

Äventyr till SnöKon 2007

Nu
och
För alltid

Ett äventyr i Hennes Majestäts underrättelsetjänst

Av Johan Svanborg

Till SL: Om att lajva som agent i 007s värld

Realism

Det här är ett rollspel som utspelas i relativ nutid och i en värld som är mycket verkligare än många andra spelsystem. Det finns givetvis undantag som superskurkar med metallimplantat som den värsta Wolverine, roliga tekniska apparater och annat, men grunden är att världen är fri från vampyrer, mutanter, spöken och fungerar som den gör för de flesta av oss.

Det innebär också att handlingar får konsekvenser. Skjuter man någon spelar det ingen roll om man är utländsk agent eller inte – polisen kommer att sätta efter en. Grips man kommer man att hamna i fängelse och äventyret kan få ett abrupt slut för någon.

Dessutom kan man inte komma undan med vad som helst. Coola 007-lik handlingar bör uppmuntras, men det går inte hur långt som helst. Lämnar man en ny dyr bil obevakad i ett slumområde kommer den att saknas när man kommer tillbaka. Springer man mot en grupp pistolbeväpnade vakter kommer man till sist att bli träffad. Försöker man smuggla med sig en pistol i jackfickan förbi flygkontrollen kommer man att bli ertappad. Det här är efter 11/9-attacken och världen är extra vaksam på terrorister.

Du förstår säkert. Ogenomtänkta handlingar kommer att få ödesdigra konsekvenser. Idiotiska handlingar leder till att uppdraget misslyckas.

Vill du använda tärningar och vill ha en liten insikt i reglerna för spelvärlden finns detta i Appendix 1.

Äventyrets form

Det finns inga utförliga beskrivningar på de platser spelarna kommer att besöka. Mycket är därför upp till dig som spelledare att improvisera allt eftersom. Det mesta som står skrivet är vilken information spelarna får i olika lägen – däremot är inte det skrivna en mall att slaviskt följa – se bara till att all viktig information någon vid ett speciellt tillfälle berättar för spelarna inte glöms bort.

Äventyrets fortskridande

Äventyret är tänkt att gå framåt i en ganska strikt linje. Däremot kan man aldrig veta vad spelare tänker ta sig till. I alla lägen kan du som SL skicka in andra agenter som ger dom en knuff i rätt riktning försök dock få spelarna själva att komma på vad det är dom skall göra nästa gång.

Beslutar de sig för att helt strunta i uppdraget, fara till någon söderhavsö eller någonting annat kan du ändra på tidslinjen om du vill. Annars går det alltid att improvisera när M.I.6 skickar ut sina toppagenter för att ställa gruppen till svars – eller varför inte slå ut dessa labila agenter helt? Ugglar dom på över den kommande söndagen kommer dock världen kanske aldrig bli sig lik igen.

Mycket nöje

Johan Svanborg

Läget 2004

Världsläget är turbulent. Den amerikanska invasionen av först Afghanistan och senare Irak har underminerat världssamfundets (FN:s) ställning som överorgan för att lösa konflikter. Storbritannien, som är USA:s allierade, har hamnat i ett känsligt läge mellan "den enda stormakten" och Europeiska Unionen. I Vatikanen försämrats stadigt Påve Johannes Paulus II:s hälsa och inom den katolska kyrkan runt om i världen förbereder man sig för att det snart kommer att finnas en ny Påve och kandidaterna har redan börjat positionera sig.

Långt från världspolitiken – i Umeå – påbörjas de första stegen i den restaurering av Stadskyrkan som planerats sedan länge. Vid en undersökning av gravar som flyttades in under kyrkan från den omkringliggande kyrkogården under en tidigare utbyggnad återfinns en nattvardskalk av enkelt snitt, men av hög ålder. Fyndet har rönt visst intresse i lokalpressen och inom arkeologin. I väntan på en utförligare undersökning förvaras kalken i kyrkobyggnadens säkerhetsskåp.

Plotten

Som alla bra agenthistorier skall det finnas en stor plott som allt eftersom uppdagas, även om spelarna aldrig kommer att få reda på hela historien (det är ingen som helt känner till den).

Allt rör innehavet och viljan att inneha ett ganska enkelt nattvardskärl – eller kalk som det kallas. Efter att Jesus har dött på korset sticker en av de romerska soldaterna ett spjut i sidan på honom och "ut kom blod och vatten". Medan soldaterna krossar skenbenen på rövorna smyger sig en av de personer som följt Jesus (inte en av lärjungarna) fram och fyller sin bägare med Jesu blod. Med tiden har de delar av blodet som inte använts i olika ritualer eller spillts ut dragit in i träet och finns kvar där.

På omvägar har sedan bägaren hamnat i Umeå som ett krigsbyte från en rysk soldat under slaget vid Sävar/Ratan. Den begravdes på kyrkbacken efter stadsbranden 1888 och flyttades tillsammans med andra gravar in i kyrkans valv vid utbyggnaden 1980. När man så skall göra en större renovering av hela kyrkobyggnaden hittas kalken igen.

Problemet är att kalkens historia inte är helt okänd. Lärda i Vatikanen känner till delar av dess historia och legenderna talar inte bara om att det är Jesu blod som är i den, utan att kalken är en ond artefakt som bara för med sig död och förintelse. Därför har man kontaktat M.I.6. i London för att med deras hjälp få tag på kalken för att kunna hålla den i säkert förvar i labyrinterna under Vatikanen.

En av kardinalerna aspirerar på att ta över som Påve och har dessutom inflytande i en mer extrem katolsk gruppering, vilka tror att Jesu återkomst kan påskyndas genom världens undergång. Denna grupp hinner före spelarna till Umeå, tar kalken och mördar kyrkoherden. Samtidigt stjäls dom en kärnladdning från en dåligt bevakad militärtransport genom Vitryssland – en kärnladdning som sedan skickas till Rom för att detoneras under Domsöndagshelgen.

Det skulle väl inte vara tillräckligt Bond om det inte visade sig vara mer i görningen än vad man först ser och att ha världen som insats är väl bara fullt normalt?

Äventyret

Tidslinje

Söndag: Spelarna får uppdraget och reser till Rom

Måndag: Resan till Umeå

Tisdag: Kalken stjäls under natten mot tisdagen och spelarna undersöker

Onsdag: Resa mot Minsk

Torsdag: Undersökning av fabrikslokalen

Fredag: Jakten efter tåget, mötet i Sarajevo under natten

Lördag/Söndag: Tillbaka till Rom för upplösningen

Teaser

SL: Alla vet att riktiga James Bond-äventyr börjar med en liten teaser som eventuellt har någonting med det riktiga äventyret att göra. Full fart och action direkt. Avslöja inte att det är ett träningsuppdrag innan övningen är slut.

På ett hustak ligger Joana med sitt prickskyttegevär riktat mot ett hus en knapp kilometer bort. Genom kikarsiktet ser hon en bil stanna utanför ingången. Francheska släpper av Michael och Brian som skall träffa en agent för att byta viktig information mot en större ädelsten.

SL: Detta är ett litet förspel. Spelarna kommer att byta till sig informationen mot ädelstenen. När Michael och Brian är på väg ut kommer motparten på andra tankar och beväpnade, kostymklädda män med automatpistoler sätter efter dem. Detta leder till att Francheska får snabbt köra in och hämta upp dem, med understöd från Joana. Joana plockas förhoppningsvis upp och efter en kort jakt kommer meddelandet att övningen är slutförd och lyckat.

På förmiddagen två dagar senare får spelarna meddelande om att M vill träffa dem.

London – M.I.6.

M:s kontor

När spelarna kommer till M:s kontor håller hans sekreterare dem kvar med: ”Han har en del saker att ta hand om innan han kan ta emot er.” Efter nästan tjugo minuter sprakar intertelefonen på sekreterarens skrivbord och M ber henne skicka in spelarna.

M sitter i sin skinnfätölj bakom sitt stora skrivbord. Spelarna ombeds sätta sig på de enklare stolarna som är framställda framför skrivbordet. M tittar ner i akten framför sig:

”Jag hoppas att ni har vilat ordentligt efter ert senaste träningsuppdrag. Jag tror att ni nu är klara för att testas i fält. Det har kommit in en förfrågan från Hans Helighet Johannes Paulus den Andre som efterfrågar vårt stöd. En artefakt av stort historiskt värde har återfunnits och Påven vill att vi skall bistå Vatikanen för att återföra den till Rom.”

Efter en kort paus fortsätter han: ”Jag har lovat Vatikanen vårt fulla stöd och jag förväntar mig att ni utför uppdraget som de agenter ni vill bli. Era biljetter till Rom finns ute hos min sekreterare. Ta en tur förbi Q-enheten innan ni ger er av, ni lär få mer information av Kardinal Constantin när ni kommer till Rom.”

Om spelarna dröjer, protesterar, ställer frågor eller på något annat sätt inte reser sig upp och går kommer M snabbt att ilska till och jaga ut dom. De är ju inte direkt "00"-agenter och har inte samma spelutrymme med M.

Sekreteraren lämnar över en dossier med en kort instruktion samt flyg och hotellbokningar för resa och uppehåll i Rom.

SL: Om du vill kan sekreteraren få vara Monnypenny. Det är ju ändå James Bond vi spelar – skit i att kärringen borde vara strax över 80 i verkligheten. Det ger också en chans för den vanliga flörten mellan "Bond" och henne. Eller snarare Michael som tror att han är charmig som Bond. Monnypenny är klart mindre intresserad av en nybakad agent.

Q-enheten

Q-enheten håller till i det traditionella stora laboratoriet där tekniker testar olika saker som möjligtvis skulle kunna användas i fält i framtiden. Eldkastare i kapphuvuden, små missiler, nya material för att skydda bilar, etc.

En tekniker möter spelarna när dom kommer ner. Först påpekar han att agenter inte får beträda laboratoriet hur som helst, men snabbt kommer han fram till att de skall ut på uppdrag och skall utrustas.

"Jag tror inte att ni egentligen behöver något speciellt stort för ert uppdrag," säger han och tar fram en attachéväska. "Den här innehåller all standardutrustning: två chockgranater, avlyssningsutrustning, en spårare med satellitkontakt, två kommunikationsradioapparater, ficklampor, en kamera med film, en dyrksats och några verktyg. Det finns också några små saker ni kan få testa för oss. Den här till exempel," han tar fram ett litet halvklot i metall, "är en kraftig störningssändare. Undersidan är magnetisk och den är så kraftig att den kan störa ut och till och med förstöra mekaniska föremål genom en kraftig elektromagnetisk puls."

Fram kommer två klockor. "Det här är egentligen standardutrustning – en vanlig klocka, men piggen här på sidan aktiverar en liten sågklinga som kommer ut under urtavlan. Sen, till sist, skall ni nog behöva de här." Teknikern tar fram två portföljer. "Det här är en prototyp för att klara sig igenom den nya bevakningen på flygplatser. Den stör radarsignalen och projicerar fram en bild av vardagliga föremål inuti den. Jag hoppas att ni är mer rädd om våra uppfinningar än några av era äldre kollegor! Vapen kvitterar ni ut vid utgången."

