

**James Bond 007 äventyret**

# **OPERATION QUANTUM**

**för GothCon XXII 1998**

**Inspirerat av Ian Flemmings novell "Quantum of Solace"**

**Av: Anders Andersson och Mattias Elfström  
Titelmusik: Fayride**

**© 1998 EA-Productions**



# Innehållsförteckning

## Del I. Introduktion

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

## Del II. Genomgång för spelledaren

A. Spelledningens bakgrund	9
B. Anteckningar om uppdraget	12

## Del III. Platser och händelser

A. Sänka skepp	15
B. En liten flygtur	20
C. Ms genomgång med agenterna	27
D. Utrustning från Q-avdelningen	29
E. Datormässan	31
F. EnComs anläggning	38
G. Nobelfesten	47
H. Slutet?	54
I. Epilog	56

## Del IV. Rollfigurer

A. Om rollfigurerna	57
B. Spelarnas agenter	59
C. Vänner	69
D. Fiender	71

---

# Del I. Introduktion

---

## A. Förord

**O**PERATION QUANTUM är ett scenario, inspirerat av Ian Flemmings novell "Quantum of Solace", till VICTORY GAMES' rollspel JAMES BOND 007. Scenariot är särskilt framtaget för att användas under spelkonventet GOTHCON XXII 1998. OPERATION QUANTUM är anpassat för att vara en lämplig utmaning för tre eller fyra rollfigurer av "Agent" nivå.

Texten i detta häfte är endast avsedd för spelledaren, som bör ha läst igenom scenariot noga och förstått den tänkta handlingen. Särskilt viktigt är det att bekanta sig väl med spelledarfigurerna.

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

<b>Konvent</b>	<b>År</b>	<b>Scenario</b>
GOTHCON XIII	1989	UPPDRAG ORIENT-EXPRESSEN
GOTHCON XVIII	1994	KODNAMN MEDUSA
GOTHCON XIX	1995	KODNAMN IKAROS
GOTHCON XX	1996	KODNAMN OLYMPOS
GOTHCON XXI	1997	OPERATION HILDEBRANDT

## B. Presentation

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


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


**Uppläsning:** När den löpande texten anger repliker eller beskrivningar som skall läsas upp eller parafaseras direkt till spelarna är dessa markerade med en oskuggad ruta:


Läs eller parafasera detta för spelarna!


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

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

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

 Denna hjälpruta innehåller information och användbar statistik för en neutral eller vänligt sinnad spelledarfigur. Symbolen "⊕" betyder att mer information finns i Del IV. Rollfigurer.

 Denna hjälpruta innehåller information och användbar statistik för en fientligt sinnad spelledarfigur. Symbolen "⊕" betyder att mer information finns i Del IV. Rollfigurer.

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

Övrig viktig spelledarinformation har också placerats i skuggade rutor som denna.

**Bilagor:** Rollfigurerna, såväl spelarnas som spelledarens, har placerats längst bak i detta häfte för att lätt kunna plockas fram vid behov. Särskilda ledtrådar, bilder och kartor delas ut till spelarna där så anges i texten. Bilder är numrerade B1, B2 osv, ledtrådar och utdelningsblad U1, U2 osv, medan kartor är numrerade K1, K2 osv. Dessa finns i en separat folder.

**Ändringar:** Eftersom scenariot tidigare delats ut i olika "förhandsexemplar är alla viktiga ändringar i denna slutgiltiga version markerade med en dubbeldragen linje i vänstra marginalen.

## C. Konventsspel

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

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

**Ledtrådar:** För att öka nöjet för alla deltagare uppmuntras spelledaren, även under konventsspel, att "hjälpa" spelarna att hitta alla ledtrådar och lösa de problem de ställs inför. För att åstadkomma detta kan spelledaren, efter eget omdöme, flytta vissa ledtrådar till andra platser än de angivna eller låta viktiga spelledarfigurer introducera sig själva om spelarna inte tänker på att tala med dem. Varje sådan åtgärd från spelledaren ger laget ett minuspoäng i protokollet. Minuspoängen sammanställs och används för att avgöra seger i tävlingen.

Spelledarhjälp ger minuspoäng!

## SPELSTIL OCH REGLER

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

**Spelhjälpmedel:** Lämpliga hjälpmedel för spelledaren är bland annat spelbrickorna ur soloäventyret ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE som markerar skador och avstånd. Figurer ur GAMEMASTER'S PACK eller några av JAMES BOND minispelen kan användas på rutnätet ur GAMEMASTER'S PACK för att åskådliggöra taktiska situationer. Ett förfyllt "Adventure Record" har bifogats för att spelledaren enkelt skall kunna hålla reda på "Hero Points" och andra värden.

**Regelboken:** Det har visat sig att James Bond-turneringens sätt att hantera spelets regler har varit en välkommen omväxling jämfört med andra rollspelsturneringar. Författarna föreslår därför att alla regler i JAMES BOND BASIC GAME, Q-MANUAL och FOR YOUR INFORMATION används under tävlingsspel. THRILLING LOCATIONS kan vara till hjälp för spelledaren. Dessutom gäller de tillägg och förtydliganden som finns angivna nedan. Spelledaren bestämmer givetvis hur noggrann han eller hon vill vara vid tillämpningen av spelets regler, men det är författarnas uppfattning att JAMES BOND spelet blir roligast för alla deltagare om dess regler används i sin helhet.

Om spelledaren, trots allt, vill minska bördan att lusläsa regelboken rekommenderar författarna att följande kapitel i första hand studeras extra noga:

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

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

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

**Automateld:** Vapen som kan skjuta automateld kan användas mot maximalt tre mål i varje “Round”. Ett tärningslag måste göras för varje mål och EF kan variera.

**Första hjälpen:** Vid användning av “First Aid” ger offrets skadenivå en modifiering till EF beroende av skadans art. Endast ett försök per skada tillåts, men ett resultat som blir minst “Acceptable” är tillräckligt för att reducera skadenivån ett steg.

“First Aid”	
“Wound Level”	EFM
LW	-1
MW	-2
HW	-3
INC	-4

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

**“Hero Points”:** “Hero Points” utdelas enligt metoden på sid 74 i regelboken; ett “Hero Point” för varje QR 1-resultat, utom under strid. Spelledaren uppmuntras dessutom att tilldela extra “Hero Points” för särskilt bra spel.

## BÄSTA LAG

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

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

1. Huvuduppdraget utfört.
  2. Huvudskurken infångad eller eliminerad.
  3. Minst antal dödade agenter.
  4. Minst antal minuspoäng.
  5. Spelledarens bedömning av rollspelet (som graderas: dåligt, mindre bra, bra eller mycket bra).
  6. Huvudspelledarens bedömning av rollspelet.
  7. Q-utrustningen återförd till MI6 (i funktionsdugligt skick).
- Minuspoäng utdelas om Ni inte lyckas lösa vissa problem utan hjälp från spelledarfigurer.

**Not för spelledaren:** Huvuduppdraget är att stoppa Rhoda från att aktivera Pandora 3D. Huvudskurken är Rhoda Llewellyn.

**Minuspoäng:** Följande kan ge minuspoäng:

1. Om Q behöver hjälpa till vid "Ms genomgång med agenterna" ger det ett minuspoäng.
2. Blir någon polis dödad eller skadad vid "EnComs anläggning" ger det ett minuspoäng per polis.
3. Om agenterna börjar skjuta inne i stadshuset vid "Nobelfesten" ger det ett minuspoäng plus ett minuspoäng per oskyldig som träffas.
4. I övrigt ett minuspoäng varje gång spelledaren bedömer att han fått hjälpa spelarna in på rätt väg.

Exempel: Lag A har inte lyckats utföra huvuduppdraget. De har låtit huvudskurken undkomma och har tre minuspoäng. De har fått spelledarbedömningen "bra" men kraschat Qs utrustning. Lag B har inte heller lyckats utföra huvuduppdraget eller eliminera huvudskurken. De har en dödad agent och två minuspoäng. Deras spelledarbedömning är "mycket bra", men de har inte lyckats återföra Q-utrustningen. Lag A vinner tävlingen på färre döda agenter.

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



## Del II. Genomgång för spelledaren

---

### A. Spelledarens bakgrund

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

#### MEDUSANS ARVTAGARE

Vesta Viper var en samvetslös brottsdrottning som korsade agenternas väg under uppdraget KODNAMN MEDUSA 1994. Hon stal under flera års tid industrihemligheter från internationella företag. Hon sålde dessa hemligheter till högstbjudande och byggde på så sätt upp ett ansevärt kapital och en effektiv brottsorganisation. Hennes slutgiltiga mål var med hjälp av ett avancerat fjärrkontrollsystem för styrning av flygplan, kallat VARACS (Viper's Advanced Remote Aircraft Control System), stjäla världens mest avancerade och hemliga flygplan; det amerikanska spionflygplanet Aurora. Agenterna lyckades dock stoppa hennes planer och hon dödades av Bertrahm Wooster (se även KODNAMN MEDUSA).

Paradoxalt nog hyste Vesta viss medkänsla med föräldralösa flickbarn. Hon drev flera barnhem i både Grekland och andra länder. På ett av dessa barnhem växte Rhoda Llewellyn upp. Hon var en av Vestas lärjungar och Vesta var en förebild för Rhoda ur alla synvinklar. När Rhoda 1986 lämnade barnhemmet som 18-åring hade hon bestämt sig för att följa i sin idols fotspår.

Rhoda tränades att bli Vipers efterträdare och fick mer och mer ansvar inom Vipers organisation. När det så blev dags att utföra stölden av Aurora suddades alla kopplingar mellan dem båda ut för att Rhoda skulle kunna fortsätta arbeta även om något gick snett.

#### MK PROJEKTEN

Efter andra världskrigets slut startade det då nybildade CIA ett topphemligt forskningsprojekt som hade till uppgift att undersöka möjligheterna att effektivt förhöra samt att avgöra om en person talade sanning. Detta gav i sin tur upphov till forskning om möjligheterna att direkt kunna styra människors tänkande och handlande. Dessa experiment ansågs så känsliga att de aldrig rapporterades fullt ut till kongressen eller till presidenten.

Det fanns en stor rädsla i den amerikanska underrättelsevärlden att man skulle komma efter Sovjetunionen som man visste hade flera mycket stora forskningsprogram med samma syfte. Man experimenterade med olika sorters droger och hjärntvättningsmetoder och lyckades vid flera tillfällen få testpersoner att utföra saker av minst sagt tveksam natur, bla flera mord.

Under slutet av 50-talet hade MI6 förhörsexperter en del utbyte med nyckelpersoner inom vad som då kallades Projekt SUNBEAM men senare döptes om till MK ULTRA.

---

Samarbetet avslutades 1964 efter att det brittiska underhuset hade fått uppgifter om MI6 inblandning.

Metoderna som användes var en blandning av droger och andra inslag såsom elektriska chocker, oavbruten exponering för starka ljud- och/eller ljuskällor eller bearbetning av hjärnans undermedvetna processer. Den sistnämnda metoden fungerade så att man i tex en vanlig TV-bild blandade in signaler på en speciell frekvens som inte uppfattas av medvetandet utan bearbetar hjärnans olika centra direkt. Detta ger möjligheten att få personen som exponeras för signalen att känna stark rädsla, vrede eller andra grundläggande känslor.

Dessa experiment kallades MK SUNLIGHT och var de sista av projekten i MK-serien som utfördes innan de hastigt avslutades 1974. Det är okänt om forskningen fortsatte i annan form eller om några framsteg har gjorts sedan dess.

De droger som användes tillhörde nästan uteslutande hallucinogener såsom LSD, PCP och Ketamine. Till några av de mer avancerade tankestyrningsprojekten utvecklades en speciell drog kallad Siboline. Siboline är en syntetiskt framställd variant av en drog kallad Psilocybine som finns naturligt förekommande i vissa svamparter. Denna drog var avsevärt starkare och hade till en början mycket svåra biverkningar i form av schizofreni, akut depression och självmordstendenser.

Det gjordes alltså fler fältförsök under projektets historia; bla flera politiska mord i Sydamerika och även bakom järnridån där personer som stod nära det presumtiva attentatsmålet motiverades att döda med de olika tekniker man utvecklat inom MK. Obekräftade rapporter talar också om att man kan ha använt pastor Jim Jones läger i Sydamerika som ett enda stor experimentplats. Detta urartade och man kan ha använt massjälvmordet för att dölja spåren efter sin verksamhet där.

Flera av de inblandade i MK-projekten fortsatte sin forskning i privata företag. Några av de mest framträdande var Timothy W. Lindbergh, som grundade företaget MediTech, och Randolph S. Lambert, som drev företaget EnCom.

## MEDITECH OCH ENCOM

MediTech fortsatte utvecklingen av droger och teknik för att utföra hjärnkontroll om än på sparlåga. Under senare delen av 80-talet hamnade MediTech i en ekonomisk kris och blev uppköpta av ett holdingbolag kontrollerat av Vesta Viper. Då Viper blev avslöjad handlade Rhoda blixtnabbt för att rädda vad som räddas kunde. Hon lyckades få kontroll över MediTech och försökte förstöra alla spår som kunde koppla företaget till Viper.

Med hjälp av MediTechs hjärnkontrollmetoder kunde Rhoda "programmera" flera neddrogade personer att genomföra de mest vansinniga uppdrag åt henne. Genom att låta sina offer råna banker runt om i USA, gömma pengarna på förutbestämda platser, och därefter ta sina egna liv byggde hon upp ett ansenligt kapital.

Pengarna investerades vidare inom olika högteknologiska företag, däribland EnCom. Inom EnCom hade utveckling av ett chip för hjärnkontroll fortsatt, men dock på sparlåga. Rhoda lyckades kombinera de båda företagens forskning och få fram en teknik för att hjärntvätta människor att tycka eller göra vissa saker ("Rösta på Kohl", "Köp mer programvara", "Sälj dina IBM aktier" etc) bara efter att ha tittat på en bildskärm.

## RHODA LLEWELLYNS PLAN

Efter Vestas död togs Rhoda över av ett omättligen hämndbegär mot Vestas mördare, deras organisation, Storbritannien och hela mänskligheten. Förutom att hämnas sin idol vill hon göra hela världens befolkning till en viljelös samling som lyder hennes minska vink. Hon har ett omfattande maktbegär och storhetsvansinne. Hon har nu två punkter på sin agenda; döda Bertrahm Wooster och pacificera så stor del av jordens befolkning som möjligt.

För att åstadkomma detta tänker hon hjärntvätta en av Bertrahm Woosters medarbetare vid MI6 att utföra hennes smutsiga hämnd och därefter hjärntvätta alla hon kan bli hennes viljelösa slavar.

Företaget EnCom har sålt en stor mängd grafikkort utrustade med ett speciellt chip kallat Pandora 3D, som när ett visst program körs genererar en signal som gör att den som ser på bildskärmen kan hjärntvättas. Kortet har sålts till mycket låga priser och har därför fått en väldigt stor spridning. Kortet är inte farliga i sig utan genererar bara den skadliga signalen när den speciella programvaran körs.

Genom att se till att hennes Pandora 3D-chip finns i så många persondatorer som möjligt kan Rhoda aktivera dem över internet och på så sätt hjärntvätta miljontals datoranvändare på en gång.

## MICRODYNE

För att aktivera och styra det så kallade Pandora 3D-chipet att hjärntvätta sitt offer krävs ett litet mjukvaruprogram. Detta program måste vara lika spritt som Pandora 3D-chipet och vad bättre då än att sprida det genom världens mest använda operativsystem; Frames. Frames produceras av det multinationella företaget MicroDyne Inc, ägt och drivet av Phil Bates II. Genom att hjärntvätta Phil Bates kontrollerar Rhoda nu även MicroDyne och hon har infört sina programkoder i den nya versionen av Frames; Frames 98.

Rhoda styr Phil Bates kamouflerad som hans sekreterare. Han känner egentligen inte till något om hennes planer, utan gör endast som hon säger.

## FRAMES 98

Frames 98 har alltså en dold funktion som genom att styra Pandora 3D-chipet så att en speciell signal undermedvetet går in i hjärnan. Signalen som styr detta kan föras in i systemet via internet eller genom att personen kör ett speciellt program. Varje chip har ett serienummer så det är möjligt att styra varje dator individuellt. Serienumret sänds ut (tillsammans med all annan information som lagrats upp av operativsystemet) till en speciell server som satts upp hos MicroDyne. Om möjligt loggas då personens namn ihop med serienumret för att senare kunna styra en speciell person.

På senare tid har Frames 98 sålts i miljontals exemplar till all världens datoranvändare.

---

## B. Anteckningar om uppdraget

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

### TIDTABELL

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

#### **Torsdagen den 3:e december**

1. Agenterna angriper fartyget Fiona i Marseille klockan 23:30.
2. Restaurangen Chez Miranda.

#### **Fredagen den 4:e december**

1. Flygresan hem till London startar klockan 08:00
2. Agenterna landar utanför London klockan 09:00, lokal tid.
3. Agenterna blir utsatta för Masters attentat.
4. Ms första genomgång.
5. Agenterna undersöker Masters arbetsplats och bostad.

#### **Lördagen den 5:e december**

1. Ms andra genomgång klockan 08:00.
2. Utrustning från Q.
3. Avresa mot Hannover klockan 12:00.

#### **Söndagen den 6:e december**

1. Agenterna på datormässa i Tyskland.
2. Agenterna möter Joanna Cuddley.
3. Mark Ten försöker döda dem i VR-anläggningen.
4. Middag med Joanna.

#### **Måndagen den 7:e december**

1. Eventuellt möte med Phil Bates.
2. Avresa till San Francisco klockan 13:00.

#### **Tisdagen den 8:e december**

1. Agenterna gör raid mot EnComs anläggning i Silicon Valley.

#### **Onsdagen den 9:e december**

1. Avresa till Stockholm klockan 09:00.

#### **Torsdagen den 10:e december**

1. Agenterna framme klockan 09:00.
  2. Nobelfesten börjar klockan 18:00
  3. Jakten till Arlanda
  4. Slutstrid
-

Senare

1. Medaljutdelning.

## VERKLIG TID

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

<b>Verklig tidsåtgång</b>	<b>Tidsåtgång</b>
<b>Del</b>	
Uppstart och utdelning av rollfigurer	12:00-13:00
Regelgenomgång	13:00-14:00
Sänka skepp och attentat	14:00-15:00
Undersökning av Masters	14:00-16:30
Ms genomgång	16:30-17:00
Middag	17:00-19:00
Datormässan	19:00-21:00
EnCom	21:00-22:00
Nobelfest och biljakt	22:00-23:00
Slutstrid	23:00-24:00

## BILDER, LEDTRÅDAR OCH KARTOR

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

### Bilder:

- B1 Joanna Cuddley
- B2 Rhoda Llewellyn
- B3 Geoffrey Masters
- B4 Phil Bates
- B5 Zebuhlon Dent
- B6 Kvinna (allmänt användbar)
- B7 Mark Ten
- B8 Kvinna (allmänt användbar)
- B9 Kronprinsessan
- B10 Vesta Viper
- B11 MicroDynes 747a
- B12 Kungen

### Utdelningsmaterial och ledtrådar:

- U1 Företagsakt Meditech
- U2 Visitkort UIT
- U3 Rapport/Utlåtande Masters
- U4 EnComs bokföringsrapport
- U5 Personakt Keyser Soze
- U6 Objekt Siboline
- U7 Qs data om innehållet i vindsurfingbrädorna
- U8 Personakt Geoffrey Masters

- U9 Personakt Timothy Lindbergh
- U10 Personakt Phil Bates
- U11 Fax från Sprechtberg till smugglarna
- U12 Personakt Lambert
- U13 Projekt MK
- U14 Rhodas datorkalender
- U15 Kassetband med soundtrack
- U16 Qs data om Volvon
- U17 Reklam Volvo C70
- U18 Akt om EnCom
- U19 Personakt Vesta Viper
- U20 Företagslogos
- U21 Fyra besöksbrickor EnCom
- U22 "Contractor" passerkort EnCom
- U23 Joannas passerkort EnCom
- U24 Geoffreys ID-kort
- U25 Masters fickkalender
- U26 Inbjudningskort till Nobelmiddagen
- U27 Data om Bertrahms nya pistol

**Kartor:**

- K1 Översigtskarta EnCom
- K2 EnComs monter
- K3 Stadshuset
- K4 San Francisco
- K5 Restaurang
- K6 Entréplan EnCom
- K7 -- (finns inte)
- K8 Första 747an
- K9 -- (finns inte)
- K10 Fionas däck
- K11 Kontor EnCom
- K12 Mässhallarna
- K13 Marseilles hamn
- K14 Laboratorium EnCom
- K15 Hotellrum (allmänt användbart)
- K16 Karta 1 MicroDynes 747a
- K17 Karta 2 MicroDynes 747a
- K18 Kontor (allmänt användbart)
- K19 Rhodas våning EnCom

**Dessutom finns:**

Fyra foldrar med spelarnas rollfigurer  
Förifyllt "Adventure Record"  
Mappar för förvaring av hemliga handlingar  
Segervillkorsprotokoll

## Del III. Platser och händelser

### A. Sänka skepp

**D**enna prolog kastar spelarna rakt in i handlingen och ger äventyret en flygande start. Försök att hålla tidsåtgången till ett minimum eftersom detta bara är början och spelarna kommer att behöva hela sin speltid.

#### Spelledarens checklista

Innan spelet startar skall följande åtgärder vara vidtagna:

- Speltiden meddelad (lördag 12:00-24:00, avbrott för middag ca 17:00-19:00).
- Segervillkoren meddelade (se Del I ovan).
- Rollfigursformulären utdelade och fördelade.
- Eventuella frågor om tillämpning av regler lösta.

### PÅ EN SURFBRÅDA I MARSEILLE

Inled äventyret med följande beskrivning:

Det är torsdagen den 3:e december. Fullmånen lyser upp den krusade vattenytan när Ni vindsurfar ut ur Marseilles hamn på väg mot det bunkrande lastfartyget Fiona. Bakom Er hörs skrålet från en högljudd fest på restaurangen Chez Miranda.

Den vackra franska natten verkar avlägsen när Ni tänker på Ert uppdrag: "Dokumentera lasten och förstör därefter smuggelfartyget Fiona som ligger för ankar på redde utanför Marseilles hamn. Fiona innehåller troligen illegala luftvärnsrobotar och andra smuggelvapen på väg till Nordirland. De är avsedda för en grupp utbrytare ur IRA som vill omkullkasta fredsförhandlingarna. All personal ombord på båten kan anses som legitima mål. Er reträttväg är via Chez Miranda i hamnen varifrån ett stort fyrverkeri kommer att avfyra klockan 00:00 för att dölja eventuell skottlossning."

Ni avbryts i Era funderingar av att Fionas svarta skrov tornar upp sig framför Er...

Visa spelarna karta **K13** för att de skall få en uppfattning om var fartyget ligger för ankar.

 Marseille ligger i tidzon +1h. Äventyret börjar klockan 23:30 den 3:e december.

**Utrustning:** Agenterna är utrustade med svarta torrdräkter och Q:s speciella "stealth"-vindsurfingbrädor. Ge spelarna databladet för vindsurfingbrädorna (U7). Brädorna har hemliga fack med följande utrustning:

#### H&K MP5

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

Varje agent har tre extra magasin i en ficka på torrdräkten.

**Kolsyrepistol med änterhake**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	1	1	A	0-1	3-4	+3	99	-3	2

Denna pistol skjuter så gott som ljudlöst upp en änterhake med lina som fäster på båtens reling om skytten lyckas med sitt "Fire Combat"-slag. Om det första skottet misslyckas innehåller gaspatronen tillräckligt med gas för två försök till.

I Linda Reds bräda finns (observera att om någon av agenterna inte är med på uppdraget går det lika bra att tilldela någon annan utrustningen):

**Vattentät systemkamera**

Kameran är utrustad med en bildförstärkare för mörkerfotografering. Foton tagna i mörker använder "Photography" med EFM -1.

I Bertrahm Woosters och Jonathan Baxterhofs brädor finns dessutom :

**Ryggsäck med sprängmedel**

För att säkert sänka båten behövs två ryggsäckar med sprängmedel (se JAMES BOND BASIC GAME p34). Sprängmedlet ställs in att explodera efter ett valfritt antal "Action Rounds".

**Motståndet:** Ombord på båten finns tre smugglare per agent. Två av dem står på kommandobryggan och övervakar båten. De övriga är spridda runt om i båten.

**Smugglare**

**STR: 9      WIL: 8      PER: 7**

Boating PC10, Evasion PC11, Fire Combat PC12, HTH Combat PC14

**SPEED: 2      HTH DAMAGE CLASS: B**

**WEAPON: Uzi (RPG-7)**

**TOTAL DRAW: -2/0 (-3/-1)**

Varje smugglare är utrustad med en Uzi:

**Uzi**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	2	32	F	0-10	40-60	+5	96-99	-2	2
	8		I						

En -1 EFM gäller om Uzin hanteras med en hand. Eftersom Uzin är av en enkel konstruktion får alla försök att reparera en JAM en EFM på +3.

När striden börjar gå dem emot, plockar en av dem fram ett raketgevär:



**RPG-7**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	1	1	L	0-35	55-99	na	99	-3	4

På "Long Range" modifieras träff-slaget med -1 EFM. Står någon bakom vapnet när det avfyras får han ett HW om han misslyckas med ett PER-slag.

Detta raketgevär gör "Area Damage". Slå för träff på vanligt vis och konsultera därefter tabellen:

**QR Träffpunkt**

- |         |   |
|---------|---|
| 1       | Mitt i målet                                    |
| 2       | Miss med 20% av det totala avståndet till målet |
| 3       | Miss med 30% av det totala avståndet till målet |
| 4       | Miss med 40% av det totala avståndet till målet |
| Failure | Miss med 50% av det totala avståndet till målet |

Avgör sedan åt vilket håll raketerna far iväg:

**d6 Riktning**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1 | För långt                |
| 2 | För långt och åt höger   |
| 3 | Åt höger                 |
| 4 | För kort                 |
| 5 | Åt vänster               |
| 6 | För långt och åt vänster |

Konsultera slutligen AREA WEAPON DAMAGE CHART.

**Vägen in:** För att ta sig upp på däck efter det att änterhaken har fäst behövs ett "Mountaineering" EF5.

⊕ **"Mountaineering"** EF5 för att ta sig ombord

**Ombord på Fiona:** Visa spelarna karta **K10** som beskriver hur fartyget ser ut. Fiona indelas i tre delar: däck, lastrummet och överbyggnaden. För att ta sig mellan de olika delarna krävs EF5 "Stealth". Spelledaren slår ett slag för respektive agent. Vakterna på kommandobryggan tillåts ett PER på en EF som motsvarar agenternas QR för att upptäcka dem.

⊕ **"Stealth"** EF5 för att ta sig runt på båten. Smugglarna upptäcker agenterna med **PER** på en EF som motsvarar "Stealth"-slagets QR.

**Ledtråden:** Någonstans på Fiona finns ett fax från Soze till smugglarna (**U11**). Det är viktigt att agenterna hittar detta. Spelledaren kan placera denna ledtråd där han (eller hon) tycker att det passar. Den kan finnas i handen på en av smugglarna som agenterna ser, den kan finnas på bryggan eller den kan ligga tappad på golvet i lastrummet. Om inget annat hjälper; slå ett "Sixth Sense" slag för att någon av agenterna skall känna på sig att de missat något viktigt.

**Däcket:** Inget av intresse finns på fartygets däck. Agenter som lyckas med PER EF 4 kan dock se smugglarna på kommandobryggan. Från däck kan man nå antingen lastrummet eller överbyggnaden.

⊕ **PER** EF4 för att se smugglarna på kommandobryggan.

**Överbyggnaden:** Här finns de flesta smugglarna. För varje fem minuter agenterna befinner sig i överbyggnaden slå en d6. På en 1:a kommer en ensam smugglare

patrullerande. Agenten måste slå "Stealth" som ovan för att undgå upptäckt. Från överbyggnaden kan man nå antingen däckets eller lastrummet.

⊕ **"Stealth"** EF5 för att undgå patrullerande smugglare. Smugglaren upptäcker agenterna med **PER** på en EF som motsvarar "Stealth"-slagets QR.

**Lastrummet:** Dörrarna till lastrummet är låsta med hänglås (EF6 "Lockpicking").

⊕ **"Lockpicking"** EF6 för att ta sig in i lastutrymmet.

I det dunkla lastutrymmet finns hundratals lådor med vapen prydligt ordnade med serienumren utåt. Förutom de misstänkta luftvärnsrobotarna (Stingers) finns här också lådvis med M-16 karbiner, amerikanska handgranater och Uzi k-pistar.

Om de har tagit sig oupptäckta ner i lastrummet kan agenterna ordna sprängmedlen och fotografera bäst de vill, inga smugglare patrullerar lastrummet. Från lastrummet kan man nå antingen däckets eller överbyggnaden.

Ge agenterna en uppfattning om hur lång tid olika saker tar genom att förklara att det tar två "Action Rounds" att ta sig över däckets till relingen och ytterligare två att klättra ned och att segelturen tillbaka till hamnen tar 50 "Action Rounds". Berätta också att man måste vara mer än tio "Action Rounds" bort ifrån båten när bomben smäller för att undgå skada.

Håll noga reda på hur många "Action Rounds" sprängladdningen ställs in på. Räkna av rundorna nedan:

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## UPPTÄCKTA

Om agenterna inte blivit upptäckta tidigare står det automatiskt två smugglare utanför lastrummet när agenterna kommer ut (eller om detta inte fungerar så kommer två smugglare gående rakt emot någon av agenterna). Smugglarna inser direkt att de är avslöjade när de ser agenternas svarta torrdräkter. I samma ögonblick som skottlossning bryter ut hörs fyrverkeriet från hamnen. Låt smugglarna dyka upp i grupper om tre tills alla är inbegripna i striden. Vilken som helst av smugglarna kan ha raketgeväret. Låt honom ta fram det om striden går för lätt för agenterna.

**Flykt:** Det tar två "Action Rounds" att ta sig över däckets till relingen och ytterligare två att klättra ned (under vilka det är mycket svårt [EFM-3] att besvara eldgivning). Segelturen tillbaka till hamnen tar 50 "Action Rounds".





Om någon är kvar på däckets när sprängladdningen detonerar får han en INC. Om han har seglat mindre än 5 "Action Rounds" bort blir det ett HW. 6-10 "Action Rounds" ger MW. Mer än 10 "Action Rounds" bort är man säker. Agenter kan minska sin skada med en nivå för varje "Hero Point" de använder.

**HAMNPARTYT**

Efter striden kan agenterna surfa mot Chez Miranda och ta av sig torrdräkterna bakom en lastpall. Som underställ har de smoking respektive aftonklänning.

