Indledning.

Dette er et scenarie til VP-rollespils systemet. Scenariet er lavet, så det kan spilles af seks spillere på 6 timer til et spiltræf.
Scenariet finder sted i det gamle Jugoslavien år 2001.
Spillernes karakterer er seks agenter for Det føderale Europæiske Politi: EUROFED. De seks agenter går delvist igen fra scenariet ***EUROFED 2000***, der blev spillet på ***Fastaval '93***.

Synopsis.

Baggrunden.

EF har udviklet sig til en enorm føderal union, der ledes af præsident Cicciolina. Spillerne er seks superagenter fra EUROFED - Unionens føderale elite-politistyrke.
Scenariets setting er det borgerkrigshærgede ex-Jugoslavien, der har været hærget af borgerkrig i ti år.
Balkanområdet er i dag en stor hærget slagmark med utallige små militser, der ofte er meget selvstændige. Krigens parter er de samme som da krigen startede: Serbere, Kroater, Muslimer, Makedoniere og Bosniere.
Sarajevo er blevet forvandlet til en fæstning, der garnisoneres af et FN-regiment under den franske general Papillions kommando.
Efter utallige års forhandlinger er krigens parter nu endelig blevet enige om en fredsplan, der kan stoppe krigen. Hvis alt går vel skal fredsplanen underskrives i Sarajevo den 11. november år 2001. Underskrivelsen skal finde sted i Sarajevos centrum, der er fuldstændig isoleret og bevogtes strengt af FN. Tilstede ved underskrivelsen vil også være flere prominente statsledere bl.a. Europas præsident Cicciolina, Paven og USA's præsident Dan Quayle.
Sikkerheden omkring topmødet er meget omfattende, da man frygter, at ekstremistiske grupper vil prøve på at forhindre fredsplanens gennemførelse.
For lidt over en måned siden afslørede en pakistansk spion, at hans land havde solgt fem meget effektive kemiske bomber til en ukendt part i borgerkrigen. Foruroliget over denne nye trussel sendte Bruxelles straks en af deres bedste EUROFED-agenter; Cyana von Klemkenhofen til Sarajevo. Hendes opgave er at finde og uskadeliggøre bomberne, før topmødet finder sted.

Plottet.

Scenariet starter for spillernes vedkommende lørdag d. 8. November 2001 (4 dage før topmødet) ved, at de bliver hasteindkaldt til EUROFED hovedkvarteret i Bruxelles. Herfra bliver de straks sendt til Sarajevo. Undervejs får de at vide, at Cyana von Klemkenhofen er forsvundet under sin efterforskning i ex-Jugoslavien - det frygtes at hun er blevet dræbt eller kidnappet. Karaktererne får til opgave at tage til Sarajevo straks, hvor de skal finde Cyana.
Efter ankomsten bliver karaktererne ført til FN-general Moroun Papillions kommandobunker i byens gamle katedrals katakomber. Papillion skal bistå agenterne under deres efterforskning. I generalens bunker findes også den specielle supersikre telefax, som agenterne kan komme i kontakt med Bruxelles igennem.
Spillerne vil nu have to dage til efterforskning før kidnapperne kommer med deres krav mandag den 10. november.
Karaktererne bestemmer selv hvad og hvordan de vil efterforske, men de vil uden tvivl undersøge Cyanas lejlighed. Her vil de finde en masse spor bl.a. en død mand. Nærmere undersøgelser vil vise, at der er noget galt. Bl.a. viser det

sig, at den døde mand var bedøvet, da han blev dræbt i lejligheden.
En dag efter ankomsten vil agenterne måske også blive udsat for et meget amatøragtigt attentat, der ved første øjekast ser ud til at være foretaget af muslimer.
Efter et par dages efterforskning kontakter Bruxelles agenterne og fortæller, at de har modtaget Cyanas kidnapperes krav. Kidnapperne kræver fem FN-kampvogne (MARDER), for at løsgive Cyana. Desværre har Europa officielt den politik, at de aldrig forhandler med terrorister og kidnappere, så agenterne får til opgave at arrangere det således, at kidnapperne kan komme til at "stjæle" fem kampvogne fra Sarajevos garnison. Når Cyana er i sikkerhed, skal kidnapperne fanges og panservognene leveres tilbage uskadte.
Tyveriet og Cyanas frigivelse finder sted natten mellem den 10. og 11. november.
Ombytningen går lidt i kludder pga. nogle meget dumme svenske FN-MP'ere, men kidnapperne slipper væk med kampvognene og Cyana bliver frigivet. Hvis spillerne er smarte (hvilket måske er naivt at håbe på) så har de på eget initiativ placeret en "bug" i en af kampvognene. Under alle omstændigheder fortæller Cyana, at skurkene holder til på en borg, kun 30 kilometer nord for Sarajevo.
Spillerne kommer frem til borgen meget tidligt tirsdag d. 11. November. Efter en nat med episk kamp og klatren op ad gamle borgmure, får agenterne befriet kampvognene.
Herefter kører de kampvognene tilbage til Sarajevo, hvor de skal bruges til bevogtningen af byens centrum, hvor topmødet skal finde sted.
Alt efter hvor hurtige spillerne er, får de resten af den 11. til efterforskning, inden topmøde om aftenen kl. 20.00.
Når topmødet begynder sprænger de fem kemiske bomber, der er blevet indbygget i kampvognene. Hvis spillerne ikke når at stoppe Cyana, der er forræder og indehaver at den fjernbetjening, der udløser bomberne, sprænger bomberne og de fleste af topmødedeltagerne dør plus muligvis spillerne selv.
Cyana selv prøver at flygte i en helikopter, hvorfra hun vil udløse bomberne fra sikker højde.
Baggrunden er, at Cyana faktisk har en serbisk halvbroder (Peretes), der er leder af en lille ekstremistisk milits. Sammen med sin utroligt skumle halvbroder har Cyana lagt en ondsindet plan for at spolere topmødet og fredsprocessen. Planen går kort fortalt ud på, at Cyana lader sig kidnappe af sin broder, hvorefter de kræver fem FN-kampvogne for hendes udlevering. Fem pakistanske kemiske bomber indbygges hurtigt i kampvognene, hvorefter de dumme EUROFED agenter får besked om kampvognenes placering. EUROFED agenterne nedkæmper nu en lille gruppe ubetydelige vagter og henter kampvognene hjem til Sarajevo, så de kan eksplodere under topmødet.
For at give kidnapningen et realistisk udseende lader Cyana sig skyde et uskadeligt sted i låret , imens en lokal bevidstløs stakkel bliver skudt i hendes lejlighed.
Attentatet på agenterne i Sarajevo er også for at skabe illusionen af en rigtig kidnapning.