Spelarna får själva göra upp om vem som skall ta vad. Portföljerna rymmer vardera 4 pistoler av mindre mått eller ett nedmonterat prickskyttegevär eller en annan karbin som kan plockas isär.

SL: Samma som för Monnypenny gäller här. Om du vill kan det vara Q själv som utrustar spelarna. Han är en snäll själ, men inte heller han tillåter att en ny agent tar lika mycket plats som en "00"-agent.

Troligtvis tar spelarna sedan en taxi till Heathrow för sin flight till Rom. Flyget tar 3 timmar och spelarna anländer runt 17.30 lokal tid.

Rom

Redan på Ciampinoflygplatsen kan man känna av en uppsluppen stämning. Det är fotbollsderby på kvällen och överallt pågår samtal om vem som kommer att vinna matchen och människor klädda i rött eller ljusblått går att se överallt. Trots det kan spelarna lätt märka att människor i den ljusblå och röda lägren tittar surt på varandra.

SL: För dig som inte vet finns två stora klubbar i Rom – Lazio (ljusblå) och Roma (rött) – och deras supportere är inte alltid så glada i varandra även om de på flygplatsen nöjer sig med att se surt på den "andra" sidans anhängare.

Utanför Ciampino väntar en bil med chaufför på spelarna. Chauffören heter Andrea Garbelli och jobbar för Vatikanen. När spelarna frågar honom om han är deras guide kommer han att fråga vilket lag de håller på i kvällens derby. Ger dom inte svaret (Chelsea) som står i deras briefing kommer han att vägra att släppa in dem. Han blir då också svår att övertala och spelarna måste antingen hitta ett annat sätt att ta sig till Vatikanen eller på något annat sätt bevisa vilka de är.

Det är rusningstrafik och spelarna bjuds på en vådlig färd genom tätt trafikerade gator. De anländer inte till Vatikanen via Petersplatsen (som är full av turister och omöjlig att köra igenom) utan genom en bakväg in till katolska kyrkans huvudstad. Inne i staden går resan desto lugnare över de kullerstensbeklädda gatorna. Överallt kan man se hus av ganska modernt snitt, men människorna som vandrar omkring på gatorna är uteslutande munkar, präster eller fyller någon annan funktion inom kyrkan och går klädda i ämbetsmannakläder. Någon gång kan man skymta en färgglad vakt ur schweizergardet med sin plymförsedda hjälm och traditionell hillebard. Bilen körs in i ett garage och Andrea tar sig snabbt runt bilen för att släppa ut spelarna.

De leds uppåt genom allt bredare och mer utsmyckade korridorer. Till sist når dom fram till ett arbetsrum med väggarna täckta av bokhyllor. I en skinnfåtölj vid sidan om ett skrivbord sitter en äldre man i svart ämbetsmannadräkt hans lilarosa kippa (den lilla, runda huvudbonaden som en del bär) sitter på hans knä. Han tittar upp från boken han studerar och spricker upp i ett leende. "Tack Andrea, vi klarar oss själva nu," säger han. Andrea svarar "Ja, ers Eminens."

När Andrea lämnat rummet och stängt dörren reser sig mannen upp och presenterar sig som Kardinal Miguel Constantin – medlem av Vatikanens Högsta Råd, den instans som står närmast Påven. Han tar spelarna i hand och ursäktar att han inte har fler stolar på rummet. Ärendet spelarna är här i är så delikat att ett mer offentligt möte skulle kunna vara politiskt känsligt.

"Ni kanske undrar varför ni är här? Jag skall försöka förklara så gott jag kan. Som ni vet dog vår Herre och Frälsare Jesus Kristus på korset för nästan 2000 år sedan. Även om Bibeln i många aspekter vittnar om vad som hände finns inte allt med. Ni känner säkert till att soldaterna som vaktade Jesus stack ett spjut i sidan av honom. Detta spjut – ödesspjutet (*SL: Spear of Destiny*) – är en av de mest kända onda artefakterna i världen. Däremot finns väldigt lite kunskap om en annan artefakt som skapades vid samma tillfälle – blodskalken.

Enligt vår bästa kryptograf – Fader Bartholomeus – finns tecken på att någon samlat vår Herres blod i en träkalk när vakterna krossade benen på rövarena. Denna kalk har varit

försvunnen länge nu, men vid en restaurering av Stadskyrkan i Umeå, Sverige hittade man en artefakt i en grav under kyrkan som vi tror är denna blodskalk.

Våra studier har inte lyckats utröna om denna kalk är ond eller god. De historiefragment vi lyckats samla ~~är svåra att bevisa~~, men det verkar som om alla som någon gång varit i besittning av kalken mött en fasansfull död. Det är av yttersta vikt att kalken återbördas hit till Vatikanen så att vi kan närmare studera den och, framför allt, skydda människorna från dess eventuellt onda krafter.

Fader Bartholomeus har redan rest till Umeå för att försöka förhandla till sig kalken, men med tanke på Sveriges hållning rörande återlämnande av historiska artefakter kommer det knappast att lyckas. Vi kan inte heller gå till (Europeiska) Unionen med krav baserat på vaga 'pseudovetenskapliga' gissningar. Vi skulle dels bli utskrattade och dels skulle mindre nogräknade krafter då få nys om kalken och dess eventuella krafter. Det är därför vi vänt oss till M.I.6. och bett om hjälp. Skulle inte Fader Bartholomeus lyckas behöver vi hjälp att få tag i artefakten på annat sätt. Jag säger inte att ni skall begå en synd och stjäla den utan snarare undersöka vilka möjligheter som finns att på annat sätt få den till Vatikanen.”

Om spelarna tvekar kommer Kardinal Constantin att försöka få dom att förstå att kalken mycket väl skulle kunna vara ursprunget till en ny farsot, ett världskrig eller någonting annat lika fasansfullt. Struntar spelarna ändå i allt och förbereder att resa hem eller bara slappa i Rom (trots sina order) kommer dels M att få spel och skicka dom på ett skitigare uppdrag – som understöd till en ”riktig” agent som utreder den atomladdning som stjäls i Vitryssland två dagar senare. Tabbar dom sig även där kommer avskedet omedelbart.

Efter mötet får de sina biljetter för färden till Umeå (med öppen retur) och Andrea rings upp för att guida spelarna till sitt hotell där dom skall spendera natten. Hotell La Griffe är ett av stadens lyxigare hotell och har en bra restaurang. Det finns ett närliggande casino med samtliga spel. Där är strikt klädkod (smoking) i den delen av hotellet. Det finns kläder att låna på hotellet för de gäster som saknar.

SL: Här finns ett bra ställe för spelarna att spela lite och njuta av livet som en agent i fält (eller bara ta chansen att umgås med någon man tycker om). Efter kvällen kommer deras liv att bli mycket mer intensivare och det kommer inte att bli mer chanser till lyxlivet. Flyget mot Sverige kommer ändå inte att gå förrän 10 på förmiddagen och det går ju att sova på planet... Inte för att vältränade agenter behöver sova – någonsin.

Resan till Umeå

På morgonen körs spelarna till flygplatsen av Andrea som väntar på dom nere i hotellobbyn. Planet går runt 10 och dom landar på Arlanda utanför Stockholm strax efter 13. En lunch i Sky City och någon timme senare avgår flyget mot Umeå och Alviks flygplats där spelarna landar klockan 16.15.

SL: Spelarna kommer att passera diverse säkerhetskontroller, men så länge de håller sina vapen i Q's väska kommer dessa att gå igenom. Gör dom någonting dummare som att försöka smugla in vapen på planen så här efter elfte september kommer det att bli polispådrag och troligtvis arrestering för delar av eller hela gruppen – äventyret försvåras eller misslyckas fatalt.

Det finns ingen som möter dom i Umeå så spelarna får själva ta en taxi in till staden och något lämpligt hotell. Ingenting är förbokat (Vatikanen har inte speciellt stor vana av att boka resor för utländska agenter eller kanske vill dom inte riktigt skylta med vilka som står för bokningen...) men det finns lediga rum på samtliga hotell i staden. Troligtvis kommer de att söka sig till antingen Umeå Plaza eller Hotell Winn – båda centralt belägna.

Innan dom är incheckade och klara är det säkerligen middagstid. Vad som händer härifrån är ganska mycket upp till spelarna. Eventuellt tar dom en tur till kyrkan för att spana. Den har stängt för besökare för dagen (öppet vardagar mellan 9.30 och 16, helger endast under aktiviteter). Eventuellt försöker de söka upp Fader Bartholomeus eller den Katolska kyrka som finns i Umeå. Kyrkan har inga aktiviteter inplanerade och är stängd.

Prästens namn (kan fås av den aktivitetslista som finns på en anslagstavla utanför kyrkan) kan leda till att spelarna söker rätt på honom. Detta bör dock ta bättre delen av kvällen och det enda besked dom kan få är att dom gör bäst i att besöka kyrkan imorgon för att få träffa Bartholomeus.

Letar spelarna igenom hotellen efter Bartholomeus hittar man inte honom förrän väldigt sent. Han har somnat och är lite trumpen över att ha blivit väckt. Han ber spelarna söka upp honom dagen efter då han kommer att vara i Katolska kyrkan.

Umeås nattliv är inte så stort mitt på en vecka. De lokala krogarna och restaurangerna är öppna, men det är ingenting speciellt. Blackjack spelas vid några av krogarna för del spelsugne.

Umeå

I kyrkan

Troligtvis kommer spelarna att besöka kyrkan när den öppnar nästa dag (tisdag). I kyrkan arbetar en äldre vaktmästare som mestadels sitter i sitt arbetsrum en trappa ner. Ibland gör han en runda uppe i kyrkorummet för att se att allt står rätt till och för att kunna svara på frågor. Om spelarna hänger på låset när han öppnar stora porten kommer de att träffa honom direkt, annars kommer han att dyka upp efter att de varit inne i kyrkan ett par minuter. Han kommer inte under några som helst omständigheter att visa kalken för spelarna, men han berättar gärna om de fynd man gjort under restaureringen och om de inventarier som finns inne i kyrkan (ingenting av direkt värde annat än antikvärde).

Vid 10 skall det göras en klockringning, varvid han ursäktar sig (om han samtalar med spelarna) och sätter sig bakom ett mixerbord i ett bås i bakre delen av rummet. Spelarna hör hur en gäll klocka ackompanjeras av en tydligt misstämd dovare klocka. Detta får vaktmästaren att först intensivt kolla på mixerbordet och trycka på några knappar. Sedan sätter han av i ganska hög fart upp på övervåningen.

Följer spelarna efter honom ser de hur han går in genom en dörr bredvid orgeln – innanför den finns en brant trappa som leder upp till klocktornet. Fortsätter spelarna efter kommer de snart att se att vaktmästaren stannat mitt i en trapp, som mer är brant som en stege. Han är helt stel. Om spelarna hjälper honom ner är han knappt kontaktbar och vit i ansiktet av chock. Men kan urskilja en mörk vätska som sipprar ner mellan träplankorna på våningen ovanför.