Efter att ha tagit av torrdräkterna och rättat till smoken respektive aftonklänningen går Ni självsäkert mot den lilla trappan som leder upp till restaurangen Chez Mirandas stora möblerade brygga. I baren står en vacker blond kvinna med två drinkar beredda. Hon gör en inbjudande gest mot Fred. Två muskulösa ynglingar i vita smokingjackor drar ut en stol vid Baccaratbordet åt Linda samtidigt som croupieren bugar sig mot Jonathan. Miss Moneypenny, kvällen till ära iklädd en mörkblå aftonklänning går fram till Bertrahm med ett kuvert. I bakgrunden syns Q med ett bloss i handen; han har fortfarande hälften av sitt fyrverkeri kvar att avfyra.

Moneypenny överlämnar biljetter till ett flyg som går hem till London klockan 08:00 dagen därpå. Låt agenterna njuta av barlivet en stund och eventuellt fälla någon kommentar när båten exploderar (om den inte redan gjort det).

-  Fred uppvaktas av den blonda **Corinne Duclos**.
-  Bertrahm talar med **Moneypenny**.
-  Jonathan spelar Baccarat mot **Jaques Reul**.
-  Linda sitter bredvid **Robert Conduin** och **Martin Avreill**.

Avsluta denna sekvens med att spela titelmusiken **U15** som finns på kassetbandet.

**“...he had tossed a thermite bomb through an open port of each of them. He had then made off at high speed and watched the bonfire from a distance. Bad luck on the insurance companies, of course...”**


## B. En liten flygtur

När det inledande uppdraget är avslutat flyger agenterna hem till London. Spelare som deltog i KODNAMN MEDUSA, KODNAMN IKAROS, KODNAMN OLYMPOS eller OPERATION HILDEBRANDT kanske känner viss oro inför flygturer, men detta är bara bra. Uppmuntra gärna deras rädsla.


Denna del av äventyret förutsätter att Vesta Vipers baneman, Bertrahm Wooster, deltar. Om han, mot förmodan, inte är vald går det lika bra att ersätta honom med Fred eller Jonathan.


### DAGS ATT GÅ OMBORD


Agenterna flyger med British Airways från Marseilles flygplats. Planet avgår klockan 08:00, lokal tid. Agenterna kan ta med sina eldhandvapen som handbagage i dolda fack i sina attachéväsor utan problem.


 Planet avgår klockan 08:00, fredagen den 4:e december.

**Flygplanet:** Visa spelarna karta **K8**. Denna karta fyller ingen större funktion än att oroa spelarna att något hemskt skall hända. Bredvid agenterna på planet sitter olika personer som de kan samspråka med under resan.

 Fred sitter bredvid en ung dam från Marseilles. Hon heter **Mirreille Acorne** och är utbytesstudent på väg till Cambridge.

 Bertrahm sitter bredvid en försäljare i datorbranschen. Han heter **Jean Fossé** och jobbar för ett litet företag som säljer mjukvara och kämpar för sin överlevnad mot jättar som MicroDyne.

 Jonathan sitter bredvid en dam och hennes son. Damen heter **madame Poirot** och hennes son heter **Nichlos**. Sonen leker oavbrutet med en kraftfullt beväpnad robotleksak.

 Linda sitter bredvid en medelålders herre som börjar sin juledighet tidigt. Han är från London, heter **John Camden**, och jobbar för justitiedepartementet. Han är mycket intresserad av att spela på hästar.


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

“Kapten Shatner med besättning hälsar Er alla välkomna ombord på denna British Airways MD-80 som skall ta oss till London, Heathrow. Flygningen är beräknad till två timmar och vi beräknas landa klockan 09:00, lokal tid. Innan vi lyfter vill vi göra er uppmärksamma på några säkerhetsdetaljer. Säkerhetsbältena måste vara fastspända under start och landning. Rökning är inte tillåten när No Smoking-skylden tänds. Det finns en flytväst under varje säte. Nödutgångarna är märkta med gröna exitskyltar och är lokaliserade fram (pekar), bak (pekar) och över vingarna (pekar rakt ut med båda armarna). Skulle en evakuering bli nödvändig kommer ljusslingor, som leder till nödutgångarna, att tändas i golvet. Vi vill också påminna om att mobiltelefoner och

annan elektronisk utrustning som innehåller radiosändare måste vara avstängda under hela flygningen. Alla säkerhetsbestämmelser finns samlade i häftet 'Safety on Board' som finns i stolsfickan framför Er"

**"James Bond said: I've always thought that if I ever married I would marry an air hostess."**


**Flygvärdinnan:** Den hämndlystna Rhoda Llewellyn har sett till att en av de ordinarie flygvärdinnorna anmälde sig sjuk i sista stund före flygningen. Hon såg också till att själv bli den reserv man kallade in. Rhoda har bestämt sig för att möta sina hatobjekt innan hon låter döda dem. Hon är mest intresserad av Bertrahm Wooster och har sett till att hon får servera honom.

 **Rhoda Llewellyn (20 Fame Points)**  
**STR: 7      WIL: 12      PER: 10**  
 Boating PC13, Charisma PC24, Disguise PC20, Diving PC12, Driving PC24, Electronics PC24, Evasion PC20, Fire Combat PC22, Gambling PC14, HTH Combat PC11, Interrogation PC14, Local Customs PC16, Mountaineering PC11, Piloting PC20, Riding PC17, Science PC24, Seduction PC24, Sixth Sense PC15, Stealth PC20, Torture PC18  
**SPEED: 3      HTH DAMAGE CLASS: A      SURVIVAL POINTS: 8**  
 Reaction (-4), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-4), Torture (0)  
**WEAPON:** H&K P7M13  
**TOTAL DRAW:** +2/+4      **TOTAL CON:** -2

Alldeles efter säkerhetsmeddelandet går flygvärdinnorna runt och kollar att alla har satt fast sina bälten. Rhoda går fram till Bertrahm:

"Ursäkta mig min herre. Får jag bara kontrollera Ert bälte." Säger den vackra flygvärdinnan medan hon böjer sig fram och drar i bältet. Hon förefaller mycket vältränad med ljus hy, uppsatt blont hår, röda läppar och blå glittrande ögon.

Visa spelaren bild **B2**. Rhoda använder detta tillfälle som de två första stegen i en "Seduction", "The Look" och "Opening Line". Bertrahm måste slå WIL för att motstå (se Rhodas specialegenskap under Del IV. Rollfigurer).

 **"Seduction"** PC24, EF10 för "The Look" och EF10 för "Opening Line". WIL för att motstå (se Rhodas specialegenskap under Del IV. Rollfigurer).

När planet väl är uppe i luften kommer Rhoda tillbaka till Bertrahm och säger:

"Nu kan herr'n öppna bältet." Hon böjer sig snabbt fram och öppnar säkerhetsbältet medan hon blickar djupt in i Dina ögon. Sedan sätter hon sig ned i ett ledigt säte bredvid Dig med benen i kors och ena handen som stöd för hakan.  
 "Affärer eller nöjen?"

Låt Rhoda samspråka en stund med Bertrahm och hela tiden verka mycket intresserad av honom och hans jobb (oavsett vad han hittar på). Efter en stund konversation försöker hon sig på steg tre "Witty Conversation". Därefter ursäktar hon sig med att hon måste förbereda frukosten.

⊕ **“Seduction”** PC24, EF10 för **“Witty Conversation”**. WIL för att motstå (se Rhodas specialgenskap under Del IV. Rollfigurer).

**Frukost:** Under den korta resan serveras en enkel frukost bestående av ägg och bacon samt nybakat bröd med skinka. Flera olika flygvärdinnor går runt och serverar passagerarna, men Rhoda har givetvis sett till att hon serverar Bertrahm.

Den vackra flygvärdinnan återkommer med en frukostbricka som hon placerar framför Dig. I samma rörelse som hon ställer ner brickan faller en lock av hennes hår ur uppsättningen och snuddar vid Din kind.  
**“Det är ägg och bacon till frukost. Låt mig hjälpa Dig med förpackningen.”**

Samtidigt som Rhoda serverar frukosten kopplas flygplanets högtalaranläggning in med ett litet klick:

**“Mina damer och herrar detta är Er styrman som talar. Vi flyger nu på vår marschhöjd och beräknas fortfarande landa på utsatt tid. Vädret framför oss är dock inte det bästa och sista delen av flygningen kan bli lite hoppig.”** I samma stund som han säger detta rister det till i planet. Ett sus går genom passagerarna.  
**“Det finns dock ingen anledning till oro och vi skall göra vårt bästa för att resan skall bli så behaglig som möjligt.”** Ytterligare en ristning känns i planet innan det plötsligt hamnar i en rejäl luftgrop och alla passagerarna börjar skrika samtidigt som frukostarna flyger runt i kupén.

Rhoda tappar balansen och landar lägligt i Bertrahms knä. Hon tittar upp i hans ögon, lägger armarna om hans hals och säger:

**“Hur kan Du vara så lugn? Detta måste vara den värsta luftgrop jag varit med om.”**

Sedan sluter hon sina glittrande ögon, putar med läpparna och ger Bertrahm en kyss (om han inte redan lyckats motstå, i vilket fall hon ändå försöker kyssa honom). Detta är steg fyra **“Beginning Intimacies”**.

⊕ **“Seduction”** PC24, EF9 för **“Beginning Intimacies”**. WIL för att motstå (se Rhodas specialgenskap under Del IV. Rollfigurer).

Efter detta steg tar Rhoda en paus i sin **“Seduction”** och lämnar nästa steg till Bertrahm. Hon vet att han inte kommer att bli långlivad och har inte för avsikt att gå till steg fem. Om han tar över och försöker förföra henne tillbaka kan han gå på steg fem direkt. Om han försöker bjuda ut henne eller föreslå ett senare möte går hon villigt med på det, men utan att ha någon avsikt att uppfylla sitt löfte.

**Landningen:** Flygplanet landar efter en gropig färd på Heathrow och agenterna blir hämtade av en **“firmabil”**.

**“Bond had no intention of marrying anyone. If he did, it would certainly not be an insipid slave. He only hoped to amuse or outrage the Governor into a discussion of some human topic.”**


**ATTENTATET**

Bilen är ett M16-fordon och föraren presenterar sig som Agent 776, Geoffrey Masters. Visa bild **B3**. Låt agenterna slå "Recognize"-slag om de vill. Masters är en genuin M16 medarbetare och kan dessutom legitimera sig (visa ID-kortet **U24**).

**Mercedes 380SEL**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+1	5	60	110	450	3	7

Bilen har "Armor Level I". Den är förberedd för att automatiskt få punktering när Masters trycker på en dold knapp. Dessutom är bilen försedd med lås på passagerarbältena, ett fjärrstyrt dörrlås som inte kan öppnas inifrån samt en bomb.

 **Agent 776 Geoffrey Masters (59 Fame Points)**

**STR: 10    WIL: 8    PER: 9**


Charisma PC17, Cryptography PC14, Demolitions PC14, Driving PC16, Fire Combat PC15, Gambling PC13, HTH Combat PC17, Interrogation PC15, Pickpocket PC19, Piloting PC14, Science PC14, Sixth Sense PC14

**SPEED: 2    HTH DAMAGE CLASS: B**

Reaction (-1), Persuasion (-1), Seduction (-1), Interrogation (0), Torture (0)

**WEAPON: H&K VP70z**

**TOTAL DRAW: +1/+3    TOTAL CON: -1**



**Heckler & Koch VP70z**

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

Masters kör mot London samtidigt som han frågar om uppdraget varit framgångsrikt. Efter en stund utlöser Masters den automatiska punkteringen, stannar bilen och ursäktar sig medan han kliver ur. Agenternas bilbälten låser sig. Han stänger dörren, trycker på fjärrstyrningen till låset och går därifrån. Just då hörs en okänslig datorröst från bilens radio:

"Välkomna till slutet. Ert eget slut. I fyra långa år har jag bidat min tid och väntat på att få min hämnd. Jag vill bara att Ni skall veta att det är jag, Medusa, som kommit tillbaka från Hades för att äntligen hämnas de oförrätter Ni gjort mig. Harr, harr, harr... Tio... nio... åtta... sju... sex..."

Medan rösten talar kan agenterna försöka ta sig ur bilen. De förstår av nedräkningen att de har fem rundor på sig. För att få sönder en ruta (bilen har sex stycken) krävs att den får en sammanlagd KL-skada.

 Fem rundor för att komma ur bilen. KL-skada för att få sönder en ruta.

Räkna av rundorna nedan:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

**Bilbältena:** Det går att rycka loss fästena för de låsta bältena med STR EF3. Andra varianter kan vara att klippa sönder dem med en nageltång ur Lindas handväska eller bränna dem med en tändare. Varje försök tar en runda.

⊕ **STR EF3** för att rycka loss bilbältena.

**Skottlossning:** De skottsäkra rutorna motsvarar "Level I Armor" och minskar DC med fyra steg. Eventuell skottlossning inne i bilen är dock farlig. Agenter som skjuter inne i bilen måste slå ett "Fire Combat" EF4, inte för att träffa rutan, utan för att orsaka skada på den och inte på någon medpassagerare.

⊕ **"Fire Combat" EF4** för att skjuta inne i bilen.

Vid en "failure" studsar kulan runt inne i bilen och träffar slumpvis vald rollfigur. Slå därefter en d6:

#### Skada från förlupna kulor

d6 Slag	DC					
	E	F	G	H	I	J
1-3	LW	LW	LW	LW	LW	LW
4	LW	MW	MW	HW	IN	IN
5	HW	HW	IN	IN	KL	KL
6	HW	IN	IN	KL	KL	KL

**Våld:** Agenterna kan också försöka slå sig ut, men den starkaste av dem kommer bara upp i HTH DC C med hjälp av tillhygge. Slagen görs på EF8 eftersom utrymmet inne i bilen är begränsat.

⊕ **"HTH Combat" EF8** för att slå sönder rutan.

**Låsen:** Det går att försöka kortsluta bilens elsystem och på så sätt ta sig ut. Det krävs "Electronics" EF3 för att lyckas. Ett försök per runda tillåts.

⊕ **"Electronics" EF3** för att få upp låsen.

**Bomben:** Tiden räcker inte för att desarmera bomben och den exploderar automatiskt efter de fem rundorna. Låt agenterna använda sin SPEED för att komma bort från bilen. När bomben exploderar får alla i bilen en KL-skada. Rollfigurer utanför bilen skadas enligt följande tabell:

#### Skada vid bilbombens detonation

Avstånd i rutor	Skada
0	KL
1-2	HW
3	LW

**Striden mot Masters:** När agenterna tagit sig ur bilen vill de säkert få tag i Masters. Han befinner sig på tio rutors avstånd och har dragit sin pistol. Så fort striden börjar skjuter han sig själv till döds (inget tärningslag behövs).



**KORT GENOMGÅNG MED M**

Lämpligtvis tar sig agenterna snarast till MI6 och rapporterar till M vad de varit med om. De går direkt till Ms kontor.

M har ett oroligt uttryck i ansiktet, men mjuknar snabbt när hon ser att alla är med. "Jag har förstått att vår organisation blivit komprometterad" börjar M. "Redogör för incidenten" uppmanar hon sedan.

Låt agenterna berätta vad de varit med om.

M rynkar på pannan och tar fram en flaska konjak ur ett väggskåp. "Konjak någon?" M serverar dem som eventuellt vill ha och fortsätter sedan: "Jag är mycket oroad över detta oväntade säkerhetsbrott. Jag vill att Ni snarast undersöker Geoffrey Masters och går till botten med varför han iscensatt det här." M trycker in en knapp på snabbtelefonen: "Miss Moneypenny, ta in personakten på agent 776." Moneypenny kommer omedelbart in i rummet med en fil i handen. Hon överlämnar den till agenterna. "Jag förväntar mig en snabb utredning av det här" säger M menande till agenterna.

Ge spelarna personakt om Masters (U8) och obduktionsrapporten (U3).

Om spelarna vill ha information om OPERATION MEDUSA plockar Moneypenny fram personakt U19. Om de söker information om Ernst Sprechtberg (vars namn de sett i U11) upptäcker de att detta är ett alias för Keyser Soze och Moneypenny förser dem med U5.

**GEOFFREY MASTERS**

Informationen om Geoffrey Masters visar att han haft en respektingivande karriär. Han har inte några stora besparingar eller annat som tyder på mutor. Han levde ensam utan familj. Hans stora intressen förefaller vara jobbet och datorer. Han var känd inom MI6 som ett datafreak som alltid var först med det senaste inom datorer.

**Arbetsplatsen:** Masters har sin arbetsplats i samma byggnad som agenterna.

På sin arbetsplats har Geoffrey god ordning. Alla hans papper är sorterade i prydliga mappar. De senaste uppdragen han varit inblandad i rör sig uteslutande om att avslöja industrispionage mot olika brittiska mjukvaruproducenter. Han har en MI6 standard PC och flera mappar med tidningen PC-Format. I en skrivbordslåda ligger flera ljud- och grafikkort av olika versioner.

Masters var uppenbarligen inte särskilt ofta aktiv i "fälttjänst". En noggrannare undersökning av PCn ("Field of Experience: Computers" krävs) visar att han kör en beta-version (test version) av Frames 98 (visa U20) och att han har installerat ett eget grafikkort med det nya Pandora 3D-chipet (visa U20). Hans dator är också en av de få inom MI6 som har en "oskramlad" uppkoppling till internet varför den inte innehåller några hemliga filer.

**Bostaden:** Masters lägenhet kan också vara av intresse för agenterna.

Masters lägenhet ligger nära Hyde Park i London. Den är en bekväm trea inredd utan några särskilda krusiduller. Möblerna är enkla och funktionella. I köket finns ett kylskåp fyllt med Coca-Cola och en frys med mikro-pizzor för åtminstone en månad. I det

kombinerade arbets- och sovrummet finns en lång bänk med flera avancerade datorer; en UNIX SUN-arbetsstation, en Compaq PC av senaste modell och en Apple G3. Alla är sammankopplade i ett nätverk och har fast anslutning till Internet. På ett hörn av bänken ligger en nyöppnad låda med cellofanet ovanpå. Framför PCn står en skrivbordsstol. I en bokhylla finns radvis av datormanualer och tekniska beskrivningar. I två stora utdragbara lådor ligger datorkort, enorma nystan av sladdar, mätinstrument och verktyg.

Den nyöppnade lådan på bänken har innehållit ett Pandora 3D-kort och det syns på etiketten (visa Pandora loggan **U20**).

En noggrannare undersökning av PCn ("Field of Experience: Computers" krävs) visar att han även här kör en beta-version av Frames 98 (visa **U20**) och att han har installerat ett nytt grafikkort med Pandora 3D-chipet.

Om någon sätter sig i skrivbordsstolen framför datorerna (vilket man antagligen gör när man undersöker dem närmare) får han en nål i ryggen (vilket gör ont). Strax därefter blir personen yr och desorienterad. Denna effekt varar i en halvtimme. Agenterna kan avgöra att nålen monterats in i stolen för att injicera den som sätter sig i den. Om ingen sätter sig i stolen kan ampullen hittas på golvet i närheten eller genom ett "Sixth Sense" slag. En närmare analys av ampullen krävs för att få fram att den innehållit ett ämne som kallas Siboline. Detta kan Dr Elaine Turner på Q-avdelningen bistå med.

Masters fickkalender finns att hitta i en låda i hans nattygsbord. Ge spelarna ledtråd **U25**.

## FORTSATT UTREDNING

Nu måste spelarna ägna sig åt en analys av sina ledtrådar för att kunna gå vidare. De kan kontakta Money Penny eller själva söka i MI6 arkiv för att hitta fler ledtrådar.

Ämnet Siboline har nämnts i informationen om Soze (U5), i obduktionsrapporten om Masters (U3) och av Elaine Turner. Om de söker mer info om Siboline ge dem ledtråd **U6**.

I Sibolinerapporten (U6) och Medusa filen (U19) nämns företaget MediTech. En vidare sökning på detta företag resulterar i rapporten **U1** (visa också företagslogon **U20**).

Både i Sibolinerapporten och MediTechrapporten nämns MK-ULTRA. En sökning på detta resulterar i rapporten **U13**.

I MK rapporten (U13) finns flera namnhänvisningar. En sökning på Lindbergh resulterar i rapport **U9**, medan Lambert ger rapport **U12**. De övriga namnen ger rapporter av mindre intresse.

Slutligen gäller det att inse att företaget EnCom är de som tillverkat chipen i Masters datorer och dessutom nämns i Lambert rapporten (U12). En närmare undersökning av EnCom torde vara på sin plats!

När agenterna tänkt igenom vad de vet om Masters och formulerat vad de tror kallas de in till M igen.

## C. M:s genomgång med agenterna

Agenterna är kallade till M för ny genomgång klockan 08:00, lördagen den 5:e december. Alla, utom Linda, samlas hos Moneypenny utanför Ms kontor i god tid. Observera att M och Qs repliker kan variera något beroende på vad agenterna kommit fram till. Spelledaren kan också vara tvungen att improvisera lite för att få fram rätt slutsatser. Om de ändå inte kommer på det; låt Q hjälpa dem i resonemanget utan att bli övertydlig.

“Skicka in dem” hörs Ms röst på snabbtelefonen. Moneypenny gör en gest mot dörren.

Inne på kontoret står M vänd mot ett fönster och observerar det snöblandade regnet som faller över den vinterdysta huvudstaden. I en bekväm soffa vid ena väggen sitter Q tillbakalutad med händerna knäppta i knät. Hans blick är frånvarande och man kan lätt få intrycket att han ber en bön. M vänder sig om och betraktar agenterna.

“Ni kanske skulle kunna tänka Er att framföra till 790 att jag har viktigare saker att göra än att tillbringa mina arbetsdagar väntades?”

Låt agenterna reagera på detta.

“Nåväl vi får väl börja utan henne. Vad har Ni kommit fram till när det gäller Masters?”

Låt agenterna berätta vad deras efterforskningar lett till. Under deras utläggning glider Linda in i rummet. Låt hennes spelare komma med någon ursäkt.

M harklar sig och blänger stelt på Linda.

När agenterna är klara med sin redogörelse frågar M:

“Och hur vill Ni gå vidare nu?”

M lyssnar intresserat på agenterna. Om agenterna vill undersöka EnCom accepterar M det direkt och avslutar mötet enligt nedan. Om spelarna inte verkar kunna komma fram till att det är EnCom som är det intressanta företaget kan de få hjälp av Q enligt texten under rubriken “Q ingriper”.

“Då måste Ni undersöka EnCom närmare. Jag ber Moneypenny ta in vad vi vet om det företaget.” M trycker på en knapp på snabbtelefonen och instruerar Moneypenny:

“Ta fram vad vi vet om ett företag kallat EnCom och överlämna rapporten till 716.” M vänder sig till agenterna och säger:

“Moneypenny lämnar rapporten till Er på Ert rum. Förbered Er för en resa.”

Agenterna lämnar Ms kontor och går till sitt gemensamma kontor där de inväntar Moneypenny.

Moneypenny dyker till slut upp med EnCom rapporten (ge spelarna ledtråd **U18**) och en kort instruktion:

“Det visar sig att EnCom deltar i en stor datormässa i Hannover och M tyckte att det lämpligt att starta undersökningen där. Ni reser under täckmantel av inköpare för

Universal Information Technologies, UIT, med uppdrag att köpa upp ett stort antal datorer och grafikkort multimedia inom internutbildning. Och... jag glömde nästan... hon sa att Ni skulle besöka Q-avdelningen innan Ni ger Er av."

Ge spelarna visitkorten U2.

## OM Q INGRIPER

Följande utspel från Q kan spelledaren använda om agenterna har svårt att själva komma fram till att EnCom bör undersökas.

**Om agenterna pratar om hjärntvätt:** reser sig Q och ger dem sitt stöd:

"Vi har själva gjort en del försök med elektronisk hjärntvätt. Vi har ännu inte lyckats få till alla detaljer, men det förefaller vara möjligt att utföra. Helt klart är dock att det inte kan ske via någon vanlig dator utan någon form av extra komponenter."

**Om agenterna ändå inte kommer på kopplingen till EnCom:** kan Q hjälpa dem ytterligare genom att säga:

"Ursäkta mig Ma'm, men det låter som om Masters kan ha fallit offer för en form av elektronisk hypnos."  
"Vad menar Ni?" frågar M.  
"Jo, eftersom vi inte kan se några tecken på att Masters utsatts för utpressning eller mutor och eftersom jag känner... eh... kände honom personligen som en pålitlig och intelligent karl, måste han helt enkelt ha blivit hjärntvättad."  
"Hur menar Ni att det skulle ha gått till?" undrar M.  
"Vi vet att Masters tillbringade en mycket stor del av sin tid framför sin dator. Vad som måste ha hänt är att han blivit hypnotiserad via datorn."  
"Kan det vara möjligt?" flikar M in.  
"Vi har själva gjort en del försök med liknande teknik, men helt klart är att det inte kan ha skett via någon vanlig dator utan någon form av extra komponenter." avslutar Q.

Gör en paus för agenterna att berätta eller dra slutsatsen att det måste vara Pandora 3D-kortet som är boven i dramat. Låt sedan M avsluta mötet som ovan.

**Segervillkor:** Om denna hjälp blir nödvändig påverkar det segervillkoren med ett minuspoäng.

## D. Utrustning från Q-avdelningen

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

“Oh, där är Ni ju. Vi har precis avslutat de sista modifikationerna på en ny bil” säger Q. I bakgrunden syns tekniker rulla bort en del apparatur från en liten röd bil.  
“Ni brukar ju vilja ha några Avrams. Här får Ni tre stycken” säger Q medan han går mot bilen.

### Avram Tracer

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

“Den här Volvo C70 2,5 turbo-vagnen ersätter Er gamla 850. Den har toppprestanda och vi har lyckats bepansra den med olika typer av speciallegeringar utan att påverka prestanda. Givetvis har den head up display och en standard .50 kalibers kulspruta bakom blinkerglasen här” Q pekar på bilens front.

“Men den mest imponerande detaljen sitter nog ändå här uppe” Q öppnar bilens ena dörr och pekar upp i innertaket.

“Vi har lyckats få in en hopvikt glidflygare komplett med två jaktrobotar, vilket ju kan vara användbart vid luftangrepp.” Q glider ner på passagerarstolen och fingrar på stereon. En gammal Frank Sinatra låt hörs. Q skruvar upp volymen ordentligt och utbrister:

“Låter bra gör den också!”

Q överräcker handlingarna om bilen (U16 och U17).

### Volvo C70 2,5 turbo

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+2	2	75	150	500	2	5

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

“Level I Armor”: minskar DC med fyra steg (Q-MANUAL p83).

“Head up Display”: EFM +1 under mörker (Q-MANUAL p87).

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

**Kulspruta:** Siktet är integrerat i HUDen och kulsprutan kan därför användas i mörker. Föraren använder sin “Driving” för att avfira kulsprutan.

**Glidflygplan:** Inbyggt i bilens tak. Har plats för en person och är utrustat med två jaktrobotar.

**Hemligt fack:** I ett hemligt fack i bagaget finns dessutom en k-pist till varje agent.

**M2 .50 Calibre Browning Machinegun**

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

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

**Glidflygplan**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	5	10	15	na	0	0

Flygplanet styrs med hjälp av pilotens "Piloting". Nattetid har alla "Stealth"-försök med glidaren en EFM på +3. Den är dessutom utrustad med två jaktrobotar.

**Jaktrobot**

PC	PM	RED	CRUS	MAX	FCE	DMG
18	0	3	900	na	0	K

Kan inte avfyras närmare än på "Medium Range". Flyger i fyra rundor och förstörs därefter. Ett misslyckat "Safety"-slag förstör roboten. Betrakta roboten som ett eget fordon, med en egen PC för sina "Piloting"-slag på 18. Roboten har tillräckligt med bränsle för att flyga i fyra rundor. Om den kommer in på "Close Range" inom denna tid, detonerar den och ger upphov till K-skador (slå ytterligare ett slag med PC20 på EF5 för att avgöra skadenivån) när runda fyra är slut. Om inte, förstörs den automatiskt utan att orsaka någon skada.

**H&K MP5**

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

Samtidigt som agenterna studerar bilen hörs några våldsamma smällar från skjutbanan. Någon provar uppenbarligen ett nytt vapen. Om Bertrahm inte omedelbart blir intresserad ge honom ett "Sixth Sense"-slag på EF5.

⊕ "Sixth Sense" EF5 för Bertrahm.

Pistolen är en Desert Eagle .50 och Q kan tänka sig att låta Bertrahm få byta sin gamla Python mot den nya. Ge i så fall Bertrahms spelare U27.

**Desert Eagle .50**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
-1	1	7	1	0-5	10-20	+3	99	-2	1

Användare med lägre än STR7 eller "Fire Combat" SL 5 får ytterligare EFM -1.

**"Ejector seat? You're joking."  
"I never joke about my work 007."**


**ÖVRIG UTRUSTNING**

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

## E. Datormässan

### RESAN TILL TYSKLAND

Agenterna kan ta bilen till Tyskland, vilket tar ca 12 timmar. De kommer då fram 13 timmar efter avfärd. Vill de flyga går det ett plan klockan 12:00 som landar i Hannover klockan 16:00, lokal tid. Om de flyger kommer bilen givetvis inte med.

 Hannover ligger i tidzon +1h. En bilresa tar 12 timmar (+1 för tidsskillnaden) medan en flygresor tar 4 timmar totalt.

|| Agenterna har förbokade rum på hotell Hilton i Hannover.

### MÄSSLOKALERNA

Datormässan har pågått sedan fredagen den 4:e december och håller på till måndagen den 7:e. Den är inrymd i Hannover Messe. Använd karta **K12** för att ge agenterna en överblick.

Datormässan är öppen för allmänheten mellan klockan 09:00 och 19:00. Hundratals utställare visar det senaste inom dator och programtekniken. Tusentals besökare myllrar runt i de luftiga utställningslokalerna. Förutom utställarnas montrar finns en restaurang och tre barer.

|| Mark Ten befinner sig på mässan för att övervaka Rhodas intressen. Om han känner igen agenterna inser han att attentatet mot dem misslyckades och att de måste elimineras. Han kommer att genomföra sitt angrepp när agenterna befinner sig i EnComs monter (se nedan). Han försöker hålla en mycket låg profil för att inte bli avslöjad i detta läge. Om agenterna ändå skulle få syn på honom använd bild **B7**.

#### Mark Ten (0 Fame Points)

**STR: 15 WIL: 15 PER: 14**

Demolitions PC10, Driving PC24, Evasion PC23, Fire Combat PC24, HTH Combat PC27, Lockpicking PC19, Mountaineering PC20, Pickpocket PC20, Piloting PC24, Stealth PC23, Torture PC19

**SPEED: 3 HTH DC: C SURVIVAL POINTS: 5**

Reaction (-4), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-4), Torture (-4)

**WEAPON: 2xDesert Eagle**

**TOTAL DRAW: -1/+1 TOTAL CON: +3**



#### Desert Eagle .50

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
-1	1	7	1	0-5	10-20	+3	99	-2	1

Användare med lägre än STR7 eller "Fire Combat" SL 5 får ytterligare EFM -1.

## ENCOMS MONTER

EnCom har en monter där man demonstrerar sin senaste generation grafikkort, de välkända Pandora 3D-korten. Man visar också VR-utrustning. Använd karta **K2** för att ge spelarna en bild av EnComs monter.