Ideen.

Her er en kort redegørelse for scenariets grundlæggende ideer.
- Scenariet har en meget fast start, der skal skabe den rette stemning.
- Scenariet er lavet således, at spillerne næsten automatisk kommer igennem hele eventyret, lige meget hvor dumme og uduelige de er. Dette er gjort for at forhindre, at spillerne hægtes af i

scenariets start, hvis de ikke finder tråden.
Om spillerne løser eventyret viser sig først til sidst, hvor de skal nå at stoppe Cyana, før hun sprænger bomberne.
- Hele scenariet forløber i det befæstede Sarajevo, dog med undtagelse af en lille tur nordpå til borgen. På denne måde begrænses spillernes mulighed for at komme væk fra historien.
- Mængden af vold i scenariet kan nemt varieres efter spiller og masters smag samt tidspresset.
- Hovedvægten i scenariet skal lægges på efterforskningen og rollespil med de mange humoristiske statister, som karaktererne møder.
- Det store slag på borgen ligger så sent i scenariet, at det er o.k. hvis en eller flere agenter ved et uheld skulle dø eller blive hårdt såret.
- Scenariet kan nemt afkortes ved at lade kidnappernes tilbud komme tidligere.
- Flere af statisterne har roller, så de nemt kan komme agenterne til hjælp.

Timing.

Det sværeste i et detektiv-scenarie er at tilpasse sporene i sværhedsgrad, så der er udfordring i dem og så spillerne først løser plottet til sidst. Tanken er, at agenterne igennem scenariet skal få en masse anelser og fornemmelser, men at de først skal forstå helheden til sidst, lige før det er for sent.
Som SpilleMester må du prøve på at lægge sporene ud og komme med hints, så hastigheden passer med en opklaring til sidst.

Tiden.

Følgende tidslinie anbefales:

15 min. Udlevering af karakterark samt kort præsentation af karaktererne.
30 min. Briefing og rejsen til Sarajevo.
15 min. Mødet med generalen og ankomst til hotellet.
30 min. Undersøgelse af Cyanas værelse og snak med naboerne.
120 min. Efterforskning på agenternes eget initiativ.
15 min. Eventuelt attentat.
15 min. Forberedelse til ombytning med kidnapperne.
15 min. Ombytning med kidnapperne.
75 min. Kampen på borgen.
30 min. The End.
6 timer i alt.

Scene 1.
Briefing & Transporten.

Scenariet starter med, at de seks karakterer bliver ringet op privat kl. 01.00 om natten lørdag d. 8. november 2001. Agenterne modtager kun beskeden "Den melankolske trane køre ikke Honda, men Suzuki". Agenterne ved dog, at det er den kodede ordre til at møde næste morgen kl. 08.00 i hovedkvarteret i Bruxelles.
Det forventes nu, at alle karaktererne tager det næste fly til Bruxelles, så de kan møde næste morgen.
EUROFED's hovedkvarter ligger lige uden for Bruxelles og er en enorm stjerneformet bygning.
Karaktererne bliver, efter at de har legitimeret sig og har udtalt dagens kodeord, ført til materialeafdelingen i bygningens kælder. Her får de af den vagthavende officer udleveret seks poser med specialudstyr, samt en bærbar minicomputer med flip-up screen. Mini-computeren er låst og kan ikke

åbnes endnu. Efter at Bjarne Barsk som Overagent har kvitteret seks gange med sin underskrift og sine fingeraftryk for det udleverede materiale, giver officeren dem besked på straks at tage elevator nr. 27 op på taget.
Når agenterne kommer op på taget med elevator nr. 27 finder de, at en Lynx helikopter venter dem med startet motor. Piloten vinker agenterne ind i helikopteren, hvorefter han letter.
Flyveturen varer kun 10 minutter, hvorefter helikopteren lander på en nærliggende militærlufthavn. Bjarne bruger flyveturen på at udfylde en hel serie sikkerheds-spørgsmål i seks eksemplarer.
Helikopteren lander ved to ventende jeeps, der holder klar med chauffører. Helikopterpiloten vinker agenterne over til de ventende jeeps, hvorefter han letter igen. Efter karaktererne har sat sig op i de to jeeps, kører disse over til en anden startbane, hvor en Herkules transportmaskine med gående motorer holder klar. De to jeeps køres direkte ind i fragtflyet igennem en åben rampe i bagenden. Efter at Bjarne har identificeret sig og har afgivet en stemmeprøve, løber de to chauffører ud af flyet ned ad rampen, hvorefter maskinen letter.
Så snart flyet er i luften hører karaktererne en høj bippen fra minicomputeren, der pludselig ikke er låst længere. Så snart skærmen flippes op viser der sig et kendt ansigt på skærmen; det er agenternes nærmeste overordnede Kommisær af 3. grad Heinz Brammer. Brammer er en ældre tysk embedsmand med høje tindinger og høgenæse. Brammer er kendt for sin begejstring for avancerede og punktlige operationer, der udføres med mekanisk præcision.
Det viser sig, at minicomputeren faktisk er en forklædt billedtelefon, som karaktererne kan tale med deres overordnede igennem.

Briefing.

Brammer fortæller kort og i punkt form, at agenterne er på Mission *"Balkan Beachparty "*. Missionens mål er at finde superagent Cyana von Klemkenhofen fra Østrig, der natten før fredag den 7. november 2001 forsvandt fra sit hotelværelse i Sarajevo, hvor hun er på en tophemmelig mission. Cyanas mission er, at undersøge om parter i konflikten har planer om at spolerer underskrivningen af fredsaftalen i Sarajevo tirsdag d. 11. november. Årsagen til hendes mission er, at en spion i det pakistanske forsvar har afsløret, at en part i borgerkrigen har købt fem topmoderne kemiske bomber af Pakistan. Cyana boede på Hotel Continental før sin forsvinden. Hun ankom til Sarajevo d. 2. oktober, og har altså været i byen lidt over en måned. Lederen af Sarajevo's garnison på 10.000 FN-soldater er den franske General Papillion, som vil hjælpe Jer med praktiske problemer. Generalen har også en supersikker telefax-maskine i sit hovedkvarter, som er i direkte kontakt med EUROFED-hovedkvarteret i Bruxelles. Denne sikre telefax er den eneste måde kommunikation mellem jer og hovedkvarteret må foregå på. Bjarne Barsk skal aflægge rapport over telefaxen hver formiddag til Brammer personligt.
Hvis det viser sig, at Cyana er faldet i tjenesten eller at hun ikke er til at finde, så skal I overtage hendes mission og sikre at topmødet og fredsunderskrivelsen ikke spoleres.
Pas godt på, for det rygtes, at flere andre nationer også har agenter i byen. Vores amerikanske kolleger har informeret os om, at kroaterne er ude på noget. Pas godt på det udleverede udstyr og held & lykke.

