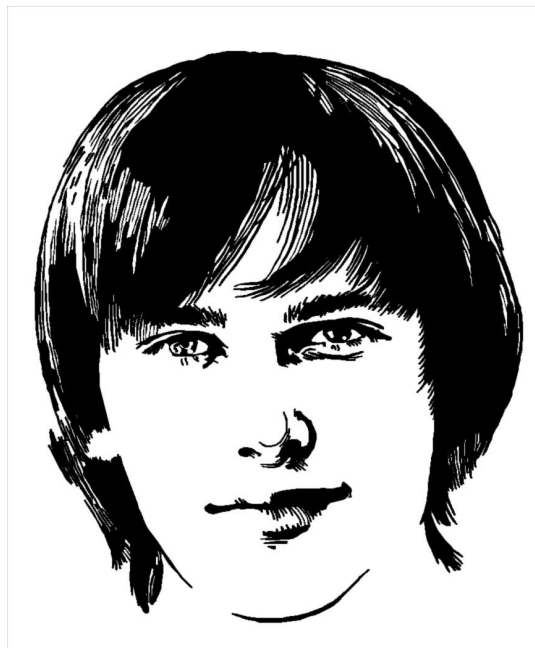
## Utseende:

Du är slående vacker och många vänder sig för att spana in dig. Det gör tyvärr dock att du kan vara lätt att komma ihåg vilket inte alltid är en fördel som hemlig agent. Du är 178 cm lång, väger 80 kg och har en vältränad men inte överdrivet muskulös kropp. Du har mörkbrunt hår och ett par vackra topazblå ögon som är svåra att glömma.

## Utrustning:

Pistol med hölster och ljuddämpare  
fällkniv  
avlyssningsutrustning  
spårsändare

säker mobiltelefon med kamera och ficklampa  
Bärbar dator  
dyra kläder  
diktafon





## **Dina kontakter**

### **Aurelia Knight**

Aurelia Knight jobbar för M.I.6 och har ett förflutet som internationell konsttjuv. Aurelia Knight är rätt smidig, nätt och ger intrycket av att vara rätt vältränad. Som personlighet är hon rätt viljestark och vill helst att alla andra ska göra saker på hennes sätt. Hennes nuvarande täckmantel är som konstinköpare och åker kors och tvärs i världen för att införskaffa konstverk åt sina kunder.

### **Lily Sharp**

Lily Sharp jobbar för CIA och har ett förflutet inom den amerikanska specialstyrkorna. Hon är ganska lång med sina 178 cm och ser ut att vara väldigt atletisk. Lily har en personlighet som är lugn och hon verkar inte gilla att ta onödiga risker. Hennes nuvarande täckmantel är som kringresande naturfotograf.

### **Jens Kühn**

Jens Kühn jobbar för den tyska säkerhetstjänsten BND och besitter dubbla examina från Berlins tekniska universitet. Han ser med sitt lite smått oattraktiva utseende och rätt klena kropp inte ut som en hemlig agent och kan säkert utnyttja det till fullo. Han öar lite av din raka motsats när det gäller till det yttre. Han har en väldigt analytisk personlighet och gillar att planera saker noga i förväg. Hans nuvarande täckmantel är som IT-konsult.

### **Xu Zhi**

Xu Zhi jobbar för den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu (MSS) och har en bakgrund inom den kinesiska armén. Xu Zhi ser trots sitt lite lätt ovärdade yttre ut att vara väldigt smidig och vältränad. Xu Zhi har en personlighet där han struntar i risker och föredrar att agera först och tänka sen. Hans nuvarande täckmantel är som stuntman som reser runt i världen för att göra stunts vid olika filminspelningar. Tydligen har han gjort sig känd som en av de bästa på våghalsiga bilstunts.

### **Meira Hart**

Meira Hart jobbar för den israeliska säkerhetstjänsten Mossad och har en bakgrund inom polisväsendet. Hennes familj har varit mossadagenter i flera generationer. Meria Hart är väldigt vacker och har en väldigt klen kroppsbyggnad, men enligt källor är hon skicklig på informationsinsamling och har många kontakter. Hon har en diplomatisk personlighet som gör det lätt att komma överens med henne och hon skulle nog kunna passa in i nästan vilken grupp som helst. Hennes nuvarande täckmantel är som säljare inom läkemedelsindustrin.