EnComs monter är stor och dekorerad med aluminiumskivor med EnComs logotype. Gigantiska skyltar beskriver varför Pandora 3D-chipet är oundgängligt för just Din dator. Det framgår att EnCom utvecklat grafikkort och processorer till alla typer av datorer; PC, Macintosh och även till de Unix-arbetsstationer som används i militära sammanhang. Alla PC datorer i EnComs monter kör Frames 98. Man visar även ett nytt kort för att kunna köra VR-bilder över internet. Flera säljare går runt och demonstrerar datorer och grafikkort.

Visa EnCom-, Pandora- och Frames logotyperna (**U20**). Bland människorna i montern gömmer sig Mark Ten. Låt honom försöka känna igen agenterna med ett "Recognize"-slag.

⊕ **"Recognize"** EF5 med PER14 för att känna igen agenterna.  
Fred har 141 "Fame Points", Bertrahm 134, Jonathan 111 och Linda har 102.

**Försäljaren:** Direkt när agenterna går in i montern blir de mötta av en säljare. Han börjar genast sitt säljsnack:

"Välkomna till EnComs framtidsvärld. Jag heter Gordon Jones och visar Er gärna vad Pandora 3D kan göra för just Er. Vilket företag representerar Ni?"

Diskussionen går mot att agenternas företag behöver Pandora 3D-chipet till sina datorer och att de kan få gratisprov om de testat ett nytt spel som spelas i en Virtual Reality-anläggning. Säljaren visar agenterna mot en trappa som leder upp till monterns andra våning.

**Andra våningen:** En spiraltrappa i omålad lättmetall leder upp till monterns andra våning.

På monterns andra våning finns mer privata utrymmen för storkunder. Där finns också bekväma soffor att sitta i när man övertygar dem.  
"Ta en kopp kaffe och sitt ner medan jag hämtar vår spelledare" säger Gordon.

Efter en stund dyker "spelledaren" upp:

"Hi, I'm Cuddley..." säger den vackra, slanka brunetten som kommer från ett angränsande rum.

Visa bild **B1** och låt agenterna fälla vilken kommentar de vill innan miss Cuddley fortsätter:

"Joanna Cuddley actually. Jag har förstått att Ni representerar UIT och gärna vill prova vår SuperCyber-VR-anläggning. Den här vägen då, om jag får be. Oh, Ni kan ta med kaffet."





**Joanna Cuddley (51 Fame Points)**

**STR: 6      WIL: 8      PER: 9**

Charisma PC14, Diving PC8, Driving PC14, Electronics PC20, Evasion PC10, Gambling PC11, Local Customs PC16, Riding PC10, Science PC20, Seduction PC10, Stealth PC10

**SPEED: 2      HTH DAMAGE CLASS: A      HERO POINTS: 1**

Reaction (0), Persuasion (0), Seduction (-1), Interrogation (0), Torture (0)



**“Hi, I’m Plenty!”  
“But of course you are.”**

## VIRTUAL REALITY

Joanna för agenterna in i ett särskilt rum där spelanläggningen är lokaliserad.

Mitt på golvet står en stor silverfärgad maskin. Den består av fyra kromade cylindrar, med en dryg meters diameter, som lutar i 45° vinkel in mot mitten. Där cylindrarna möts går en stor kabelstam vidare till en avancerad kontrollpanel med två terminaler. Joanna lyfter på vad som tydligen är en lucka i en av cylindrarna. Därinne finns en kroppsformad urgröpning och ännu fler sladdar.  
“Vem vill vara först?”

Joanna låter agenterna ta plats i varsin cylinder och stänger till dörrarna ordentligt.

Först syns bara mörker. Efter någon sekund ljusnar det och Ni kan alla se en blå himmel med luddiga moln. Ni får en märkligt verklig känsla av att sväva viktlost. Strax syns en liten prick i fjärran. Pricken växer och tar formen av en roterande EnCom logga. Upplösningen på vad som ändå måste vara grafik är total. Plötsligt hörs Joannas ljuva röst från ingenstans och överallt.

“Hoppas att allt känns bra. Vi skall strax starta spelet, men först vill jag bara säga att allt detta är på lek. Även om Ni tycker att det känns realistiskt så har jag hela tiden läget under kontroll. Om Ni stoppar ner Er vänstra hand i vad som känns som Er ficka så hittar Ni ett virtuellt nödhandtag. När Ni är beredda att börja trycker Ni in handtaget och om Ni känner att Ni inte vill fortsätta, släpper Ni det. I så fall avslutas simuleringen och dörren till verkligheten öppnas. Har Ni förstått?”

Joanna inväntar svar från alla deltagare innan hon går vidare. Om Mark Ten avslöjat agenterna smyger han osedd in en kontakt i kontrollpulpeten och börjar ta över vissa delar av spelet.

“Okej, först en enkel uppgift” hörs Joannas röst.

“Ni befinner Er på en strand.” Plötsligt står Ni alla fyra på en medelhavsstrand. Allt känns fullkomligt verkligt; till och med temperaturen på sanden.

“Ni är på en ‘Duck-Hunt’. Ni får 100 poäng för de simmande ankorna och 500 för de flygande, varsågod här är Era EnCom-lasrar.” I högerhanden håller Ni plötsligt varsin futuristisk pistol.

“Se upp! Nu börjar vi.”

**Virtuell laser**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	3	na	F	0-10	20-30	na	na	+1	na

Den virtuella lasern har hur många skott som helst. Den gör "virtuell" F-skada som inte modifieras av avstånd. Den går inte att gömma (den går inte ens att släppa) och kan inte råka ut för en JAM (den fortsätter tom att fungera även om man slår "00").

Tre virtuella ankor dyker upp per agent varje "Action Round", två flygande och en simmande. Alla ankor börjar på 15 rutors avstånd och närmar sig en ruta varje omgång. De som inte skjuts ner stannar kvar till nästa runda. När en anka träffas förvandlas den till en välgrillad kyckling och faller till marken eller sjunker. Efter tre rundor hörs Joanna igen:

"Oj, oj, det här luktar rekord! Nu blir det allvarligare. Ni är speciellt utvalda 'EnCom Enforcers' på gång att arrestera de onda virtuella gangstrarna 'CyberGoons'. Varje träff ger 1000 poäng. På dem bara!" Plötsligt upplöser stranden sig i tomma intet och Ni står i en mörk korridor som vindlar sig vidare bort i mörkret.

Placera agenterna på en rutad spelplan med två rutor emellan dem. Placera ut några slumpvisa väggar och platser att få "cover" på. Två blåa 'CyberGoons' dyker upp per agent och runda på en slumpvis vald plats. De skjuter tillbaka med sina Cyber lasrar och rör sig någorlunda taktiskt. Träffade 'Goons' skriker till och smälter till en blå pöl.

**Blå CyberGoon**

**STR: 10    WIL: 10    PER: 10**  
 Fire Combat PC12, HTH Combat PC12  
**SPEED: 2    HTH DAMAGE CLASS: B**  
**WEAPON: Virtuell Laser**  
**TOTAL DRAW: +3**

När den första agenten träffas upptäcker han att det smärtar till ordentligt. Han skriker ofrivilligt till. Strax efter försvinner alla 'Goons' och Joanna hörs igen:

"Ooops, jag glömde visst säga att Ni måste försöka undvika att bli träffade. Vi kör en gång till."

Om Mark Ten tagit över spelet byter 'CyberGoonsen' nu färg till rött och deras vapen gör riktig F-skada! Två röda 'CyberGoons' dyker upp per agent och runda på en slumpvis vald plats. De skjuter tillbaka med sina Cyber lasrar och rör sig taktiskt. Träffade 'Goons' tar F-skada, precis som i en verklig strid.

**Röd CyberGoon**

**STR: 10    WIL: 10    PER: 10**  
 Fire Combat PC15, HTH Combat PC15  
**SPEED: 2    HTH DAMAGE CLASS: B**  
**WEAPON: Virtuell Laser**  
**TOTAL DRAW: +3**

Om Mark Ten inte känt igen dem fortsätter spelet i fem rundor med de blå 'Goonsen'.

**Nödhandtagen:** Mark Ten har satt nödhandtagen ur funktion och det hjälper inte att släppa dem för att få slut på simuleringen. Istället måste agenterna försöka få kontakt

med sin verkliga kropp och sparka upp dörren. Det krävs ett EF4 WIL för att kunna styra sina verkliga lemmar.

⊕ **WIL EF4** för att få kontroll över kroppen.

Därefter behövs ett EF5 STR för att få upp dörren.

⊕ **STR EF5** för att sparka upp dörren.

En agent som lyckas få upp sin dörr kan enkelt rädda de andra utifrån. När dörrarna går upp slår det gnistor och rök ur maskinen.

Joanna är uppriktigt förskräckt över hur det kunde gå så snett. Och särskilt när de var så nära ett rekord. När hon insåg att hon förlorat kontrollen över maskinen kallade hon på ambulans och polis. De anländer några minuter efter det att agenterna kommit ut. Kompletta med bårar och vita rockar.

Joanna vet inte hur hon skall kunna gottgöra agenterna och erbjuder dem allt ifrån gratis Pandora 3D kort till lyxmiddagar och allt hon kan komma på.

## **MICRODYNES MONTER**

Om agenterna blivit intresserade av MicroDyne kan det hända att de vill besöka deras monter.

På datamässan dominerar mjukvarujätten MicroDyne. Deras monter är i själva verket en egen hall. Man delar ut gratis Pandora 3D-kort med sin slogan:  
"Det nya revolutionerande Pandora 3D-chipet ger Din dator oändliga möjligheter att bearbeta multimedia, speciellt tredimensionell grafik. I vår nya version av Frames, Frames 98, finns inbyggt stöd för detta chip vilket kommer att göra allt Ditt arbete SÅ mycket snabbare och enklare. Chipet ger också Din hemdator Virtual Reality-möjligheter."

Det finns hundratals datorer uppkopplade i MicroDynes monter där man kan provköra Frames98 (visa **U20**-loggan).

|| Om agenterna skulle få för sig att skicka efter information om Phil Bates kommer **U10** med kryptofax till M16 stationshus i Hannover.

## **EN ROMANTISK KVÄLL**

Om alla eller någon av agenterna tar upp Joannas erbjudande möter hon dem iförd aftonklänning på en restaurang (karta **K5**) som hon låter dem föreslå. Joanna sitter inne med viktig information som agenterna kanske kan komma över efter en lyckad "Seduction".

Efter kvällen kan agenterna be om hennes nummer och på så sätt ha möjlighet att utnyttja hennes tjänster igen. Om inget annat bestäms beger sig Joanna till San Francisco efter datamässan.

## MÖTE MED PHIL BATES

Om agenterna lyckas få till ett möte med Phil Bates får de maximalt 5 min att prata med honom. Han befinner sig i Tyskland under mässan, men har för tillfället ett affärsmöte på en golfbana utanför staden. Agenterna får hjälp av en anställd på banan för att hitta Phil (visa bild **B4**).

Ni leds fram till mr Bates precis innan han skall slå in på green på 17:e hålet. Han är omgiven av ett litet sällskap bestående av idel kändisar. Där finns direktören för IBM, direktören för Intel, styrelseordföranden i General Motors, två stora filmbolagsdirektörer, Hugh Hefner och hans senaste tre playmates samt en grupp medhjälpare, däribland Phils sekreterare. De flesta deltar i golfmatchen, medan några är åskådare.

**Inmätningen:** Phil mäter agenterna med blicken. Låt honom försöka med ett "Recognize". Om han känner igen dem som MI6 agenter blir han mycket misstänksam och fåordig. Han skickar fram en av sina säkerhetsvakter att visitera agenterna. Hittar de ett vapen så avslutar Bates mötet omedelbart.

⊕ **"Recognize"** EF5 med PER7 för att avslöja agenterna.  
Fred har 141 "Fame Points", Bertrahm 134, Jonathan 111 och Linda har 102.

⊕ **PER** EF5 med PER8 för att hitta ett vapen.  
Freds H&K har EFM0, Bertrahms Colt Python har EFM+2, Jonathans H&K har EFM0 och Lindas Glock 26 har EFM-3.

**Diskussionen:** Om allt går väl kan agenterna föra vilken diskussion de vill, men Phil är väldigt avvaktande om det inte handlar om hur han kan utöka sin dominans i datorvärlden. Han är dock beredd att ta vilket vad som helst om golf. Eventuella svingar görs med DEX på EF5 (rollfigurer som inte har "Golf" får EFM-3). Om Linda försöker förföra Phil tar han detta som en komplimang. Försöket avbryts dock av säkerhetsvakten nedan innan "Beginning Intimacies" påbörjats.

☹ **Phil Bates (250 Fame Points)**  
STR: 6    WIL: 13    PER: 7  
Boating PC9, Charisma PC18, Driving PC10, Electronics PC16, Local Customs PC12, Riding PC11, Science PC15, Sixth Sense PC12  
SPEED: 1    HTH DAMAGE CLASS: A SURVIVAL POINTS: 0  
Reaction (-1), Persuasion (-2), Seduction (-1), Interrogation (0), Torture (+1)

⊕

**Sekreteraren:** Phils sekreterare är förstås Rhoda. Hon deltar i matchen iförd chica golfkläder och leder för tillfället med två slag. Åtminstone Bertrahm känner förstås igen Rhoda. Det kan vara svårt att tilltala Rhoda direkt, eftersom det verkar rätt konstigt om man bestämt möte med en direktör och sedan bara pratar med hans sekreterare. Om man ändå lyckas inleda en diskussion, låtsas hon som det regnar och kommer med vilka ursäkter som helst för att inte väcka misstanke.

**☹ Rhoda Llewellyn (20 Fame Points)**  
**STR: 7      WIL: 12      PER: 10**  
 Boating PC13, Charisma PC24, Disguise PC20, Diving PC12, Driving PC24, Electronics PC24, Evasion PC20, Fire Combat PC22, Gambling PC14, HTH Combat PC11, Interrogation PC14, Local Customs PC16, Mountaineering PC11, Piloting PC20, Riding PC17, Science PC24, Seduction PC24, Sixth Sense PC15, Stealth PC20, Torture PC18  
**SPEED: 3      HTH DAMAGE CLASS: A      SURVIVAL POINTS: 8**  
 Reaction (-4), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-4), Torture (0)  
**WEAPON: H&K P7M13**  
**TOTAL DRAW: +2/+4      TOTAL CON: -2**

Efter fem minuter avbryts alla diskussioner av en säkerhetsvakt.

**☹ Säkerhetsvakter**  
**STR: 8      WIL: 7      PER: 8**  
 Driving PC9, Evasion PC10, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10  
**SPEED: 2      HTH DAMAGE CLASS: A**  
**WEAPON: Glock 17 9mm**  
**TOTAL DRAW: +1/+3      TOTAL CON: -1**


**Glock 17 9mm**

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

## F. EnComs anläggning

### RESAN DIT

EnComs anläggning ligger förstås i Silicon Valley nära San Francisco. Hannovers flygplats har inga linjer till San Francisco. Att köra till Berlin tar 2,5 timmar och att därifrån flyga vidare till San Francisco tar ytterligare 16 timmar. San Francisco ligger i tidzon -8h, vilket innebär en sammanlagd restid på 9,5 timmar. Ett lämpligt plan avgår klockan 13:00 och nästa går 18:00.

 San Francisco ligger i tidzon -8h. Lämpliga plan går från Berlin klockan 13:00 respektive 18:00 dagligen. Den sammanlagda restiden från Hannover är 9,5 timmar.

Ge spelarna karta **K4** när de anländer till San Francisco.

### ANLÄGGNINGEN

Använd karta **K1**. Agenterna kan vilja spana mot anläggningen innan de tar sig in:

EnComs anläggning ligger i Palo Alto i Silicon Valley, några mil utanför San Francisco. Den består av fyra stora byggnader och en mindre omgivning av ett högt taggtrådsstaket. Den största byggnaden har tio våningar. Staketet övervakas av kameror utplacerade med jämna mellanrum. Då och då syns en hundpatrull. Vid infarten står en stor EnCom-skylt upplyst av fasadstrålkastare. Dagtid är parkeringsplatsen inne på området fullbelagd, kvällstid är den fortfarande fylld till en tredjedel.

Om agenterna spanar under längre tid noterar de dessutom:

Transporter och personal går och kommer under alla timmar på dygnet. Alla kontrolleras noga innan de får passera. Varustransporter med mat går till huvudbyggnaden, medan andra transporter går till industribyggnaden.

**Byggnaderna:** De olika byggnaderna beskrivs i detalj under egna rubriker nedan.

### VÄGEN IN

EnComs anläggning är skyddad från allmänt tillträde. Agenterna måste själva välja en metod för att komma in. Avsnitten nedan presenterar några tänkbara alternativ, men spelarna kommer med all säkerhet på flera alternativa metoder att ta sig in och spelledaren måste vara beredd att improvisera utifrån texten. Oavsett hur agenterna väljer att göra, bör risken för upptäckt vara ganska stor.

**Affärsmöte:** Genom att kontakta EnCom och agera affärskontakter kan agenterna få tillträde till området och på så sätt komma på en metod att ta sig vidare. Agenterna kan fortsätta posera som representanter för "Universal Information Technologies". Med hjälp av "Persuasion" EF5 beviljas agenterna ett möte med vice säljchefen.

 "Persuasion" EF5 mot WIL: 7 för att få till ett möte.

Vice säljchefen, Zebuhlon Dent (bild B5) , välkomnar dem vid infartsgrinden. Han förklarar för vakterna att besökarna skall stanna en timme och tilldelar agenterna varsin besöksbricka (ge dem U21). Vakterna visiterar alla besökare och deras fordon. Hittar de några vapen kontaktas polisen omedelbart och mötet ställs in.

⊕ **PER** EF5 med PER7 för att hitta ett vapen.  
Freds H&K har EFM0, Bertrahms Colt Python har EFM+2, Jonathans H&K har EFM0 och Lindas Glock 26 har EFM-3.

Efter visitationen visar Dent dem in och går mot byggnad A.

☺ **Zebuhlon Dent**  
**STR: 6**      **WIL: 7**      **PER: 6**  
Charisma PC12, Driving PC9, Electronics PC15, Evasion PC8  
**SPEED: 1**      **HTH DAMAGE CLASS: A**

Agenterna leds in genom huvudentrén (använd karta K6).

Innanför entrédörrarna hänger en jättelik reklamaffisch för Pandora 3D. Byggnaden är lyxigt inredd i futuristisk stil. En vakt bakom en disk hälsar på Dent. Kameror övervakar vestibulen. Herr Dent öppnar alla dörrar med ett passerkort. Ni går in i en hiss och Dent trycker på knappen för våning åtta. Ni noterar att för tillträde till källaren och våningarna nio och tio krävs passerkort. När hissen stannat kliver Dent ur. En lång korridor leder förbi flera kontorsdörrar. På en av dörrarna som Ni passerar syns Joanna Cuddleys namn.

“Kom in på mitt kontor” säger Dent och drar sitt passerkort i läsaren på dörren. Hans kontor går också det i en futuristisk stil; väggarna är klädda med aluminium och i det stora silverlackade skrivbordet är en datorskärm nedfälld i den genomskinliga bordsskivan. Inga papper eller böcker syns någonstans i kontoret. En kamera övervakar kontoret från taket.

“Jag förstår att Ni är intresserade av en storaffär?”

Låt agenterna dra vilken historia de vill. Zebuhlon lyssnar och diskuterar artigt. Han vill gärna veta mer om UIT och dess verksamhet och är mycket mån om att få sälja sina kort. Om de frågar honom om vem som styr EnCom säger han att VDn heter “Catherine Deverow” (vilket är Rhodas alias). Agenterna kan kanske övertala honom att få se tillverkningsanläggningen i byggnad D. Se dessutom vidare under “Säkerhetsanordningar” nedan vad gäller funktionen hos passerkorten.

**Försökspersoner:** Agenterna kanske kan lyckas lura sig in i försöket som beskrivs nedan om de lyckas övertala någon av försöksdeltagarna.

**Hjälp av CIA:** Genom att kontakta CIA kan agenterna få hjälp att ordna ett möte. Spela detta precis på samma sätt som om agenterna själva ordnat ett affärsmöte.

**Joanna Cuddley:** Om agenterna lyckats få med sig Joanna kan hon enkelt ta dem förbi vakterna och in i byggnad A. Hon har dock bara nivå II behörighet (se nedan) och därför inte tillträde till de stängda våningarna. Även hennes kontor är tv-övervakat.

## NATTLIG RAID

Förr eller senare blir agenterna tvungna att övergå till att försöka göra ett inbrottsförsök i anläggningen. Målet för inbrottet är att ta sig in i Rhodas kontor i byggnad C och i forskningsanläggningen i byggnad D.

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

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

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

⊕ **"Stealth"** EF5 för att undgå upptäckt av hundpatrullerna.

**EnCom Vakter**  
**STR: 8 WIL: 7 PER: 7**  
 Driving PC10, Evasion PC11, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10  
**SPEED: 2 HTH DAMAGE CLASS: A**  
**WEAPON: Glock 17 9mm & night stick (+1 DC)**  
**TOTAL DRAW: +1/+3**

Allt som allt finns fem vakter per deltagande agent inom hela området.

Glock 17 9mm										
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL	
+1	3	18	F	0-4	12-20	-1	99	+1	1	

**Rotweiler**  
**STR: 8 WIL: 5 PER: 10**  
 HTH Combat PC15  
**SPEED: 3 HTH DAMAGE CLASS: C**

Allt som allt finns en hund per deltagande agent inom området.

**Säkerhetsanordningar:** För att ta sig in i och runt i de olika byggnaderna på EnComs område använder de anställda särskilda passerkort med streckkoder. Korten används i alla dörrar, såväl inre som yttre. Personalens rörelser följs upp av en centraldator. Behörigheten indelas i tre nivåer; I, II och III. Nivå III-korten kan öppna alla dörrar. Nivå II-kort öppnar nivå I och nivå II dörrar, medan nivå I-kort endast öppnar nivå I dörrar. Om korten används utlöses inte larmet, men om man försöker forcera dörren utan korten, måste larmet först sättas ur spel.



⊕ "Electronics" EF5 för att undgå alla dörrlarm.  
 "Electronics" EF3 för att öppna nivå I dörrar.  
 "Electronics" EF2 för att öppna nivå II dörrar.  
 "Electronics" EF1 för att öppna nivå III dörrar.

Alla vakter och anställda är utrustade med nivå II kort. Besökare tilldelas nivå I kort. Endast Rhoda, Mark Ten och ED209 har nivå III behörighet. Agenterna kan försöka komma över passerkort på olika sätt. Besökskortet de fått ovan skall återlämnas, men de kanske kan lura agenterna på något sätt. Joannas passerkort är ett nivå II kort. Tilldela spelarna **U23** om de får låna detta kort. Ett annat alternativ är att de lyckas norpa ett kort av någon som jobbar på EnCom. Notera dock att alla anställda "stämplar ut" när de går hem. Den anställde märker då att han eller hon saknar sitt kort och låter därför spärra det. Detta innebär att agenterna måste stjäla kortet efter det att personen lämnat området. Ge dem i så fall **U22**.

**Om larmet går:** Larmet är en ljudlig siren som hörs inom hela området. Polisen tillkallas och anländer inom 15 minuter (se nedan). Vakterna indelas i hundpatruller och börjar finkamma området. Alla "Stealth"-försök modifieras med EFM-2.

⊕ "Stealth" EFM-2 om larmet gått.

**Polisen:** Om larmet går kan dessutom polisen tillkallas. De kommer i tre bilar med sammanlagt fyra poliser per agent.

#### ☺ Poliser

**STR: 9      WIL: 7      PER: 8**  
 Driving PC11, Evasion PC10, Fire Combat PC13, HTH Combat PC10  
**SPEED: 2      HTH DC: B**  
**WEAPON:** Smith & Wesson .38 & night stick (+1 DC)  
**TOTAL DRAW: 0/+2**

#### Smith & Wesson .38

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

#### Polisbilar

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

Skulle agenterna bli arresterade kan CIA hjälpa till att lösa ut dem efter några timmars krångel.

**Segervillkor:** Blir någon polis dödad eller skadad påverkar det segervillkoren med ett minuspoäng per polis.

## HUVUDKONTORET

EnComs huvudkontor är inrymt i byggnad A. På natten är ytterdörren låst och larmad. Det krävs nivå II behörighet för att öppna den. I anslutning till köket finns det ett par bakdörrar, också de med larm och nivå II behörighet. På bottenvåningen finns inga öppningsbara fönster.

⊕ "Electronics" EF5 för att undgå larmet. "Electronics" EF2 för att komma in genom nivå II dörrarna.

**Entréplan:** Använd karta **K6**. Direkt innanför dörren finns en vakt (två vakter om fyra agenter deltar) dygnet runt. Vakten sitter vid skrivbordet i rum **A**.

**EnCom Vakter**

**STR:** 8      **WIL:** 7      **PER:** 7  
 Driving PC10, Evasion PC11, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10  
**SPEED:** 2      **HTH DAMAGE CLASS:** A  
**WEAPON:** Glock 17 9mm & night stick (+1 DC)  
**TOTAL DRAW:** +1/+3

**Glock 17 9mm**

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

Innanför entrédörrarna hänger en reklamaffisch för Pandora 3D. Byggnaden är lyxigt inredd i futuristisk stil.

Rum **B** och **C** är kontor. **D** är hissar. **E** och **F** är toaletter medan **G** är en trappa. **H** är köket och **I** är en matsal. Alla interna dörrar har nivå I behörighet.

⊕ "Electronics" EF3 för att öppna nivå I dörrar.

**Hissarna:** Inne i varje hiss finns en panel där man kan välja vilken våning man vill till. Entréplan och våning två till åtta har vanliga knappar, medan källaren och våningarna nio och tio kräver särskilt passerkort. Passerkortsläsarna kräver nivå III behörighet.

⊕ "Electronics" EF1 för att överrida passerkortsläsaren. Oavsett om det lyckas går en signal till ED209 i källaren.

**Trappan:** Trappan går genom hela byggnaden, men källaren och våningarna nio och tio är stängda med elektroniskt låsta dörrar (nivå III). På dörren till våning tio finns en skylt med texten "Privat".

⊕ "Electronics" EF1 för att öppna nivå III dörrar. Om dörren öppnas går en signal automatiskt till ED209 i källaren.

**Våning två till åtta:** Dessa våningar innehåller kontorslandskap med programmerare, konstruktörer och tjänstemän. Här jobbas det dygnet runt, om än inte lika intensivt nattetid. Låt agenterna slå upprepade "Stealth"-slag trots att risken för upptäckt från de datahackande tjänstemännen är obefintlig. Alla interna dörrar har nivå I behörighet.

⊕ "Electronics" EF3 för att öppna nivå I dörrar.

Från alla terminaler på dessa våningar kan man komma åt EnComs bokföring. För att knäcka säkerhetskoden krävs "Electronics" EF3, men "Computers" ger EFM+2.

⊕ "Electronics" EF3 för att komma in i datorn. "Computers" ger EFM+2.


Visa ledtråd **U4**. Om man undersöker bokföringen noggrant kan man komma fram till att företaget gått med mycket stora underskott eftersom utvecklingen av det nya chipet kostat ofantliga summor pengar. Detta har dolts med "kreativ bokföring". Vad som också visar sig är att EnCom fått pengar från MicroDyne redan innan EnCom köptes upp. Detta för att kunna påbörja utvecklingen av en prototyp till Pandora-chipet.

**Våning nio:** Använd karta **K14**. Rummen **E, F** och **G** innehåller kontor och sammanträdeslokaler, men i **A** pågår ett test av Pandora-tekniken. Alla interna dörrar har nivå I behörighet.

⊕ "Electronics" EF3 för att öppna nivå I dörrar.

I denna hall sitter sex personer i små bås framför dataskärmar. Varje person övervakas av en separat videokamera. Vid två separata konsoller sitter män i vita rockar och övervakar vad som förefaller vara ett experiment. På datorskärmarna syns olika grafiska symboler. När en viss symbol syns plockar alla personerna samtidigt upp ett tomt glas och ser ut att dricka. Strax därefter byts symbolen mot en annan och personerna tar upp ett kex från bordet och äter det. Alla rörelser sker i perfekt synk. Flera liknande handlingar utförs under ett par minuter. Till slut öppnar alla personerna en låda i bordet framför sig och tar upp varsin pistol. De sätter pistolen mot tinningen och trycker av. Ett unisont klick hörs. Därefter lägger personerna tillbaka pistolen och försöket börjar om från början.

Testpersonerna är helt ovetande om att de är med i ett experiment. De har blivit inbjudna för att testa nya versionen av Pandora 3D och Frames 98.

 **EnCom Försöksledare**  
**STR: 5      WIL: 6      PER: 9**  
 Electronics PC11, Gambling PC20, Torture PC13  
**SPEED: 2      HTH DC: A**

**Våning tio:** Här finns Rhodas privata kontor och övernattningsbostad. Använd karta **K19**. Rummen **B, C** och **E** är hennes övernattningsbostad. De interna dörrarna är olåsta.

De här rummen är inredda som en lyxig privatbostad. Stilen är antikt grekisk, med kolonner och väggmålningar. Prunkande växter står överallt. Rum B är ett vackert vardagsrum, rum C ett bibliotek och rum E ett magnifikt sovrum med himmelssäng. I borte änden finns ett välutrustat gym bakom ett draperi, komplett med förgyllt bubbelbad. I en rejäl garderob finns vackra klänningar och minst hundra par skor.

Rum **A** är kontoret:

Inredningen på detta kontor är en märklig blandning av antikt, impressionistiskt och futuristiskt, men ändå tämligen smakfullt. På väggarna hänger flera kända konstverk av storheter som Monet, Pissarro och Renoir, men också två porträtt i olja föreställande kvinnor. Mot ena väggen finns ett stort kontrollbord med monitorer där man kan övervaka alla anställda inne på området. En avancerad dator är nedsänkt i skivan på det silverfärgade skrivbordet.

Visa bild **B10** som föreställer kvinnan på den ena tavlan. Alla agenter känner omedelbart igen brottsdrottningen Vesta Viper från KODNAMN MEDUSA. Påpeka

detta för spelarna om de inte deltagit i det äventyret. Den andra tavlan föreställer Rhoda själv (bild B2).

De hemligaste filerna i Rhodas dator går endast att komma in i härifrån. För att knäcka säkerhetskoden krävs "Electronics" EF1, men "Computers" ger EFM+2.

⊕ "Electronics" EF1 för att komma in i datorn. "Computers" ger EFM+2.

Efter ett intrång i den kan agenterna få upp Rhodas privata kalender. Visa ledtråd U14. Där framgår att Rhoda befinner sig på Nobelfestligheterna i Stockholm från den 8:e till den 11:e december. Den 10:e december är markerad som "Dagen då Pandoras ask skall öppnas!".

**Källaren:** I källaren finns EnComs stora centraldator. Samma information som på terminalerna på våning två till åtta går att få fram här.