Og forresten: Hvis I tages til fange eller forsvinder, så vil vi benægte ethvert kendskab til Jer eller Jeres mission.
I har nu 5 timer at sove i indtil klokken er 14.00.
Smid denne computer ud ad flyet, da den vil selvdestruere om 30 sekunder.

Under samtalen udprinter computeren en side med oplysninger om Cyana von Klemkenhofen, samt et foto af den i øvrigt ganske kønne pige (handout nr. 1).
30 sekunder efter forbindelsen afbrydes sprænger computeren i luften i en stor eksplosion.
Karaktererne har nu tid til at undersøge deres udleverede poser. I poserne er de våben og det specielle udstyr, som står på de enkelte karakterark. Sammen med de ting, som karaktererne havde på sig privat, har karaktererne nu alt det udstyr, som står på deres karakterark.
I det store lastrum er der udover karaktererne kun de to jeeps. Bag i den ene jeep ligger en stor kasse, som hvis den åbnes, viser sig at indholde seks blå styrbare faldskærme med stjerner på, samt seks overtræksdragter, seks redningsveste og seks vandtætte poser til udstyr. I kassen er også en lang række kvitteringer som Bjarne skal udfylde og lade tilbage.
Hvis karaktererne har lyst kan de gå ind til besætningen, der dog ikke må sige noget om, hvor de flyver hen. Hvis agenterne er for nysgerrige bliver de venligt men bestemt bedt om at gå tilbage til lastrummet og blive der.

Karaktererne bliver vækket kl. 13.45 af besætningen via. det interne samtaleanlæg. De får besked på at iføre sig det udstyr der ligger i kasserne bag på jeepen og gøre sig klar til at springe ud i faldskærm, når den grønne signallampe lyser.

Kort efter åbnes rampen bagerst i flyet og det bliver med ét meget koldt. Når det grønne lys tændes skal karaktererne gerne springe fint ud, som de nu har lært det på agentskolen. Den eneste agent, der er lidt bange for springet er svenskeren Lisa, der kun har sprunget fem gange før (Lisa's spiller skal eventuelt klare et MMM tjek for at springe. Hvis tjekket mislykkes kan Bjarne dog sikkert overtale hende (brug *lederevne* evnen)). Lige efter at agenterne er hoppet ud, kan de intet se, da de er midt i et skytæppe. Efter kort tid kommer de dog ud af skyerne og kan se, at de hænger over havet. Langt mod øst kan de se en klippefyldt kyst. Næsten lige under karaktererne sejler der et lille engelsk hangarskib og et par ekskortefartøjer. Planen er selvfølgelig, at agenterne skal lande på dækket af hangarskibet, hvor en officer står og venter på dem. Det er dog meget svært at lande præcist, da skibet sejler og der er kraftig vind. Alle karaktererne skal rulle et tjek i *Faldskærms Udspring* evnen. Hvis tjekket lykkes lander agenten flot på dækket. Hvor agenter, der ikke er så heldige, lander, afhænger af hvor høj en negativ succes de misser med; men i vandet, på et eskortefartøj eller i radarmasten er gode alternative landingssteder.
Efter at alle agenterne er blevet samlet på dækket (hvoraf flere sikkert er våde), bliver de vist hen til seks ventende Harrier VTOL-jetjagere med dobbelt cockpit. Imens de andre agenter hurtigt fylder en bombeformet kontainer, der hænges op under den ene jager, med udstyret, må Bjarne igen udfylde en lang række fakturaer og kvitteringer. Så hurtigt som muligt bliver agenterne sat op bag piloten i hver sin jager, hvorefter flyene letter. Flere af karaktererne er på dette tidspunkt måske stadigvæk våde og iført red-

ningsvest og faldskærm. Jagerne flyver meget lavt, såkaldt NOE (Nap off Earth) og zigzagger mellem bjergene i østlig retning. Efter ca. 20 minutters flyvning ankommer flyene til Sarajevo, hvor de lander i lufthavnen. Forklar, hvorledes karaktererne under turen ser det krigshærgede land ligger under dem indhyldet i kold novemberregn og sorg. Undervejs ser man brændende kirker, udbombede landsbyer, ødelagte børnehospitaler og åbne massegrave, samt en nylig opført serbisk golfbane. Beskriv også hvorledes det krigshærgede Sarajevo ser ud fra luften og vis dem kortet (Handout nr. 2).
På landingsbanen i lufthavnen bliver agenterne modtaget af General Papillions adjudant Løjtnant Mischerá, der venter med en FN-malet PMV (pansret mandskabsvogn). Efter at udstyret er blevet flyttet fra containeren til PMV'en letter jagerne igen. Imens PMV'en kører ind mod byen slår et par mortergranater ned på landingsbanen et stykke væk. Adjudanten forklarer at dette ofte sker, og at det var derfor at man ikke direkte turde lande med en stor klodset transportmaskine. Agenterne bemær-ker også et TV-hold fra CNN, der filmer lufthavnen. Mandskabsvognen bliver kørt til General Papillions hovedkvarter, der ligger i byens kerne indenfor det centrale fæstnings-område. Forklar hvordan den krigshærgede by ligger indhyldet i mudder og regn.

Scene 2.
Ankomst.

Agenterne bemærker den meget strenge sikkerhedskontrol omkring den centrale fæstning, og Løjtnant Mischerá forklarer gerne (lidt stolt) om de meget omfattende sikkerheds-foranstaltninger. Mischerá tror som sin chef, at EUROFED-agenternes rigtige mission er at tjekke om sikkerheden er i orden til topmødet.

Mødet med Generalen.