Klättrar någon upp får han eller hon se de tre klockorna och under mellanklockan är trägolvet dränkt i blod. En manskropp sitter fastspänd på mellanklockan och huvudet har befunnit sig inuti själva klockan och krossats av den tunga kläppen. På klockan sitter en smutsig pappersbit med någonting skrivet på. Går man närmare ser man att lappens inskription troligtvis är latin.

Om spelarna inte följer efter vaktmästaren kommer denne ner, kritvit i ansiktet efter några minuter. Han går med vingliga, men snabba steg till sakristian vars ingång är till höger om altaret. Man behöver inte ens gå in dit för att se att det stora kassaskåpet som finns därinne står på vid gavel. Vaktmästaren ringer polisen från telefonen i sakristian. Spelarna kan inte svenska så de förstår inte vad han säger om de följer efter. Vad de då kan se är att kassaskåpet verkar innehålla ett flertal kalkar, oblataskar, fat och annat i guld och silver. Någon har brutit sig in, men har inte tagit mycket om ens någonting. Förutom att det inte finns någon kalk i trä.

SL: Här ställs spelargruppen inför ett dilemma och det finns flera olika mer eller mindre lyckade utvägar. Om de följer efter vaktmästaren till klocktornet och får se kroppen (efter kyrkoherden) kan de redan då dra slutsatsen att någon hunnit före till kalken. Går de fram till lappen eller till och med tar den med sig (man kan fotografera den) kommer den eller de som tagit den lämna ett trevligt blodspår efter sig. Polisen kommer hur som helst att vara väldigt intresserade av vad spelarna gjort där om de åker fast vill säga.

Följer de inte efter vaktmästaren kommer de inte heller att få reda på att det finns en mördad man i klocktornet (om ingen springer upp när den stackars vaktmästaren kommer ner förstås). Tittar de in i kassaskåpet i sakristian kommer de att notera att kalken de söker – den i trä – inte finns där. Polisen kommer till platsen på ungefär tre minuter efter att vaktmästaren ringt så om spelarna inte vill stanna på polisförhör några timmar gör de bäst i att lämna platsen diskret. Finns det blodiga spår kommer de till och med att bli efterspanade av polisen. Om du vill kan du hinta en aning om att alla som haft kalken i sin ägo dött en hemsk död. VIKTIGT – ge inte spelarna informationen om vad som står på lappen innan den kan översättas till ett språk dom förstår!

Har de fått med sig lappen är det troligt att de går till den person som de vet kan latin i staden – Fader Bartholomeus.

Om spelarna inte besöker kyrkan på morgonen

Sover de till sent eller på annat sätt inte tar sig till kyrkan innan kyrkoherden hittas död kommer de strax efter 10 att höra polissirener. Vid 13-tiden har nyheten läckt ut i alla Internettidningar, Umeå förvandlats till ett mediamecka och snart nog kommer en bild ut på lappen som hittats i klocktornet. Nu kan spelarna ta bilden till Fader Bartholomeus för att få reda på vad den säger. Den kan redan vara översatt i tidningen, men den gode fadern kan sätta in den i sitt sammanhang.

I det här läget kommer i alla fall inte spelarna att vara intressanta för utredningen om de inte gör någonting mycket misstänksamt (som att börja fråga om saker eller försöker ta sig in i kyrkan).

Under eftermiddagen kommer även tidningarna att ha med nyheten om att en militärkonvoj överfallits av milismän i Vitryssland. Uppgifterna är knappa, men det fruktas att en kärnvapenladdning stulits i överfallet.

SL: Tidningar och hemsidor som har nyheten om det blodiga dådet i Umeå är främst svenska, även om utländska tidningar snart kommer att hänga på – bland andra brittiska BBC. Nyheten om den överfallna militärkonvojen finns i alla större Europeiska tidningar bl.a. London Times. Surfarna spelarna in på tidningarnas hemsidor får de nyheten tidigare – kanske innan de får telegrammet från huvudkontoret.

Om polisen griper spelarna

Grips spelarna av polisen kommer de att behöva komma på en bra ursäkt till varför de är i Umeå. Det går ganska snabbt för polisen att få reda på att dom checkade in på hotellet kvällen innan. Springer dom runt med skjutvapen, eller om någon har den döde kyrkoherdens blod under sin skosula kommer frågorna att bli fler och det kommer att bli klart svårare för dom att slingra sig undan. Speciellt om de först hävdar att de aldrig varit i tornet eller vid kyrkan och sedan ertappas med en blodig sko. Grips dom som misstänkta för mordet och stölden kommer deras ansikten snart att läcka ut i media och nyheten kommer att nå M – som inte blir glad.

SL: Du bör understryka att det inte är bra att bli gripen. Värre blir det dock om spelarna gör motstånd och exempelvis skjuter en polis eller någon civilist. Börjar det spåra ut helt kan du låta deras "barnvakt" (en erfaren agent) komma in och ge dom tillräckligt med information för att sticka till Minsk och undersöka den stulna bomben – se "Vidare från Umeå".

Mötet med Fader Bartholomeus

Troligtvis kommer spelarna att någon gång under sin vistelse i Umeå ta kontakt med Fader Bartholomeus. Ett av skälen är texten på latin som fanns vid kyrkoherdens kropp. Bartholomeus återfinns i stadens östra delar där den katolska kyrkan ligger – en mindre tegelbyggnad vid järnvägsspåret nedanför stadens sjukhus.

Kyrkans insida är traditionellt inrett med en vattenfunt innanför dörren och bänkrader fram emot altaret. På väggarna hänger meditationsbilder om Jesu liv. På förmiddagarna finns en städerska här. Fader Bartholomeus sitter på en stol mellan bänkraderna och altarringen och samtalar med antingen den lokala prästen eller någon av församlingsborna. När han får klart för sig vilka spelarna är välkomnar han dem och ursäktar vem han än samtalade med för att få konversera lite mer privat med spelarna.

Bartholomeus är fullt medveten om vad Diesirae har gjort och att han och kalken är på väg till Minsk. Han översätter lätt den latinska texten och sätter upp en bekymrad min. "Den här texten är från förra helgens mässa," säger han. "Den pekar framåt mot nästa söndag som kallas Domsöndagen."

Han samtalar gärna med spelarna och kan ge dem mer av vad han funnit om kalkens mörka historia.

SL: Det är någonting som mycket liknar en skröna. Från den ryska soldat man vet hade kalken med sig till Sverige till den zigenarflicka soldatens far våldtog, mördade och stal kalken av och så vidare. På den vägen fortsätter det ett litet tag, men mycket är inte känt.

På inga villkor kommer han att avslöja sin plan i det här läget! Om spelarna betar sig hotfullt eller misstänksamt mot honom kommer han att ge dom en ledtråd. Han kommer att säga att

han tagit emot en bikt på morgonen. Han såg inte vem det var, bara att mannen var storvuxen. Mannen berättade att han begått den största av synder – mord och att han skulle resa vidare mot Minsk. Givetvis kommer Bartholomeus att varna sina bröder i Minsk.

SL: I det här läget kan spelarna redan ha fått reda på att en kärnladdning stulits i närheten av Minsk. Bartholomeus spelar ovetande om detta. Om ordern om att förstärka agenterna som utreder bombstölden inte har kommit än är spelarna nog på väg till Vitryssland ändå. Har spelarna av någon anledning satt någon att skugga Bartholomeus har denne sett en storväxt man gått in, samtalat i bikten med Bartholomeus och sedan försvunnit från platsen.

Vidare från Umeå

Med kalken stulen och bara ett kryptiskt meddelande att gå efter kan spelarna vara ganska villrådiga. Det finns flera vägar att få äventyret att rulla vidare.

- Fader Bartholomeus kan släppa informationen om ”bikten” och på så sätt ge spelarna skäl att fara till Minsk.
- Spelarna läser nyheten om att en kärnladdning eventuellt stulits och agerar på detta (mot sina order).
- Spelarna kontaktar huvudkontoret med information om vad som har hänt och får då order om att strunta i Vatikanens lilla problem och istället möte upp med en kontakt som skall ge dem nya direktiv.
- Huvudkontoret skickar ett telegram som, i kod, talar om att uppdraget är avbrutet och att de skall möta en kontakt för nya direktiv.

Telegrammet kommer att nå dom vilket stickspår de än jobbar efter. De kan ju ha flugit tillbaka till Rom direkt efter att de upptäckt att kalken är stulen eller om de aldrig lämnat Rom i första läget (fast då är telegrammet mer hotfullt och lämnas av M.I.6.s man på orten de befinner sig på).

Är spelarna i Umeå, eller någon annan mindre ort, kommer de att få information om att någon kommer att kontakta dem på Arlanda. Är dom i en större stad kommer de att kontaktas av en lokal M.I.6-agent och få briefingen på plats. Har spelarna redan rest till Minsk får de informationen om deras nya uppdrag där.

Den andra briefingen

Om de träffar sin kontakt på Arlanda eller på något annat ställe kommer de att få information om att deras nuvarande uppdrag är avbrutet och att de istället skall koncentrera sig på att undersöka den stulna kärnladdningen. M.I.6. har konstaterat att det stulits en kärnladdning och att den i händerna på terrorister är klassad som högt prioriterat.

De skall kontakta en Jevjeni Krustjov på casinot Princessa. Han är casinots ägare, starkt troende kristen och sedan länge en informatör för M.I.6. Information om att kalken som Vatikanen vill ta kan ha någonting att göra med den stulna kärnladdningen kommer att anses som intressant och skall ”utredas vidare”.

SL: Det som inte sägs är att man också satt en ”00”-agent på samma uppdrag. Spelarna är mer där för att dra på sig uppmärksamhet och lugna amerikanska allierade (som närapå vill invadera Vitryssland för att neutralisera hotet).

Minsk

Flyget från Arlanda till Minsk International tar 1½ timme. Därifrån tar man taxi in till något av hotellen Hotel Minsk eller Orbita.

SL: Vitryssland är en demokrati på papperet, men i realiteten styrs landet av en president med stöd från militären. Det finns alltid militär närvaro och man måste vara försiktig i hanteringen av vapen och annat. Exempelvis kanske spelarnas väskor genomsöks mer grundligt vid minsta misstanke om någonting skumt.

Kvällen är alltid den bästa tiden för ett casionbesök och genom vissa kodord får spelarna träffa Krustjov. Han är en kort och satt man klädd i kostymer som motsvarar 2 eller 3 årslöner för en vanlig vitrysk arbetare. Det finns alltid två livvakter i närheten av honom vart än han går. Spelarna tas emot i en kontorssvit och blir serverade den traditionella vodkan i dricksglas.