I ett dolt utrymme står en ED209 och övervakar byggnaden. ED209 är en avancerad "Enforcement Droid". Han är tre meter hög och har ett silverfärgat pansarskal. Han påminner lite om ett gigantiskt påskägg med hydrauliska ben och två vapenarmar. ED209 är inkopplad till larm och tv-kameror. Om larmet går eller om någon tar sig in i källaren eller på våning nio eller tio är han programmerad att angripa. Hans servon startar med ett sus och en dold panel öppnas med en pneumatisk smäll.

#### ED209 Vaktrobot

**STR: 15    DEX: 1    WIL: 15    PER: 10**

Evasion PC9, Fire Combat PC15, HTH Combat PC16

**SPEED: 1    HTH DAMAGE CLASS: D**

**WEAPON:** .50 MachineGun, 30mm Rocket Launcher

**TOTAL DRAW: -2**

ED209 är en experimentell "Enforcement Droid". Han har "Armor Level II" och alla vapen som angriper honom reducerar därför sin DC med -6. Han kan avfyra båda sina vapen i samma runda trots att han har SPEED: 1. Han är för klumpig för att kunna gå i trappor och måste därför ta hissen. Hans målprogrammering fungerar inte alltid som avsett; när ED209 väl gått i strid skjuter han därför på slumpvis valt mål, vän som fiende.

#### ED209 .50 Calibre Machinegun

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	20	100	L	0-100	300-400	na	98-99	-3	na

ED209 använder bara kulsprutan mot ett mål per runda. Skadeklassen ökar inte på "Close Range".

**ED209 30mm Rocket Launcher**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	1	6	K	0-20	40-60	na	99	-3	na

Dessa raketer gör "Area Damage". Slå för träff på vanligt vis och konsultera därefter tabellen:

QR	Träffpunkt
1	Mitt i målet
2	Miss med 20% av det totala avståndet till målet
3	Miss med 30% av det totala avståndet till målet
4	Miss med 40% av det totala avståndet till målet
Failure	Miss med 50% av det totala avståndet till målet

Avgör sedan åt vilket håll raketerna far iväg:

d6	Riktning
1	För långt
2	För långt och åt höger
3	Åt höger
4	För kort
5	Åt vänster
6	För långt och åt vänster

Konsultera slutligen AREA WEAPON DAMAGE CHART.

Innan ED209 går till attack säger han med ihålig basstämma:

"You are in violation of access regulations. You have five seconds to comply... four... three... two... one... I am now authorized to use physical force."

Det spelar ingen roll vad agenterna gör under nedräkningen; ED209 angriper ändå.

Oavsett vilken våning agenterna finns på när ED209 angriper dem, finns där också en elektrisk gaffeltruck de kan använda. Trucken har körts till den aktuella våningen med en stor låda datorutrustning.

**Gaffeltruck**

Ger användaren SPEED: 3 och +3 i HTH DC. Föraren använder "Driving" istället för "HTH Combat". Dessutom kan föraren försöka välta ED209 och på så sätt sätta honom ur stridbart skick med ett "Specific Blow". ED209 måste då slå ett DEX slag på samma QR som attacken gav för att förbli stående.

**FLER KONTOR**

Byggnad B och C innehåller fler kontor. Karta **K11** passar in på båda husen. Här finns kontorslandskap med programmerare, konstruktörer och tjänstemän. Det jobbas dygnet runt, om än inte lika intensivt nattetid. Låt agenterna slå upprepade "Stealth"-slag trots att risken för upptäckt från de datahackande tjänstemännen är obefintlig. Ytterdörrarna är larmade och har nivå II behörighet. Alla interna dörrar har nivå I behörighet.


⊕ "Electronics" EF5 för att undgå alla dörlarm.  
 "Electronics" EF3 för att öppna nivå I dörrar..  
 "Electronics" EF2 för att öppna nivå II dörrar..

## PRODUKTIONSANLÄGGNING

Byggnad D inrymmer EnComs speciella produktionsanläggning för Pandora 3D-chipet. Ytterdörrarna är larmade och har nivå II behörighet. Alla interna dörrar har nivå I behörighet.

⊕ "Electronics" EF5 för att undgå alla dörlarm.  
 "Electronics" EF3 för att öppna nivå I dörrar..  
 "Electronics" EF2 för att öppna nivå II dörrar..

Innanför dörren finns en vakt (två vakter om fyra agenter deltar).

 **EnCom Vakter**  
**STR: 8 WIL: 7 PER: 7**  
 Driving PC10, Evasion PC11, Fire Combat PC11, HTH Combat PC10  
**SPEED: 2 HTH DAMAGE CLASS: A**  
**WEAPON: Glock 17 9mm & night stick (+1 DC)**  
**TOTAL DRAW: +1/+3**

**Glock 17 9mm**

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

Här finns lagerhyllor med diverse elektroniska komponenter, verktyg och reservdelar. För att hantera de stora lådorna finns två gaffeltruckar. I två stora utrymmen arbetar industrirobotar och tekniker dygnet runt.

Låt agenterna slå upprepade "Stealth"-slag trots att risken för upptäckt från teknikerna är obefintlig.

**Roboten:** Efter en stunds letande hittar agenterna en halvt demonterad ED209 i ett avskilt hörn:

En demonterad robot står i ett hörn. Den tre meter höga roboten är kopplad till olika datorer och instrument via massiva kablar. Den påminner lite om ett gigantiskt silverfärgat påskägg med hydrauliska ben och armar.

Denna robot är ur funktion, har inga vapen, och är ofarlig.

## VAKTSTUGA


Byggnad E är en vaktlokal. Två vakter (tre om det är fyra agenter) kontrollerar alla som släpps in. Ingen kommer in utan att ha bestämt möte i förväg. I ett bakre rum finns en matsal och några viloplatser. Bakom vaktstugan finns en liten kennel.

## G. Nobelfesten

Phil Bates och hans "sekreterare", Rhoda, befinner sig på nobelfesten därför att MicroDyne har sponsrat och stöttat flera legitima vetenskapliga institut och forskningscentra. Så när nu en av forskarna tilldelats nobelpriset i fysik har Bates som den störste finansiären automatiskt inbjudits. Mark Ten finns ständigt i Rhodas närhet för att se till hennes säkerhet.

### RESAN DIT

Det går ett plan från San Francisco till Stockholm klockan 09:00 varje dag. Om detta innebär att agenterna får svårt att hinna kan de kanske få hjälp av CIA eller hyra ett eget plan. Resan tar 15 timmar och Stockholm ligger i tidzon +1h. Detta innebär att den sammanlagda restiden blir 24 timmar.

 Stockholm ligger i tidzon +1h. Resan från San Francisco tar 15 timmar. Sammanlagd restid blir 24 timmar.

På Arlanda möter Q med Volvon om agenterna har varit tillräckligt förutseende och kontaktat honom.


Agenterna kan se en 747:a med MicroDynes logotype. Visa bild **B11**. Agenterna kan ta in på Royal Viking Hotel som ligger inte alltför långt ifrån stadshuset.

### STADSHUSET

Nobelfesten äger rum i Stockholms stadshus (använd karta **K3**) som är centralt beläget i staden. Prisutdelningen äger rum under dagen och därefter är alla pristagare och särskilt inbjudna gäster välkomna på middag klockan 18:00. Massmediauppbådet och bevakningen är massiv. Påpeka för agenterna att en låg profil är att föredra om de inte själva drar den slutsatsen.

**Segervillkor:** Om agenterna börjar skjuta inne i stadshuset påverkar det segervillkoren med ett minuspoäng plus ett minuspoäng per oskyldig som träffas.

**Dörrvakten:** Ingen släpps in i stadshuset utan inbjudningskort. Dessutom är vakten uppmärksam på eventuella vapen. Agenterna kan försöka att förfalska några kort, stjäla dem eller helt enkelt bryta sig in på festen. Om de ordnar inbjudningskort på något vis; ge dem **U26**. Blir de upptäckta tillkallas Stockholmspolisen och SÄPO. Har de förfalskat sina inbjudningar blir det givetvis problem med att alla platser är upptagna.

 **Dörrvakt**  
**STR: 11**    **WIL: 7**    **PER: 8**  
Driving PC11, Evasion PC10, HTH Combat PC15  
**SPEED: 2**    **HTH DC: B**  
**WEAPON:** Night stick (+1 DC)  
**TOTAL DRAW:** 0/+2

⊕ **PER** EF5 med PER8 för att hitta ett vapen.  
Freds H&K har EFM0, Bertrahms Colt Python har EFM+2, Jonathans H&K har EFM0 och Lindas Glock 26 har EFM-3.

|| **SÄPO-män:** Utspridda i Stadshuset finns ett stort antal SÄPO-män. Spelledaren kan själv bestämma hur många han anser kan ingripa mot agenterna.

☺ **SÄPO-man**  
**STR: 9**      **WIL: 9**      **PER: 10**  
Charisma PC15, Driving PC20, Fire Combat PC16, HTH Combat PC14, Local Customs PC19, Mountaineering PC14, Piloting PC16, Seduction PC11  
**SPEED: 2**      **HTH DC: B**  
**WEAPON:** Sig P226  
**TOTAL DRAW:** 0/+2      **TOTAL CON:** 0

Sig P226										
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL	
0	3	15	G	0-4	12-19	0	99	0	1	

**Rhodas agerande:** Vad som händer i stadshuset beror till stor del på vad agenterna gör. Hennes mål är att avnjuta middagen i lugn och ro, dansa ett par varv med några celebriteter i Gyllene Salen och därefter lämna tillställningen och åka till Arlanda. Väl där tänker hon ta MicroDynes plan mot San Francisco. Uppe i luften har hon för avsikt att skicka ut den signal som gör större delen av världens datoranvändare till hennes personliga slavar.

**Middagen:** Använd denna beskrivning under inledningen av middagen.

Blå Salen är dukad med finaste porslin och de hundratals gästerna är uppklädda i frack och långa klänningar. När gästerna satt sig till bords hälsar Kung Carl Gustaf dem välkomna med en skål. Därefter tar en ung studentska från Göteborg över som konfrancier och leder middagen från sin centralt belägna plats. Snart börjar en magnifik underhållning med kör- och solosång från flera kända svenska artister. Därefter serveras maten. Förrätten är en räkcocktail, varmrätten är glaserad rådjursadel med tryffel och efterrätten är förstas den berömda Nobelglassen. Under middagen håller pristagarna sina tacktal. Anmärkningsvärt är att fysikpristagaren, Niel Freeman, nämner att hans forskning inte varit möjlig att slutföra om det inte varit för stödet från Phil Bates.

|| Visa bilden på kungen (**B12**).

⊕ **"Connoisseur"** EF5 avslöjar att maten är ypperlig, men de något långa serveringstiderna gör den inte total rättvisa.

**Dansen:** Efter maten blir det dans.

En trappa upp, i Gyllene Salen, spelar orkestern upp till dans. Middagsgästerna, med Kungen i spetsen, skriker upp för den breda trappan och ut på dansgolvet.

Eventuella försök att bjuda upp medlemmar ur kungafamiljen resulterar i att två SÄPO-agenter omedelbart rusar till. Kanske kan Fred ändå lyckas få en svängom med Kronprinsessan (bild **B9**)?



 **DEX EF5** för att imponera damerna (eller herrarna) på dansgolvet.

**Upptäckta:** Om agenterna på något sätt blir avslöjade under middagen, antingen på grund av att de konfronterar Rhoda eller på grund av att de blir igenkända, inser hon att risken att hennes plan går om intet är stor. Hon bestämmer sig därför omedelbart för att ta gisslan. Vad som händer med Phil Bates bryr hon sig inte om. Rhoda inväntar ett tillfälle när hon lyckats skapa lite avstånd mellan sig och agenterna innan hon börjar agera:

Rhoda reser sig snabbt upp, pekar mot Bertrahm (eller någon av agenterna) och skriker: "Terrorister! Terrorister!"

Under bråkdelen av en sekund tystnar middagsgästerna. Sedan börjar ett stort antal SÄPO-agenter rusa runt i Blå Hallen. När detta händer utbryter panik.

Den fram tills nu lugna församlingen har blivit som förbytt. Middagsgäster rusar runt, knuffar varandra och skriker rakt ut i panik.

**Jakt till fots:** Om agenterna inte vidtagit några särskilda åtgärder befinner sig Rhoda på "Long Range". Mellan henne och agenterna finns Mark Ten (visa bild **B7**), som befinner sig på "Medium Range". Mark Ten gör allt han kan för att hindra agenterna att förfölja Rhoda. Bakom agenterna på "Medium Range" finns två SÄPO-män per agent. SÄPO-männen försöker fånga in agenterna, men använder inte sina skjutvapen så länge agenterna inte gör det.

 **Mark Ten (0 Fame Points)**

**STR: 15 WIL: 15 PER: 14**

Demolitions PC10, Driving PC24, Evasion PC23, Fire Combat PC24, HTH Combat PC27, Lockpicking PC19, Mountaineering PC20, Pickpocket PC20, Piloting PC24, Stealth PC23, Torture PC19

**SPEED: 3 HTH DC: C SURVIVAL POINTS: 5**

Reaction (-4), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-4), Torture (-4)

**WEAPON: 2xDesert Eagle**

**TOTAL DRAW: -1/+1 TOTAL CON: +3**



**Desert Eagle .50**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
-1	1	7	1	0-5	10-20	+3	99	-2	1

Användare med lägre än STR7 eller "Fire Combat" SL 5 får ytterligare EFM -1.

Agenterna kan se att Rhoda tagit Kronprinsessan Viktoria (bild **B9**) som gisslan och rusar mot utgången.

Jakten fortsätter i tre rundor och Rhoda tillåts, i detta fall, använda sina "Survival Points" för att komma undan. Hon kan tex använda dem för att lyckas med en "Flee Maneuver", men inte till en "Force Maneuver".

Under jakten händer följande:

**Jakten i Stadshuset**

**Runda 1:** Rhoda greppar Kronprinsessan och väljer en "Flee Maneuver". Tumultet ger Agenterna en -2 EFM och Rhoda en -1EFM (hon är närmare utgången).

**Runda 2:** Rhoda fortsätter att välja en "Flee Maneuver". Tumultet ger Agenterna en -1 EFM men Rhoda får ingen (hon är utanför huset)

**Runda 3:** Rhoda väljer en "Flee Maneuver" igen. När rundan är slut är Rhoda framme vid sin bil.

Rhoda rivstartar och kör i ilfart mot Arlanda.

**Maserati Biturbo**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+2	2	80	160	250	2	6

**BILJAKTEN**

Biljakten inleds på det avstånd som råder då jakten till fots slutade (om alla agenterna skall med i samma fordon gäller det längsta avståndet). Om de kommer på idén att skjuta mot Rhodas bil med sin kulspruta så påminn dem om den värdefulla gisslan.

**Fordon:** Agenterna kan använda sin Volvo om de har den med, annars får de problem. De kan inte fortsätta jakten till fots. Fråga agenterna hur många "Hero Points" de är beredda att lägga tillsammans.

**Ett "Hero Point":** Lika många ridande poliser som det finns agenter har bundit sina hästar vid ett staket samtidigt som de försöker hjälpa en kvinna som blivit nedtrampad i tumultet.

**Två "Hero Points":** En taxi stannar till och föraren frågar om de behöver åka någonstans.

**Tre "Hero Points":** Lika många "Bikers from Hell" som det finns agenter har parkerat sina motorcyklar medan de tar en korv i närheten.

**Fyra "Hero Points":** En ambulans står parkerad på gatan intill agenterna.

**Häst**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	5	20	45	na	0	2

Om agenterna väljer detta transportsätt kan de inte välja "Persue". De måste istället göra en "Trick" varje omgång för att ta olika genvägar.

**Taxichaufför Pär Granlund**

**STR: 6**      **WIL: 6**      **PER: 8**

Driving PC10

**SPEED: 1**      **HTH DC: A**

**Volvo 740 taxi**

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

**HD Mc**

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

**Volvo 740 Ambulans**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	4	60	130	375	4	10

Jakten fortsätter i åtta rundor och Rhoda tillåts, även i detta fall, använda sina "Survival Points" för att komma undan. Hon kan tex använda dem för att lyckas med en "Flee Maneuver", men inte till en "Force Maneuver".

**Jakten mot Arlanda**

**Runda 1:** Inga särskilda hinder. Jakten går vidare. Sirener från avhakade polisbilar hörs i bakgrunden.

**Runda 2:** En gammal dam är på väg över Drottninggatan. "Trick Maneuver" EF5 för att undvika henne.

**Runda 3:** Rhoda har förberett sig väl. Hon kallar in en understödjande helikopter som påbörjar jakten på "Long Range".

**Runda 4:** Trafiken på påfarterna är tät. "Trick Maneuver" EF4 för att komma fram.

**Runda 5:** Inga särskilda hinder. Jakten går vidare. Sirener från avhakade polisbilar hörs i bakgrunden.

**Runda 6:** Inga särskilda hinder. Jakten går vidare.

**Runda 7:** Inga särskilda hinder. Jakten går vidare.

**Runda 8:** Rhoda når Arlanda och kör i hög fart genom en öppnad grind. Grindvakten stänger därefter grinden och agenterna måste göra en "Trick Maneuver" EF3 för att komma förbi.

Rhodas understödjande helikopter:

**Hkp 9**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+1	3	120	140	380	2	5

Helikoptern är utrustad med en 7,62mm kulspruta.

**7,62mm kulspruta**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	20	200	L(I)	0-100	200-300	na	98-99	-4	na

Kulsprutan gör L skada på ett mål eller I om skotten sprids över flera.

**Rhodas Hkp-pilot**

**STR: 8**      **WIL: 9**      **PER: 10**  
 HTH Combat PC12, Piloting PC16  
**SPEED: 2**      **HTH DC: A**

Detta är ett gyllene tillfälle att använda Volvons i glidflygplan. Efter helikoptern är oskadliggjord kan glidflygaren fortsätta mot Arlanda på egen hand.

Observera: Under biljakten kan lite "trolleri" från spelledaren behövas. Försök se till att Rhoda till slut lyckas ta sig fram till Arlanda och helst med lite försprång. Detta kan tex ske genom att hon väljer "Flee" i runda åtta och automatiskt får en QR som för henne till "Distant" eller "Extreme". Det kan då låta något så när trovärdigt att hon hinner släpa ombord prinsessan och se till att planet taxar ut.

## LÄNGS STARTBANAN

Oavsett när agenterna når Arlanda ser de MicroDyne-planet som precis taxar ut på banan. De har fem rundor på sig innan planet lyfter. Avståndet är antingen det rådande avståndet efter biljakten minus två kategorier ("Distant" blir "Medium") eftersom det tar några sekunder för Rhoda att ta sig in i planet eller "Extreme" om agenterna tappat Rhoda och på måfå kört till Arlanda. Agenterna kan förfölja planet oavsett vilken fart deras fordon har eftersom planet ännu så länge bara taxar och inte har lyft. Om spelarna blir ivriga och vill skjuta ner planet; påminn dem om prinsessan.

### MicroDynes 747

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

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

### Rhodas 747-pilot

**STR: 9**      **WIL: 8**      **PER: 10**  
 HTH Combat PC12, Piloting PC18  
**SPEED: 2**      **HTH DC: B**

Använd följande tabell för jakten på planet:

### Jakten på MicroDynes Jumbojet

**Runda 1:** Flygplanet väljer en "Flee Maneuver". Inga särskilda hinder. Jakten går vidare.

**Runda 2:** Högljudda sirener hörs när en flotta av polisbilar kör in på banområdet. Flygplanet väljer en "Flee Maneuver". Inga särskilda hinder. Jakten går vidare.

**Runda 3:** Polisbilarna kör kors och tvärs på banområdet bakom agenterna. Flygplanet väljer en "Flee Maneuver". Inga särskilda hinder. Jakten går vidare.

**Runda 4:** Bland polisbilarna syns en stor svart limousin med små svenska flaggor på flyglarna. Flygplanet väljer en "Flee Maneuver". Inga särskilda hinder. Jakten går vidare.

**Runda 5:** Flygplanet väljer en "Flee Maneuver". Inga särskilda hinder. Sista chansen att komma in på "Close Range".

**Runda 6:** För sent! Flygplanet har lyft.

Om agenterna kommer in på "Close Range" kan de försöka ta sig ombord på planet:

**Via landningsstället:** Att hoppa från bilen och få tag i landningsstället kräver "Evasion" EF3 och tar en runda. Vid ett misslyckat försök krävs ett "Safety Roll" som vid en "Trick Maneuver" för den hoppande agenten.

⊕ "Evasion" EF3 för att hoppa till landningsstället.

**Genom en lastlucka:** Att öppna en lastlucka kräver STR EF3 och tar en runda. Att därefter ta sig in går till på samma sätt som ovan, men EF4 gäller.

⊕ STR EF3 för att öppna en lastlucka. "Evasion" EF4 för att hoppa in.

Om agenterna missar helt kan de få tillgång till en SK37 Viggen som precis står beredd att starta genom att spendera 3 "Hero Points". Efter att ha "övertalat" piloten lyfter max två av agenterna i Viggen-planet. De kan sedan försöka tvinga ner planet enligt de vanliga reglerna (JAMES BOND BASIC GAME p58). Väl nere på marken släpper Rhoda in agenterna i sitt plan och lyfter därefter igen.

#### ☺ Viggen-piloten

STR: 9      WIL: 10      PER: 10  
 HTH Combat PC13, Piloting PC20  
 SPEED: 2      HTH DC: B

#### SK37 Viggen

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+1	4	600	1250	1000	4	18

Detta skolflygplan saknar beväpning. Planets storlek och konstruktion gör att alla skador minskas med en nivå (en KL blir en INC).

## H. Slutet?


För all verksamhet ombord på planet använd de stora **K16** och **K17** kartorna. Dessa kartor lämpar sig väl för att i detalj spela ut slutstriden ombord på planet.

### FLYGPLANET

Agenterna har antingen hamnat i avionikutrymmet innanför det främre landningsstället eller i lastrummet under planet. Det finns två serviceluckor (märkta "S" på kartorna) som agenterna kan använda för att komma upp i själva flygplanet. Så fort de kan kika upp i huvudutrymmet, beskriv vad de ser:

Denna specialgjorda 747a är utrustad med en uppsjö elektroniska hjälpmedel. Den har flera avancerade datorer med operatörsplatser och utrustning för direktkommunikation med satelliter. Dessutom finns demonstrationsplatser för datorkunder, en matsal, en biograf för visning av reklamfilmer (och underhållning) och övernattningsutrymmen (utanför kartorna).

**Rhodas medhjälpare:** I planet finns sammanlagt fyra medhjälpare per agent som startade uppdraget. De tjänstgör som kabinpersonal och datoroperatörer. De är alla lojala mot Rhoda. Spelledaren kan själv välja var de befinner sig.

 <b>Rhodas medhjälpare</b>
<b>STR: 9      WIL: 8      PER: 9</b>
Driving PC12, Electronics PC14, Evasion PC13, Fire Combat PC14, HTH Combat PC16, Stealth PC14
<b>SPEED: 2      HTH DC: B</b>
<b>WEAPON: Glock 17 9mm</b>
<b>TOTAL DRAW: +1/+3      TOTAL CON: -1</b>

<b>Glock 17 9mm</b>										
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL	
+1	3	18	F	0-4	12-20	-1	99	+1	1	

**Striden:** Rhodas medhjälpare försöker övermanna agenterna med "HTH Combat" och göra "Restrain" på dem. Om de lyckas för de dem inför Rhoda (se nedan).

**Eldgivning inne i planet:** Att avlossa skott inne i flygplanet är mycket farligt. Om ett skott missar sitt mål finns det en risk att det punkterar tryckskrovet, en ruta eller träffar någon viktig apparat.

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

Siffrorna anger var förlupna kulor träffar. Slå en d100 en gång för varje kula som missar sitt mål. Om skottet avsiktligt avfyras för att punktera skrovet ökar risken med två steg till höger i tabellen.

**Punkterat skrov:** Om skrovet skulle punkteras uppstår ett starkt vinddrag som kastar runt lösa saker i kabinen. De som sitter fastspända måste slå ett DEX EF 4 (EF 7 om man kan röra sig fritt) varje runda för att undgå att bli träffade av kringflygande föremål och annat. En träff ger en STUN-skada. Tryckförlusten fortgår tills planet kommit ner på lägre höjd. Detta sker efter 5 rundor.

**Trasiga fönster:** Om en ruta går sönder uppstår en storm ombord. Nu ger missade DEX slag ett LW istället. De som inte är fastspända måste slå ett STR EF 8 varje runda för att undgå att kastas ur planet. Personer som faller ur planet är räddningslöst förlorade (men kan kanske klara sig med "Hero Points"). Tryckförlusten fortgår tills planet kommit ner på lägre höjd. Detta sker efter 5 rundor.

**Träffade apparater:** Eftersom detta plan är särskilt utrustat med en massa elektriska apparater finns risk att det börjar brinna om de blir skadade. Efter tre träffar i planets apparatur exploderar en apparat och ger upphov till ett hål i skrovet (se ovan), efter ytterligare två smäller en större apparat och effekten blir likadan som vid ett trasigt fönster ovan.

## RHODAS TAL

Rhoda befinner sig på planets övervåning tillsammans med sin gisslan (märkta "R" respektive "P" på kartorna. Om Mark Ten klarat sig så här långt är även han med på planet. Om agenterna blir infångade eller konfronterar Rhoda tar hon givetvis tillfället i akt att berätta för dem om sin plan:

"Man får säga att Ni är ihärdiga" inleder hon.  
 "Ni lyckades överlista Medusa den där gången för fyra år sedan, men jag är en överlägsen motståndare."  
 "Jag antar att Ni tror att Ni har läget under kontroll nu, men jag behöver bara trycka på execute för att sända ut innehållet på den här CD-skivan över nätet och öppna Pandoras Ask" fortsätter hon och håller upp en CD-ROM.  
 "Då får jag dessutom min slutgiltiga hämnd."  
 "Men innan dess skall vi genomföra ett litet flygprov. Öppna dörren!" kommenderar hon. Agenterna förs ner till planets nedervåning och en av hantlangarna öppnar en sidodörr och ett våldsamt luftdrag uppstår.  
 "Släng ut dem! Wooster först."

Innan dörren öppnas tar piloten ner planet på lite lägre höjd för att undgå tryckförlust. Två medhjälpare per agent försöker därefter slänga ut agenterna ur planet. Det kanske inte behöver påpekas att det nu är hög tid att agera!

**Kronprinsessan:** Kronprinsessan sitter ensam i en stol utan större uppmärksamhet. Om behovet eller situationen skulle uppstå hjälper hon gärna agenterna med att till exempel stjäla Rhodas CD-ROM.



### Kronprinsessan

Pickpocket PC18, Stealth PC19

SPEED: 2 HTH DAMAGE CLASS: A HERO POINTS: 1

## I. Epilog

Om agenterna lyckas med att stoppa Rhoda och rädda den kidnappade kronprinsessan får de dubbel utdelning. M uttrycker sin tacksamhet via telefon, men den svenske regenten möter redan på plattan där agenterna landar för att ta emot sin dotter. Han trycker deras händer i tur och ordning och tackar dem med en klapp på axeln.

### MEDALJER

En vecka senare är de kallade till Kungliga Slottet för en inofficiell medaljutdelning. I en liten sal i slottet väntar Kungen på sina gäster. Kungen hälsar först på agenterna. Därefter hälsar de tre närvarande officerarna; major Edwin Bruse, kapten Robert Spiiut och Kommendör Carl Hamilton. Sedan utdelar Majestätet personligen den på ytan oansenliga medaljen för "Berömliga Gärningar".

### MISSLYCKANDE?

Om agenterna misslyckas med uppdraget dyker 007 upp i sista stund. Detta kan till exempel yttra sig som att agenterna ser Jumbo Jeten försvinna upp i luften bara för att en liten stund senare se en tandemhoppare lämna planet innan det exploderar i ett moln av eld och rök.

---



## Del IV. Rollfigurer

---

### A. Om rollfigurerna

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

#### ROLLFIGURSFÖRMULÄR

Rollfigursformulären finns samlade nedan, men har en del rubriker som kan kräva närmare förklaring:

**Noll-nivå "Skills":** På spelledarfigurernas rollfigursformulär har "Skills" med nivå noll uteslutits. Spelledaren kan anta att spelledarfigurer utan en viss "Skill" gör vad de kan för att slippa ge sig ut i okänd terräng. De försöker istället använda de "Skills" som anges. Skulle det vara omöjligt att komma undan en situation utan att använda en noll-nivå "Skill", måste spelledaren själv räkna ut "Primary Chance" och lägga till den vanliga extra EFMen på -3. På spelarnas rollfigursformulär har "Skills" med nivå noll tagits med. Lägg märke till att "Primary Chance" för dessa "Skills" står utan fetstil. Detta innebär, precis som för spelledarfigurerna, att de kan utföras, men med en extra EFM på -3.

**Personlighet:** En rubrik kallad PERSONLIGHET finns på de viktigare figurernas formulär, detta för att ytterligare underlätta rollspel av figuren. I tidigare scenarion förekom denna information under rubriken "Idiosyncrasies". En rollfigurs personlighet är små egenheter som rollfiguren har för sig. Om spelledaren konsekvent använder sig av dessa olater får spelarna lättare att relatera till de personer de stöter på. Spelledaren kan, med fördel, lägga till andra igenkänningstecken, såsom hattar, slipsar eller glasögon, efter egna önskemål och preferenser. Allt som understryker realismen och rollfigurernas personlighet är bra. Spelarna kan använda informationen under PERSONLIGHET på sina rollfigursformulär för att snabbt bilda sig en uppfattning om hur figuren bör rollspelas.

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

**Information:** Ett problem som ofta uppstår under spelet är då agenterna har lyckats tillfångata en fiende och frågar ut honom. Spelledaren kan anta att figuren endast känner till de fakta som finns angivna under rubriken INFORMATION. Observera också att agenternas "skill" i "interrogation" oftast tar alltför lång tid att utföra för att vara till nytta för att få ut information av fienderna.

**"Total Draw":** En rubrik kallad "Total Draw" finns angiven för varje vapen en rollfigur är utrustad med. Det första värdet anger agentens totala snabbhet med sitt vapen med hänsyn tagen till "Speed", typ av hölster, typ av vapen samt den generella modifieringen på -2 för att dra ett hölstrat vapen. Värdet efter strecket tar hänsyn enbart till "Speed" och typ av vapen. Använd dessa båda modifieringar under strid.

---

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

## VÄNNER

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

## FIENDER

De fiender som presenteras nedan är agenternas motståndare under scenariot. De här rollfigurernas egenskaper och svagheter är det som driver intrigen i scenariot. Spelledaren bör vara väl förtrogen med agenternas fiender. Det faktum att dessa personer är samlade under rubriken “fiender” behöver inte betyda att de automatiskt är negativt inställda till agenterna. Gör ett normalt “Reaction”-slag för att avgöra fiendernas inställning till agenterna när de träffas första gången. Glöm dock ej att utnyttja “Interaction Modifiers”.