Generalen har oprettet sit hovedkvarter i katakomberne under den sønderbombede katedral fra 1400-tallet. Agenter bliver ført ned under kirken, igennem et snørklet sæt gange indtil de står foran en dør med et fransk flag på. Lyden fra en gammel Edith Piaff plade, der spilles på en endnu ældre rejsegrammofon, strømmer ud under døren. Mischerá ser lidt forlegen ud, imens han banker på døren, der sker intet, og Mischerá ser endnu mere forlegen ud. Efter at ha' banket gentagende gange åbner Mischerá døren og træder ind.
Kontoret er lille og fugtigt; i den ene ende på et træbord står en computer, en radio og en telefax, i loftet hænger en ensom nøgen pære og de rå klippevægge er beklædt med ophængte stabskort og billeder fra Algeriet. I rummets fjerneste ende sidder en lille tyk mand henslængt over et bord. Mandens uniform og cylinderformede hat afslører, at han er fransk general. På bordet ligger en stor bunke sand. I sandet står to tomme og en halvfyldt flaske rødvin, et vinglas og en antik rejsegrammofon. I sandet er der udformet et ørkenlandskab, hvorpå den sammenbøjede mand er ved at flytte rundt på en masse små plastiksoldater og modeltanks.
Mischerá må rømme sig højt flere gange før generalen vender sig om med et chok. Under sit drej fejer generalens ærme to franske kampvogne og en algiersk maskingeværsrede på gulvet, glasset vælter også, så sandet farves rødt.
Generalen, som agenterne genkender som garnisonens øverstkommanderende Papillion, rejser sig hurtigt og forlegent op, imens han prøver at

dække for sit lille diorama med sit korpus.
General Papillion, der er lettere beruset og meget nostalgisk, hilser agenterne velkommen og lover dem al mulig støtte og hjælp. Han fortæller, at der er bestilt værelser til dem på Hotel Continental, hvor Cyana von Klemkenhofen også boede. Alle agenterne får også en passérseddel, så de frit kan passere FN-kontrolposterne ved bygrænsen og til den centrale fæstning.
Generalen viser dem også telefaxen på sit bord, som efter sigende skulle være den mest aflytningssikre, der laves. Generalen giver Bjarne Barsk en telefax fra Bruxelles, hvor Brammer kort fortæller, at han forventer at få faxet en rapport hver formiddag. Generalen giver Bjarne en nøgle til sit kontor, så han frit kan benytte faxen.
Hvis karaktererne ikke har spørgsmål bliver de fulgt ud af Løjtnant Mischerá, der tilbyder at køre dem til Hotel Continental.
Agenterne tager nu højst sandsynligt hen til Hotel Continental, eller de finder et andet sted at bo.

Scene 3.
Hotel Continental.

Lige meget hvad karaktererne gør, så kommer de nok meget hurtigt til dette hotel, der Sarajevo's grimmeste og eneste.
Hotellet er et stort grimt højhus lige syd for central fæstningen, der er hjemsted for alle byens journalister og udlændinge i almindelighed. Hotellets facade er arret af flere artilleri-træffere og de to øverste etager mangler helt. Uden for hotellet står en lille gruppe Italienske FN-soldater vagt ved en hvid jeep.
Når agenterne står udenfor hotellet vil de bemærke den samme blå CNN-TV-landrover, som de så i lufthavnen. Bilen tilhører selvfølgelig Nick Furry og hans hold af CIA-agenter, men det ved karaktererne ikke endnu.
I Hotel Continentals nederste etage er der en hall, en trappe, en elevator, der ikke virker, en receptionsdisk, en restaurant og en bar. Der er også en lille brand/personaletrappe, der dog normalt er låst. Bag hotellet ligger en tilhørende parkeringsplads, som gæsterne benytter. Fra parkeringspladsen går der en låst personaleindgang til kælderen, hvorfra personaletrappen starter. Indvendigt er hotellet lige så smagløst og grimt som det er udenpå.
Bag disken står en lokal portiér, der taler elendigt engelsk, er doven og kun vil hjælpe mod bestikkelse. Hvis agenterne henvender sig med deres rigtige navne vil der være reserveret tre dobbeltværelser til dem på hotellets 6. etage.
Restauranten er åben det meste af døgnet og sælger næsten uspiselig mad.
Baren på Hotel Continental er et fænomen for sig selv; baren er hjemstedet for hele byens stab af journalister og TV-folk, der er på omkring 100 mand. Baren er et oplagt sted at skaffe informationer, kontakter og hovedpine af den lokale sprut. Selvfølgelig er baren lige så grim og usmagelig som resten af etablissementet med møbler af syntetisk læder, dæmpede orange lamper og fedtede glas. Om natten er baren også hjemsted for mange af byens prostituerede.
En fast gæst i baren hver eftermiddag og aften er danskeren Jørgen "Smæde" Jørgensen, der er korrespondent for Ekstra Bladet.

Hvis karaktererne går direkte ind på hotellet uden forklædning af nogen art, vil de i hallen pludselig høre en spruthærget røst bagved sig, der råber " Barsk! Bjarne Barsk!". Det er Jørgen "Smæde" Jørgensen, der har genkendt sin landsmand Overagent Bjarne

Barsk, der er relativt kendt i Danmark. Journalisten udspørger straks Bjarne meget højt og de andre journalister begynder at vise interesse.
Karaktererne har nu forskellige muligheder: Enten skynder de sig diskret væk eller de begynder at tale med Jørgen. Den bedste løsning er at love Jørgen et eksklusivt interview senere, hvis han kan holde tæt med Bjarnes tilstedeværelse. Hvis karaktererne lader Jørgen fortsætte med at udspørge dem højlydt i hallen vil der snart være en hel kødrand af journalister, der vil ha' kommentarer fra EUROFED. Hvis agenterne er dumme nok til at komme med udtalelser vil disse selvfølgelig være overskrifterne i næste dags aviser og TV-nyheder.
Cyanas kumpaner har en spion blandt hotellets personale, så de vil vide, hvis agenterne tjekker ind som sig selv eller laver alt for megen ballade med pressen.
De værelser, som karaktererne får er små, grimme og kun møbleret med to hårde senge, en vaskekumme, et bord, et skab og to stole.

Scene 4.
Cyanas værelse.

Cyana boede på værelse nr. 39, der ligger på 3. sal (Handout nr.3). Karaktererne kan få værelses nummeret ved at spørge i receptionen eller ved at spørge General Papillion eller hans adjudant. Hvis karaktererne spørger FN-folkene vil de også kunne få udleveret den rapport, som de to svenske militærpolitibetjente Kristianson og Kvast, der blev kaldt til lejligheden skrev (Handout nr. 4), med rapporten følger bevismateriale A, der er et 9*19mm patronhylster, som idioterne fandt i lejligheden.

Lejligheden.