# Xu Zhi - MSS-agent

## Livshistoria:

Du är Xu Zhi, en 27-årig hemlig agent vid den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu (MSS), vilket man inte kan tro med tanke på ditt ursprung. Dina föräldrar övergav dig som liten och du växte upp på ett barnhem i Guangzhou. Livet på barnhemmet var strikt men eldsjälarna som drev barnhemmet gjorde sitt bästa för att ge er en gedigen utbildning. Du var inte det snällaste barnet och i dina tonår smög ofta ut för att hitta på ofog. När du var utanför barnhemmet började hänge med ett lokalt gäng som stal bilar, och de försökte lära dig till att bli en mekaniker som kunde hjälpa dem. Du var dock inte lika intresserad av mekanik utan mer av spänningen och adrenalinkicken du fick när du åkte i de snabba bilarna.

När du blev för gammal för att vara kvar på barnhemmet försökte du skaffa dig ett jobb, men det är svårt för föräldralösa i Kina utan kontakter så du gjorde som många andra och tog värvning i den kinesiska armén. Du utmärkte dig under grundutbildningen och hamnade i en elitstyrka med krypskyttar. På fritiden när du inte var posterad någonstans så tog du upp ditt stora intresse för snabba bilar och du märkte att du inte kunde få nog av spänningen, adrenalinkicken av att köra snabbt och vårdslöst. Du nöjde dig inte heller med bilar utan du provade även på annat för att få denna kick, fallskärmshoppning, snabba båtar, störtloppsåkning och allt annat du kunde tänka dig som var snabbt, farligt och gav en adrenalinkick.

Av någon anledning verkade den kinesiska underrättelsetjänsten Guoanbu fått upp sin ögon för dig under ditt fjärde år i armén och frågade om du kunde tänka dig jobba för dem. Du tvekade inte ett ögonblick och du är nu en hemlig agent i Guoanbus tjänst. Din täckmantel är att du är stuntman och du reser ofta runt i världen för att göra stunts i olika filminspelningar. Du har varit på en del uppdrag men föredrar de som är fyllda av action framför de som är diskreta och hemliga.

## Personlighet:

Du är en person som lever för spänning och adrenalinkicken. Du vet dock att vårdslös och onödiga risker är något som får hemliga agenter dödade ut på uppdrag. Det är därför tur att du under fyra år som krypskytt i armén i stort sett bara tränade på din självdisciplin och ditt tålamod. Utan det hade du nog aldrig kunna hålla din våghalsiga impulser under kontroll.

## Hemlighet:

Du är nästan sjukligt behov av spänning och att känna adrenalinet pumpa runt i din kropp. Du försöker hitta utlopp för detta mellan uppdrag så att det inte ska påverka ditt omdöme som hemlig agent.

## Mål:

Du gillar verkligen att vara hemlig agent och du kan inte tänka dig något annat yrke som skulle kunna ge dig samma utlopp för ditt behov av att känna spänning. Du behöver bara få kontroll på din våghalsighet så att den inte sätter dig i klistret.

## Utseende:

Du är rätt så snygg på ett lite ovårdat sätt med ditt svarta hår, bruna ögon och konstanta skäggstubb. Du 173 cm långa och 74 kg tunga kropp är vältränad och ser både ut att vara smidig och muskulös.

## Utrustning:

Pistol med hölster och ljuddämpare  
Ihopmonterbart gevär med ljud- och flamdämpare  
Fällkniv  
Avlyssningsutrustning

Spårsändare  
Säker mobiltelefon med kamera och ficklampa  
Kinesisk sportbil



## **Dina kontakter**

### **Aurelia Knight**

Aurelia Knight jobbar för M.I.6 och har ett förflutet som internationell konsttjuv. Aurelia Knight är rätt smidig, nätt och ger intrycket av att vara rätt vältränad. Som personlighet är hon rätt viljestark och vill helst att alla andra ska göra saker på hennes sätt. Hennes nuvarande täckmantel är som konstinköpare och åker kors och tvärs i världen för att införskaffa konstverk åt sina kunder.

### **Lily Sharp**

Lily Sharp jobbar för CIA och har ett förflutet inom den amerikanska specialstyrkorna. Hon är ganska lång med sina 178 cm och ser ut att vara väldigt atletisk. Lily har en personlighet som är lugn och hon verkar inte gilla att ta onödiga risker. Du har en känsla av att du skulle kunna bli irriterad på hennes omotiverade försiktighet under detta uppdrag. Hennes nuvarande täckmantel är som kringresande naturfotograf.