---

## B. Spelarnas Agenter

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

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

### DE KÄNNER VARANDRA

Spelaragenterna har träffats under flera tidigare uppdrag och känner varandra väl. Deras förhållande till varandra finns angivet på rollfigursformulären. Uppmuntra dem att spela ut sina egenskaper mot varandra, men försök att hålla nere tidsåtgången för detta. Spelare som ständigt försöker gå iväg i en egen riktning för att få utlopp för sina svagheter, bör informeras om att de är på ett uppdrag som har hög prioritet. Agenternas tidigare uppdrag tillsammans har gett dem erfarenhetspoäng som använts till utveckling av "Skills" och "Characteristics". Deras värden är sålunda ändrade i förhållande till tidigare konvent (OPERATION ORIENT-EXPRESSEN (GothCon -89), KODNAMN MEDUSA (GOTHCON -94), KODNAMN IKAROS (GOTHCON -95), KODNAMN OLYMPOS (GOTHCON -96) och OPERATION HILDEBRANDT (GOTHCON -97))

---

Denna sida har avsiktligt lämnats blank.

---

AGENT 713 FRED FITZGREG

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

<b>Boating</b>	(5)	<b>15</b>
<b>Charisma</b>	(13)	<b>24</b>
Cryptography	(0)	5
Demolitions	(0)	5
<b>Disguise</b>	(2)	7
<b>Diving</b>	(5)	<b>14</b>
<b>Driving</b>	(6)	<b>16</b>
Electronics	(0)	5
<b>Evasion</b>	(5)	<b>14</b>
<b>Fire Combat</b>	(9)	<b>19</b>
<b>Gambling</b>	(5)	<b>16</b>
<b>HTH Combat</b>	(11)	<b>20</b>

<b>Interrogation</b>	(1)	<b>6</b>
<b>Local Customs</b>	(5)	<b>16</b>
<b>Lockpicking</b>	(3)	<b>12</b>
<b>Mountaineering</b>	(5)	<b>15</b>
<b>Pickpocket</b>	(3)	<b>12</b>
<b>Piloting</b>	(4)	<b>14</b>
<b>Riding</b>	(3)	<b>14</b>
Science	(0)	5
<b>Seduction</b>	(13)	<b>25</b>
<b>Sixth Sense</b>	(6)	<b>14</b>
<b>Stealth</b>	(6)	<b>17</b>

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

**HEIGHT:** 6'4" (193cm)  
**WEIGHT:** 209 lbs (95kg)  
**AGE:** 35 (Born: 1963)  
**APPEARANCE:** Striking  
**FAME POINTS:** 141  
**HERO POINTS:** 3

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

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

<b>Heckler &amp; Koch VP70z</b>									
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+1	3	18	F	0-4	12-20	-1	99	+1	1
	6		I	0-10	30-50	+3		-1	

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

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

**BAKGRUND:** Fred blev tidigt föräldralös. Han uppfostrades av Alan McIves, en skotsk godsherre bosatt utanför Balmoral. Detta har gett Fred goda insikter i skotska traditioner och seder. Han har till och med försökt lära sig spela säckpipa, vilket inte gick särskilt bra. Freds vidskeplighet och hans rädsla för ormar stammar från de, ibland hemska, historier hans styvfar brukade berätta om nätterna i de mörka salarna på godset.

Vid nitton års ålder följde Fred i sin avlidne fars fotspår och tog värvning i armén. Han tjänstgjorde först vid "Scots Guards" men begärde snart förflyttning till "Special Air Service" (SAS). Han antogs efter att ha klarat intagningsproven med ett nödrop. Fred dekorerades tre gånger under sin tjänstgöring; två gånger för tapperhet och en gång för skada i fält under Falklandskriget. Han förde som löjtnant befälet över en av SAS sk "Pagoda" grupper. Dessa enheter är specialutbildade för anti-terrorist (CRW) uppdrag och samarbetar ofta med både MI5 och MI6. Fred tyckte att jobbet inom underrättelsetjänsten verkade stimulerande så efter nio års tjänstgöring och med kaptens grad, överfördes han till MI6 där han varit placerad fram till nu.

Tidigare uppdrag som Fred deltagit i är:

OPERATION ORIENT-EXPRESSEN (GothCon -89):

Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.

KODNAMN MEDUSA (GothCon -94):

Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.

KODNAMN IKAROS (GothCon -95):

Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.

KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96):

Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i världen.

OPERATION HILDEBRANDT (GothCon -97):

Då Milton Cyrell försökte skaffa sig världsherravälde genom att kлона kungar och presidenter.

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

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

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

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

Freds förhållande till Bertrahm Wooster är lite komplicerat. Eftersom Fred var den som först blev befördrad, ser han sig som den naturlige ledaren för gruppen. Om Fred märker att Bertrahm försöker ta befälet kan han bli vresig och handla ogenomtänkt bara för att förekomma sin rival. De brukar dock komma tillräckligt väl överens för att åka på skidresor tillsammans.

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

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

**AGENT 716 BERTRAHM WOOSTER**

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

**SKILLS (Skill Level) Primary Chance**

Boating	(0)	8
Charisma	(11)	21
Cryptography	(1)	11
Demolitions	(5)	15
Disguise	(1)	11
Diving	(2)	10
Driving	(5)	13
Electronics	(8)	18
Evasion	(3)	11
Fire Combat	(11)	19
Gambling	(0)	9
HTH Combat	(10)	19

<b>Interrogation</b>	(1)	<b>11</b>
Local Customs	(0)	9
<b>Lockpicking</b>	(2)	<b>10</b>
<b>Mountaineering</b>	(3)	<b>12</b>
<b>Pickpocket</b>	(2)	<b>10</b>
<b>Piloting</b>	(6)	<b>14</b>
<b>Riding</b>	(7)	<b>16</b>
<b>Science</b>	(8)	<b>18</b>
<b>Seduction</b>	(3)	<b>13</b>
<b>Sixth Sense</b>	(5)	<b>14</b>
<b>Stealth</b>	(3)	<b>13</b>

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

**HEIGHT:** 6'2" (188cm)

**WEIGHT:** 209 lbs (95kg)

**AGE:** 35 (Born: 1963)

**APPEARANCE:** Striking

**FAME POINTS:** 134

**HERO POINTS:** 3

**SPEED:** 2

**HTH DAMAGE CLASS:** B

**STAMINA:** 28 hours

**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes

**CARRYING:** 101-150 pounds

**WEAPON:** Colt Python

**PREVIOUS PROFESSION:** Military

**FIELDS OF EXPERIENCE:** Computers, Military Science, Sailing, Snow Skiing

**WEAKNESSES:** Fear of Spiders

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

2 extra "speedloaders" (innehåller vardera sex patroner, minskar RL till 2)

"Springclip holster" (DRAW +1, CON 0)

**TOTAL DRAW:** +0/+1

**TOTAL CON:** +2

**BAKGRUND:** Bertrahm är son till en walesisk far och en engelsk mor. Han växte upp på familjens gård på den walesiska landsbygden. Bertrahms rädsla för spindlar hänför sig till en händelse i hans barndom. Vid ett tillfälle blev han av misstag inlåst i ett förråd där det kryllade av stora spindlar med ludna ben. Sedan dess blir han stel av skräck så snart han får se även den minsta lilla spindelstackare.

Bertrahms studier inleddes vid Eton och fortsatte senare vid Stanford i Kalifornien, där han läste som utbytesstudent. Därefter gjorde han blyxtkarriär inom armén, först vid "Royal Welsh Guards" och sedan vid "2nd Para". Under en period tjänstgjorde han i det topphemliga förbandet "14th Intelligence & Security Company" på Nordirland, där fick underrättelsetjänsten upp ögonen för honom och han erbjöds en tjänst inom secret service. Han hann bli major innan han 1991 överfördes till MI6.

Tidigare uppdrag som Bertrahm deltagit i är:

**OPERATION ORIENT-EXPRESSEN (GothCon -89):**

Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.

**KODNAMN MEDUSA (GothCon -94):**

Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.

**KODNAMN IKAROS (GothCon -95):**

Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.

**KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96):**

Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i världen.

**OPERATION HILDEBRANDT (GothCon -97):**

Då Milton Cyrell försökte skaffa sig världsherravälde genom att kлона kungar och presidenter.

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

Bertrahm har alltid intresserat sig för vapen och militaria. Han missar aldrig en chans att besöka lokala militärmuseer eller ägna sig åt sin favoritsyssla, att spatsera på Imperial War Museum. Tack vare sitt intresse och sin tidigare karriär är han en av MI6 främsta experter vad gäller eldhandvapen. Bertrahms stora vapenintresse gränsar till passion och hans kollegor får inte sällan avbryta hans djupgående utläggningar om kalibrar, utgångshastigheter, specialammunition och andra "intressanta" detaljer.

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

Bertrahm har tre närliggande kollegor på MI6; Fred Fitzgrog (713), Jonathan Baxterhof (789) och Linda Red (790). Bertrahm tilltalar alltid sina kamrater med deras respektive kodnummer, när så är möjligt.

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

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

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



AGENT 789 JONATHAN BAXTERHOF

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

**SKILLS (Skill Level) Primary Chance**

<b>Boating</b>	(2)	<b>11</b>
<b>Charisma</b>	(3)	<b>11</b>
Cryptography	(0)	7
<b>Demolitions</b>	(3)	<b>10</b>
<b>Disguise</b>	(8)	<b>15</b>
<b>Diving</b>	(3)	<b>13</b>
<b>Driving</b>	(6)	<b>15</b>
<b>Electronics</b>	(5)	<b>12</b>
<b>Evasion</b>	(7)	<b>17</b>
<b>Fire Combat</b>	(8)	<b>17</b>
<b>Gambling</b>	(10)	<b>19</b>
<b>HTH Combat</b>	(10)	<b>21</b>

<b>Interrogation</b>	(4)	<b>11</b>
<b>Local Customs</b>	(5)	<b>14</b>
<b>Lockpicking</b>	(10)	<b>19</b>
<b>Mountaineering</b>	(6)	<b>15</b>
<b>Pickpocket</b>	(7)	<b>16</b>
<b>Piloting</b>	(3)	<b>12</b>
Riding	(0)	8
Science	(0)	7
<b>Seduction</b>	(2)	<b>7</b>
<b>Sixth Sense</b>	(5)	<b>13</b>
<b>Stealth</b>	(9)	<b>17</b>

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

**HEIGHT:** 6'2" (188cm)

**WEIGHT:** 209 lbs (95kg)

**AGE:** 37 (Born: 1961)

**APPEARANCE:** Good Looking

**FAME POINTS:** 111

**HERO POINTS:** 3

**SPEED:** 2

**HTH DAMAGE CLASS:** B

**STAMINA:** 28 hours

**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes

**CARRYING:** 151-210 pounds

**WEAPON:** H&K VP70z

**PREVIOUS PROFESSION:** Thief

**FIELDS OF EXPERIENCE:** Mechanical Engineering, Fine Arts, Golf, Jewelry, Law, Snow Skiing

**WEAKNESSES:** Close Personal Tie, Gambling

<b>Heckler &amp; Koch VP70z</b>									
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+1	3	18	F	0-4	12-20	-1	99	+1	1
	6		I	0-10	30-50	+3		-1	

2 extra magasin

**"Berns-Martin triple draw holster"** (DRAW +2, CON +1)

**"Silencer"** (minskar DC med ett)

**TOTAL DRAW:** +3/+3(-1/+1)

**TOTAL CON:** 0(+3)

**BAKGRUND:** Jonathan föddes av brittiska föräldrar i Australien, men fick en jobbig barndom. Hans far dog i en flygolycka då Jonathan fortfarande var ung. Hans mor gifte om sig med en man som förde ett skräckvälde i hemmet. Detta gjorde att Jonathan snart slog in på brottets bana.

Vid nitton års ålder lämnade Jonathan sitt uppväxtland och flyttade till England. Han fortsatte att leva som en brottsling, men blev mer och mer intresserad av spel och dobbel i alla former. En lycklig slump, mer än någonting annat, gjorde honom till polisinformator och innan han visste ordet av hade han börjat läsa juridik. Vid 27 års ålder anställdes han av Scotland Yard och överfördes fyra år senare till MI6.

Jonathan har fortfarande starka band till sin mor och yngre syster som han besöker regelbundet i Australien.

Tidigare uppdrag som Jonathan deltagit i är:

OPERATION ORIENT-EXPRESSEN (GothCon -89):

Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.

KODNAMN MEDUSA (GothCon -94):

Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.

KODNAMN IKAROS (GothCon -95):

Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.

KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96):

Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i världen.

OPERATION HILDEBRANDT (GothCon -97):

Då Milton Cyrell försökte skaffa sig världsherravälde genom att kлона kungar och presidenter.

I maj 1997 gifte sig Jonathan med Julie Panthera, en kemistuderande ufo-fantast, som han träffat under uppdraget KODNAMN OLYMPOS.

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

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

På grund av sin bakgrund och behovet av att bli accepterad av sina kollegor är Jonathan också mycket noga med att uppträda på ett moraliskt oantastligt vis och han har mycket svårt för att ljuga övertygande, även under pågående uppdrag.

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

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

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

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

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

AGENT 790 LINDA RED

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

**SKILLS (Skill Level) Primary Chance**

Boating	(0)	8
<b>Charisma</b>	<b>(13)</b>	<b>26</b>
Cryptography	(0)	7
<b>Demolitions</b>	<b>(4)</b>	<b>11</b>
<b>Disguise</b>	<b>(1)</b>	<b>8</b>
<b>Diving</b>	<b>(5)</b>	<b>14</b>
<b>Driving</b>	<b>(8)</b>	<b>16</b>
<b>Electronics</b>	<b>(2)</b>	<b>9</b>
<b>Evasion</b>	<b>(5)</b>	<b>14</b>
<b>Fire Combat</b>	<b>(9)</b>	<b>17</b>
<b>Gambling</b>	<b>(2)</b>	<b>9</b>
<b>HTH Combat</b>	<b>(10)</b>	<b>18</b>

Interrogation	(0)	7
<b>Local Customs</b>	<b>(1)</b>	<b>8</b>
<b>Lockpicking</b>	<b>(2)</b>	<b>12</b>
<b>Mountaineering</b>	<b>(6)</b>	<b>16</b>
<b>Pickpocket</b>	<b>(2)</b>	<b>12</b>
<b>Piloting</b>	<b>(7)</b>	<b>15</b>
<b>Riding</b>	<b>(7)</b>	<b>17</b>
Science	(0)	7
<b>Seduction</b>	<b>(10)</b>	<b>23</b>
<b>Sixth Sense</b>	<b>(3)</b>	<b>10</b>
<b>Stealth</b>	<b>(6)</b>	<b>19</b>

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

**HEIGHT:** 5'6" (168cm)

**WEIGHT:** 121 lbs (55kg)

**AGE:** 33 (Born: 1965)

**APPEARANCE:** Sensational

**FAME POINTS:** 102

**HERO POINTS:** 3

**SPEED:** 2

**HTH DAMAGE CLASS:** A

**STAMINA:** 30 hours

**RUNNING/SWIMMING:** 40 minutes

**CARRYING:** 101-150 pounds

**WEAPON:** Glock 26 9mm

**PREVIOUS PROFESSION:** Student

**FIELDS OF EXPERIENCE:** Economics/Business, Law

**WEAKNESSES:** Close Personal Tie

<b>Glock 26 9mm</b>									
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	3	10	F	0-3	8-12	-2	99	0	1

2 extra magasin

"Chamois holster" (DRAW -2, CON -1)

"Silencer" (minskar DC med ett)

**TOTAL DRAW:** -2/+2

**TOTAL CON:** -3

**BAKGRUND:** Linda föddes som barn till en brittisk pundmiljonär och en japansk industrimagnatdotter. Hon växte upp i överflöd utanför London och studerade ekonomi och juridik. Hon bestämde sig också tidigt för att följa upp sitt japanska arv. Under universitetsstudier i Tokyo intresserade hon sig för budo och hade snart höga grader inom judo och karate.

Under flera societetssamlingar i England träffade hon en man som hon förstod arbetade för MI6. Hans mörka ögon, världsvana elegans, utåtriktade manér och hans sätt att dricka vodka martini, övertygade snart Linda att underrättelseyrket var något speciellt. Vid 27 års ålder anställdes hon slutligen av MI6.

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

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

Tidigare uppdrag som Linda deltagit i är:

OPERATION ORIENT-EXPRESSEN (GothCon -89):

Då ryska agenter försökte kidnappa den brittiske kärnfysikern Mansfield.

KODNAMN MEDUSA (GothCon -94):

Då den hypnotiska Vesta Viper planerade att stjäla det amerikanska spionplanet Aurora.

KODNAMN IKAROS (GothCon -95):

Då doktor Jupiter planerade att krossa världsekonomin med hjälp av satelliter och en bomb.

KODNAMN OLYMPOS (GothCon -96):

Då Ludwig Klaus försökte sprida ut ett dödligt selektivt virus och därefter ta makten i världen.

OPERATION HILDEBRANDT (GothCon -97):

Då Milton Cyrell försökte skaffa sig världsherravälde genom att kлона kungar och presidenter.

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

Linda intresserar sig mycket för hästkapplöpning och äger själv flera tävlingshästar, men är inte förtjust i skidåkning, varför hon alltid väljer att arbeta självständigt då hennes kollegor tar en avkopplande semester på någon skidort.

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

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

Hon känner Fred Fitzgreg väl och tar hans inviter som komplimanger, men förhåller sig sval. Som svar på tal när Fred blir för påfrestande brukar hon fälla en spydig kommentar om hans väldokumenterat svaga IQ. Dessutom kallar hon honom konsekvent för "grabben", väl medveten om hans ogillande.

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

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

## C. Vänner

Joanna Cuddley

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Charisma	(6)	14
Diving	(1)	8
Driving	(5)	14
Electronics	(10)	20
Evasion	(3)	10
Gambling	(2)	11

Local Customs	(7)	16
Riding	(2)	10
Science	(10)	20
Seduction	(3)	10
Stealth	(2)	10

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

**HEIGHT:** 5'8" (173cm)

**WEIGHT:** 121 lbs (55kg)

**AGE:** 29 (Born: 1969)

**APPEARANCE:** Striking

**FAME POINTS:** 51

**HERO POINTS:** 1

**SPEED:** 2

**HTH DAMAGE CLASS:** A

**STAMINA:** 28 hours

**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes

**CARRYING:** 101-150 pounds

**WEAPON:** None

**PREVIOUS PROFESSION:** None

**FIELDS OF EXPERIENCE:** Botany, Computers, Economics/Business, Tennis

**WEAKNESSES:** None

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

**BAKGRUND:** Joanna är född och uppvuxen i San Francisco. Hennes datorintresse väcktes tidigt av att hon fick en liten Apple-dator av sin far när hon var elva. Via examina både i elektronik och systemering och en doktorsavhandling i ekonomi har hon blivit en av fem försäljningschefer på EnCom. Hon har ett intresse för botanik och har en mycket vacker trädgård utanför sin villa.

**PERSONLIGHET:** Pekar på saker med en penna som hon annars förvarar bakom örat. Talar med ivrig röst.

**INFORMATION:** Joanna vet att EnCom-fabriken ligger i Silicon Valley i Kalifornien. Tillverkningen av grafik-chip är utlagd till andra länder (Taiwan, Korea etc) utom när det gäller Pandora 3D-chipet. Dessa chip tillverkas endast i denna fabrik.

Hon vet också att EnCom fått visst utvecklingsstöd av MicroDyne, men inte hur mycket.

Hon vet att chefen för EnCom heter Catherine Deverow, men hon kan inte känna igen henne som Rhoda.

Hon kan dessutom avslöja alla bevakningsrutiner på EnCom, inklusive ED209, om agenterna ställer rätt fråga.

---

# D. Fiender

Rhoda Llewellyn

STR: 7    DEX: 14    WIL: 12    PER: 10    INT: 12

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Boating	(1)	13
Charisma	(12)	24
Disguise	(8)	20
Diving	(2)	12
Driving	(12)	24
Electronics	(12)	24
Evasion	(10)	20
Fire Combat	(10)	22
Gambling	(4)	14
HTH Combat	(4)	11

Interrogation	(2)	14
Local Customs	(6)	16
Mountaineering	(2)	11
Piloting	(8)	20
Riding	(6)	17
Science	(12)	24
Seduction	(12)	24
Sixth Sense	(4)	15
Stealth	(8)	20
Torture	(6)	18

ABILITIES: Connoisseur (20)

HEIGHT: 5'10" (178cm)

WEIGHT: 150 lbs (68kg)

AGE: 30 (Born: 1968)

APPEARANCE: Striking

FAME POINTS: 20

SURVIVAL POINTS: 8

SPEED: 3

HTH DAMAGE CLASS: A

STAMINA: 30 hours

RUNNING/SWIMMING: 40 minutes

CARRYING: 101-150 pounds

WEAPON: H&K P7M13

PREVIOUS PROFESSION: None

FIELDS OF EXPERIENCE: Chemistry, Computers, Economics/Business, Fine Arts, Golf, Military Science

WEAKNESSES: Megalomaniac

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-4), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-4), Torture (0)

**H&K P7M13**

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
+2	3	13	F	0-4	13-20	-2	99	+1	1

Vapnet ger en extra +1 EFM om skytten använder "Take a Bead".

TOTAL DRAW: +2/+4

TOTAL CON: -2

**BAKGRUND:** Rhoda föddes i Wales. Hennes föräldrar dog i en brand innan hon fyllt ett år. Hon togs in på ett barnhem för föräldralösa flickor som senare togs över och finansierades av Vesta Viper.

Hon blev en av Vestas lärjungar och Vesta var en förebild för Rhoda ur alla synvinklar. När Rhoda 1986 lämnade barnhemmet som 18-åring, hade hon bestämt sig för att följa i sin idols fotspår. Hon skaffade sig en avancerad utbildning.

Rhoda tränades att bli Vipers efterträdare och fick mer och mer ansvar inom Vipers organisation. När det så blev dags att utföra stölden av Aurora suddades alla kopplingar mellan dem båda ut för att Rhoda skulle kunna fortsätta arbeta även om något gick snett.

Då Viper blev avslöjad handlade Rhoda blixtnabbt för att rädda vad som räddas kunde av Vipers organisation. Hon lyckades få kontroll över MediTech och försökte förstöra alla spår som kunde koppla företaget till Viper.

Med hjälp av MediTechs hjärnkontrollmetoder kunde Rhoda "programmera" flera neddrogade personer att genomföra de mest vansinniga uppdrag åt henne. Genom att låta sina offer råna banker runt om i USA, gömma pengarna på förutbestämda platser, och därefter ta sina egna liv byggde hon upp ett ansevärt kapital.

Pengarna investerades vidare inom olika högteknologiska företag, däribland EnCom. Rhoda använder sitt alias "Catherine Deverow" när hon agerar chef på EnCom.

**PERSONLIGHET:** Rhoda kan växla uppträdande helt; från att vara en servil flygvärdinna till den obestridda ledaren för ett stort företag. Hon drar sig inte för att utnyttja sin specialförmåga mot manliga motståndare.

**INFORMATION:** Rhoda vet förstås allt om sina egna diaboliska planer, men hon tänker inte berätta något för agenterna förrän i slutscenen.

**Den förföriska blicken:** Rhoda har specialegenskapen att kunna använda "Seduction" mot spelarfigurer på samma sätt som de använder den mot NPCer. Detta innebär att spelarfigurerna inte automatiskt kan motstå hennes charm utan måste slå WIL som vilken annan rollfigur som helst för att kunna styra sina handlingar. Om Rhodas "Seduction" lyckas måste spelarfiguren slå det sedvanliga "Reaction"-slaget på +5. Om resultatet skulle bli "Enamored" kan spelarfiguren inte avsiktligt låta Rhoda bli skadad. Han kan dock ändå arresteras eller hålla fast henne så länge hon undgår skada. Rhodas specialegenskap fungerar förstås inte mot kvinnliga rollfigurer.



Phil Bates

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

**SKILLS (Skill Level) Primary Chance**

<b>Boating</b>	(2)	<b>9</b>
<b>Charisma</b>	(5)	<b>18</b>
<b>Driving</b>	(3)	<b>10</b>
<b>Electronics</b>	(3)	<b>16</b>

<b>Local Customs</b>	(5)	<b>12</b>
<b>Riding</b>	(1)	<b>11</b>
<b>Science</b>	(2)	<b>15</b>
<b>Sixth Sense</b>	(2)	<b>12</b>

**ABILITIES:** Connoisseur (20)

**HEIGHT:** 5'10" (178cm)  
**WEIGHT:** 180 lbs (82kg)  
**AGE:** 41 (Born: 1957)  
**APPEARANCE:** Normal  
**FAME POINTS:** 250  
**SURVIVAL POINTS:** 0

**SPEED:** 1  
**HTH DAMAGE CLASS:** A  
**STAMINA:** 30 hours  
**RUNNING/SWIMMING:** 40 minutes  
**CARRYING:** 101-150 pounds  
**WEAPON:** None

**PREVIOUS PROFESSION:** None  
**FIELDS OF EXPERIENCE:** Computers, Economics/Business, Golf  
**WEAKNESSES:** Greed

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

**BAKGRUND:** Bates föddes 1957, son till en missionspastor. Modern var också mycket aktiv inom kyrkan och föräldrarna hoppades mycket på att också Phil skulle intressera sig för missionsarbete. Så blev det nu inte. Han visade tidigt intresse för affärer och bedrev redan som tonåring en mycket lönande verksamhet med att sälja baseboll-kort på postorder. Bates hade tidigt uppfattningen att framtiden och möjligheten till stora vinster låg inom den då spirande dataindustrin. Efter grundstudier i sin hemstad fortsatte han studera vid Massachusetts Institute of Technology (MIT) där han pga dåliga studieresultat något överraskande slutade redan 1979. De dåliga resultaten kan delvis skyllas på att han samtidigt med studierna drev två företag med goda resultat. Meningen var att han i stället för att studera skulle satsa allt på de företag han drev. 1980 lurades han av två investerare och förlorade aktiemajoriteten och kontrollen över företaget. Sålde sedan sitt resterande aktieinnehav för en struntsumma. Denna incident gjorde honom mycket kallsinnig till framtida samarbetspartners. Tog under två års tid därefter många ströjobb bla som programmerare.

Bates grundade 1982 företaget MicroDyne Inc. (2-193218-23701) MicroDyne blev med tiden den helt dominerande leverantören av operativsystem och annan programvara på världsmarknaden. Bates har under lång tid haft kvar sitt stora aktieinnehav och är därmed ansedd som en av världens rikaste män med en total förmögenhet som överstiger 100 miljarder dollar.

Gift sig 1989 med Catherine Elisabeth Lowell, som var anställd på MicroDyne sedan 1986. De har inga barn tillsammans. 1994 diagnosticerades Bates hustru med Schizofreni kombinerat med svåra depressioner och har sedan dess varit intagen på olika behandlingshem för mentala störningar. Hennes sjukdom berodde med stor sannolikhet på en hjärnskada som kan ha varit ärftlig. Vissa rykten gör också gällande att hon kan ha haft drogproblem men inga konkreta bevis finns för att styrka detta. Det har sedan dess cirkulerat rykten i skvallerpressen om att Bates skulle ha ett förhållande med sin nuvarande sekreterare.

Rhoda och Bates träffades "av en tillfällighet" när hon jobbade som flygvärdinna. Detta var naturligtvis bara en bra sätt att komma i kontakt med Bates för att senare kunna hjärntvätta honom. Bates fru fattade misstankar mot skurken och röjdes därför ur vägen.

**PERSONLIGHET:** Bates är en affärsman ut i fingerspetsarna och pratar helst bara om pengar.

**INFORMATION:** Bates vet inget om Rhodas planer eller att det är hon som står bakom EnCom.

---

Agent 776 Geoffrey Masters

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

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Charisma	(9)	17
Cryptography	(5)	14
Demolitions	(5)	14
Driving	(6)	16
Fire Combat	(5)	15
Gambling	(4)	13

HTH Combat	(7)	17
Interrogation	(6)	15
Pickpocket	(8)	19
Piloting	(4)	14
Science	(5)	14
Sixth Sense	(5)	14

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

HEIGHT: 5'11" (180cm)  
 WEIGHT: 211 lbs (96kg)  
 AGE: 46 (Born: 1952)  
 APPEARANCE: Normal  
 FAME POINTS: 59  
 SURVIVAL POINTS: 0

SPEED: 2  
 HTH DAMAGE CLASS: B  
 STAMINA: 28 hours  
 RUNNING/SWIMMING: 25 minutes  
 CARRYING: 101-150 pounds  
 WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Military  
 FIELDS OF EXPERIENCE: Computers, Mechanical Engineering, Military Science, Space Sciences, Wargaming

WEAKNESSES: Close Personal Tie

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

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

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

**BAKGRUND:** Masters startade sin karriär inom Royal Air Force där han tog värvning 1970. Han utbildades till navigatör och tjänstgjorde i 6 år på olika enheter inom Royal Airforce Tactical Command. 1977 blev han befördrad till group commander och förflyttades till ett stabs och underrättelseförband. Han specialiserade sig på teknisk underrättelsetjänst och tjänstgjorde 1982-1984 som assistent till militärattachén i dåvarande Tjeckoslovakien. 1985 befordrades han till group commander och förflyttades till RAF central command utanför London.

Under 1988 samarbetade han med MI6 i vissa tekniska utredningar gällande de senaste sovjetiska signalspaningsutrustningarna. Han ansågs som mycket tekniskt kunnig och ett starkt bidrag till den tekniska sidan av MI6 arbete. M såg personligen till att han blev given ett bra erbjudande och han tackade ja. Under åren 1989-1991 medverkade han i flera lyckade fältoperationer bla under Operation Granby (Desert Storm). Blev 1991 sårad under ett uppdrag i Sydkorea och har efter det inte medverkat i operativ verksamhet utan koncentrerat sig på undersökningar om industrispionage.

Han är ogift och lever ett tillbakadraget privatliv. Han är känd inom MI6 som en outtröttligt efterforskare och är alltid den man kan hitta vid skrivbordet både sena kvällar och tidiga morgnar. Han har ingen familj men har en bror som han besöker regelbundet. Han pratar ofta om sina brorsöner och att han hjälper dem med dataproblem odyl.

**PERSONLIGHET:** Något försiktig framtoning. Lågmäld i sociala sammanhang.

**INFORMATION:** Masters vet inte själv vad han blivit utsatt för.

---

Mark Ten

STR: 15 DEX: 14 WIL: 15 PER: 14 INT: 4

SKILLS (Skill Level) Primary Chance

Demolitions	(6)	10
Driving	(10)	24
Evasion	(9)	23
Fire Combat	(10)	24
HTH Combat	(12)	27
Lockpicking	(5)	19

Mountaineering	(5)	20
Pickpocket	(6)	20
Piloting	(10)	24
Stealth	(8)	23
Torture	(10)	19

ABILITIES: None

HEIGHT: 6'4" (193cm)

WEIGHT: 260 lbs (118kg)

AGE: Unknown

APPEARANCE: Good Looking

FAME POINTS: 0

SURVIVAL POINTS: 5

SPEED: 3

HTH DAMAGE CLASS: C

STAMINA: Special

RUNNING/SWIMMING: Special

CARRYING: 281-350 pounds

WEAPON: 2xDesert Eagle .50

PREVIOUS PROFESSION: None

FIELDS OF EXPERIENCE: None

WEAKNESSES: None

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-4), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-4), Torture (-4)

Desert Eagle .50									
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
-1	1	7	1	0-5	10-20	+3	99	-2	1
Användare med lägre än STR7 eller "Fire Combat" SL 5 får ytterligare EFM -1.									