Informationen han har att ge är att den milisgrupp som troligtvis utförde överfallet håller till i ett övergivet och delvis förstörd fabrikslokal 4 mil öster om Minsk. Byggnaden är en rest från det gamla Sovjetväldet och används inte idag till någonting utan får stå och förfalla. Han kan bistå med vad spelarna önskar vad det gäller utrustning – vapen, sprängämnen, fordon, komradioapparater. Han har inte tillgång till stridsvagnar och sådant, men alla former av handeldvapen finns på svarta marknaden (även det en rest från Sovjetväldet). Vill dom ha någon utrustning kommer den att stå till deras förfogande runt 12 dagen därpå.

SL: Det spelarna inte vet är att Krustjov är medlem i Bartholomeus sekt och har förvarnats om deras ankomst. Fabrikslokalen är en enda stor dödsfälla, men innehåller ändå en del ledtrådar. Diesirae har inte kunnat motstå att lämna mer texter efter sig.

Om de använder sig av Krustjov eller hyr en bil själva dagen efter gör detsamma. Den rätta vägen österut är inte svår att hitta och bebyggelsen övergår snabbt till en gles barrskog med endast enstaka, förfallna hus. När dom nästan är framme spricker terrängen upp i ett kallt område till höger om vägen med en stor asfalterad yta omkring en stor, fallfärdig fabrik.

Parkeringen är nedgången, men visar tecken på att fordon körts där relativt nyligt. Fabriksgolvet var en gång fylld av stora maskiner, men dessa har ”återanvänts” av myndigheter och skrotsamlare tillika. Fabrikens innanmäte består av en stor öppen yta med diverse skräphögar av kvarlämnat skrot. Trappor leder upp till en övervåning, som innehåller ett kontorslandskap.

I det största kontoret, likaledes det som ligger längst från fabriksgolvet står ett lågt skrivbord med en solid sida mot dörren in. På skrivbordet ligger ett papper. Texten är den här gången på engelska. Lyfter spelarna på papperet kommer de att upptäcka ett digitalt räkneverk som räknar neråt under en glasskiva i bordet. Någonstans finns en bomb!

Hela fabriken är en enda stor fälla. Diesirae och hans hejdukar har planerat att spränga hela huset i luften. Om spelarna letar igenom skräphögarna på fabriksgolvet kommer de att snart hitta sprängämnen kopplade till mycket väl dolda kablar som dragits i golvet. Som gräde på moset ligger Diesirae och ett antal andra sektmedlemmar i bakhåll om spelarna skulle komma ut. De har jeepar med monterade automatvapen och liknande saker för att allt skall kunna mynna ut till en häftig biljakt tillbaka till Minsk.

SL: Har spelarna inte tänkt igenom situationen kan en eller flera av dom stryka med här. Går alla in i byggnaden och lämnar bilen kan den mycket väl ha fått däckens sönderskurna och spelarna är strandsatta i fabriksbyggnaden med tungt beväpnade skurkar utanför.

Själva bomben är inte något tekniskt mästerverk och Brian, om han är med, bör lätt kunna desarmera den. Bomben kommer annars att detonera ca 4 minuter efter att den hittats. Detonerar den dör allt inuti och det mesta 50 meter från fabriken.

Under flykten skall spelarna få en första blick av Diesirae. Alla spelare som har ett förflutet inom militären kommer att snabbt kunna se att han är ledaren. Om någon, ex Joana, skjuter mot honom och träffar kommer kulan att studsas. Han kommer att visa genom anslagskraften att det är en träff, men det ser inte ut att göra någon verkan. Spelarna ska, med rätta, lära sig frukta Bartholomeus lilla följeslagare. I värsta fall kommer en militärpatrull lämpligt till undsättning. Det leder i och för sig till en del frågor om vad spelarna gör där...

Om spelarna överlever har dom fått tillgång till den andra texten, skriven på nedre delen av ett papper med familjen DiMarcones vapen på. Utan att veta om det har Diesirae lämnat en koppling mellan sig och Bartholomeus även om det tar en del efterforskning att få reda på att Bartholomeus hette Francesco DiMarcone innan prästvigningen.

Den enda ledtråd de fortfarande har är Krustjov. Om de kan se till att få träffa honom igen (lite svårare den här gången eftersom han definitivt inte vill träffa någon från M.I.6. som misstänker att han är en förrädare) kommer han snabbt att avslöja allt han vet, vilket i sig inte är så mycket mer än att han hjälpt till i stölden av kärnspetsen och att den nu befinner sig på ett tåg mot Italien via Balkan. Den skulle lämnas hos någon DiMarcone.

Om spelarna inte kommer på att "fråga" Krustjov igen kan de åter få hjälp av den "00"-agent som också arbetar med fallet. Denne kan ha fått tag i ryssen och tvingat fram informationen ur honom. Agenten (kan vara Bond själv) säger åt spelarna att försöka genskjuta tåget i Sarajevo medan han själv ger sig av direkt till Rom.

Sarajevo

Tågen idag går ganska snabbt, men det aktuella tåget spelarna är ute efter har blivit en aning försenat på grund av att spåret mellan Sarajevo och Trieste behöver en mindre reparation. Oturligt för spelarna är att Diesirae har ett ganska bra försprång på dom. De kan antingen flyga eller ta en bil till Sarajevo för att hinna ikapp tåget.

Hur de än tar sig dit kommer de fram i skymningen. När de tar sig till järnvägsstationen kommer de se hur Diesirae och hans män just lastar in någonting i en lastbil. De befinner sig på fel sida om en betongvall och kan inte direkt jaga efter. Diesirae och de andra kommer också att se till att lastbilen försvinner genom att beskjuta spelarna och på annat sätt försöka ta kål på dom. När lastbilen försvunnit kommer de däremot att snabbt retirera och försvinna in i staden.

Jagar spelarna rätt på en eller flera av dom kommer de att få fram att lasten skulle till Rom och att det var viktigt att den var där innan söndagen. Lite mild övertalning kommer att få de flesta att tala.

Undersöker de godsvagnen där lasten varit kommer de att se att flera av lådorna har brutits upp. En pappersbit med en del av en adress syns – namnet DiMarcone går att uttyda.

SL: Även om Bosnien är en relativt ny krigszon finns både en fungerande polisstyrka och FN-trupp placerad där. Att bli gripen av en av dessa kommer absolut inte att vara bra. Spelarna måste vara snabba och diskreta när de opererar i Sarajevo. Skottlossningen kommer att locka till sig lokala poliser på ungefär 10 minuter.

Tillbaka till Rom

När spelarna kommer till Rom måste de ta reda på vad DiMarcone betyder. En vanlig rundfrågning hos lokala turistbyråer och liknande ger att familjen DiMarcones gård ligger i en av Roms utkanter. Frågar man personer i Vatikanen kommer det även fram att familjen är stora bidragsgivare till kyrkan och flera av familjens ättlingar har verkat inom kyrkan. Det skall till en riktigt gammal kardinal för att komma ihåg att Fader Bartholomeus namn före prästvigningen var DiMarcone.

SL: Hur mycket tid spelarna har för efterforskningar beror på hur snabbt de klarat övriga uppgifter under äventyrets gång. Mässan börjar så fort helgen tar vid – 18.00 på lördag. Om spelarna är hopplöst efter och inte på något sätt skall hinna till kvällen kan du flytta mässan till söndagsmorgonen.

DiMarcones gård

Familjen DiMarcones gård var förr ensamt beläget, med öppen mark runt omkring. Nuförtiden har staden ätit upp all mark och familjens stora förmögenhet kommer till del från markförsäljningen. Det är lätt att hitta den stora gården med dess höga stenmur. Det finns två ingångar till huset – på framsidan direkt in i huset och på baksidan in på bakgården.

Om spelarna gör någon form av spaning så märker dom att det kommer en stadig ström av människor till huset och går in via baddörren där någon form av vakt är placerad. Besökarna är klädda i vita kåpliknande dräkter och verkar visa upp någonting för att få passera in.

SL: Spelarna kommer troligtvis att slå ner några kåpklädda och försöka smyga sig in. Alla sätt att ta sig in utan kåpa kommer omedelbart att peka ut spelarna som utomstående och kan leda fram till ett infångande. De kan också ha skaffat någon form av backup, men försök förmå spelarna att undersöka gården själva först. Om det finns en bomb där och polisen (eller militären) stormar kanske den detoneras ändå.

Kommer man in från baddörren öppnar sig en stor innergård framför en. På en upphöjning mot huset står ett bastant stenaltare dukat med nattvardsredskap (oblatask i silver, en paté (silverbircka) och en träkalk). Under altaret ligger den stulna bomben och bakom altaret står en stor, magnifik tron flankerad av 24 mindre pampiga troner. På mässan sitter äldre män i vita kläder och med guldkransar på huvudet på tronerna. På högsätet sitter en person med huvan som döljer ansiktet. Ungefär 4 meter från dörren börjar en pool som är ca 2 meter bred och sträcker sig nästan ända fram till upphöjningens kant. I det vänstra hörnet står ett kors uppsatt med en "INRI"-skylt och krona av törne hängande nära toppen. Över tvärsån ligger en purpurröd mantel.

Gården är relativt full med vitklädda människor som minglar runt i spänd förväntan. Det här är ju kvällen dom väntat på i flera år nu. Det är ju ikväll som Jesus återkomst till världen skall verkställas.

SL: Om spelarna är för närgångna mot trönerna eller stirrar för mycket på dem som sitter där kommer de att bli igenkända av Fader Bartholomeus (mannen med huvan). Han kan dock bara känna igen de han träffat i Umeå.

Om någon eller några av spelarna vill försöka bryta sig in genom framdörren eller något av fönstren kan dom smyga sig fram till bakgården och observera skeendet därifrån. Risken finns att dom stöter på Diesirae som själv betraktar skeendet inifrån huset (han får inte vara ute bland sektens "socitet" utan skall observera och meditera utom synhåll). Den enda gång han kommer att ge sig till känna är om han fångar någon eller några av spelarna inne i huset. Han bär då ut dom till bakgården.

Mässan

SL: Denna del kan komma före eller efter infångandet beroende på hur situationen utvecklar sig.

Själva mässan börjar när höstsolens strålar färgar himlen röd. Den hålls på latin av den behuvade mannen. Det sjungs sånger och läses texter, men ingenting kan förstås av spelarna. En bit in börjar mannen tillreda en nattvard (oavsett hur okyrkliga spelarna är så känner de igen en nattvard när de ser den). De församlade går fram i grupper för att ta emot sakramentet. Om någon av spelarna som mött Bartholomeus går fram för att ta nattvarden (kanske för att se vem mannen är) kommer dom att bli igenkända av densamme som varnar församlingen och spelaren infångas.

Fångar Diesirae någon eller några av spelarna bär han ut dom direkt. Mässan avbryts då och återupptas igen efter Bartholomeus tal (se Infångandet nedan). Gör spelarna ingenting för att desarmera bomben, eller om de bara står och ser på kommer bomben att detonera (om inte du, allsmäktige SL, stoppar det) och uppdraget misslyckas fatalt! Det är knappt att en "00"-agent skulle kunna stoppa sprängningen om han inte får hjälp av någon form av distraktion.