### **Jens Kühn**

Jens Kühn jobbar för den tyska säkerhetstjänsten BND och besitter dubbla examina från Berlins tekniska universitet. Han ser med sitt lite smått oattraktiva utseende och rätt klena kropp inte ut som en hemlig agent och kan säkert utnyttja det till fullo. Han har en väldigt analytisk personlighet och gillar att planera saker noga i förväg. Hans nuvarande täckmantel är som IT-konsult.

### **Sasha Lebed**

Alexander "Sasha" Lebed arbetar för den ryska säkerhetstjänsten SVR och har ett rykte om sig att vara en riktigt playboy och livsnjutare. Han har ett riktigt filmstjärneutseende och charmar kvinnor vart han än beger sig i världen. Som personlighet är han rätt lat och det känns ibland som om han inte något riktigt på allvar. Hans nuvarande täckmantel är som journalist på tidningen Izvestia, som han reser runt i världen och gör olika reportage åt.

### **Meira Hart**

Meira Hart jobbar för den israeliska säkerhetstjänsten Mossad och har en bakgrund inom polisväsendet. Hennes familj har varit mossadagenter i flera generationer. Meira Hart är väldigt vacker och har en väldigt klen kroppsbyggnad, men enligt källor är hon skicklig på informationsinsamling och har många kontakter. Hon har en diplomatisk personlighet som gör det lätt att komma överens med henne och hon skulle nog kunna passa in i nästan vilken grupp som helst. Hennes nuvarande täckmantel är som säljare inom läkemedelsindustrin.





## B. Handouts

Till: Agent Knight  
Från: M  
Operation: Amber Eagle

God morgon agent Knight!

En nynazistisk terroristorganisation som kallar sig Amber Dawn har som du vet utfört terrorattentat det senaste året, framförallt i östeuropa och afrika. Amber Dawn tros ha bildats av medlemmar från National Socialist Action Army som vi tidigare bekämpade under 80-talet. Det faktum att de fortfarande finns kvar tyder på att de är välorganiserade och välbeväpnade.

Hittills har terrorattentaten varit små, men vår signalspaning tyder på att Amber Dawn planerar ett större attentat på norra halvklotet. Detta bekräftas av en källa inom Amber Dawn som kontaktat oss och andra underrättelseorganisationer i ett försök att sälja information om ett stundande attentat. Detta ses som en trovärdig källa och vi har kontaktat andra underrättelsetjänster och erbjudit oss att samarbeta och dela på informationen.

Ditt uppdrag är att bege dig till Garden by the Bay, Singapore och möta upp med fem utländska agenter och samarbeta med dem för att införskaffa informationen från källan. Var försiktig. Ett samarbete mellan underrättelsetjänster av denna magnitud tillhör inte vanligheten och ett lyckat uppdrag kan leda till bättre samarbete mellan våra organisationer.

Lycka till Agent Knight

**TOP SECRET**

Till: Agent Kühn  
Från: Huvudkommandot, Berlin  
Operation: Amber Eagle

God morgon agent Kühn!

En nynazistisk terroristorganisation som kallar sig Amber Dawn har som du vet utfört terrorattentat det senaste året, framförallt i afrika och i östeuropa inte så långt från vår gräns. Amber Dawn tros ha bildats av radikala medlemmar från National Socialist Action Army, vilket tyder på att de är välorganiserade och välbeväpnade.

Hittills har terrorattentaten varit små, men vår signalspaning tyder på att Amber Dawn planerar ett större attentat. Detta bekräftas av en källa inom Amber Dawn som kontaktat oss och andra underrättelseorganisationer i ett försök att sälja information om ett stundande attentat. Detta ses som en trovärdig källa och MI6 har kontaktat oss och andra underrättelsetjänster och erbjudit sig att samarbeta och dela på informationen. Inte bara mellan allierade länder utan även med en del av våra kollegor i öst.

Ditt uppdrag är att bege dig till Garden by the Bay, Singapore och möta upp med fem utländska agenter och samarbeta med dem för att införskaffa informationen från källan. Var försiktig. Ett samarbete mellan underrättelsetjänster av denna magnitud tillhör inte vanligheten och ett lyckat uppdrag kan leda till bättre samarbete mellan våra organisationer. Detta är också av stor prestige för Tyskland att visa framfötterna här. Nazismen och NSAA har sin grund i Tyskland och vi måste visa tydligt att vi inte flyr från vårt ansvar att hjälpa till att bekämpa det.