TOTAL DRAW: -1/+1

TOTAL CON: +3

**BAKGRUND:** Mark Ten är en av försökskaninerna i de ursprungliga MK-experimenten. Han kidnappades från gatan i Rio De Janeiro som liten. Sedan dess har han hjärntvättats upprepade gånger. Han har dessutom försetts med diverse implantat, både i hjärnan och i andra kroppsdelar.

**PERSONLIGHET:** Hjärntvätten och implantaten gör Mark Ten helt befriad från samvete. Han bär alltid kostym, mörka glasögon och handskar för att dölja de mekaniska händerna. Bär alltid två kromade Desert Eagles.

**INFORMATION:** Mark Ten vet att Rhoda leder EnCom och har en plan för världsherravälde. Han vet inte exakt vad den går ut på, men det är helt klart att den har med Pandora 3D och Frames 98 att göra.

**Cyberimplantat:** Mark Tens värden beror till stor del av hans implantat. Hjärnan innehåller en hel del programvara som kan tänka självständigt tack vare de biologiska delar som är kvar. Intelligensen blir dock inte lysande. Synen är förbättrad och Mark Ten kan se perfekt i mörker med IR eller ljusförstärkning. Tack vare sina simultanprocessorer kan han använda två vapen samtidigt. Armarna är utbytta mot mekaniska. Detta ger en enorm styrka. Ett mycket effektivt batteri driver Mark Tens implantat. Han kan springa eller anstränga sig oavbrutet utan vila. Batteriet måste dock laddas i fyra timmar efter 30 timmars drift, annars sjunker Mark Tens värden till hälften varje timme. Han stannar slutligen helt efter 35 timmars drift.

**James Bond will return in  
RISICO**

---





**MISSION RECORD**

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

MISSION NAME: <b>OPERATION QUANTUM</b>	MISSION START DATE: <b>3<sup>e</sup> DECEMBER</b>	REAL DATE: <b>980411</b>
---	--	-----------------------------

CHARACTER NAME: <b>AGENT 713 FRED FITZGREG</b>	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
---	--------------	--------------------------

CHARACTERISTICS:					FAME POINTS	HERO POINTS:	CURRENT WOUND LEVEL:
<b>STR</b>	<b>DEX</b>	<b>WIL</b>	<b>PER</b>	<b>INT</b>	<input type="text" value="141"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="11"/>	<input type="text" value="11"/>	<input type="text" value="5"/>			
SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="14"/>				SEDUCTION STAGE:		APPEARANCE: <b>STRIKING</b>	
CHARISMA PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="24"/>				1 2 3 4 5		WEAKNESSES: <b>ATTRACTION... , FEAR SNAKES, SUPERSTITION</b>	
NPC: _____							

CHARACTER NAME: <b>AGENT 716 BERTRAM WOODSTER</b>	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
--	--------------	--------------------------

CHARACTERISTICS:					FAME POINTS	HERO POINTS:	CURRENT WOUND LEVEL:
<b>STR</b>	<b>DEX</b>	<b>WIL</b>	<b>PER</b>	<b>INT</b>	<input type="text" value="134"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="10"/>			
SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="14"/>				SEDUCTION STAGE:		APPEARANCE: <b>STRIKING</b>	
CHARISMA PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="21"/>				1 2 3 4 5		WEAKNESSES: <b>FEAR SPIDERS</b>	
NPC: _____							

CHARACTER NAME: <b>AGENT 789 JONATHAN BAXTERHOF</b>	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
--	--------------	--------------------------

CHARACTERISTICS:					FAME POINTS	HERO POINTS:	CURRENT WOUND LEVEL:
<b>STR</b>	<b>DEX</b>	<b>WIL</b>	<b>PER</b>	<b>INT</b>	<input type="text" value="111"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="11"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="7"/>			
SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="13"/>				SEDUCTION STAGE:		APPEARANCE: <b>GOOD LOOKING</b>	
CHARISMA PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="11"/>				1 2 3 4 5		WEAKNESSES: <b>CLOSE PERSONAL TIE, GAMBLING</b>	
NPC: _____							

CHARACTER NAME: <b>AGENT 790 LINDA RED</b>	PLAYER NAME:	EXPERIENCE POINTS GIVEN:
---	--------------	--------------------------

CHARACTERISTICS:					FAME POINTS	HERO POINTS:	CURRENT WOUND LEVEL:
<b>STR</b>	<b>DEX</b>	<b>WIL</b>	<b>PER</b>	<b>INT</b>	<input type="text" value="102"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="13"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="7"/>			
SIXTH SENSE PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="10"/>				SEDUCTION STAGE:		APPEARANCE: <b>SENSATIONAL</b>	
CHARISMA PRIMARY CHANCE: <input type="text" value="26"/>				1 2 3 4 5		WEAKNESSES: <b>CLOSE PERSONAL TIE</b>	
NPC: _____							

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



# Spelledarens rapportschema

Spelledarens namn & Telefon: \_\_\_\_\_

Lagets namn : \_\_\_\_\_

Spelsal : \_\_\_\_\_

Började spela kl. \_\_\_\_\_ Slutade spela kl. \_\_\_\_\_

Började matpaus kl. \_\_\_\_\_ Slutade matpaus kl. \_\_\_\_\_

Spelare till 790 \_\_\_\_\_

Spelare till 716 \_\_\_\_\_

Spelare till 713 \_\_\_\_\_

Spelare till 789 \_\_\_\_\_

## Vinstkriterier (kryssa för) :

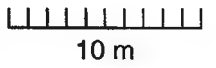
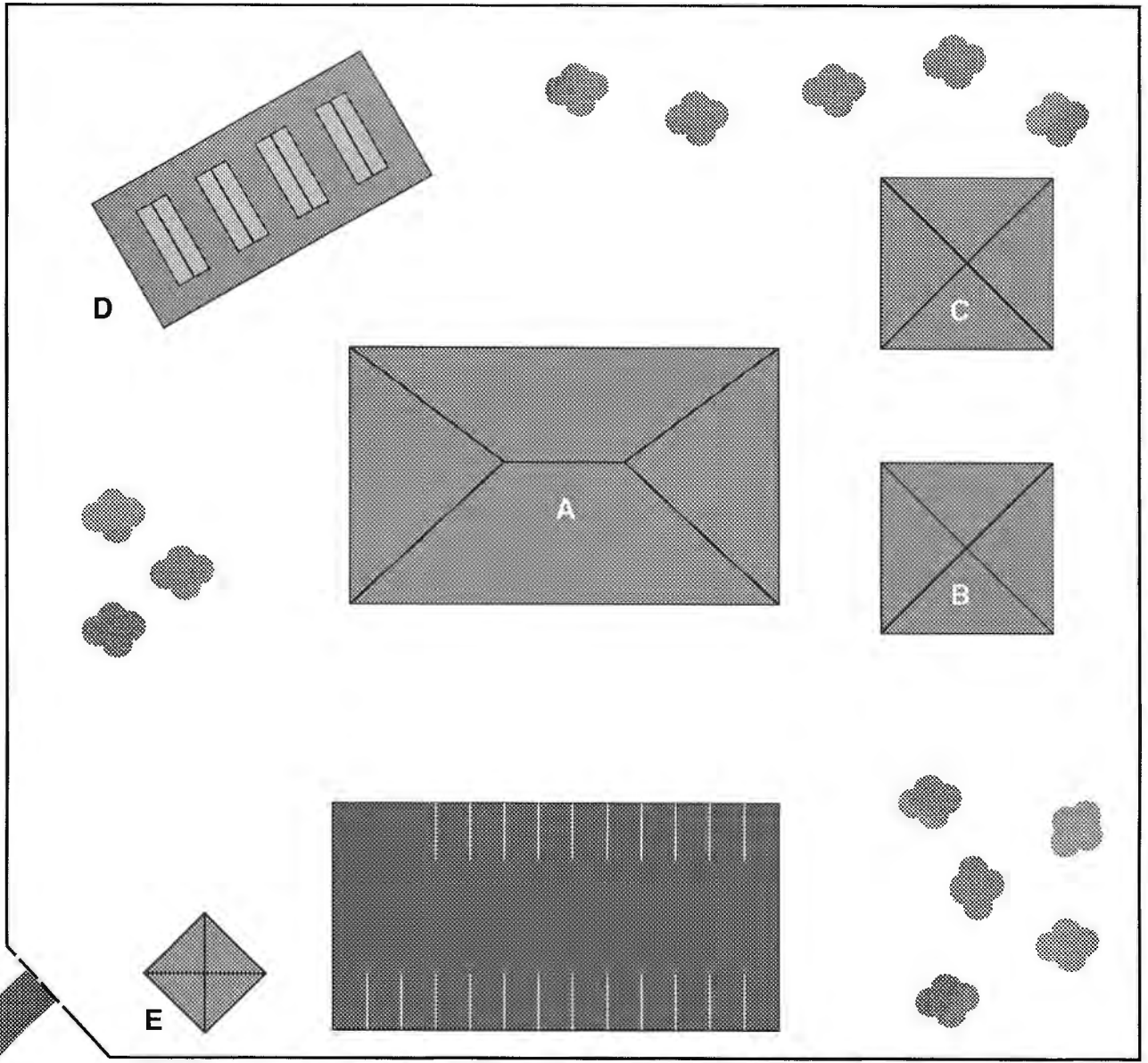
- 1 Huvuduppdraget utfört
- 2 Huvudskurken infångad eller eliminerad
- 3 Minst antal dödade agenter - \_\_\_\_\_ KIA
- 4 Minst antal minuspoäng : \_\_\_\_\_
- 5 Spelledarens bedömning av rollspelet \_\_\_\_\_  Mycket bra  
 Bra  
 Godkänt  
 Ingen JB-känsla (spela magic för fan!)
- 6 Anders bedömning av rollspelet \_\_\_\_\_  Mycket bra  
 Bra  
 Godkänt  
 Crash and burn
- 7 Q-utrustningen återförd till MI6 (i funktionsdugligt skick)

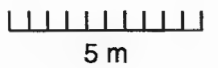
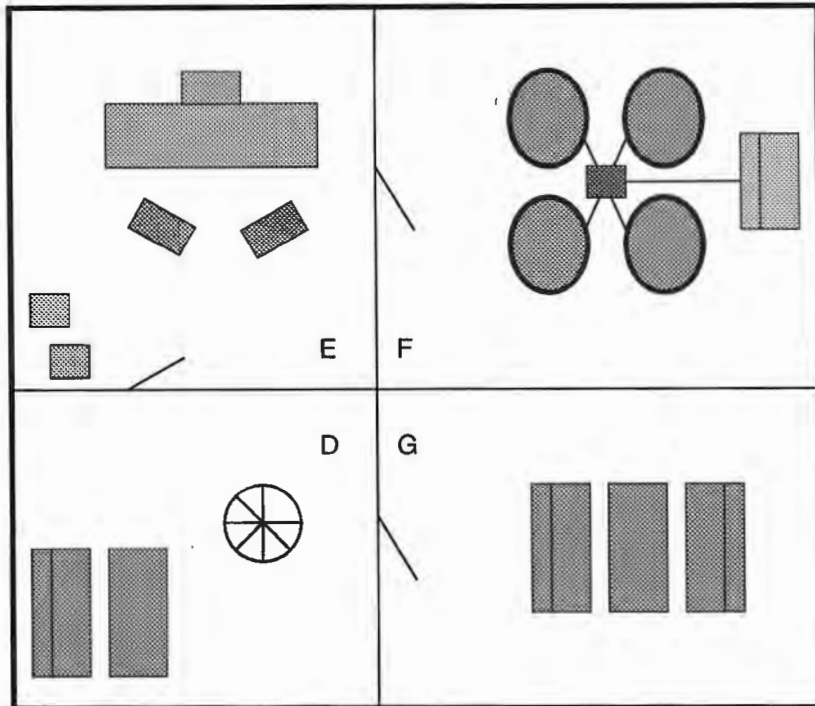
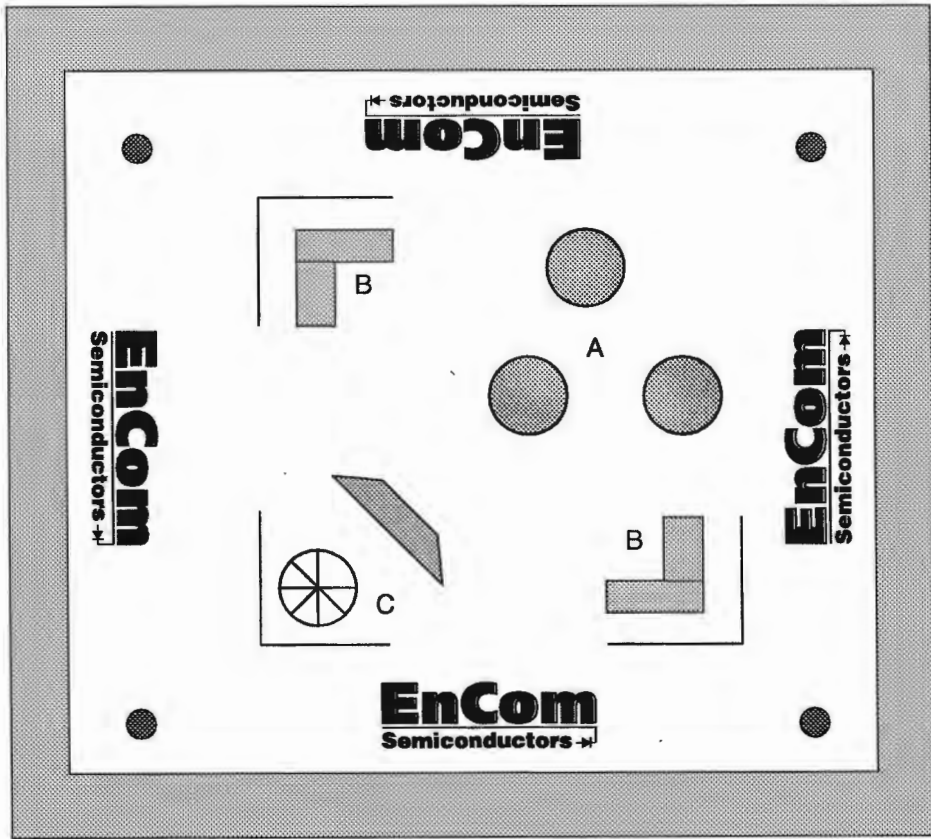
Slutgiltig placering



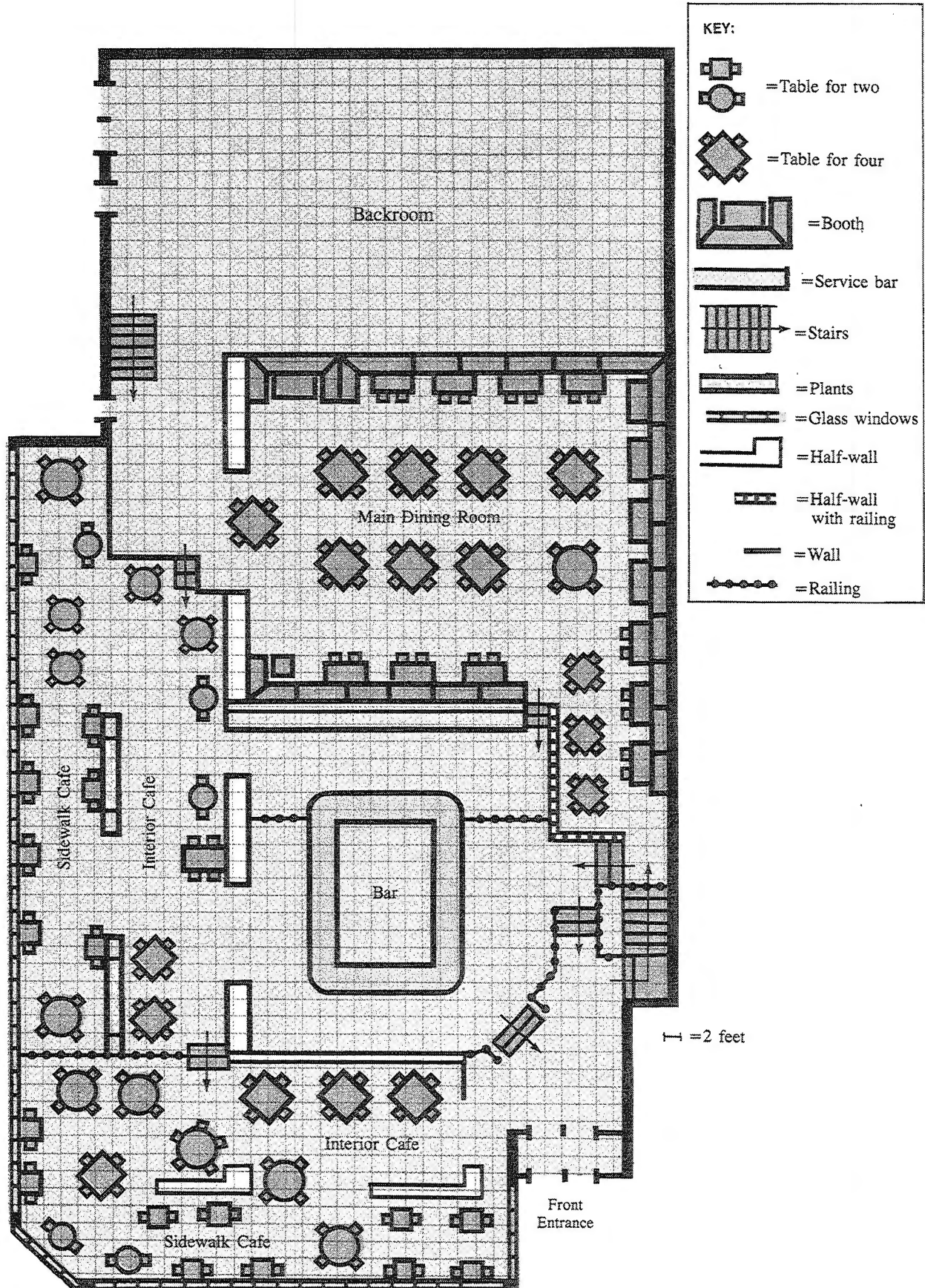


K1

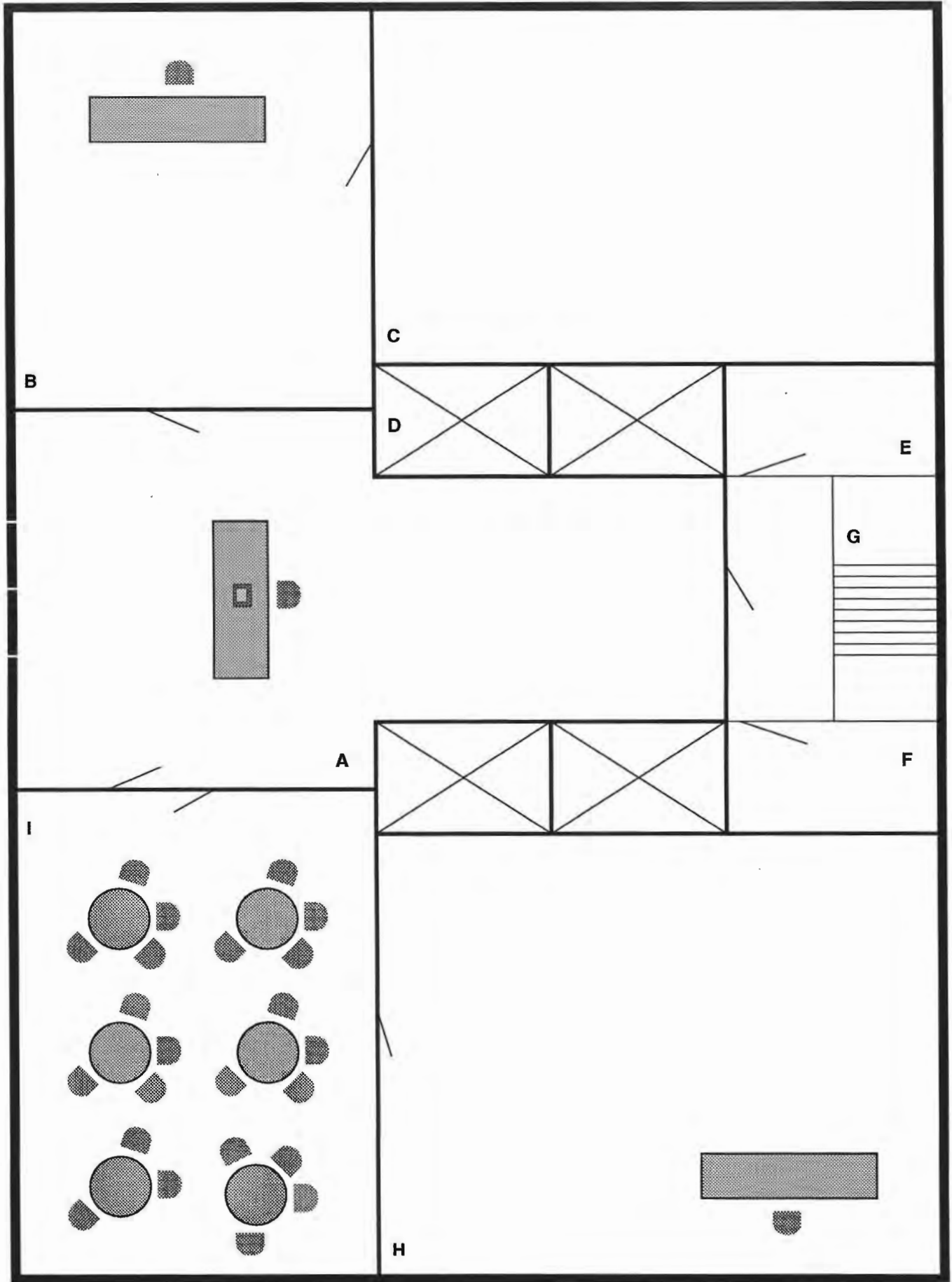


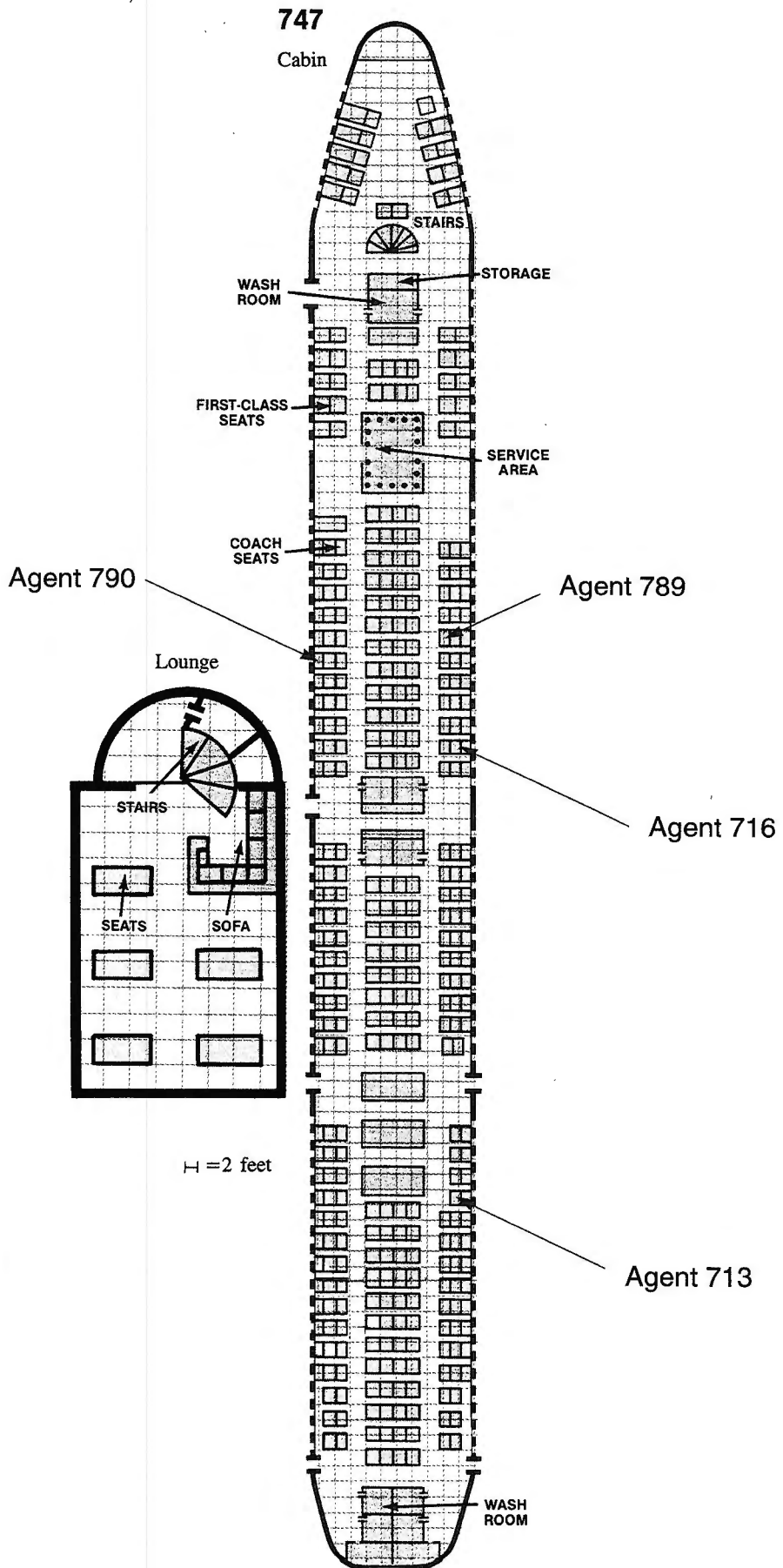


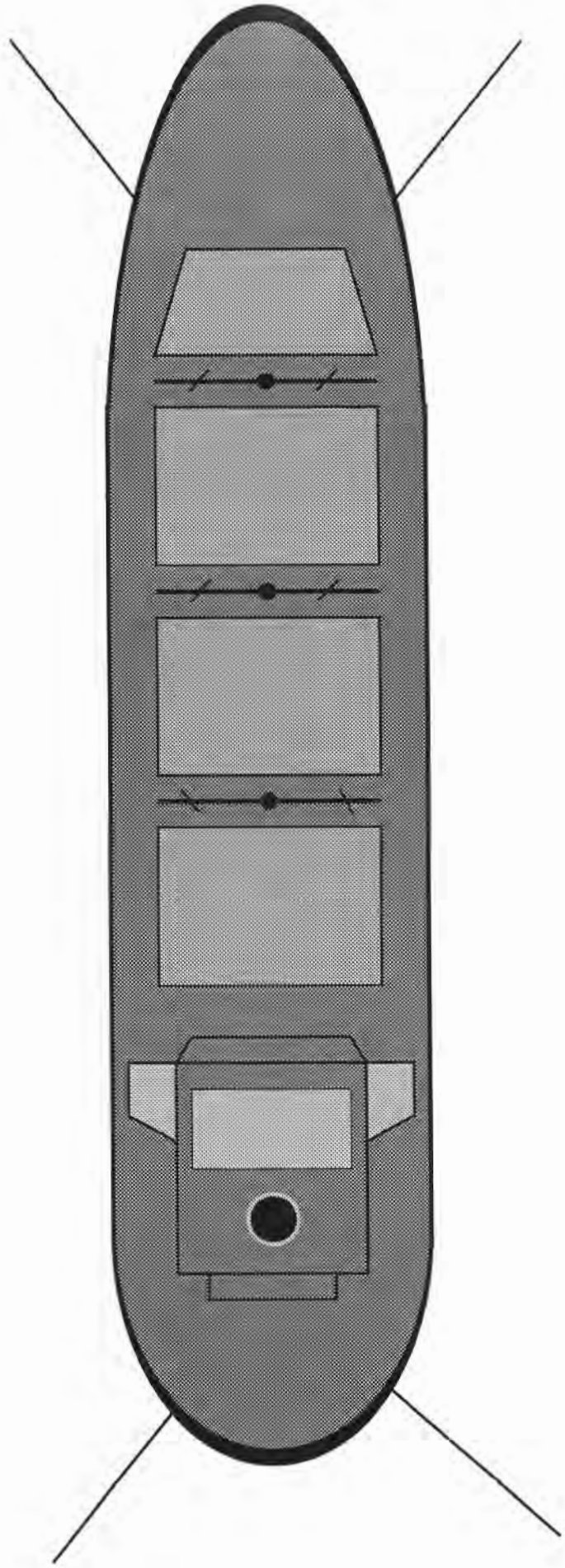






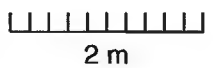
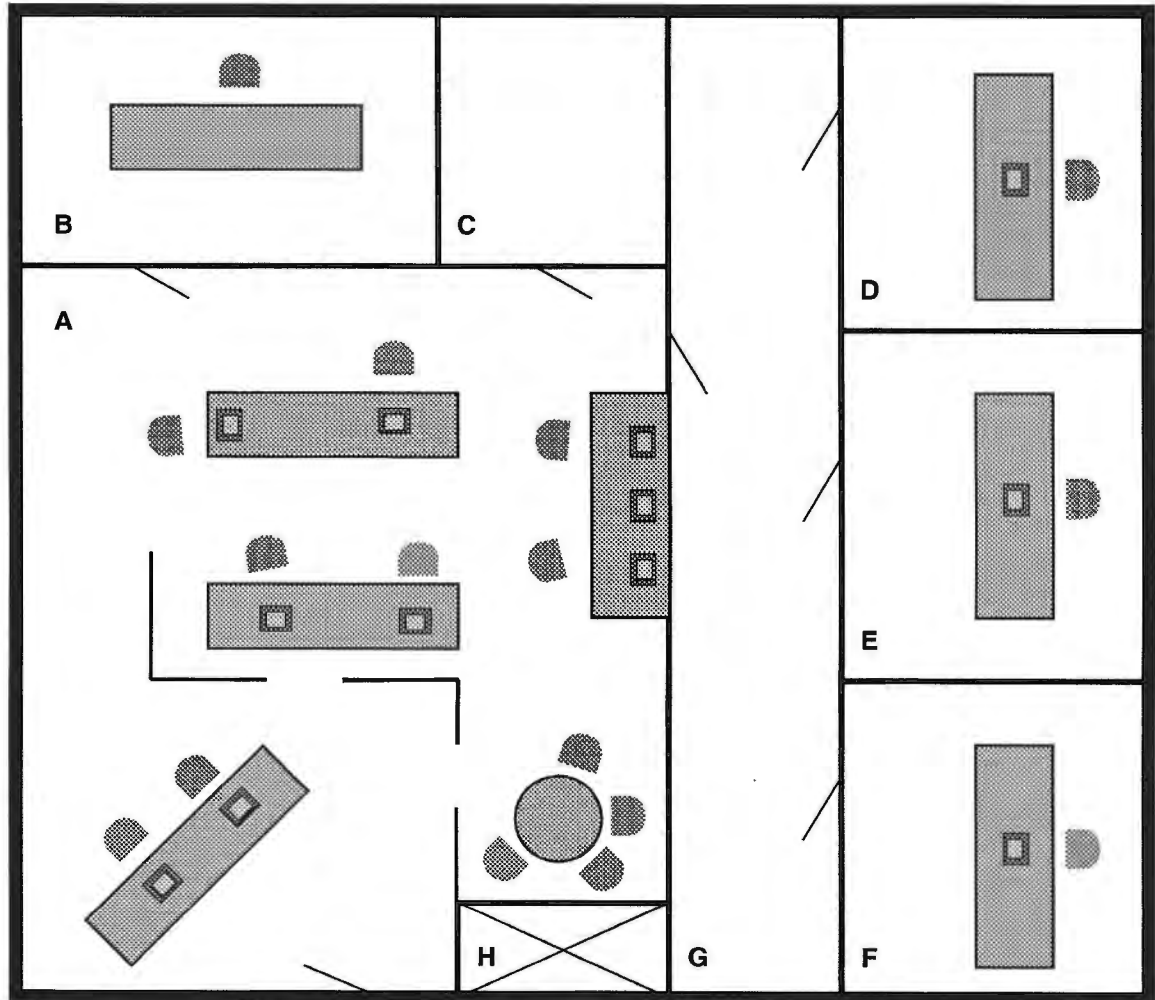