Døren til Cyanas lejlighed har været sparket op, men er nu lukket med en hængelås. Agenterne kan enten få en nøgle i receptionen eller de kan dirke den simple lås op (kræver et let (+5) tjek i evnen *Åbne lås*). Det første man ser, når man åbner døren er liget af en ukendt person, der ligger på ryggen med et stort skudhul i panden. Når karaktererne kommer helt ind i lejligheden vil de finde, at den er fuldkommen raseret og gennemrodet.
Lejligheden består af en stue, hvor hoveddøren er, et badeværelse, et lille køkken samt et soveværelse, der også har en altan.
Stuen, som man kommer ind i først, er domineret af liget foran døren, resten af rummet er hærget; hylderne er væltet, skrivebordet brækket op og stolene splintret. Gulvet er oversået med en masse fodspor, der er både afsat af mudder og af blod fra liget. En grundig undersøgelse af rummet vil afsløre følgende (karaktererne skal selvfølgelig slå tjek i Undersøge evnen, men lad dem, hvis de ikke er alt for dumme, finde de fleste spor på den ene eller anden måde):
På gulvet tæt ved døren ligger tre patronhylstre fra et 9*19mm projektil, disse er blevet affyret af de to tåbelige svenskerer. I loftet længst væk fra frontdøren er der to huller, hvor to 9mm projektiler er gået ind i beton-loftet og har sat sig fast. Kuglernes deformitet og indtrængen viser, at de er affyret med en lav mundingshastighed f.eks. fra en pistol (klare et normalt *Efterforsknings* tjek for at fatte). I vinduet modsat frontdøren er der en stjerne, hvor et projektil er gået igennem. størrelsen af hullet indikerer, at projektilet var relativt lille. Både hullet i vinduet og hullerne i loftet blev lavet af de to svenske tåbers skud.
På gulvet under det smadrede skrivebord ligger et patronhylster fra

en 7,63*17mm patron af tjekkisk oprindelse (karakterer, der har en militær baggrund og som klarer et UDA tjek ved, at en af de eneste våben, der benytter denne type ammunition, er den tjekkiske *Vz 61 Skorpion* maskinpistol). Ved skrivebordet er der også en lille plet blod på gulvet. En meget grundig undersøgelse af gulvet vil afsløre et lille skudhul i gulvet ved skrivebordet. Hullet går næsten lodret ned i gulvet og ender i en deform 7,63mm patron. Blodet på gulvet, patronen og hylsteret stammer selvfølgelig fra Cyana, som lod sig skyde igennem låret for skabe illusionen af en kamp. På indensiden af døren sidder en utrolig deformeret 9mm dumdum patron mast lidt ind i træet.

Liget.

Liget ligger på ryggen foran hoveddøren med hovedet mod døren. Døren kan stadigvæk åbnes. Liget har et fint skudhul i panden og et meget stort udgangshul i baghovedet. En grundig undersøgelse af ligets ansigt vil afsløre krudtslam omkring skudsåret, hvilket tyder på, at offeret er skudt på meget kort afstand. Liget har også nogle små kradsemærker på højre hånd (mærkerne stammer fra Cyanas giftige negle).

Den afdøde er i starten af tyverne og ligner en lokal med brune øjne og sort kort hår, han trænger også til en barbering. Liget er iført nogle ubestemmelige beskidte camoflagebukser, en grøn jakke og store militærstøvler. Liget har ingen handsker på. I den ene jakkelomme ligger en halv pakke "Black Camel" cigaretter, der er ret sjældne og ildelugtende og som produceres i Libyen. De fleste lokale ved, at disse smøger hovedsageligt ryges af de muslimske militsmedlemmer, der får dem sammen med våbenhjælpen fra Libyen. Det er også kendt, at folk, der ryger disse smøger, kommer til at lugte frygteligt af det lang tid bagefter (liget lugter ikke!). I sin ene bukselomme har liget et ladt magasin til en AK74 automatriffel. Omkring halsen har liget et halssmykke af mellemøstelig oprindelse, der forestiller en halvmåne. Smykket må være meget nyt, da liget også er lidt solbrændt der hvor smykket dækker. Hullet i ligets hoved er næsten med sikkerhed lavet af et dumdum projektil. Ligets støvler er muderet totalt til - også under sålen.

En medicinsk undersøgelse af mandens maveindhold vil afsløre, at liget har spist svinekød kort før han stillede træskoene (dvs. han var ikke en rettroende muslim), samt at manden havde et specielt kemisk stof i blodet.

Hvis en prøve af stoffet sendes til Bruxelles (General Papillion kan godt overtales til at flyve en prøve ud) så vil laboratorieundersøgelser afsløre, at stoffet er et sjældent og meget effektivt sovemiddel kaldet MegaSol, der undertiden benyttes af EUROFED.

En undersøgelse vil anslå, at offeret døde i tidsrummet fra kl. 23.00 d.6/11 til kl. 03.00 d. 7/11 (kræver et *medicin* eller *efterforsknings*-tjek).

Toilettet er smadret og cisternen slået i stykker, så der er lidt vand på gulvet. En undersøgelse af håndvaskens filter vil afsløre rester af mørkt mandeskæg dvs. der er en mand, som har barberet sig her for nylig.

Køkkenet er også raseret og skabene er flået ned. Der er påfaldene lidt mad i køkkenet, hvilket tyder på, at Cyana enten har spist ude hele tiden, eller at hun ikke har været hjemme særlig meget. I køleskabet ligger en flaske mineralvand med citrus og tre dåser lokal øl. I håndvasken ligger to tomme dåser af den samme type lokale øl, som er blevet drukket for nylig - nemli' af de to torskedumme svenskere.

Soveværelset er vanen tro også gennemrodet og sengen er skåret op med en kniv. Der flyder tøj over det hele. En

kyndig kvinde, som klarer et Undersøge tjek med -5 vil bemærke, at det er som om, at visse ting er blevet fjernet; der mangler lidt tøj og lidt make-up, som Cyana forresten havde meget af. Det virker som om, at de manglende ting er udvalgt med omhu. De manglende ting har Cyana taget med til Borgen. Fra soveværelset er der en dør ud til en grim beton altan. Der er ingen fodspor overhovedet på altanen, kun duelort. Det er relativt nemt at kravle over til nabo-lejlighedens altan.

Et flash-back.