Lycka till Agent Kühn

**TOP SECRET**



Till: Agent Sharp  
Från: CIA Control, Langley  
Operation: Amber Eagle

God morgon agent Sharp!

En nynazistisk terroristorganisation som kallar sig Amber Dawn har som du vet utfört terrorattentat det senaste året, framförallt i östeuropa och afrika. Amber Dawn tros ha bildats av radikala medlemmar från National Socialist Action Army, vilket tyder på att de är välorganiserade och välbeväpnade.

Hittills har terrorattentaten varit små, men vår signalspaning tyder på att Amber Dawn planerar ett större attentat. Detta bekräftas av en källa inom Amber Dawn som kontaktat oss och andra underrättelseorganisationer i ett försök att sälja information om ett stundande attentat. Detta ses som en trovärdig källa och MI6 har kontaktat oss och andra underrättelsetjänster och erbjudit sig att samarbeta och dela på informationen. Inte bara mellan allierade länder utan även med en del av våra kollegor i öst.

Ditt uppdrag är att bege dig till Garden by the Bay, Singapore och möta upp med fem utländska agenter och samarbeta med dem för att införskaffa informationen från källan. Var försiktig. Ett samarbete mellan underrättelsetjänster av denna magnitud tillhör inte vanligheten och ett lyckat uppdrag kan leda till bättre samarbete mellan våra organisationer.

Lycka till Agent Sharp

**TOP SECRET**

Till: Agent Lebed  
Från: General Orlova  
Operation: Amber Eagle

God morgon agent Lebed!

En nynazistisk terroristorganisation som kallar sig Amber Dawn har som du vet utfört terrorattentat det senaste året, framförallt i östeuropa och afrika. Amber Dawn tros ha bildats av kvarvarande medlemmar från National Socialist Action Army som vi tidigare bekämpade i Finland under 80-talet. NSAA var välorganiserade och det faktum att Amber Dawn hållit sig dolda sedan dess tyder på att de också är det.

Hittills har terrorattentaten varit små, men vår signalspaning tyder på att Amber Dawn planerar ett större attentat i Europa. Detta bekräftas av en källa inom Amber Dawn som kontaktat oss och andra underrättelseorganisationer i ett försök att sälja information om ett stundande attentat. Detta ses som en trovärdig källa och vi och några andra underrättelsetjänster har blivit kontaktade av MI6 som erbjudit sig att samarbeta och dela på informationen. Uppenbarligen är de i behov av vår hjälp.

Ditt uppdrag är att bege dig till Garden by the Bay, Singapore och möta upp med fem utländska agenter och samarbeta med dem för att införskaffa informationen från källan. Se till att vara diplomatisk. Ett samarbete mellan underrättelsetjänster av denna magnitud tillhör inte vanligheten och ett lyckat uppdrag kan leda till bättre samarbete mellan våra organisationer. Något som skulle var till gagn för moderlandet.

Lycka till Agent Lebed

**TOP SECRET**

Till: Agent Zhi  
Från: Ministern för statssäkerhet  
Operation: Amber Eagle

God morgon agent Zhi!

En nynazistisk terroristorganisation som kallar sig Amber Dawn har som du vet utfört terrorattentat det senaste året, framförallt i östeuropa och afrika. Amber Dawn tros ha bildats av medlemmar från National Socialist Action Army och mycket tyder på att de är välorganiserade och välbeväpnade.






Hittills har terrorattentaten varit små, men vår signalspaning tyder på att Amber Dawn planerar ett större attentat. Detta bekräftas av en källa inom Amber Dawn som kontaktat oss och andra underrättelseorganisationer i ett försök att sälja information om ett stundande attentat. Detta ses som en trovärdig källa och MI6 har kontaktat oss och andra underrättelsetjänster och erbjudit sig att samarbeta och dela på informationen.

Ditt uppdrag är att bege dig till Garden by the Bay, Singapore och möta upp med fem utländska agenter och samarbeta med dem för att införskaffa informationen från källan. Iakttag dock varsamhet. Detta är första gången som MI6 har bjudit in oss till ett samarbete av denna magnitud och ett lyckat uppdrag kan leda till bättre samarbete mellan våra organisationer.






