Infångandet

Det finns flera sätt som sekten kan fånga spelarna på. Bartholomeus kan känna igen dom före eller under mässan, Diesirae kan komma på dom inne i huset, dom kan själva avslöja sig i ett försök att desarmera bomben eller någonting liknande.

Om de inte tänkt sig att smyga in på mötet med 3-4 kg sprängmedel på kroppen i en klassist självmordsbombning kommer de inte att ha en chans mot den mängd kvinnor och män som är inne på gården. Alla spelare som avslöjas kommer att brottas ner. Massan för dom sedan mot korset, andra kors plockas fram och spelarna binds upp på dessa nya kors likt rövarena på Golgata på sidorna om "Jesus" kors.

Oavsett om mässan har börjat eller inte kommer den behuvade mannen att komma fram till de korsfästa spelarna och med en någorlunda bekant röst säga:

"Så, ni överlevde er lilla tur till Minsk och lyckades spåra vår lilla bomb hit till Rom."

SL: Det här är den situation som finns i alla Bond-filmer där den elaka skurken avslöjar sin plan för våra hjältar.

Rösten gör en liten paus så att någon av de fångade kan komma med en motkommentar innan han fortsätter med att ta av sig huvan och avslöja att han faktiskt är Fader Bartholomeus.

”Nu kanske ni undrar varför vi är här och, kanske, framför allt – varför Ni (du) är här? Det hela är mycket enkelt – sedan lång tid tillbaka har kyrkan blivit ljum och glömt bort vad som står i skriften i utbyte mot den världsliga makt de fortfarande så kärt håller fast vid. De har glömt att kyrkans uppgift är att förbereda Guds Rike! Och INGEN är så fäst vid den jordiska makten som mannen som idag klamrar sig fast vid sitt högsäte trots att hans händer sedan länge varit oförmögna att hålla någonting! Johannes Paulus är rädd, rädd för att möta Frälsaren för han vet att hans liv inte kommer att vara värd vatten för Gud. Men ikväll skall han, få möta Skaparen.” De församlade människorna nickar och mumlar medhåll på flera olika språk.

”Jag visste,” fortsätter Bartholomeus, ”att blodskalken upphittande var tecknet vi väntat på. Det står ju skrivet: ’Se, jag står vid dörren och bultar. Om någon hör min röst och öppnar dörren, skall jag gå in till honom och äta med honom och han med mig.’ Vi här skall rena oss med Jesu sanna blod och i och med att vi idag detonerar denna bomb kommer vi att öppna dörren till himlen! Han skall få skapa den nya himlen och den nya jorden ur kaoset av sin gamla skapelse. Och ni, kära vänner, jag behövde en täckmantel för att övertyga Högsta Rådet om mina intentioner att få tag på kalken på någorlunda laglig väg. När kalken försvann igen skulle ni bli mina syndabockar. Tyvärr underskattade jag er en liten aning men det är en miss jag kan leva med.”

Spelarna kan få argumentera med Bartholomeus ett tag. Fråga lite om hur saker gått till. Alla kommer ju ändå att dö snart ändå. Planen han har för spelarna är att de skall få sitta på sina kors medan han slutför mässan och detonerar bomben.

SL: Under själva korsfästningen och Bartholomeus tal är allas uppmärksamhet fäst på den eller de som är korsfästa och det i sin tur ger spelare som inte fångats chansen att desarmera bomben. Blir alla infångade sitter de i en riktigt knepig sits. De som har Q's klockor kan skära loss sig, men de kommer fortfarande, och nu utan vapen, inta ha en chans att själva lösa situationen. Här måste deras "barnvakt" åter komma till undsättning – antingen genom att själv desarmera bomben (och visa spelarna vilka nybörjare de är) och skicka en signal till väntande poliser, eller att storma stället på klassiskt Bond-manér (även om det sällan är Bond som står för själva stormandet utan hans allierade) och skapa ett tumult som ger spelarna chansen att ta sig loss och desarmera bomben. Hur det än går får du hålla spänningen vid liv fram till Bartholomeus trycker på knappen.

När bomben inte sprängs uppstår en viss panik bland de samlade. Spelarna bör ta tillfället i akt och försöka ta Bartholomeus, befria sina kamrater eller kalla på förstärkning. Det sistnämnda kan komma ändå – tack till "barnvakten". I tumultet kommer Bartholomeus att lyckas försvinna in i huset och flyr i en väntande bil på framsidan. Spelarna behöver få tag i ett fordon för att kunna följa efter – det kan komma en bil lägligt körande.

SL: Bartholomeus SKA komma undan här. I sin besvikelse kommer han att bege sig till Vatikanen för att giftmörda Johannes Paulus på plats. Förhoppningsvis kommer spelarna att inte vara speciellt långt bakom. Däremot kommer Bartholomeus att lättare ta sig igenom

Vatikanens bevakning än spelarna – och får därmed lite tid på sig... Skiter spelarna i att följa efter kommer tyvärr Påven att inte ha speciellt stora chanser.

Attentatet

Bartholomeus kommer att få ett litet försprång i romtrafiken. Spelarna kommer snart förstå att han är på väg mot Vatikanen och de ser honom köra in förbi vakten när de kommer dit. Att ta sig förbi vakterna som främlingar, kanske viftande vapen är inte någonting direkt enkelt. Kör dom bara rakt igenom vaktspärren kommer de att få schweizergardet efter sig. Det bästa är nog att försöka knocka vakterna eller ge tillräckliga bevis för att de är en farlig terrorist på spåren.

SL: Som en absolut sista utväg kan spelarnas version förstärkas av nalkande sirener och kanske till och med Fader Constantin råkar komma förbi på väg hem efter ett besök i en närliggande kyrka.

Övertygas vakterna om att Påvens liv är i fara kommer de att eskortera spelarna den snabbaste vägen till påvens gemak, samtidigt som larmet går. Om spelarna knockar eller dödar vakterna kommer de att måsta leta själva. Blir de helt förvirrade kan du låta en lättledd novis komma förbi och hjälpa dom.

De kommer att sparka in dörren till Påvens rum bara för att se Bartholomeus nästan föra en bågare mot en sängliggande Johannes Paulus. Förhoppningsvis hinner spelarna, som är de snabbaste på att reagera, stoppa honom. Spelet ser ut att vara slut när ingen annan är Diesirae stormar in och ger sig på allt och alla (utom Bartholomeus då). De vakter från schweizergardet som befinner sig på platsen kommer att gå till motattack och bli dräpta av det storvuxna monstret.

Spelarna kommer inte att kunna hålla Diesirae under kontroll och samtidigt hålla kvar Bartholomeus. För att ens kunna skada Diesirae måste de få in perfekta träffar (*kvalitetsnivå 1 om du använder regler och tärningar*). Det går också att sätta fast störsändaren som Q gett dom. Den sätter sig fast i metallen i Diesiraes kropp och impulserna den avger är nog för att förstöra hela det mekaniska maskineri som håller ihop monstrets kropp.

SL: Andra känsliga ställen är ögonen, armhålorna och andra obskyra ställen som behöver ha en mjuk yta. Ett tillräckligt hårt slag med ett tungt tillhygge i hans huvud borde i alla fall störa honom tillräckligt för att klara av honom.

Någon eller några spelare bör kunna komma loss och sätta efter Bartholomeus. Han leder dem ner i biblioteket och smiter in genom en trång gång som han sen blockerar. Frågar spelarna vart gången leder får de reda på att gången går upp vid Castella St. Angelo vid sjön en halv kilometer bort. De kommer att hinna springa upp, ut och till Castella St. Angelo för att se Bartholomeus stiga ombord på en helikopter som lyfter.

SL: En eller ett par av spelarna måste hinna fram till helikoptern och greppa tag om fötterna på den. Är Brian med kan han kanske ha med sig en liten sprängladdning att fästa på helikoptern innan den lyft för högt. Den sprängs när den kommit en bit bort.

Det uppstår troligtvis någon form av tumult i helikoptern och Bartholomeus faller ut mot en säker död i ett vattendrag nedanför. Är Francheska med kan hon ta över kontrollerna och

flyga tillbaka helikoptern. Annars blir det en sista vådlig färd för de som är ombord om de inte undgår att döda piloten och tvingar honom att vända tillbaka.

Efterspelet

För att lyckas med uppdraget skall spelarna ha förhindrat att atombomben sprängts och dessutom stoppat mordförsöket på Påven. Den ålderstigne Johannes Paulus kommer ändå inte att överleva det kommande året utan dör den kommande våren efter en tids sjukdom. Hinner spelarna inte stoppa honom kommer påven att dö redan veckan efter. Lever Bartholomeus då kommer han att ta över som Påve innan allt uppdagas och han tvinas fly. I vilket fall som helst kommer konciliet att välja den tyske kardinalen som tar sig namnet Benedictus XVI till ny Påve.

Om Rom utplånas är det inte bara spelarna som kommer att få på pälsen (om dom överlevt vill säga). Den "00"-agent som också var satt på uppdraget har skämt ut M.I.6. och England för lång tid framöver. EU kommer att kollapsa i inre stridigheter och världen kommer i allmänhet att bli det kaos som många kristna tror skall förebåda Jesu återkomst.

Mördas Påven kommer konsekvenserna för spelarna inte att bli lika allvarliga, men det är ett misslyckande M.I.6. kommer att få leva med länge. Spelarnas karriärmöjligheter bromsas totalt och de får göra en enorm mängd skituppdrag innan de får någonting vettigt att göra igen.

Ett lyckat uppdrag leder till stor uppskattning internt. Ökade befordringsmöjligheter och kanske ett nytt uppdrag på nästa konvent?

Appendix 1 – Reglerna för James Bond 007 RPG

Normalt anser jag att man inte ska använda tärningar när man spelar kortare scenarion på konvent, men spelledare (SL) är olika så här följer en kort genomgång av hur systemet fungerar. Det kommer också en kort lista på de färdigheter karaktärerna har som bättre förklarar effekterna.

Att beräkna chans att lyckas (CL)

I James Bond används ett D00-system. Karaktärerna en grundchans att lyckas med det de företar sig. Denna siffra skall multipliceras med en svårighetsgrad¹ som ligger mellan ½ och 10. Ju högre siffra desto lättare är det att lyckas. Normalt börjar man på 5 och spelledaren modifierar svårighetsgraden som denne önskar.

Ex: Karaktären, med grundchans 12 försöker skjuta en fiendeagent. Svårighetsgraden börjar på 5. Eftersom de är nära varandra och fienden inte har sett karaktären än anser SL att det är lättare att träffa och ökar siffran till 8. Detta ger $12 \cdot 8 = 96\%$ chans att lyckas. Skulle karaktären springa och fienden försöka kasta sig i skydd när skottet går kanske svårighetsgraden sätts till 2 och ger då $2 \cdot 12 = 24\%$.

Det finns också ett system för hur väl man lyckas (kvalitén). Det är en fyrgradig skala där 1 är bästa möjliga resultat och 4 är acceptabelt (man lyckas precis). Beräkna CL som ovan.