Følgende er sket i lejligheden for lidt over et døgn siden:
Cyana og hendes venner får fat i en uskyldig lokal fyr, der tilfældigvis er kroat, og bedøver ham med Cyanas sovemiddel preparerede negle. De fjerner alle personlige ting fra liget og placerer nogle ting på staklen for at få ham til at ligne en muslim. De placerer også et magasin i lommen på staklen.
Om natten mellem d. 6. og d. 7. slæber de den bedøvede stakkel ind af personaleindgangen og op i Cyanas lejlighed via den normalt lukkede brandtrappe. De får hjælp af Archi - deres spion i personalet, der har vagt den aften. Først pakker Cyana nogle få ting, som hun vil tage med ud til borgen, og som hun ikke tror vil blive savnet. Derefter endevender og gennemroder de slemme skurke hele lejligheden, så det ligner et ihærdigt forsøg på at finde noget. Derefter rejser de den uskyldige stakkel op foran døren, og Cyana skyder ham igennem hovedet med sin Glock-17. Patronhylsteret fra Glock'en findes senere af svenskerne, der tager det med. Cyana bruger et dumdum projektil, og venter med at skyde, til at lidt artilleri laver larm udenfor. Derefter skyder Cyana sig selv igennem et kødfuldt og ufarligt sted i låret med sin brors Skorpion maskinpistol med lyddæmper. Efter at dette er sket forsvinder Cyana og hendes kumpaner igennem bagudgangen, først sparker de dog døren op udefra, så det ligner et overfald.
Næste mogen omkring kl. 6.30 kommer en rengøringsdame forbi og ser, at låsen er ødelagt. Hun åbner døren lidt og ser liget, hvorefter hun skrigende løber ned og får sin boss til at ringe efter FN-politiet.
En halv time efter kommer de to svenske MP'ere Kristianson og Kvast frem. De to svenskere er bange for, at der er nogle i lejligheden, så de stormer ind og skyder tre gange for en sikkerhedsskyld. De to af skuddene rammer loftet og det sidste går igennem ruden. De to svenskere rykker nu lidt rundt på liget, træder i blodet, gennemroder lejligheden yderligere og sætter fingeraftryk alle vegne. Det lykkes faktisk idioterne at finde et patronhylster (det, der er fra Cyanas Glock-17), som de tager med. Efter det hårde arbejde, tager svenskerne sig en lille pause ved at drikke to af de dåseøl, der er i køleskabet.
Efter pausen forhører svenskerne tre naboer samt en ansat, hvorefter de tager hjem og skriver en meget dårlig og kort rapport (Handout nr. 4).

Cyanas plan.

Cyanas plan er at rekonstruere følgende situation:
Den heltmodige agent sidder flittigt på sit værelse, da onde muslimske skurke pludselig sparker døren op og vælter ind. Agenten når at trække sin pistol og skyde den ene skurk i hovedet, før hun selv bliver ramt i låret og besvimer. Skurkene gennemroder og hærger derefter lejligheden, hvorefter de går med den besvimede agent, hendes våben og deres døde makkers automatriffel.

Fingeraftryk:
Agenterne har det nødvendige udstyr til at undersøge for fingeraftryk med i Jean Claudes taske.

Følgende fingeraftryk vil kunne findes:
-Cyanas over hele lejligheden.
-De to svenske idioters fingeraftryk over hele lejligheden.
-Peretes' fingeraftryk enkelte steder i lejligheden.

Fodspor.

Følgende fodspor kan ses i blodet og mudderet:
-Fodspor fra to svenske idioter over det hele.
-Fodspor fra 3-4 folk i normale militærstøvler.

Blodet.

En undersøgelse af den mindre blodplet ved skrivebordet vil vise, at det er den samme type blod, som Cyana har. Cyana og liget havde ikke samme blodtype.

Følgende spor bør gøre karaktererne mistænksomme:

1) Mudder under ligets støvler. Hvis en person går op på 3. sal vil det meste mudder under hans støvler blive slidt af; ligets støvler havde stadigvæk meget mudder under støvlerne. Liget blev båret op via personaletrappen.

2) Ligets smøger. Det burde undre, at liget havde noget meget specielle smøger fra Libyen på sig, da han ikke lugtede af tobakken som han burde.

3) Liget åd svinekød. Det må undre, at liget havde svinekød i maven, da han jo i følge de øvrigespor var muslim.

4) Sovemiddel. Liget var bedøvet med sovemiddelet MegaSol, som EUROFED benytter.

5) Vertikalt skudhul i gulvet. Skummelt at det skud, som skulle ha' taget Cyana ud, kom oppefra og ned.

6) Manglende ting. Der mangler tøj og make-up, som Cyana næsten selv må ha' taget med.

7) Skæg i vandlåsen. En person med sort skæg har barberet sig i badeværelset for nylig, det er selvfølgelig Cyanas bror.

8) Krudtslam i ligets ansigt. Krudtslammet tyder på, at liget blev skudt på meget klods hold, hvilket ikke passer med, at Cyana skulle ha' siddet et stykke væk ved skrivebordet.

Desuden er der diverse spor efter de to svenske MP'ere i lejligheden.

Naboerne.

De personer, der bor på Cyanas etage fortæller alle omtrent denne historie:
De husker, at der var kanontorden om natten, og enkelte hørte også et skud, som de dog troede kom udefra.
En husker også lidt larm noget senere som af træ, der brækker (døren, der blev sparket ind). Det næste de husker var en kvinde, der skreg meget højt om morgenen; det var rengøringsdamen, der så liget.
Lidt tid efter - de nåede lige at falde i søvn - hørte de en kort serie skud (3 i alt) efterfulgt af en masse råben på et ubestemmeligt sprog (svensk).
Ca. en til to timer efter blev tre af dem vækket af to store lyshårede betjente fra militærpolitiet, der på elendigt engelsk spurgte, om de havde set eller hørt noget og om de vidste hvor Frøken Cyana von Klemkenhofen var.

Personalet.

Personalet fortæller omtrent det samme; der var artilleri-ild om natten og om morgenen blev der skudt og råbt på etagen. Kort efter blev et par stykker udspurgt af de to svenskere, som derefter gik. Personalet blev lidt senere ringet op af Løjtnant Mischerá,

der bad dem lade rummet stå uberørt og aflåse det. Personalet har set Cyana og en mandlig gæst af lokalt udseende et par gange.

Scene 5. Efterforskningen.

Agenterne har forhåbenlig flere spor at gå efter nu, men bare rolig, der vil komme flere.

Snakke med FN.