Lycka till agent Zhi

**TOP SECRET**

**Handout 1:** Information om Agnar Kelly

	<span style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px;">Extremely Dangerous</span>			RECORD # <b>0A567CF74EBC</b>																	
	NAME <h1 style="text-align: center;">Agnar Kelly</h1>																				
	BIRTHDATE <b>21 Jun 1994</b>	AGE <b>27</b>	SEX <b>Male</b>	LAST KNOWN LOCATION <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Karlsruhe, Germany</div> 																	
	HEIGHT <b>198 cm</b>	WEIGHT <b>113 kg</b>																			
NATIONALITY  <b>Scottish</b>	HAIR  <b>Light Blonde</b>	EYES  <b>Blue</b>																			
SUSPECTED FOR <b>Inhuman treatment Torture Wanton destruction of property</b>	SCARS & MARKS <b>Entire body is covered with celtic tattoos.</b>		KNOWN ASSOCIATES <b>Emeline von Junzt Roksana Zhukova Eric Hoare Jason Powell</b>																		
LANGUAGES <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td><b>English</b></td> <td><b>5.0</b></td> <td><div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div></td> </tr> <tr> <td><b>French</b></td> <td><b>4.5</b></td> <td><div style="width: 90%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div></td> </tr> <tr> <td><b>Gaelic</b></td> <td><b>4.5</b></td> <td><div style="width: 90%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div></td> </tr> <tr> <td><b>Arabic</b></td> <td><b>4.0</b></td> <td><div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div></td> </tr> <tr> <td><b>Dari</b></td> <td><b>4.0</b></td> <td><div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div></td> </tr> <tr> <td><b>Khmer</b></td> <td><b>3.0</b></td> <td><div style="width: 60%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div></td> </tr> </table>	<b>English</b>	<b>5.0</b>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>	<b>French</b>	<b>4.5</b>	<div style="width: 90%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>	<b>Gaelic</b>	<b>4.5</b>	<div style="width: 90%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>	<b>Arabic</b>	<b>4.0</b>	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>	<b>Dari</b>	<b>4.0</b>	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>	<b>Khmer</b>	<b>3.0</b>	<div style="width: 60%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>	ALIASES <b>Angus Wallace, Kelly the Killer, Inkman, Private Kelly</b>		
<b>English</b>	<b>5.0</b>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>																			
<b>French</b>	<b>4.5</b>	<div style="width: 90%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>																			
<b>Gaelic</b>	<b>4.5</b>	<div style="width: 90%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>																			
<b>Arabic</b>	<b>4.0</b>	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>																			
<b>Dari</b>	<b>4.0</b>	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>																			
<b>Khmer</b>	<b>3.0</b>	<div style="width: 60%; height: 10px; background-color: #4CAF50;"></div>																			
EXPERTISE <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hand-to-Hand Combat</li> <li>2. Firearms</li> <li>3. Demolitions</li> <li>4. Interrogation techniques</li> <li>5. Sky diving</li> </ol>	NOTES <p>Agnar Kelly was born in the city of Dundee in the north-east of Scotland and attended a public school there. He had poor grades in school and was considered a bit of bully by his classmates.</p> <p>In 2010, when he was 16 years old he enlisted in the british army. He showed great affinity for the physical challenges during training, but some concern of his behaviour has been noted in his records. In 2012 he was sent to Afghanistan and saw some battle during this time. In 2013 he was dismissed from the army under suspicion of war crimes. Accusations of him torturing prisoners were made but the evidence was lost and witnesses withdrew their statements under suspicious circumstances.</p> <p>Agnar Kelly return home to his family and sought comfort in his pictish roots. He tattooed his entire body with Celtic runes and occult symbols and shortly thereafter he started his mercenary career. He was quickly reknown for his skills, fearlessness and brutality in battle.</p> <p>In 2016 he was recruited by Emeline von Junzt and has been head of her personal security since then.</p>			CHARACTER TRAITS <b>Callous Loyal Taciturn Overconfident</b>																	