Ex: Spelaren använder förklädnad för att ta sig in i ett ordenshus. Kvalité 4 gör att han kommer in – kvalitét 1 blir han misstagen för en gammal ordensbroder och leds direkt in i det allra heligaste.

För nivå 4 skall man slå under sin CL. Nivå 3 kräver att slaget är under hälften av CL upphöjt till närmsta tiotal. Nivå 2 är de lägsta 20 procenten och Nivå 1 de 10 lägsta. Konstigt? Japp!

Ex: I exemplet ovan där karaktären skjuter mot en stillastående fiende. CL är 96%. För att lätt kunna beräkna kvalitén höjer SL siffran till 100. För kvalitetsnivå 1 skall han slå under 10% av 100 d.v.s. 10. För nivå 2 (20%) 20. Nivå 3 (50%) 50 och för nivå 4 skall han slå under 96. I den senare situationen där CL är 24% blir nivå 1 ett slag under 3 (10% av 30), nivå 2 – 6, nivå 3 – 15 och nivå 4 – 24.

Kom ihåg att alla slag över CL är misslyckanden och 00 är alltid ett misslyckande!

Skada

En annan väsentlig del om man bestämmer sig för att använda tärningar är hur olika vapen skadar motståndare. Alla vapen har en Skadeklass (karaktärerna har en när det gäller närstrid) som ligger mellan A och L där A är lägst. Effekten beror också på kvalitén på slaget.

Kvalité	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
4	ST	ST	ST	ST	LW	LW	LW	LW	LW	LW	MW	HW
3	ST	ST	LW	LW	LW	MW	MW	HW	IN	IN	IN	IN
2	LW	LW	MW	MW	HW	HW	IN	IN	KL	KL	KL	KL
1	LW	MW	MW	HW	HW	IN	IN	KL	KL	KL	KL	KL

ST (Stun) Vid skottskada slå $WIL \cdot 8$ för att inte kasta sig i skydd. Vid närstrid slå $STR \cdot 8$ – misslyckande gör att man faller till marken och är yr i D6 rundor.

LW (Light Wound) Slå $WIL \cdot 7$ för att överkomma smärtan. När man lyckas behöver man inte fortsätta slå för denna skadenivå.

MW (Medium Wound) Som LW fast man slår mot $WIL \cdot 5$.

HW (Heavy Wound) Som LW fast man slår mot $WIL \cdot 3$

¹ I spelet är termen "Ease factor" alltså "Lätthetsgrad". Det kan vara konstigt med en svårighetsgrad som ökar när talet minskar, men jag hoppas att ni förstår.

IN (Incapacitated) Man blir medvetslös i D6 timmar.

KL (Killed) Man dör direkt.

Vapen

Olika vapen har olika Skadeklasser. Det är upp till SL att avgöra, men här är några exempel:

Slag - Skadeklass anges på karaktären,

Spark - som slag fast +1 Skadeklass och -1 i svårighet,

Kniv - som slag fast +1 Skadeklass,

Svärd - som slag fast +2 Skadeklass,

Walter PPK (pistol) - E,

Heckler & Koch VP-70 (pistol) - F,

Blackhawk .44 Magnum (pistol) - I,

AKM (gevär) enkelskott - I automat - L,

Uzi (k-pist) enkelskott - F automat - I,

M-16 (automatgevär) enkelskott - J, automat - L

Pengar

Pengar är aldrig något problem för karaktärerna. Har dom inte pengar på fickan kan dom använda något av M.I.6:s konton. Som nybakade agenter kommer dock inte ledningen att se med blida ögon på vansinnessummor som inte går att härleda till uppdraget. Med sina "00"-agenter har man lite mer overseende.

Färdigheter

Bergsklättring (wil+str/2)- Gäller all klättring för vertikala ytor, med rätt utrustning förstås.

Bilkörning (per+dex/2) – Förmåga att köra, göra manövrar och laga bilar och motorcyklar.

Dechiffreering (int) – Skapa och lösa koder och chiffer.

Dykning (str+dex/2) – Innefattar allt som händer under vatten - ÄVEN skjuta och slåss.

Dyrka lås (dex) - Konsten att dyrka upp lås och kassaskåp.

Elektronik (int) – Sköta/laga elektronisk utrustning. Hacka datorer (om man har kunskap om datorer). Man kan även bygga saker om man har delar och undersöka om ett rum är buggat.

Flygfordon (per+dex/2) – Förmåga att köra, manövrera och underhålla flygfordon.

Fotografi - Fota och framkalla film.

Förföra (wil+Karisma/2) – Charmera andra så att de får en bättre åsikt om en. Ett lyckat slag i Världsvana kan underlätta försöket att förföra.

Förhörsteknik (int) – Konsten att tvinga/lura fram information. Kvalitén bestämmer hur mycket och hur sann informationen är.

Förklädnad (int)– Förmågan att maskera sig för att undgå igenkännande (kläder passar jämt).

Första Hjälpen – Lägga om sår, stoppa blödningar, hjärt- lungräddning.

Gambling (per)– Spel. Kortspel, tärningsspel, alla former av spel som finns på Casinon.

Karisma (int+wil/2) – Konsten att göra ett gott intryck och övertyga andra.

Köra båt (per+dex/2) - Förmåga att köra, manövrera och båtar.

Närstrid (str) – Alla attacker som slag, sparkar, närstridsvapen och kastvapen.

Sjätte Sinne (int+per/2) – Känslan man får när man är i fara. Nackhåren reser sig.

Skjutvapen (dex+per/2) – Alla attacker med skjutvapen. Gäller även vapenvård.

Smyga (wil)– Att röra sig tyst och omisstänksamt (om man förföljer någon).

Sprängteknik (int) –Allt som har med sprängämnen att göra. Både aptera och desarmera.

Undanmanöver (str+dex/2) – Manövrar under en jakt (till fots eller i fordon) för att lura förföljare.

Vetenskap (int) – Bearbeta vetenskapliga data och dra slutsatser. Kunskap om labbprocedurer och vetenskapliga metoder.

Världsvana – Förmågan att uppskatta god mat, dryck och konst. Det är ingen förmåga för att få fram ledtrådar utan mer att njuta av livet och smälta in i den högre societeten.

Förklaring till karaktärsbladen

Namn:

Rank: Rookie

Född: Födelsedatum

Längd: Längd i fot (≈ 30 cm) och tum ($\approx 2,5$ cm)

Vikt: Vikt i pund ($1\text{kg} \approx 2,2\text{p}$)

Utseende: Nivå enl. skala se nedan

Berömdhet: Hur lätt man känns igen

Antal uppdrag: 0

Kunskapsområden: Saker man studerat eller sysslat med privat och som man har allmän kännedom om

Kända svagheter: Fobier, maniska beteenden, böjelser, svagheter en fiende kan utnyttja

Styrka (STR): Fysisk styrka

Snabbhet (0-3): Mått på reflexer, reaktionsförmåga

Koordination (DEX): Finmotorik och kroppskontroll

Uthållighet: Hur länge man kan vara vaken utan att vila.

Mental Styrka (WIL): Självkontroll, motståndskraft

Springa/simma: Hur länge man orkar prestera på max-nivå

Medvetenhet (PER): Om omvärlden och egna känslor

Bärförmåga: Hur mycket man orkar bära i pund ($1\text{kg} \approx 2,2\text{p}$)

Intelligens (INT): IQ, deduktivt resonerande

Skadeklass närstrid (A-C): För skada i slagsmål

Färdigheter

Nivå

Grundformel

Grunchans

Bilkörning

+ $(\text{PER} + \text{DEX}) / 2$

Karisma

+ $(\text{INT} + \text{WIL}) / 2$

Världsvana (bedöma mat, dryck, ursprung, standard) 20

Första hjälpen 20

Fotografi 20

Dessa färdigheter har alla agenter som utbildats av M.I.6.

Bakgrund:

Skala för utseende:

Intetsägande

Vardaglig

Snygg

Attraktiv

Slående

Sensationell

Möjlig avbildning av karaktären.

Skurkar

Ingen James Bond film är komplett utan två arketypskurkar – den smarta superskurken och den mindre intelligenta, men äck så dödlige underhuggaren. Båda spelar framträdande roller i detta spel och som spelledare (även om du inte tänker dig använda tärningar) ska du här få beskrivningar av dessa. Även de normala underhuggarna som alltid attackerar Bond överallt i filmerna finns beskrivna.

Skurkpoäng

Precis som hjältarna i rollspel har hjältepoäng (spelarna har inte hunnit få sådana än) som hjälper dem att utföra stordåd har elakingarna i James Bond skurkpoäng för att skydda sig. Äventyret använder en specialregel från Jaws-karaktern i rollspelet. Den gör att poängen låter användaren överleva ett 200 meter frifall i en linbanevagn, att falla in i atmosfären utan tillräckliga skydd etc. Dessa är till för att göra det svårare att ta död på de viktiga skurkarna innan slutet.

Fader Bartholomeus Angelo (Francesco DiMacone)

Yrke: Kardinal vid Vatikanens Högsta Råd

Styrka (STR): 6

Ålder: 57

Kunskapsområden: Teologi,

Dexterity (DEX): 8

Utseende: Attraktiv

Statskunskap, Kemi, Juridik,

Viljestyrka (WIL): 12

Längd: 5'8"

Internationell rätt, Giftlära,

Perception (PER): 10

Vikt: 210p

Antikviteter, Fotboll

Intelligens (INT): 15

Svagheter: inga

Skurkpoäng: 2

Födelseland: Italien

Färdigheter (Värde/GCL):

Bilkörning (4/13), Karisma (8/20), Vetenskap (3/18), Kryptering (10/25), Förklädnad (10/25), Undanmanövrar (9/16), Lokala seder (12/22), Tortyr (3/16), Liturgi (13/24), Förföra (5/21), Världsvana (20)

Beskrivning: Fader Bartholomeus, namnet taget vid prästvigseln, är en starkt troende kristen. Lite kortare och lite rundare som de flesta som spenderat större delen av sin tid studeras böcker och gamla skrifter. Han behärskar alla de språk som någon av de viktigare skrifterna innehåller (latin, grekiska, hebreiska, aramateiska, persiska, etc.) och han kan läsa hieroglyfer.

Hela sitt liv har han arbetat för att förbereda Jesu rike på Jorden, men har de senaste tio åren varit fast övertygad om att detta bara kan ske genom att världen som vi känner den förgås i uppenbarelsebokens kaos. Under sina studier av skrifterna i Vatikanens stora bibliotek kom han i kontakt med historien om kalken som sades innehålla Jesu blod. Dessa skrifter ledde honom också till en hemlig orden som visade sig hysa samma tankar som honom själv. Genom intrigerande, sin intelligens och förmåga att övertyga har han snabbt klättrat upp till sektens topp, samtidigt som han avancerat i den katolska hierarkin och nu ingår i Högsta Rådet som sitter närmast Påven – Johannes Paulus II (som Fader Bartholomeus innerligt avskyr för hans mjäkiga sätt).