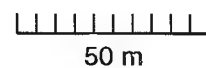
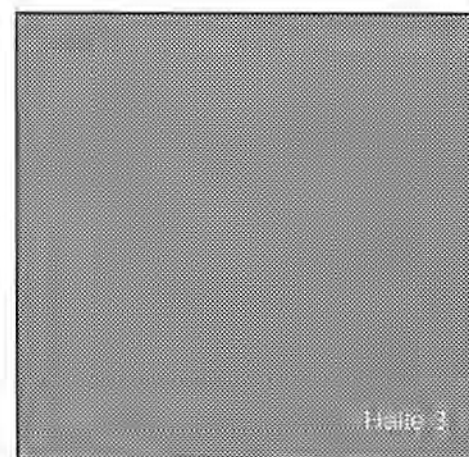
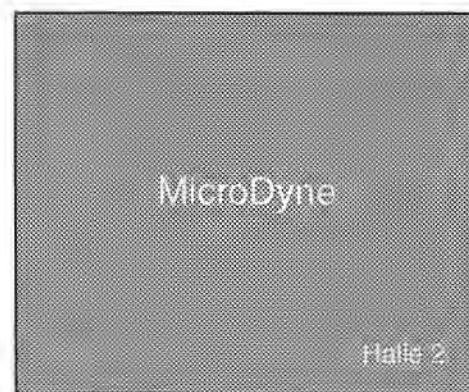
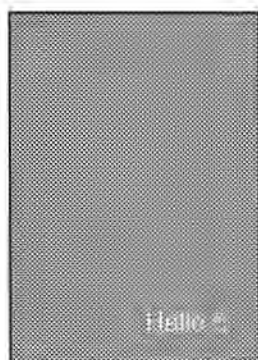
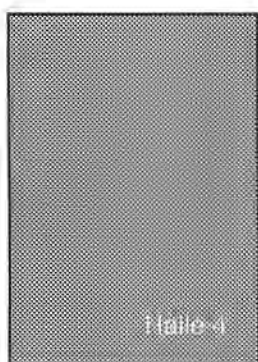
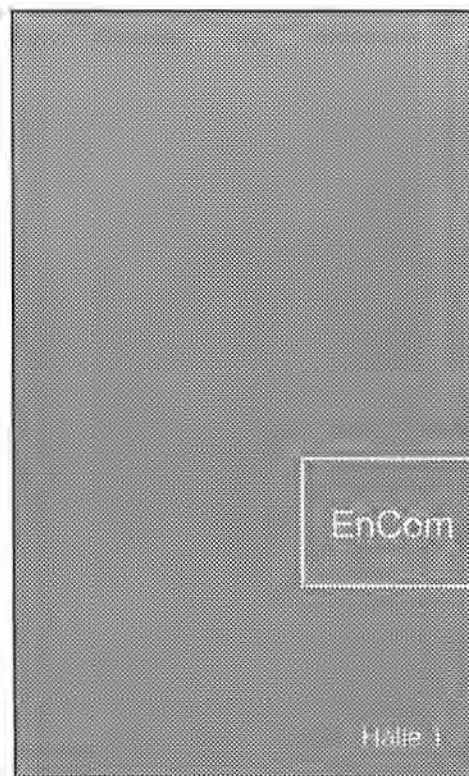
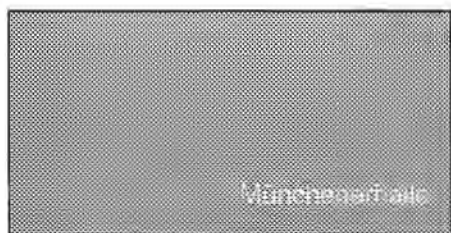


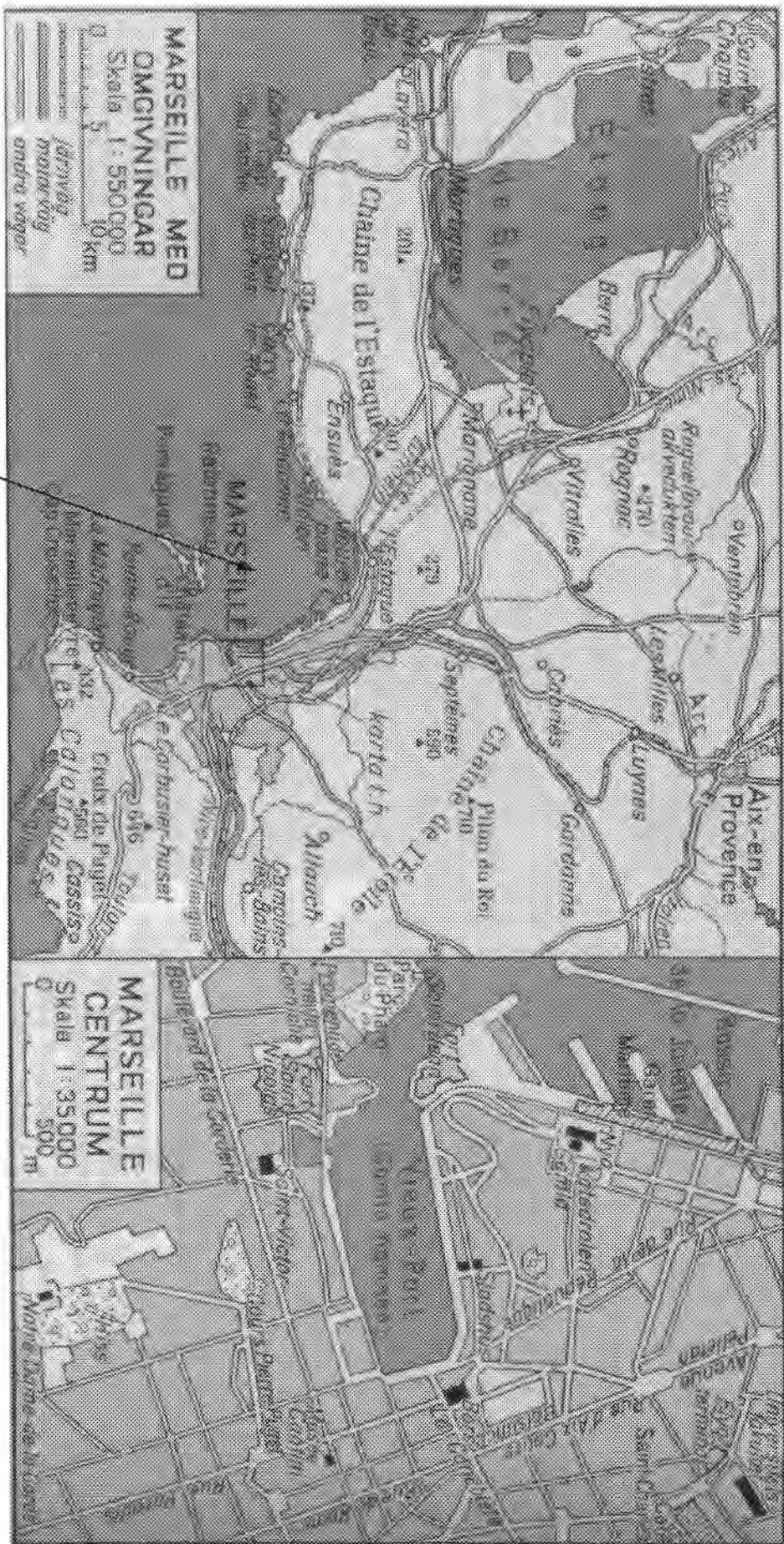


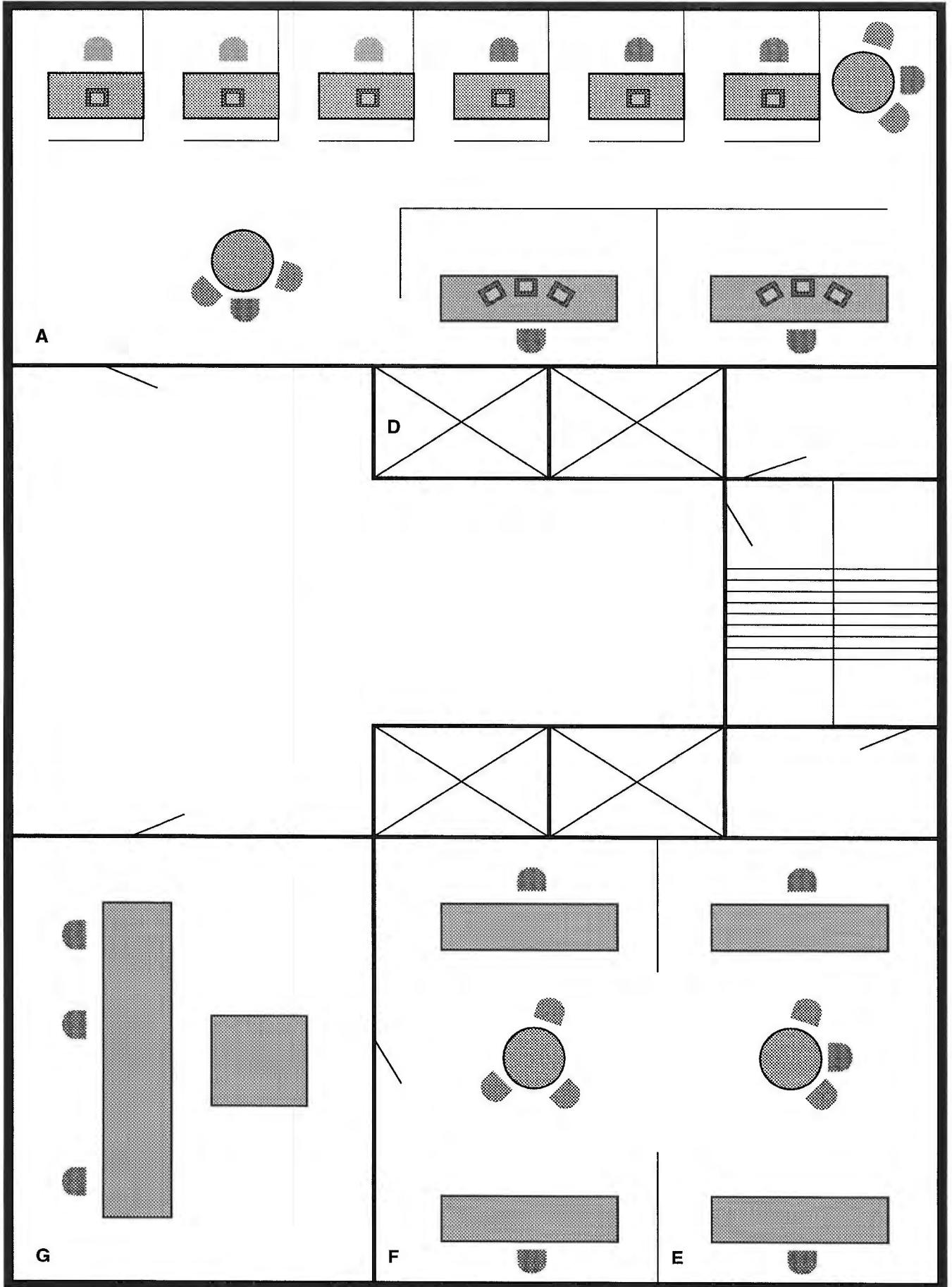


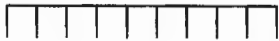
K11



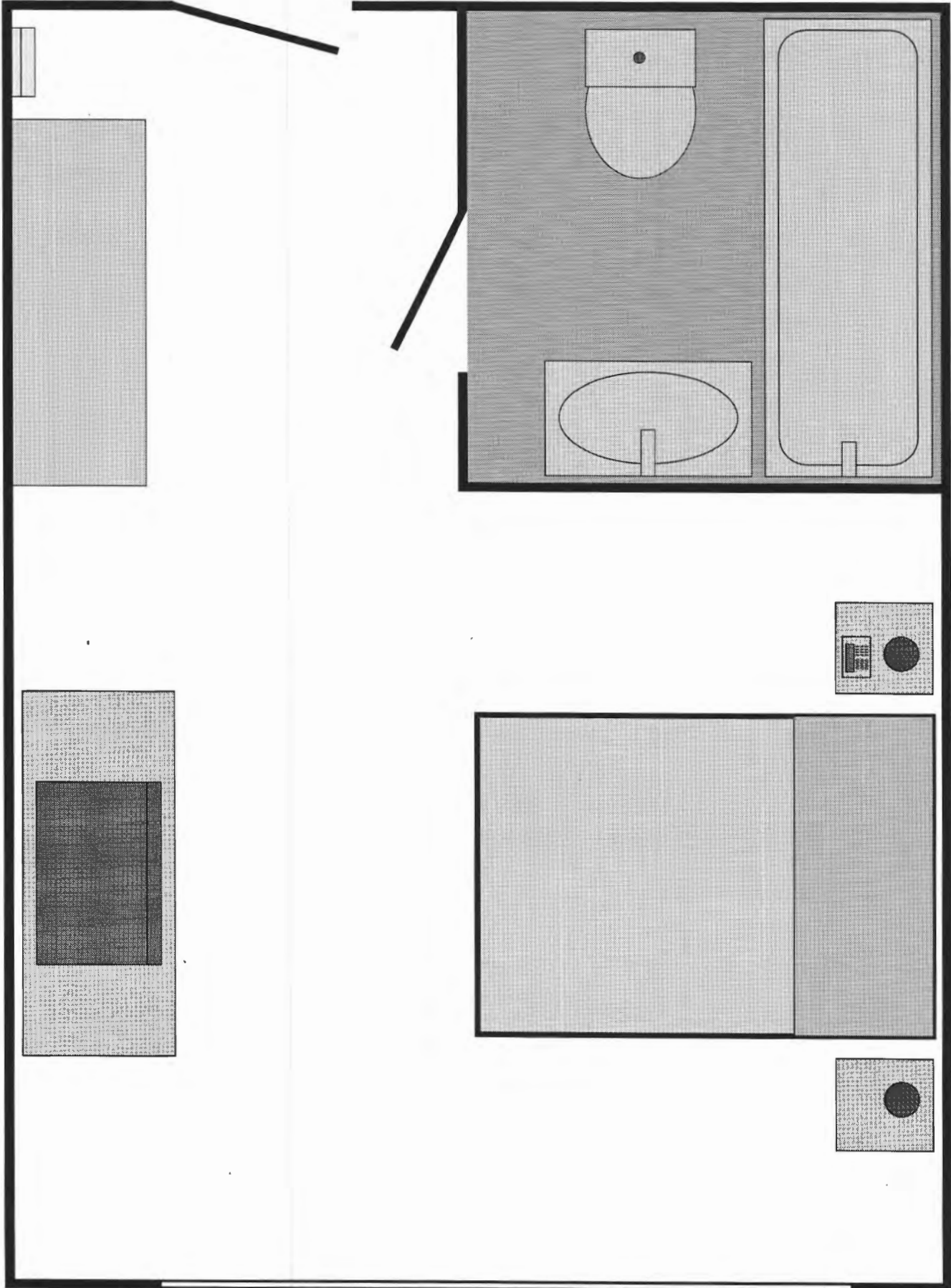




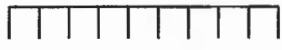




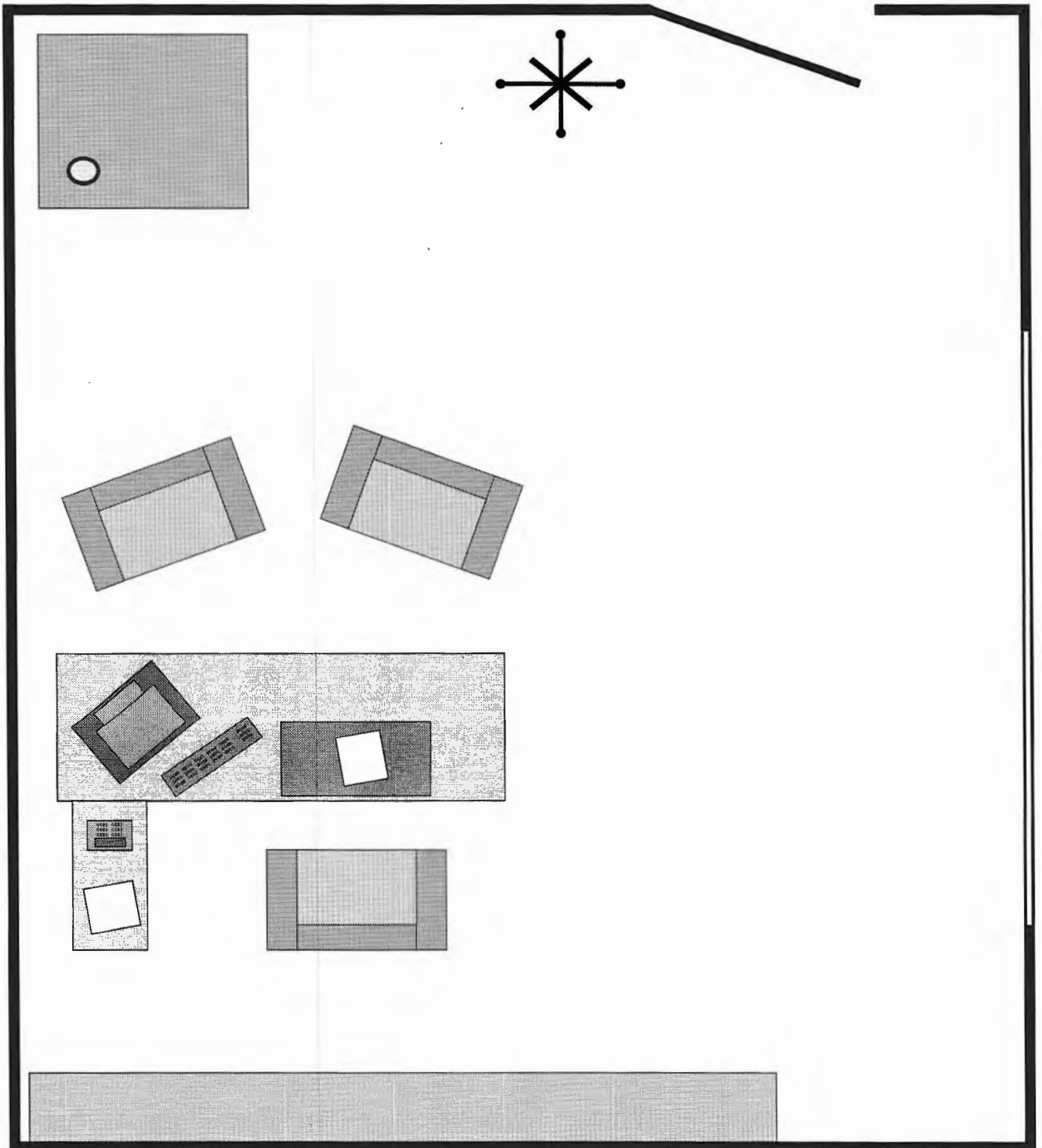
1 m

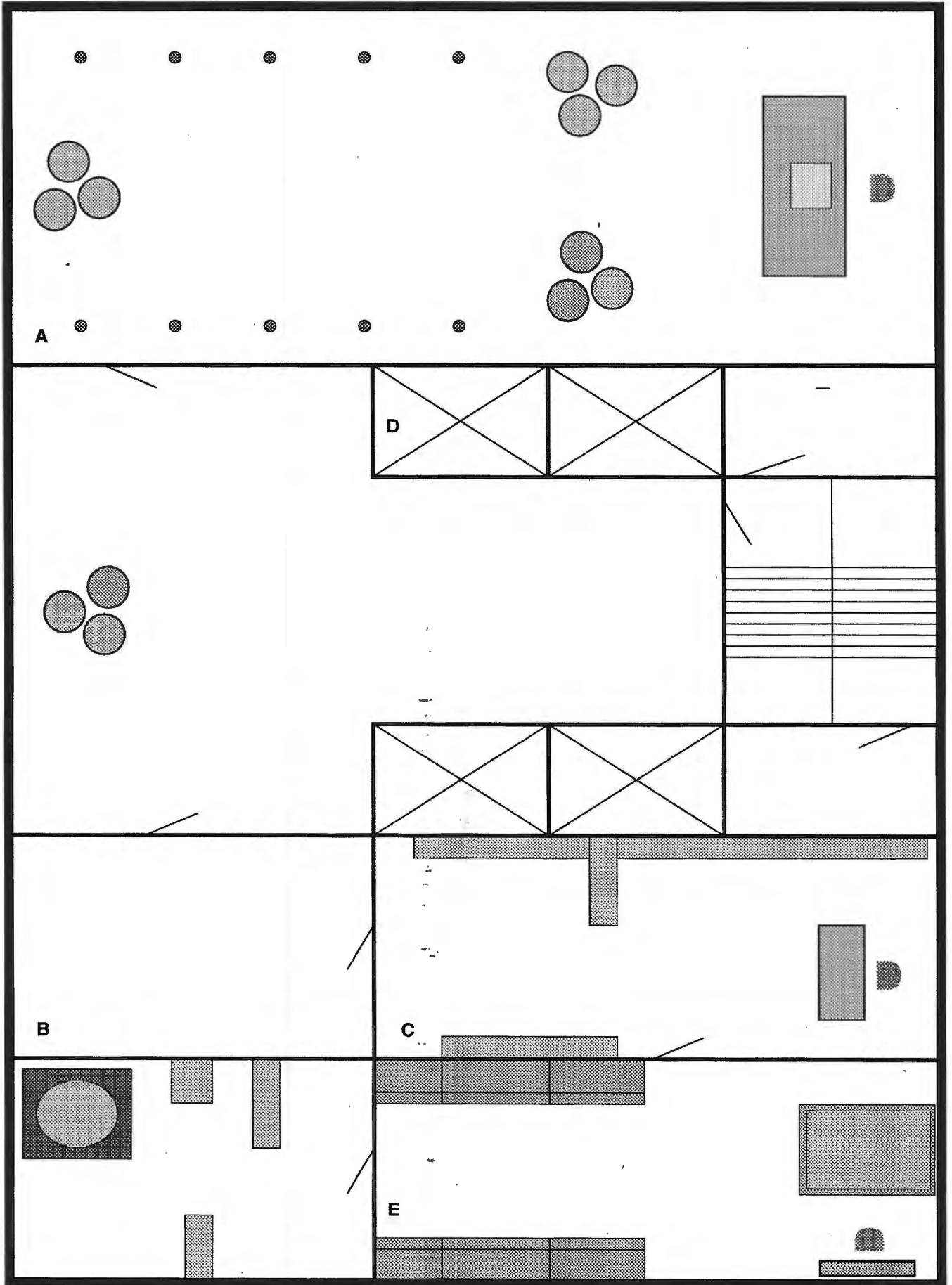






1 m





Vecka 49

December 1998

337 - 28

Torsdag 3  
Lydia

8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Download Servic Pack 2, Frames

338 - 27

Fredag 4  
Barbro

8	789	716	716
9	713	790	789
10	713	790	789
11	716	716	790
12	716	790	716
13	716	790	789
14	713	790	789
15	713	790	789
16	0900	716	789

/NOIAX 75-2198

339 - 26

Lördag 5  
Sven


340 - 25

2:a sönd. i Advent Söndag 6  
Nikolaus


# U28

## AGENT 790 LINDA RED

Lindas avancerade budoträning ger henne möjlighet att använda följande unika "Specific Blows". Den totala EFMen för attackerna anges nedan, den annars vanliga -2EFMen för "Specific Blows" tillkommer inte.

**Väderkvarnen:** detta defensiva agerande förbrukar en av Lindas attacker. Inget tärningsslag krävs och alla angripare får ytterligare -2EFM på sina HTH-attacker.

**Blixtattack:** (EFM-1) detta överraskande slag gör normal skada, men motståndarens SPEED räknas inte in som en modifiering på Lindas EF.

**Dödens handslag:** (EFM-3) detta rappa slag mot de känsligaste delarna på motståndarens kropp ger en ökning av tre skadenivåer (ett LW blir en INC).

**Fågelsparken:** (EFM-3) denna spark slår motståndaren medvetslös om han misslyckas med ett WIL-slag på en EF som motsvarar dubbla Lindas QR.

This document is classified :  
**SECRET**

Priority : 6  
Type : Sci/Q  
Level : 4  
Ref code : 522

**Filty** (01) : **Objekt (2)**  
**Fil nr** (06) : **2-578653-28128 (Summering)**  
**Objekt** (27) : **Magnum Research Desert Eagle .50**

Text start - Page 001/001

### Desert Eagle .50



PM	S/R	AMMO	DCCLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL	
-1	1	7	1	0-5	10-20	+3	99	-2	1

Användare med lägre än STR7 eller "Fire Combat" SL 5 får ytterligare EFM -1.

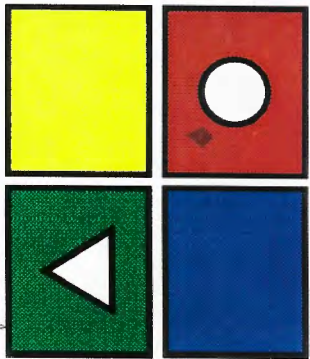
**TOTAL DRAW: -1/+1**

**TOTAL CON: +3**

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization





*MicroDyne*<sup>®</sup>  
*Frames*<sup>™</sup> 98

**EnCom**  
Semiconductors →



**3D**  
**Pandora**

**MedTech**

This document is classified :

**SECRET**

Priority	: 3
Type	: Crim/SB
Level	: 5
Ref code	: 903

**Filtyp** <sup>(01)</sup> : **Personakt (3)**  
**Fil nr** <sup>(06)</sup> : **3-187109-30921 (Summering)**  
**Namn** <sup>(25)</sup> : **Viper, Vesta**  
**Född** <sup>(32)</sup> : **18 Mars 1959, Athen, Grekland**  
**Död** <sup>(33)</sup> : **7 April 1994**

Text start - Page 001/001

Vesta Viper var en grekisk kvinna som byggt upp en global brottsorganisation. Den ägnade sig åt stöld och försäljning till högstbjudande av industri-hemligheter. 1994 hade hon planerat att stjäla en av världens bäst bevakade industrihemligheter; det amerikanska spionplanet Aurora. Hon hade engagerat elektronikgeniet Duncan Cairwaith för att utveckla och fullända ett avancerat fjärrkontrollsystem för styrning av flygplan, kallat VARACS (Viper's Advanced Remote Aircraft Control System). Systemet var mobilt och monterat i en lastbil. Auroras tekniska dokumentation stal hon från John Schilbert genom att kapa dennes plan på väg till en konferens i London. Dokumentationen fördes till en bas i Gobi-öknen i Mongoliet där VARACS var uppmonterat. Aurora planet, som var utskickat att övervaka oroligheter i Nord-Korea, tvingades ner.

Det var Vesta Vipers avsikt att demontera och sälja flygplanet för 10 miljarder dollar. Hennes planer stoppades dock och hon eliminerades av dåvarande agenterna 1113 (nu 713), 1116 (nu 716), 1189 (nu 789) och 1190 (nu 790).

Vesta Viper föddes i Grekland som dotter till en förmögen politiker. Hon skickades alltid till de finaste privat-skolorna. Vestas far var aktiv inom industri-politiken och drog på sig många fiender som ansåg att hans hårdhänta politik minskade deras möjligheter till förtjänst. Föräldrarna avled i en olycka då Vesta Viper var elva år. Deras bil hade kört in i en förvaringstank för kemiskt avfall.

Vid tjugo års ålder hade Vesta Viper redan flera akademiska examina.

Hon drev flera barnhem för föräldralösa flickor i Grekland och andra länder. För att finansiera dessa samlade och sålde hon konstverk. Hon var en känd samlare av främst impressionister som Monet, Pissarro och Renoir, men även klassisk konst från den grekiska antiken. På en egendom på Kreta hade hon sin privata konstsamling och sitt världsberömda terrarium för giftormar.

Hon ägde också ett antal företag bla Byron Chemicals Inc, MediTech Inc. och Vextron Electronics Ltd.

Rapporter från de agenter som stötte på Vesta Viper gör gällande att hennes blick var mycket obehaglig och sände kalla kårar längs ryggraden på de som mötte den. Vissa påstod att hon hade förmågan att hypnotisera andra.

Hon led av en välutvecklad girighet och var sadistiskt lagd.

Längs hela vänstra armen bar Vesta Viper en tatuering föreställande en orm.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



3 187109 309214

This document is classified :

**SECRET**

Priority	: 3
Type	: Crim/SB
Level	: 5
Ref code	: 903

**Filtyp** (01) : **Personakt (3)**  
**Fil nr** (06) : **3-187109-30921 (Summering)**  
**Namn** (25) : **Viper, Vesta**  
**Född** (32) : **18 Mars 1959, Athen, Grekland**  
**Död** (33) : **7 April 1994**

Text start - Page 001/001

Vesta Viper var en grekisk kvinna som byggt upp en global brottsorganisation. Den ägnade sig åt stöld och försäljning till högstbjudande av industri-hemligheter. 1994 hade hon planerat att stjäla en av världens bäst bevakade industrihemligheter; det amerikanska spionplanet Aurora. Hon hade engagerat elektronikgeniet Duncan Cairwaith för att utveckla och fullända ett avancerat fjärrkontrollsystem för styrning av flygplan, kallat VARACS (Viper's Advanced Remote Aircraft Control System). Systemet var mobilt och monterat i en lastbil. Auroras tekniska dokumentation stal hon från John Schilbert genom att kapa dennes plan på väg till en konferens i London. Dokumentationen fördes till en bas i Gobi-öknen i Mongoliet där VARACS var uppmonterat. Aurora planet, som var utskickat att övervaka oroligheter i Nord-Korea, tvingades ner.