**Handout 2:** Information om Emeline von Junzt

	RECORD # 98E9582BF31B																			
	NAME <b>Emeline von Junzt</b>																			
	BIRTHDATE <b>07 Jul 1983</b>	AGE <b>38</b>	SEX <b>Female</b>																	
	HEIGHT <b>175 cm</b>	WEIGHT <b>52 kg</b>	LAST KNOWN LOCATION 																	
HAIR <b>Dark Blonde</b>	EYES <b>Blue Grey</b>																			
NATIONALITY  <b>German</b>	SCARS & MARKS <b>None</b>		KNOWN ASSOCIATES <b>Agnar Kelly</b> <b>Roksana Zhukova</b> <b>James Mason-Ruthridge III</b> <b>Adnan Khashoggi (deceased)</b> <b>Ali Fayad</b>																	
SUSPECTED FOR <b>Illegal arms dealing</b> <b>Smuggling</b> <b>Tax evasion</b>	ALIASES <b>Emeline Neumann</b> <b>Countess Emmi</b>		CHARACTER TRAITS <b>Social</b> <b>Manipulative</b> <b>Vengeful</b> <b>Overconfident</b>																	
LANGUAGES	NOTES																			
<table border="0"> <tr><td><b>German</b></td><td><b>5.0</b></td><td></td></tr> <tr><td><b>English</b></td><td><b>4.5</b></td><td></td></tr> <tr><td><b>French</b></td><td><b>4.5</b></td><td></td></tr> <tr><td><b>Russian</b></td><td><b>4.0</b></td><td></td></tr> <tr><td><b>Hebrew</b></td><td><b>4.0</b></td><td></td></tr> <tr><td><b>Khmer</b></td><td><b>3.0</b></td><td></td></tr> </table>	<b>German</b>	<b>5.0</b>			<b>English</b>	<b>4.5</b>		<b>French</b>	<b>4.5</b>		<b>Russian</b>	<b>4.0</b>		<b>Hebrew</b>	<b>4.0</b>		<b>Khmer</b>	<b>3.0</b>		<p>Emeline von Junzt, born Emeline Neumann, is an orphan and was raised by older relatives in East Berlin. When the wall fell she and her grandfather moved to the western parts on Germany and she has resided there since then.</p> <p>Very little is else about her younger years but in 2005 she started dating the wealthy businessman Fredrick von Juntz. In 2006 the couple married in a big public wedding and she changed her surname to von Junzt. In 2007 Fredrick von Juntz suffered an heartattck brought on by his unhealthy living.</p> <p>Emeline von Junzt then became a very wealthy widow and owner of the worlds largest shipping company, Auroracorp. She has taken an active role in running the company and has proven a good businesswoman saving the company from ruin during the financial crisis of 2008. Rumors of her being involved in illegal arms trafficking and smuggling started to surface in 2010 but no tangible proof has ever surfaced.</p> <p>Her passion in life is social gatherings and art. Lately she has been almost obsessed with the works of a rather unknown artist named Blago Meyer and has started collecting them.</p>
<b>German</b>	<b>5.0</b>																			
<b>English</b>	<b>4.5</b>																			
<b>French</b>	<b>4.5</b>																			
<b>Russian</b>	<b>4.0</b>																			
<b>Hebrew</b>	<b>4.0</b>																			
<b>Khmer</b>	<b>3.0</b>																			
EXPERTISE																				
<ol style="list-style-type: none"> <li>Social manipulation</li> <li>Fine art</li> <li>Politics</li> <li>Firearms</li> <li>Demolitions</li> </ol>																				

**Handout 3:** Meddelande från underrättelsetjänster

>>> Krypterat meddelande, Prioritet ett

Signalspaningen har upptäckt nedanstående meddelande från ert teams plats till Casino Baden-Baden. Iaktta största försiktighet, målet känner till er närvaro och potentiell dubbelagent finns i ert team.

*“Agnar Kelly identifierad. Agenter på väg till Baden-Baden för att utreda dig.”*

>>>



**Övrig resurser:** Digitala kartor över de platser spelaragenterna besöker

Samlad karta för spelledaren

<https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1GPYC-AV1QR1NORYaxMgxZPZIFoemxze5>

Singapore

[https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1HLgV-1vqKPw4Ew979-A1BV\\_q6lYSSbZA&usp=sharing](https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1HLgV-1vqKPw4Ew979-A1BV_q6lYSSbZA&usp=sharing)

Baden-Baden

<https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1CIVykDIIvZpZS0oDwNRQE7h4qib98hR1&usp=sharing>

Siem Reap

<https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1PgxzpiA6PemERqgjLnvQb6NQnF8Zrt-5&usp=sharing>

Pyramiden

<https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1z3I0jRXT7pLkVUcrGnYJ9butbEOjKPvB&usp=sharing>