Karaktererne kan kontakte generalen eller hans adjudant, hvor de kan få følgende at vide, hvis de spørg rigtigt:
Militærpolitiet blev ringet op tidligt om morgenen og de to svenske betjente fra militærpolitiet Kristianson og Kvast kørte straks til hotel Continental. De to betjente vendte tilbage i løbet af eftermiddagen og fortalte, at en vis Cyana von Klemkenhofen vist nok var forsvundet. Da generalen senere samme dag hørte dette, slog han straks alarm til Bruxelles, og han fik rummet forseglet.
De to svenskere skrev senere en meget kort rapport, som agenterne godt kan få udleveret, hvis de lyster (Handout nr. 4).
Ved at snakke med nogle af de mere almindelige FN-soldater vil man høre, at de to svenskere er berygtede i hele byen for deres stupiditet og dårlige engelsk.

Undersøge omkring hotellet.

Hotellet ligger ved et lille torv, hvor der er en restaurant, en bar, en biludlejning/mekaniker og en butik med luxusvarer.

Restauranten. Restuaranten har et unævneligt lokalt navn og er et dyrt sted, der hovedsageligt benyttes af hotellets gæster. Personalet vil mod bestikkelse fortælle, at en kvinde, der ligner Cyana har spist et par gange på resturanten med en ung mand af lokalt udseende. Personalet har set, at hun kører rundt i en hvid pick-up.

Baren "Den Blå Lotus". Den Blå Lotus er en fin og dyr bar, der sælger indsmuglet kvalitetssprut til de få der har råd. Personalet på baren har aldrig set Cyana.

Automekaniker og biludlejer Lakatos.
Den gamle tykke biludlejer har en biks ved siden af Hotel Continental, hvor han lever godt af at udleje biler og sælge benzin til de udenlandske gæster. Lakatos kommer oprindeligt fra Albanien. Han er som sådan neutral i borgerkrigen, men han har mange venner blandt byens muslimske flertal. Lakatos kender Cyana; hun lejede en hvid Pick-Up hos ham, da hun kom til byen for en måneds tid siden. Hun kører ofte langt væk, og hver gang hun kommer tilbage, får hun fyldt nyt benzin på hos ham. For en uges tid siden afleverede hun bilen, da der var lidt bøvl med bremserne. Lakatos har ikke haft tid til at se på bilen, der stadigvæk står uberørt ovre i et hjørne af værkstedet. Cyana lånte en ny bil af samme model i stedt for den gamle. Lakatos husker at havde set en ung lokal fyr sammen med Cyana et par gange. Agenterne må gerne se på Cyanas gamle bil, hvis de spørger pænt. Der er tre ting at bemærke ved Cyanas gamle bil: Der er forsvundet så meget benzin fra tanken, at det svarer til ca. 60 kilometers kørsel i bakket terræn. Kortet i bilen er foldet, så det virker som om, at Cyana mest har set på området nord for byen. I rillerne på dækket og i revner i undervognen er der rester af noget meget rødt ler.

"VESTERN" - luxusshop. "Vestern" er en lille lusket shop, der handler med

meget dyre indsmuglede luxusvarer. Personalet i butikken har set Cyana forlade hotellet et par gange. De husker også, at en mand var inde og spørge efter hende for et par dage siden. Manden betalte personalet 10$ for oplysningerne. Personalet har stadigvæk dollarsedlen, som de godt vil sælge til en meget høj kurs.
På sedlen er der udover personalets fingeraftryk, fingeraftrykkene for Cherry, en af Nick Furrys CIA-agenter. Hvis fingeraftrykkene faxes til Bruxelles, vil hovedkvarteret efter lidt tid kunne berette, at de tilhører en amerikansk CIA-agent ved navn Mickey Wayne.
Amerikanerne oplyser, at Mickey Wayne bedre kendt under sit kodenavn Cherry, er på mission i ex-Jugoslavien, hvor han under Fieldcommander Nick Furry jagter nogle Kroatiske terrorister, der vil spolere topmødet og våbenhvilen.
Personalet beskriver manden som atletisk, solbrændt, med kort lyst hår, solbriller og dyrt vestligt tøj.

Hotellets parkeringsplads. Bag hotellet er der en p-plads for gæsternes biler. På pladsen står Cyanas nyeste hvide Pick-Up, som hun har lejet hos Lakatos. Denne bil har de samme tre spor, som Cyanas tidligere vogn hos Lakatos.

Snakke med Bruxelles.

Agenterne kan også kontakte hovedkvarteret i Bruxelles via Generalens fax. Kun Bjarne Barsk har myndighed til at skaffe oplysninger.
Cyana har rapporteret seks gange over faxen i løbet af den måneds tid hun har været i byen. Rapporterne er meget intetsigende og kortfattede, og fortæller kun, at hun arbejder på sagen og efterfølger forskellige spor med hjælp fra nogle lokale kontakter. I en af rapporterne beder hun også om at få fem avancerede radiodetonatorer, en radioudløser og 5 kg sprængstof. Cyana fik tilsendt de ønskede ting for en uge siden.
Hvis agenterne indtrængende beder Bruxelles om at undersøge Cyanas baggrund meget grundigt, vil de eventuelt et par dage efter (lige før det er for sent) få at vide, at Cyana faktisk frivilligt meldte sig til lige netop denne operation og at hendes biologiske far vist nok kom fra Jugoslavien.
Bruxelles fortæller også, at de har hørt fra deres amerikanske kontakter, at en lille gruppe fanatiske kroater ønsker at spolerer topmødet.

Den muslimske Bazar.

Bazaren er et stort marked med små butikker og boder, der ligger i en masse snørklede gader i byens gamle muslimske kvarter. I bazaren kan alt købes, hvis prisen er høj nok. De fleste ting er smuglet ind i byen eller er hugget fra FN-depoter.
Alle Sarajevos indbyggere kommer og handler i Bazaren, men de fleste er muslimer. Så snart agenterne kommer ned i Bazaren møder de tyrken Mustafa, der er en kendt og indflydelsesrig person i Bazaren.
I Bazaren vil agenterne hurtigt få tilbudt "Black Camel" smøger fra Libyen. Det er tydeligt, at folk der ryger de meget stærke cigaretter, lugter kraftigt deraf langtid bagefter.
Ved at snakke med folk i Bazaren vil agenterne få det klare indtryk, at muslimerne er glade for våbenhvilen og for, at krigen stopper.

Hotellets Bar.

I hotellets bar sidder en masse koorspondenter og journalister fra alverdens lande. Prøv på at få agenterne til at snakke med Jørgen "Smæde" Jørgsen; lad ander bargæster henvise til ham som en garvet rotte, der kender byen som sin egen bukselomme.