Det var Vesta Vipers avsikt att demontera och sälja flygplanet för 10 miljarder dollar. Hennes planer stoppades dock och hon eliminerades av dåvarande agenterna 1113 (nu 713), 1116 (nu 716), 1189 (nu 789) och 1190 (nu 790).

Vesta Viper föddes i Grekland som dotter till en förmögen politiker. Hon skickades alltid till de finaste privat-skolorna. Vestas far var aktiv inom industri-politiken och drog på sig många fiender som ansåg att hans hårdhänta politik minskade deras möjligheter till förtjänst. Föräldrarna avled i en olycka då Vesta Viper var elva år. Deras bil hade kört in i en förvaringstank för kemiskt avfall.

Vid tjugoo års ålder hade Vesta Viper redan flera akademiska examina.

Hon drev flera barnhem för föräldralösa flickor i Grekland och andra länder. För att finansiera dessa samlade och sålde hon konstverk. Hon var en känd samlare av främst impressionister som Monet, Pissarro och Renoir, men även klassisk konst från den grekiska antiken. På en egendom på Kreta hade hon sin privata konstsamling och sitt världsberömda terrarium för giftormar.

Hon ägde också ett antal företag bla Byron Chemicals Inc, MediTech Inc. och Vextron Electronics Ltd.

Rapporter från de agenter som stötte på Vesta Viper gör gällande att hennes blick var mycket obehaglig och sände kalla kårar längs ryggraden på de som mötte den. Vissa påstod att hon hade förmågan att hypnotisera andra.

Hon led av en välutvecklad girighet och var sadistiskt lagd.

Längs hela vänstra armen bar Vesta Viper en tatuering föreställande en orm.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



3 187109 309214





This document is classified :

**SENSITIVE**

Priority	: 3
Type	: Corp / Eco
Level	: 4
Ref code	: 304

**Filtyp** (01) : **Företagsakt (4)**  
**Fil nr** (06) : **4-881042-87351 (Sammanfattning, ej bokföring)**  
**Objekt** (27) : **EnCom Inc.**

Text start - Page 001/001

EnCom grundades som Parson Engineering 1959. Efter att företaget mer och mer kommit in på elektronik och datorkonstruktion byttes namnet till EnCom 1972. Företagets grundare och ägare, Hubert Wallace, drog sig tillbaka 1980. Han ersattes av Randolph S. Lambert som sedan 1977 varit ansvarig för forskning och utveckling.

EnCom var huvudansvarigt i utvecklingen av ett antal specialkretsar som användes i en ny typ av bevakningsrobot med en helt ny och revolutionerande typ av videoanalys med artificiell intelligens. Denna härstammar från ESP (EnCom Special Projects) som är EnCom:s avdelning för speciella och militära projekt. Projektet lades ner 1996 pga budgetnedskärningar i amerikanska försvaret och det är okänt om utvecklingen fortsatt inom EnCom. I takt med krympande anslag till militära projekt har de senaste åren den mesta omsättningen kommit från utveckling och produktion av kretsar som accelererar grafiken på alla sorters datorer.

1997 kom den första generation nya chips som ledde fram till det nyligen lanserade Pandora-chipet. Flera stora tillverkare av datortillbehör och komponenter använder numera detta chip i sina produkter. När också den senaste versionen av operativsystemet Frames fick inbyggt stöd för alla funktioner i Pandora gav det en enorm efterfrågan. Det är något märkligt att Pandora-chipet inte tillverkas av någon annan än EnCom själva. Tidigare har bara förserien av ett nytt chip tillverkats på huvudkontoret, som ligger i Palo Alto i Kalifornien ("Silicon Valley"), och sedan skickas de till någon av EnComs underleverantörer i Taiwan, Sydkorea eller Kina.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization



4 881042 873519

This document is classified :

**SECRET**

Priority	: 6
Type	: Sci/Q
Level	: 3
Ref code	: 502

**Filtyp (01) : Objekt (2)**  
**Fil nr (06) : 2-541921-76201 (Summering)**  
**Objekt (27) : Q Modifierad Volvo C70 2.5T**

Text start - Page 001/002

**Volvo C70 2,5 Turbo**

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+2	2	75	150	500	2	5

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

"Level I Armor": minskar DC med fyra steg (Q-MANUAL p83).

"Head up Display": EFM +I under mörker (Q-MANUAL p87).

Avram-mottagare: Denna mottagare visar riktning och avstånd till Avram-spårare.

Kulspruta: Siktet är integrerat i HUD:en och kulsprutan kan därför användas i mörker. Föraren använder sin "Driving" för att avfyra kulsprutan.

Glidflygplan: Inbyggt i bilens tak. Har plats för en person och är utrustat med två jaktrobotar.

Hemligt fack: I ett hemligt fack i bagaget finns dessutom en k-pist till varje agent.

**M2 .50 Calibre Browning Machinegun**

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

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

Text continues - Page 001/002

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization



2 541921 762014



This document is classified :

**SECRET**

Priority	: 6
Type	: Sci/Q
Level	: 3
Ref code	: 502

**Filtyp (01) : Objekt (2)**  
**Fil nr (06) : 2-541921-76201 (Summering)**  
**Objekt (27) : Q Modifierad Volvo C70 2.5T**

Text start - Page 002/002

**Glidflygplan**

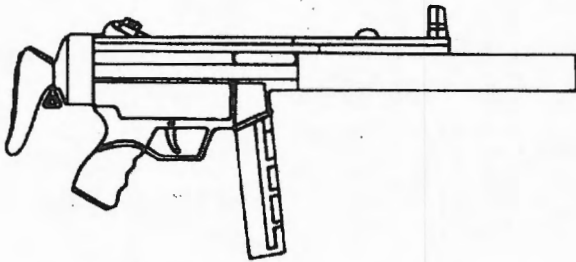
PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
0	5	10	15	na	0	0

Flygplanet styrs med hjälp av pilotens "Piloting". Nattetid har alla "Stealth"-försök med glidaren en EFM på +3. Den är dessutom utrustat med två "Jaktrobotar".

**Jaktrobot**

PC	PM	RED	CRUS	MAX	FCE	DMG
18	0	3	900	na	0	K

Kan inte avfyras närmare än på "Medium Range". Flyger i fyra rundor och förstörs därefter. Ett misslyckat "Safety"-slag förstör roboten. Betrakta roboten som ett eget fordon, med en egen PC för sina "Piloting"-slag på 18. Roboten har tillräckligt med bränsle för att flyga i fyra rundor. Om den kommer in på "Close Range" inom denna tid, detonerar den och ger upphov till K-skador (slå ytterligare ett slag med PC20 på EF5 för att avgöra skade-nivån) när runda fyra är slut. Om inte, förstörs den automatiskt utan att orsaka någon skada.

**H&K MP5**

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

TOTAL DRAW:

713:-2/0  
 716:-2/0  
 789:-2/0  
 790:-2/0

Text end - Page 002/002

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



2 541921 762014



# Scheduler

1998

Tuesday, December 8th		Wednesday, December 9th		Thursday, December 10th	
08:00		08:00		08:00	
09:00		09:00		09:00	Meeting IBM, Sweden
10:00	Arrive stockholm	10:00		10:00	
11:00		11:00		11:00	CD-ROM from Niel Freeman
12:00		12:00	Lunch Microdyne Sweden	12:00	
13:00		13:00		13:00	
14:00		14:00		14:00	
15:00	Meeting with Ericsson	15:00		15:00	Hairdresser
16:00		16:00		16:00	
17:00	Workout (min 1 hr)	17:00	Workout (min 1 hr)	17:00	
—:—		—:—		18:00	Nobel Dinner starts
—:—		—:—		22:00	Pandoras box opens!

This document is classified :  
**TOP SECRET**

Priority	: 3
Type	: Humint
Level	: 8
Ref code	: 102

**Filtyp** <sup>(01)</sup> : **Projekt/Objekt (2)**  
**Fil nr** <sup>(06)</sup> : **2-141751-83201 (Denna fil / Sammanställning)**  
**2-167822-90312**  
**3-197643-35614**  
**Objekt** <sup>(27)</sup> : **Projekt MK**  
**Referens** <sup>(47)</sup> : **SUNBEAM, MK ULTRA, MK VOLLEY, MK SUNLIGHT**

Text start - Page 001/002

Efter andra världskrigets slut startade det då nybildade CIA ett topphemligt forskningsprojekt som hade som uppgift att undersöka möjligheterna att effektivt förhöra samt att avgöra om en person talade sanning. Detta gav i sin tur upphov till forskning om möjligheterna att direkt kunna styra människors tänkande och handlande. Dessa experiment ansågs så känsliga att de aldrig rapporterades fullt ut till kongressen eller till presidenten.

Det fanns en stor rädsla i den amerikanska underättelsevärlden att man skulle komma efter sovjetunionen som man visste hade flera mycket stora forskningsprogram med samma syfte. Man experimenterade med olika sorters droger och "hjärntvättnings"-metoder och lyckades vid flera tillfällen att få testpersoner att utföra saker av minst sagt tveksam natur bla flera mord.

Vi hade under 60-talet och fram till projektens avslutande efter de sk Churchförhören i mitten av 70-talet god inblick från en källa inom CIA (kodnamn TUDOR).

Under slutet av 50-talet hade våra egna förhörsexperter en del utbyte med nyckelpersoner inom vad som då kallades Projekt SUNBEAM men senare döptes om till MK ULTRA. Samarbetet avslutades 1964 efter att det brittiska underhuset hade fått uppgifter om vår inblandning.

Metoderna som användes var alltså en blandning av droger och andra inslag såsom elektriska chocker, oavbruten exponering för starka ljud och / eller ljus-källor eller bearbetning av hjärnans undermetvetna processer. Den sistnämnda metoden fungerar så att man i tex en vanlig TV-bild blandar in signaler av en speciell frekvens som inte uppfattas av medvetandet utan bearbetar hjärnans olika centra direkt. Detta ger möjligheten att få personen som exponeras för denna signal att känna stark rädsla, vrede eller andra grundläggande känslouttryck.

Dessa experiment kallades MK SUNLIGHT och var de sista av projekten i MK-serien som utfördes innan de hastigt avslutades 1974. Det är okänt om forskningen fortsatte i annan form eller om några framsteg har gjorts sedan dess.

De droger som användes tillhörde nästan uteslutande hallucinogener såsom LSD, PCP och Ketamine. Till några av de mer avancerade tankestyrningsprojekten utvecklades en speciell drog kallad Siboline. Siboline är en syntetiskt framställd variant av en drog kallad Psilocybine som finns naturligt förekommande i vissa svamparter. Denna drog var avsevärt starkare och hade till en början mycket svåra biverkningar i form av schizofreni, akut depression och självmordstendenser (vilket iofs är vanliga biverkningar hos dessa droger).

Text continues - Page 001/002

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization



2 141751 832019



This document is classified :  
**TOP SECRET**

Priority : 3  
Type : Humint  
Level : 8  
Ref code : 102

**Filtyp** (01) : **Projekt/Objekt (2)**  
**Fil nr** (06) : **2-141751-83201 (Denna fil / Sammanställning)**  
**2-167822-90312**  
**3-197643-35614**  
**Objekt** (27) : **Projekt MK**  
**Referens** (47) : **SUNBEAM, MK ULTRA, MK VOLLEY, MK SUNLIGHT**

Text start - Page 002/002

Det gjordes alltså fler «fältförsök» under projektets historia bla flera politiska mord i sydamerika och även bakom järnridån där personer som stod nära det presumtiva attentatsmålet «motiverades» att döda med de olika tekniker man utvecklat inom MK. Obekräftade rapporter talar också om att man kan ha använt pastor Jim Jones läger i sydamerika som ett enda stor experimentplats. Detta urartade som bekant och man kan ha använt mass-själv mordet för att dölja spåren efter sin verksamhet där.

Enligt vår källa (TUDOR) har flera av de inblandade i MK-projekten fortsatt sin forskning i privata företag. Vi har inte namn på alla dessa personer men några av de mest framträdande var :

SUNBEAM, John T. Hillencotter;  
MK ULTRA, George Underway, Timothy W. Lindbergh  
MK SUNLIGHT, Randolph S. Lambert

Text end - Page 002/002

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization



2 141751 832019



This document is classified :  
**SENSITIVE**

Priority : 3  
Type : Admin  
Level : 3  
Ref code : 203

**Filtyp (01) : Personakt (3)**  
**Fil nr (06) : 3-198302-76519**  
**Namn (25) : Lambert, Randolph Steven.**  
**Född (32) : 21 Juni 1937, Orlando, Florida, USA.**

Text start - Page 001/001

Lambert visade tidigt en stor fallenhet för elektriska ting. Byggde som 8-åring en telefonväxel vars kretsschema publicerades i tidningen Popular Mechanics. Studerade vid Stanforduniversitetet och anställdes 1959 efter avslutade studier som teknisk analytiker av CIA.

Han jobbade där med utredningar tom 1968 då blev utsedd till projektledare för det sk MK SUNLIGHT projektet. MK SUNLIGHT var ett forskningsprojekt som skulle utreda möjligheterna att påverka hjärnan med speciella signaler som kunde sändas ut i en vanlig TV-bild.

Han utvecklade under MK-projektets gång en rad innovativa lösningar när det gällde styrning av snabba signalförlopp i exempelvis video-signaler.

Efter att MK-Projektet dragits i ljuset av Church-utredningarna under 1973-74 avslutades de i det närmaste omedelbart och Lambert fick nya uppgifter inom CIA. Han trivdes inte med detta utan sade upp sig på våren 1975. Han gick inte sysslös länge. På sommaren 1975 anställdes han av EnCom Inc. Lambert jobbade där som teknisk rådgivare under två års tid. 1977 erbjöds att ta över ledningen för hela utvecklings och forsknings avdelningen.

Han startade senare den speciella avdelning inom EnCom, "Special projects" som utvecklade många synnerligen avancerade integrerade kretsar och kretslösningar för bla F-117 (Stealth Fighter).

När EnCom:s grundare 1980 ville dra sig tillbaka var han det självklara valet för den som skulle överta det operativa ansvaret.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



3 198302 765196

Till : Lizard

Från : E.S

Plan för operation ROOMSERVICE

1 december

18.00 Avsegling Trieste  
Kontaktperson hos tullen Trieste : Zoran Vladic (3000 dollar)

3 december

18.00 Bunkring Marseille  
Kontaktperson hamnkontoret Marseille : Jaques LaCour (22000 Franc)  
Invänta Louis Tanner  
Kodord : CRAPGAME

4 december

05.00 Avsegling från Marseille

7 december

02.00 Randevouz med 2 fiskebåtar syd Mizen Head  
pos 51° 12' 10" N , 9° 43' 20" V  
Kodord : REDFOOT  
Omlastning av dellast 1

05.30 Randevouz lastfartyg nv Tralee  
pos 52° 30' 05" N , 11° 00' 40" V  
Kodord : POKER  
Omlastning av dellast 2

Ernst Sprechberg



This document is classified :  
**SENSITIVE**

<b>Codename</b>	: Quantum
<b>Requested</b>	: 714
<b>Type</b>	: Admin
<b>Level</b>	: 3

Filtyp (01) : Personakt (3)  
 Fil nr (06) : 3-103401-18201 (Summering)  
 Namn (25) : Bates, Philip Mortimer II  
 Född (32) : 22 Juni 1957, Rochester, New Yorky USA.

Text start - Page 001/001

Bates föddes 1957, son till en missionspastor. Modern var också mycket aktiv inom kyrkan och föräldrarna hoppades mycket på att också Phil skulle intressera sig för missionsarbete. Så blev det nu inte. Han visade tidigt intresse för affärer och bedrev redan som tonåring en mycket lönande verksamhet med att sälja baseboll-kort på postorder. Bates hade tidigt uppfattningen att framtiden och möjligheten till stora vinster låg inom den då spirande dataindustrin. Efter grundstudier i sin hemstad fortsatte han studera vid Massachusetts Institute of Technology (MIT) där han pga dåliga studieresultat något överraskande slutade redan 1979. De dåliga resultaten kan delvis skyllas på att han samtidigt med studierna drev två företag med goda resultat. Meningen var att han i stället för att studera skulle satsa allt på de företag han drev. 1980 lurades han av två investorer och förlorade aktiemajoriteten och kontrollen över företaget. Han sålde sedan sitt resterande aktieinnehav för en struntsumma. Denna incident gjorde honom mycket kallsinning till framtida samarbetspartners. Tog under två års tid därefter många ströjobb bla som programmerare.

Bates grundade 1982 företaget MicroDyne Inc. Detta företag blev med tiden den helt dominerande leverantören av operativsystem och annan programvara på världsmarknaden. Bates har under lång tid haft kvar sitt stora aktieinnehav och är därmed ansedd som en av världens rikaste män med en total förmögenhet som överstiger 100 miljarder dollar.

Giftte sig 1989 med Catherine Elisabeth Lowell, som var anställd på MicroDyne sedan 1986. De har inga barn tillsammans. 1994 diagnoserades Bates hustru med Schizofreni kombinerat med svåra depressioner och har sedan dess varit intagen på olika behandlingshem för mentala störningar. Hennes sjukdom berodde med stor sannolikhet på en hjärnskada som kan ha varit ärftlig. Vissa rykten gör också gällande att hon kan ha haft drogproblem men inga konkreta bevis finns för att styrka detta. Det har sedan dess cirkulerat rykten i skvallerpressen om att Bates skulle ha ett förhållande med sin nuvarande sekreterare.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



This document is classified :  
**SENSITIVE**

Priority : 3  
Type : Admin  
Level : 3  
Ref code : 203

**Filtyp** (01) : **Personakt (3)**  
**Fil nr** (06) : **3-198302-76519**  
**Namn** (25) : **Lindbergh, William Timothy**  
**Född** (32) : **19 Mars 1936, Boulder, Colorado, USA.**

Text start - Page 001/001

Vi har ytterst begränsad information angående denna person. Vi vet att han studerade vid Cambridge under tiden 1959-1961. Genom våra kontakter där vet vi att han gjorde väl ifrån sig och hade höga betyg, speciellt i Kemi där han enligt sina lärares omdömen var "utmärkt vid laborationer", hade "god inlärningsförmåga" men fick också omdömen som "arrogant och självupptagen".

Han flyttade tillbaka till USA och efter det har vi bara sporadiska rapporter om hans förehavanden innan han 1967 dyker upp som en av projektledarna för MK ULTRA.

Efter MK-projektens avslutande 1974 är det återigen tyst tills han 1976 tillsammans med en gammal kollega (som tydligen också hade någon anknytning till MK-projekten, vi vet inte riktigt vad) startade forskningsföretaget MediTech Inc.

Efter att företaget 1998 togs över av nya ägare valde han att pensionera sig. Han fick ett mycket frikostigt avgångsvederlag och bosatte sig i slutet av 1998 i Key West, Florida.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization





This document is classified :  
**SECRET**

Priority : 2  
Type : Internal/Adm  
Level : 4  
Ref code : 103

**Filtyp (01) : Personakt (3)**  
**Fil nr (06) : 3-173409-83201 (Summering)**  
**Namn (25) : Masters, Lawrence Geoffrey**  
**Kodnr (29) : 776**  
**Född (32) : 12 Maj, 1952, Swindon, England**  
**Död (33) : 4 December, 1998**

Text start - Page 001/001

Masters startade sin karriär inom Royal Air Force där han tog värvning 1970. Han utbildades till navigatör och tjänstgjorde i 6 år på olika enheter inom Royal Airforce Tactical Command. 1977 blev han befördrad till group commander och förflyttades till ett stabs och underrättelseförband. Han specialiserade sig på teknisk underrättelsetjänst och tjänstgjorde 1982-1984 som assistent till militärattachén i dåvarande Tjeckoslovakien. 1985 befordrades han till Wing Commander och förflyttades till RAF Central Command utanför London.

Under 1988 samarbetade han med oss i vissa tekniska utredningar gällande de senaste sovjetiska signalspaningsutrustningarna. Han ansågs som mycket tekniskt kunning och ett starkt bidrag till den tekniska sidan av MI6 arbete. M såg personligen till att han blev given ett bra erbjudande och han tackade ja. Under åren 1989-1991 medverkade han i flera lyckade fältoperationer bla under Operation Granby (Desert Storm). Blev 1991 sårad under ett uppdrag i Sydkorea och har efter det inte medverkat i operativ verksamhet utan koncentrerat sig på undersökningar om industrispionage.

Masters var ogift och levde ett mycket tillbakadraget privatliv i den mån han nu hade ett liv utanför arbetet. Han var känd inom MI6 som en outröttligt efterforskare och var alltid den man kunde hitta vid skrivbordet båda sena kvällar och tidiga morgonar.

Det finns inga tecken på att han skulle tillförts pengar under den senare tiden eller något annat som tyder på mutor eller utpressning. Masters beteende innan han dog är mycket mystiskt och oroväckande. En grundlig undersökning måste göras för att få klarhet i detta fall.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



3 173409 832019



This document is classified :  
**SECRET**

Priority : 6  
Type : Sci/Q  
Level : 4  
Ref code : 512

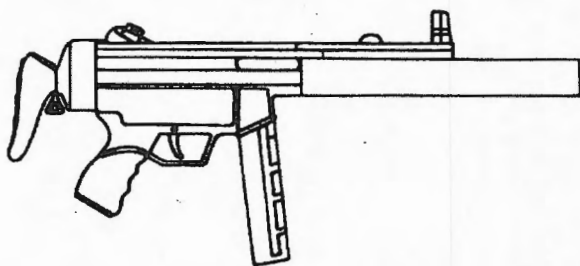
**Filty** (01) : **Objekt (2)**  
**Fil nr** (06) : **2-576521-70900 (Summering)**  
**Objekt** (27) : **Q Modifierad Windsurfingbräda**

Text start - Page 001/002

**Q-avdelningens Stealth-vindsurfing-brädor med lönnfack:**

Till varje agent:

H&K MP5



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

Varje agent har tre extra magasin i en ficka på torrdräkten.

TOTAL DRAW:

- 713:-2/0
- 716:-2/0
- 789:-2/0
- 790:-2/0

Text continues - Page 001/002

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



This document is classified :

**SECRET**

Priority	: 6
Type	: Sci/Q
Level	: 4
Ref code	: 512

**Filtyp (01) : Objekt (2)**  
**Fil nr (06) : 2-576521-70900 (Summering)**  
**Objekt (27) : Q Modifierad Windsurfingbräda**

Text start - Page 002/002

Kolsyrepistol med änterhake

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

Denna pistol skjuter så gott som ljudlöst upp en änterhake med lina som fäster på båtens reling om skytten lyckas med sitt "Fire Combat"-slag. Om det första skottet misslyckas innehåller gaspatronen tillräckligt med gas för två försök till.

TOTAL DRAW:

713:-3/-1

716:-3/-1

789:-3/-1

790:-3/-1

Till en agent:

Vattentät systemkamera

Kameran är utrustad med en bildförstärkare för mörkerfotografering. Foton tagna i mörker använder "Photography" med EFM -1.

Till två av agenterna:

Ryggsäck med sprängmedel

För att säkert sänka Fiona behövs två ryggsäckar med sprängmedel . Sprängmedlet ställs in att explodera efter ett valfritt antal "Action Rounds".

Text end - Page 002/002

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization



**This document is classified :****SECRET**

<b>Priority</b>	: 4
<b>Type</b>	: Sci/ET
<b>Level</b>	: 4
<b>Ref code</b>	: 102

**Filtyp (01) : Objekt (2)**  
**Fil nr (06) : 2-228671-00201 (Summering)**  
**Objekt (27) : Siboline**  
**Referens (47) : Ketamine, Psilocybine, LSD, PCP**

Text start - Page 001/001

Siboline är ett syntetiskt framställt preparat som stimulerar signalsubstanserna i hjärnan. Detta ger vid stora doser en mycket kraftig hallucinatorisk effekt. I sin struktur liknar Siboline ett annat ämne med liknande verkan nämligen Psilocylobine (som finns naturligt förekommande i vissa svampsorter). Siboline kan enkelt uttryckt sägas vara en syntetisk variant av detta ämne om än mycket starkare och därmed mycket farligare.

Siboline utvecklades av amerikanska forskare för användning bla i de sk MK-projekten under 60 och 70-talen. På senare tid har ett amerikanskt och ett schweisiskt forskningsföretag börjat undersöka preparat som i mycket liknar Siboline för att behandla parkinsons sjukdom.

Av dessa två företag så verkar Meditech Inc. ha kommit längst i sin forskning och skall ha visat på lovande resultat vid prov på råttor. Man skall enligt uppgift ha ett preparat färdigt för marknaden senast år 2000.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure I4B
- Document cannot be copied without proper authorization



2 228671 002019

This document is classified :  
**SECRET**

Priority	: 3
Type	: Crim/MI5/SB
Level	: 4
Ref code	: 303

**Filtyp (01) : Personakt (3)**  
**Fil nr (06) : 3-141751-83201 (Summering)**  
**Namn (25) : Soze, Keyser**  
**Alias (28) : Ernst Sprechberg, Roger «Verbal» Kint, Yüssef Minabret**  
**Född (32) : 4 Juli 1958, München, Tyskland. (Obekräftat)**

Text start - Page 001/001

Troligen Född i München, fadern tysk, modern ifrån Turkiet. Fadern dog när Kayser var 6 år gammal och han uppfostrades av sin mor i Turkiet. Slog redan som tonåring in på den kriminella banan. Började med småstölder för att sedan mer och mer specialisera sig på smuggling.

Lyckades genom en fullständigt hänsynslös inställning bekämpa flera andra brottssyndikat och ta över deras områden. Han första fru och flera av hans barn dödades i samband med stridigheter mot en ungersk knarkliga 1987. I det krig som då utbröt mellan dessa två ligor dödade Soze själv minst 70 personer i vad som kan betecknas som en total utrotning av alla hans moståndare i norra Turkiet och södra balkan. Efter detta var det få kriminella element som vågade göra motstånd mot Soze och det har länge varit en stående kommentar i den undre världen : "Att ha Kayser Soze som fiende är lika med att begå självmord".

Soze har under flera års tid jagats över hela världen men ingen har lyckats identifiera honom. Det har vid flera tillfällen spekulerats i att han i själva verket är död och att hans namn används för att skrämman andra.

Hans organisation har under de senaste åren skaffat sig en stark bas i USA (Västkusten/San Francisco) och har där i princip uttraderat alla andra motståndare i knarkindustrin inklusive den amerikanska maffian vilket kanske kan ge en fingervisning om vilken farlig person han är. Knark är långt ifrån det enda han smugglar. Vapen, förbjudna kemikalier och kanske också uran och/eller plutonium. Han gör affärer med många regeringar bla Pakistan som han försett med mycket materiel vid uppbyggnaden av deras kärnvapenprogram

En intressant detalj är att de droger som Soze under de senaste åren distribuerat har innehållit en del märkliga tillsatser av syntetiska ämnen bla siboline. Det är intressant att spekulera i var han fått dessa substanser ifrån eftersom deras formler och framställningsmetod är topphemlig information. Dessa tillsatser i kombination med drogens normala inverkan på hjärnan kan ge mycket allvarliga biverkningar och skador av långt mer allvarlig natur än vad som är vanligt vid narkotikamissbruk och vi är förundrade över varför man blandat i dessa ämnen.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



# Quarterly report Q1 - Q3

<b>Department</b>	<b>Costs</b>	<b>Income</b>
Research & Development	220.578.760.341	
Administrative costs	4.875.264.971	
Production costs	298.197.122.109	
Total Costs	523.651.147.421	
Sales worldwide		312.402.139.485
Sum	<b>211.249.007.936</b>	
Transfer 98/09/22 (MicroDyne)		300.000.000.000
Adjusted sum	88.750.992.064	



**Filtyp** (01) : **Rapport / Utlåtande**

**Objekt** (27) : **Masters, Geoffrey**

Vid obduktionen av Masters visade sig att han hade en hög koncentration av något ämne vi först inte kunde identifiera men vilket efter flera analyser visade sig vara något som liknar psilocybine men som är syntetiskt. Efter en kontroll mot vårt dataregister måste det vara drogen siboline. Detta kan ge en viss förklaring till Masters irrationella uppträdande innan sin död.

Det finns en fil om siboline i vår databank.

Elaine Turner

This document is classified :  
**SENSITIVE**

Priority	: 3
Type	: Corp / Eco
Level	: 3
Ref code	: 104

**Filtyp (01) : Företagsakt (4)**  
**Fil nr (06) : 4-897321-91831 (Sammanfattning, ej bokföring)**  
**Objekt (27) : MediTech Inc.**

Text start - Page 001/001

Meditech grundades 1976 av Alan L. Greenway och Timothy W. Lindbergh. Företaget skulle syssla med forskning och utveckling av preparat som behandlade och mildrade effekterna av sjukdomstillstånd såsom akut depression och schizofreni.

Vi vet inte mycket om var finansieringen för att starta företaget kom ifrån. Timothy W. Lindbergh är dock känd som en av de ledande personerna bakom projektet MK ULTRA och det är kanske troligt att han kan ha fortsatt delar av sin forskning i det nya företaget. Vi har inga bevis för detta och med tanke på att sådana forskning skulle vara olaglig eller i vilket fall anses som djupt oetisk är det kanske inte så sannolikt.

Alan L. Greenway omkom i en bilolycka 1986 och Timothy W. Lindbergh övertog ensam företaget.

I slutet av 80-talet hamnade företaget i en allt djupare ekonomisk kris och köptes till slut upp av ett investmentbolag som i sin tur kontrollerades av stiftelsen International Trust Fund. Denna stiftelse styrdes av en person vid namn Vesta Viper som ledde ett världsomspännade brotts-syndikat. Hon stoppades och oskadliggjordes genom insatser av vår egen personal under operation Medusa 1994. I samband med kollapsen av Vipers organisation fördes ägandet över till en privatperson. Mellan 1995 och 1997 kom det inte fram någon information om vad företaget sysslade med men i början av 1998 såldes företaget ytterligare en gång till den tyska kemijätten Wiederland AG och har sedan dess varit ganska öppna gentemot media. Forskningen syftar nu till att försöka få fram ett preparat som mildrar och kanske till slut kan bota Parkinsons sjukdom.

I samband med ägarbytet lämnade Timothy W. Lindbergh företaget med ett, enligt rykten, mycket frikostigt avgångsvederlag. Han pensionerade sig och bor nu i Florida.

Text end - Page 001/001

- Scan document after printing and before sending to recipient.
- Scan document before disposal. Dispose of according to procedure 14B
- Document cannot be copied without proper authorization



4 897321 918314