Redan innan kalken påträffades i Umeå var sektens planer på att föra världen till undergång långt framskridna. Planer för att stjäla en atombomb i forna Sovjet är på väg att genomföras.

När så kalken hittades visste Bartholomeus direkt att detta skulle bli den sista symboliska artefakten som behövs för att motivera sina anhängare. Han och Diesirae har redan rest till Umeå för att ta kalken. Samtidigt har han bett sina kollegor kontakta M.I.6. för att be om hjälp att återföra densamma. Inblandningen av M.I.6. beräknas dölja hans egna planer.

Annars är Bartholomeus som alla Bond-skurkar. Arrogant för han är smartare än alla andra, beredd att avslöja sin diaboliska plan när han tror att spelarna inte kan stoppa honom o.s.v. Men han vet att han inte är en fysisk förmåga och kommer inte att blanda sig i någon form av slagsmål frivilligt.

"Diesirae Intoto" (Bernard Phözlisch)

Yrke: Problemlösare för sekten

Styrka (STR): 14

Ålder: ??

Kunskapsområden: Teologi,

Dexterity (DEX): 10

Utseende: Normal

Industridesign

Viljestyrka (WIL): 8

Längd: 6'8"

Perception (PER): 7

Vikt: 300p

Intelligens (INT): 6

Svagheter: Metallisk, Sadism

Skurkpoäng: 5

Födelseland: Tyskland

Färdigheter (Värde/GCL):

Bilkörning (1/9), Förklädnad (2/7), Närstrid (5/19), Liturgi (2/7), Smyga (4/12), Undanmanövrar (2/14), Tortyr (8/15)

Beskrivning: När det kommer till religiösa fanatiker var Bernard arketypen. Hängiven i sin kamp att utrota synden – så hängiven att han började döda katolska präster som inte höll hans mått på hur man skulle leva. Fader Bartholomeus lyckades med att få kontroll på denna best, som han också döpte om till Diesirae Intoto (*Dies irae in toto* = Guds vrede i sin helhet). Idag är det få som känner till att denna man en gång hette Bernard.

Diesirae är motsatsen till Fader Bartholomeus – han är stor, stark och hängiven i sitt arbete. Obrottsligt lojal mot Bartholomeus och fungerar som dennes högra hand. Bartholomeus försyn har även gjort att Diesirae har genomgått en serie operationer och är nu nästan mer maskin än människa. Han har metallplåtar inopererade i kroppen vilket gör honom nästan omöjlig att skada i närstrid och kulor från lättare handeldvapen studsar mot hans plåtar. All metall gör honom ganska tung och han undviker i det längsta att vistas för mycket nära vatten. Att falla i på ett ställe där han inte bottnar vore detsamma som döden då han inte flyter och därför inte heller kan simma. Däremot kan man fästa magneter på honom.

Ingen inom katolska kyrkan känner till hans koppling till Fader Bartholomeus.

[SL: INT 6 kan ses som lågt, men betänk att 5 är nivån för att kvala in på M.I.6.! Diesirae är inte på något sätt en dum idiot eller en robot. Tänk Dolph Lundgrens fanatiska karaktär i "Jhonny Mnemonic" så har du mallen ur vilken Diesirae är stöpt.]

Skurkar (sektmedlemmar, hyrda skurkar, etc.)

Styrka (STR): 7	Ålder: Varierar	Kunskapsområden: inga
Dexterity (DEX): 8	Utseende: Normal	
Viljestyrka (WIL): 5	Längd: Varierar	
Perception (PER): 6	Vikt: Varierar	
Intelligens (INT): 5	Svagheter: Inga	

Färdigheter (Värde/GCL):

Bilkörning (3/10), Närstrid (3/10), Skjutvapen (2/9)

[SL: Detta är en grundmall för skurkar. Beväpning och övriga färdigheter är fria att lägga in där det passar. Givetvis känner alla sektmedlemmar till Diesirae (men kanske inte Bartholomeus och att han är en höjdare inom katolska kyrkan), alla vakter i Minsk vet att bomben fraktas med tåg, men inte vart. Du förstår förhoppningsvis vad som menas.]

Appendix 2 – Platserna

Detta ger kortare beskrivningar på de städer karaktärerna kommer att besöka under spelets gång. Det är lite kort information och ett urval av platser för att förbereda dig som spelledare för att kunna ge mer målande beskrivningar än "ett lokalt casino" och ge det hela en mer realistisk ton.

London

Valuta: Pund Sterling

Språk: engelska (men de flesta språk talas av någon – i alla fall i centrala delarna)

Flygplatser: Heathrow, Stanstead, Gatwick

Finare Hotell: Ramada, Royal Garden, Royal Horseguard

Casinon: Connoisseur Club, Gala, Ritz, Park Tower

Rom och Vatikanen

Befolkning: 2,7 milj.

Valuta: Euro

Språk: italienska, engelska, latin (i Vatikanen finns människor från hela världen)

Flygplatser: Ciampino

Finare Hotell: Eliseo, Giulio Cesare, La Griffe, Sole Al Pantheon m.fl.

Finare Restauranger: Il Simposito, Sicialanbocca, Matricianella m.fl.

Casinon: Tor di Valle Harness Raceway m.fl.

Umeå

Befolkning: 100.000

Valuta: Kronor

Språk: svenska, engelska (men de flesta språk talas av någon)

Flygplatser: Alvik

Finare Hotell: Royal, Winn, Plaza, Clarion

Casinon: Inga, men det går att spela blackjack på i stort sett alla uteställen.

Minsk

Befolkning: 1,7 milj.

Valuta: Rubel

Språk: ryska (men många i städerna talar knagglig engelska)

Flygplatser: Minsk International

Finare Hotell: Hotel Minsk, Hotel Orbita

Casinon: Admiral, Princessa, Palas, Planeta, Zolotoe dno, Mavani m.fl.

Sarajevo

Befolkning: 650.000

Valuta: Konvertibilna marka (Valuta kopplad till Euro. 2 marka = 1 Euro)

Språk: bosniska, serbiska, kroatiska, engelska talas av många yngre

Flygplatser: Sarajevo International

Finare Hotell: Holiday Inn, Hotel Marsal, Hotel Bosn, Hotel Sarajevo

Casinon: Coloseum

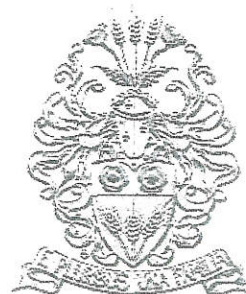
Appendix 3 – Handouts

----- Första Texten -----

Ni må vänta på mig, säger Herren, och på den dag då jag står upp för att ta mitt byte. Ty mitt domslut är: jag skall församla folk och hämta tillhoppa kungariken, för att utgjuta över dem min onåd, all min vredes glöd. Ty av min nitälskans eld skall hela jorden förtäras.

----- Andra Texten -----

När Människosonen kommer i sin härlighet tillsammans med alla sina änglar, då skall han sätta sig på härlighetens tron. Och alla folk skall samlas inför honom, och han skall skilja människorna som herden skiljer fåren från getterna.



M.I.6. Mission briefing - Classified

Uppdragsnamn: Det eviga konungariket

Er uppgift är att resa till Vatikanen för att där erhålla vidare instruktioner i ett ärende som är av yttersta vikt för våra katolska vänner.

Ert flyg avgår från Heathrow 12.00 för ankomst till Ciampino 17.30. Där kommer ni att mötas av er chaufför som kommer att föra er vidare.

Lösenordet är "Chelsea".

Ni har fått reservationer på La Griffe.

M

M.I.6. Mission briefing - Classified

På grund av yttre omständigheter kommer samtliga lediga agenter att kopplas in för att undersöka händelserna i Vitryssland.

Ni skall omedelbart resa till Minsk som understöd för högre rankade agenter.

Understöd dessa genom att kontakta Jevjeni Krustjov – ägare av Casino Princessa.

Ta med er ett dussin vita liljor. Fråga vaktchefen om ni får byta dom mot någonting att dricka. Han kommer att hänvisa er till baren – be då om försändelsen som kom med helikopter.

M

Namn: Michael Sterling
Född: 1973-05-12 (30 år) **Längd:** 6'0"
Utseende: Snygg **Berömdhet:** 38

Rank: Rookie
Vikt: 170p
Antal uppdrag: 0

Kunskapsområden: Statsvetenskap, Brädspel, Skidåkning
Kända svagheter: Svag för kvinnor, Gambler

Styrka (STR): 9
Koordination (DEX): 10
Mental Styrka (WIL): 8
Medvetenhet (PER): 9
Intelligens (INT): 10

Snabbhet (0-3): 2
Uthållighet: 28 tim
Springa/simma: 25 min
Bärförmåga: 101-150p
Skadeklass närstrid (A-C): B

Färdigheter	Nivå		Grundformel	Grunchans
Bilkörning	1	+	(PER+DEX)/2	10
Karisma	2	+	(INT+WIL)/2	10
Närstrid	6	+	(STR)	15
Skjutvapen	6	+	(DEX+PER)/2	15
Gambling	8	+	(PER)	17
Förföra	3	+	(WIL+Karisma)/2	12
Dyrka lås	2	+	(DEX)	12
Världsvana (bedöma mat, dryck, ursprung, standard)				20
Första hjälpen				20
Fotografi				20

Favoritvapen och utrustning: Walter PPK, Aston Martin-bilar, alla hi-tech bondprylar.

Bakgrund: Ända sedan barnsben har du varit besatt av Ian Flemming och den mytomspunne James Bond. Du sökte en karriär som journalist efter militärtjänstgöringen, men målet har hela tiden varit att komma in i underrättelsetjänsten – precis som Herr Flemming själv.

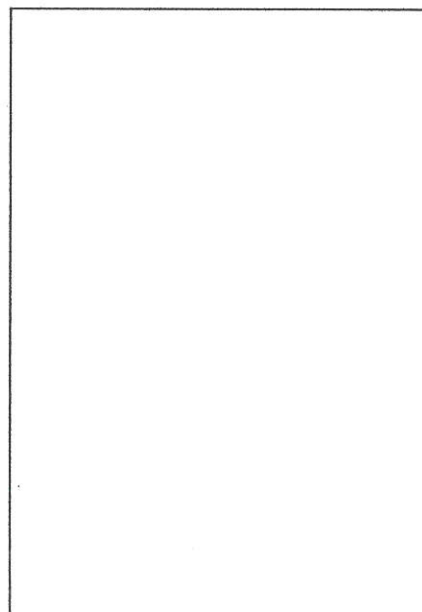
Din stora strävan är att bli mer och mer som din stora idol – James Bond. Lika cool, världsvan och duktig. Killen som får alla tjejer, dricker Vodka Martini och räddar världen från alla skurkar. För att nå dit måste du visa framfötterna i allt. Som rookie kommer du, tyvärr, att måsta arbeta i grupp men det är någonting som måste klaras av på bästa sätt så att du så småningom kan få din "00"-grad och rätt att döda.

Framtiden är din. Som gruppleddare är det ditt ansvar (och din framgång) om uppdraget lyckas. Och vilket uppdrag sedan – vad kan Vatikanen egentligen ha för problem att erbjuda?

Joana – Attraktiv kvinna helt i din smak. Förutom fascinationen av vapen och våld då.

Brian – Lång, men ganska intetsägande man. Verkar ha arbetet för militära underrättelsetjänsten.

Francheska – Praktexemplar av den kvinnliga rasen. Konstig klädstil och verkar gilla allt med motorer.



Namn: Joana Whitton
Född: 1977-08-18 (26 år) **Längd:** 6'1"
Utseende: Attraktiv **Berömdhet:** 34

Rank: Rookie
Vikt: 118p
Antal uppdrag: 0

Kunskapsområden: Squash, Datorer, Industridesign, Militär etikett

Kända svagheter: Nära personlig relation

Styrka (STR): 10	Snabbhet (0-3): 2
Koordination (DEX): 9	Uthållighet: 28 tim
Mental Styrka (WIL): 9	Springa/simma: 25 min
Medvetenhet (PER): 9	Bärförmåga: 101-150p
Intelligens (INT): 8	Skadeklass närstrid (A-C): B

Färdigheter	Nivå		Grundformel	Grunchans
Bilkörning	4	+	(PER+DEX)/2	13
Karisma	1	+	(INT+WIL)/2	10
Närstrid	8	+	(STR)	18
Skjutvapen	8	+	(DEX+PER)/2	17
Förhörsteknik	1	+	(INT)	9
Sjätte Sinne	2	+	(INT+PER)/2	10
Världsvana (bedöma mat, dryck, ursprung, standard)				20
Första hjälpen				20
Fotografi				20

Favoritvapen och utrustning: Ju större vapen desto roligare. Praktiska saker går dock alltid före intressanta, men eventuellt onödiga eller försvårande för uppdraget.

Bakgrund: Trots ett utseende som den attraktiva kvinna hon är har du alltid varit något av en pojkflicka. Du har alltid varit intresserad sport, föredrar öl framför drinkar (även om du aldrig skulle beställa öl på en finare inrättning) och har en, i mångas ögon, sjuklig fixering för kampsport och vapen. Inte för att det är någonting sjukligt med det – du har bara hittat någonting du är riktigt bra på.

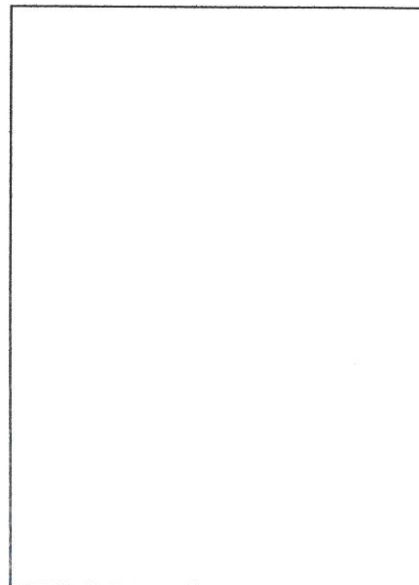
Därför blev det också naturligt att du sökte dig till det militära. Snabbt tog du officersgrad och var med i Desert Shield. Under din tid där fick du order om att du blivit omplacerad och att du skulle återvända till London och anmäla dig vid M.I.6. Efter en djupgående inledande intervju gavs du ett förslag – att lämna militären och ansluta dig till Hennes Majestäts Hemliga Underrättelsetjänst. Det som slutligen fick dig att byta karriär var att du träffade Biran och ni har i hemlighet inlett en romans, som – för allas skull – hålls väldigt hemligt. Om det kom ut skulle det kunna skada båda era karriärer, eventuella uppdrag och ytterst – nationens säkerhet. Han har en underbar humor och är bara allmänt trevlig.

Det har nu blivit dags för ditt första riktiga uppdrag. Du är inkallad som vapen och stridsexpert i en grupp som skall sändas till Vatikanen. Vad din expertis behövs för vet du inte, men det är säkert bara ett lätt inledningsuppdrag.

Michael – Gruppledare. Verkar duktig på det han gör.

Brian – Sprängämnesspecialist och din hemliga pojkvän. Ser inte mycket ut för världen, men han är rolig och snäll.

Francheska – Gruppens tekniker. Hon har olja i blodet och ett finger i de flesta syltburkar. Luktas lite mycket etanol.



Namn: Brian Gregory

Född: 1975-06-06

Utseende: Vardaglig

Längd: 6'3"

Berömdhet: 39

Rank: Rookie

Vikt: 196p

Antal uppdrag: 0

Kunskapsområden: Militär etikett, Strategispel, Kriminalteknik, Skidåkning

Kända svagheter: Nära personlig relation

Styrka (STR): 8

Koordination (DEX): 8

Mental Styrka (WIL): 8

Medvetenhet (PER): 9

Intelligens (INT): 10

Snabbhet (0-3): 2

Uthållighet: 28 tim

Springa/simma: 25 min

Bärförmåga: 101-150 p

Skadeklass närstrid (A-C): A

Färdigheter	Nivå		Grundformel	Grunchans
Bilkörning	1	+	(PER+DEX)/2	9
Karisma	1	+	(INT+WIL)/2	9
Sprängteknik	10	+	(INT)	20
Dykning	2	+	(STR+DEX)/2	10
Skjutvapen	1	+	(DEX+PER)/2	9
Förklädnad	4	+	(INT)	14
Elektronik	3	+	(INT)	13
Världsvana (bedöma mat, dryck, ursprung, standard)				20
Första hjälpen				20
Fotografi				20

Favoritvapen och utrustning: Enkla handeldvapen (pistoler), har ofta voltmätare, lite kabel, avbitare och annan utrustning på sig.

Bakgrund: Att spränga saker är inte barbariskt – det är konst. Sprängämnen är något av det mest destruktiva som finns och att bemästra denna destruktiva kraft ser du som skön konst. Det är för din kompetens som blivit rekryterad till M.I.6 från militären – du har inte träffat någon som gör det du gör bättre och med samma passion. Du har tidigare assisterat polisen med att undersöka sprängladdningar för att kartlägga misstänkta terrorister.

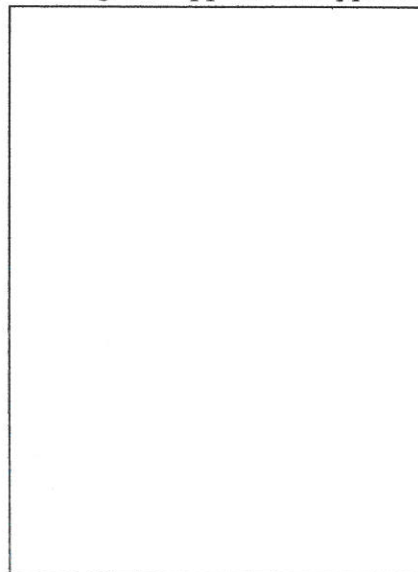
Ditt liv har förändrats en del eftersom du nu hittat en mycket speciell person – Joana – som nyligen rekryterats till samma enhet som dig. Ni har inlett ett förhållande, som – för allas skull – hålls väldigt hemligt. Om det kom ut skulle det kunna skada båda era karriärer, uppdrag och ytterst – nationens säkerhet. Att få skiljda placeringar skulle dessutom betyda att ni inte får se speciellt mycket av varandra och det skulle vara lika förödande. Du vet inte vad hon ser i dig, men hon skrattar åt några av dina skämt och gillar nog ditt öppna, avslappnade sätt.

Ni har placerats i en ny agentgrupp inom M.I.6. som skall ut på sitt första gemensamma uppdrag – till Vatikanen. Du är ganska säker på att det inte skall sprängas någonting där. Uppdraget handlar väl mer om att ni skall lära känna varandra.

Michael – Er gruppleddare. Lite grön, men säkert duglig.

Joana – Vapenexpert och din hemliga flickvän. Snyggare tjej har du inte träffat. Inte trevligare heller.

Francheska – Specialist på allt med motorer. Civilt klär hon sig lite för extremt för din smak.



Namn: Francheska Deuberville
Född: 1976-04-06 (27 år) **Längd:** 5'10"
Utseende: Slående **Berömdhet:** 29

Rank: Rookie
Vikt: 117p
Antal uppdrag: 0

Kunskapsområden: Juridik, Kemi, Toxikologi, Kriminalteknik

Kända svagheter: Begynnande alkoholism, Rädd för ormar

Styrka (STR): 8

Koordination (DEX): 10

Mental Styrka (WIL): 8

Medvetenhet (PER): 10

Intelligens (INT): 9

Snabbhet (0-3): 2

Uthållighet: 28 tim

Springa/simma: 25 min

Bärförmåga: 101-150p

Skadeklass närstrid (A-C): A

Färdigheter	Nivå	Grundformel	Grunchans
Bilkörning	6	+ (PER+DEX)/2	16
Karisma	1	+ (INT+WIL)/2	9
Flygfordon	3	+ (PER+DEX)/2	13
Köra båt	1	+ (PER+DEX)/2	11
Undanmanöver	5	+ (STR+DEX)/2	14
Dechiffreering	3	+ (INT)	12
Vetenskap	2	+ (INT)	11
Världsvana (bedöma mat, dryck, ursprung, standard)			20
Första hjälpen			20
Fotografi			20

Favoritvapen och utrustning: Ogillar vapen, gillar alla former av prylar och verktyg.

Bakgrund: Visst är det coolt att vara anställd av M.I.6? Synd bara att man inte kan skryta om det. Som dotter till en stuntförare är du uppvuxen med motorer och alla typer av fordon – men det är bilar av alla de slag som är ditt största intresse. Förutom allt annat du studerar bara för att det är så jäkla kul!

Tiden i oljiga overaller i verkstaden kompenserar du med att uttrycka dig ordentligt när du tar på dig någonting annat. Det varierar från goth till Paris Hilton – men du gillar att sticka ut med ditt klädval. Det är väl den enda nackdelen med agentjobbet – att man måste vara mer diskret. På klubbscenen i London är det en helt annan sak. Du vet med dig om att du ser bra ut och att killar vanligtvis attraheras av dig, men det har aldrig varit riktigt aktuellt med förhållanden då de bara skulle ta tid från studierna och, framför allt, från dina älskade motorfordon. Vad är en kväll med en kille mot för att köra terräng med en nyjusterad, fyrhjulsdriven jeep?

För något år sedan gick din far bort (ålder). Efter det har du börjat festa hårdare och även börjat stärka dig ibland på jobbet. Hittills har du undgått upptäckt – kanske för att du ändå oftast luktar av etanolrengöring.

Michael – Gruppledare. Karismatisk men verkar lite förstoppad ibland.

Joana – Trevlig tjej. Lika intresserad av vapen som du är av motorer.

Brian – Alldeles för alldaglig för din smak. Men spränga saker kan han.