Det røde mudder.

Hvis karaktererne finder Cyanas bil eller gamle bil, vil de måske begynde at lede efter et sted med rødt mudder. Følgende kontakter ved muligvis noget:

- FN eller Bruxelles kan kikke på sattelit- eller luftfotografier. På billederne ses en lille flod ca. 30 kilometer nord for Sarajevo, som har meget røde lerede aflejeringer langs bredderne. Det er faktisk muligt at finde en gammel borg ved floden på et par billeder.
- Tyrken Mustafa kender en rød mudderet flod nord for byen. Han har krydset den mange gange, når han smuglede våben og hash. Mustafa ved også, at der ligger en gammel borg ved floden, som vist nok er hjemsted for en lille fanatisk serbisk militsia.
- Jørgen "Smæde" Jørgsen kender også til borgen ved floden med det røde mudder, men han mener dog, at borgen benyttes af en bande yderligtgående kroater.

Hvis agenterne kommer op til floden, før kidnapperne kommer med deres krav, og før ombytningen er sket, så prøv på at forhindre en konfrontation. Prøv på at udsætte kampen på borgen til Marderne er kommet og bomberne er installeret.

Liget.

Agenterne kan også tage et billede af liget og begynde at efterlyse vedkommende. Hvis agenterne snakker med nogle Røde Kors folk, eller med nogle fra hospitalet kan de få oplyst, at en ung mand, der lignede ham på billedet, blev meldt savnet og frygtet dræbt for et par dage siden. Den unge mand, der forresten hed Naib forsvandt aftenen før kidnapningen. Naib var dog kroatisk flygtning og var ny lærer på byens eneste skole. Hvis agenterne snakker med folk, der kendte Naib, vil de få det indtryk, at han var en sød, venlig og flink mand, der var imod krigen.

Andre kontakter.

Hvis agenterne spørger sig rigtigt for, kan de komme til at møde repræsentanter for alle borgerkrigens parter. Både Jørgen "Smæde" Jørgensen og Mustafa kender de forskellige parters lokale ledere.

Alle parter benægter selvfølgelig ethvert kendskab til kidnapningen eller attenatplaner imod topmødet. Agenterne bør få det indtryk, at serberne er mindst interesseret i fredsplanen og våbenhvilen og at muslimerne er mest begejstrede for udsigten til fred.

Hvis agenterne taler meget godt for sig, kan de måske få direkte hjælp: Muslimerne vil måske ligefrem udlåne soldater. Serberne kan måske presses til at undersøge sagen; de kan komme med den hjælp, at en ville ekstremistisk milits med serbiske tilknytninger ifølge visse rygter har købt noget advanceret isenkræm i Pakistan. Militslederen hedder vist nok Peretes. Militsen holder til på en borg nord for Sarajevo.

Et lille overfald.

Hvis du synes, at situationen er passende, kan du iscenesætte et lille overfald på karaktererne. Overfaldet udføres af nogle af Peretes lakajer, for at overbevise agenterne om, at kidnapningen er rigtig. Peretes ønsker ikke at dræbe agenterne, så han har arrangeret et ret kluntet attentatforsøg. Attentatmændene tror selv, at de blot skal nakke et par journalister, der er blevet lidt for nysgerrige.

Attentatet finder sted på en gade, i Bazaren eller udenfor hotellet, når du skønner at omstændighederne passer. Der er fem attentatmænd; tre i et gammelt ramponeret folkevognsrugbrød og to på en motorcykel. Attentatet starter med, at folkevognen kommer drønende ud af en sidegade,

hvorefter den stopper brat og sidedøren glider op. Inde fra sidedøren skyder to mænd vildt med automatrifler. Imens kommer en motorcykel drønende bagfra med en mand bagpå. Den bagerste mand har en maskinpistol, som han gerne vil bruge flittigt.
Attentatet vil agenterne forhåbenlig nemt kunne klare, da de både kan høre folkevognen og motorcyklen på afstand, så de kan nå at få deres pistoler frem. Alle attentatmændene er forklædt som muslimer med tørklæder om hovedet og "Black Camel" smøger i lommerne (de fleste pakker er dog uåbnede). Manden på motorcyklen har et brev på sig, som han skulle kaste ved ligene. Brevet er gengivet i Handout nr. 5. På brevet er Peretes' fingeraftryk.

Scene nr. 6.
Krav fra Kidnapperne.

Når du syntes tiden er passende, så lad en fax komme fra Bruxelles. Faxen er fra Brammer, der oplyser, at man har modtaget et annonymt brev fra en gruppe, der har kidnappet Cyana von Klemkenhofen. Kidnapperne lyver ikke, da de har medsendt et billede af Cyana med brevet, der udelukker enhver tvivl. Kidnapperne vil bytte Cyana for 5 stk. Marder mandskabsvogne fra General Pappilions garnison. Marderne skal overdrages funktionsdygtige uden ændringer eller fejl og med ammunition til våbene.
Da Den Europæiske Union har et officielt princip med ikke at forhandle med terrorister, så må det arrangeres således, at gidseltagerne får mulighed for at "stjæle" de fem panserkøretøjer. Der er aftalt en udveksling med gidseltagerne mandag d. 10. november kl. 24.00 ved byens sydøstlige udfærdsvej, der ligger ved lufthavnen. Ved denne vej er der et rimelig stort åbent stykke mellem FN-stillingerne. Aftalen er, at de fem Mardere med ammunition skal stå ved åbningen kl. 24.00. Alle FN soldater i området skal kaldes væk eller holdes i ro. Kidnapperne vil ha' Cyana med, som de vil stille et åbent sted. Indtil Marderne er sikkert væk vil en eller flere snigskytter fra lang afstand sigte på Cyana. De vil skyde hende, hvis Marderne bliver forfulgt eller hvis der er anden ballade. Først når Marderne er uden for syns- og hørevidde må en enkelt vogn hente Cyana.
Det er Hovedkvarterets ordre, at overbytningen skal foretages uden ballade eller snyd. Når så først Cyana er i sikkerhed, er det Hovedkvarterets ordre, at kidnapperne skal forfølges, fanges og at de fem Mardere skal føres uskadt tilbage til Sarajevo, hvor de skal deltage i bevogtningen af toplederne under underskrivelsen om aftenen dagen efter. Hovedkvarteret indskærper, at tilfangetagelsen af terroristerne sker så stilfærdigt og anonymt som muligt, da der er våbenhvile i området, og man må passe meget på ikke at provokerer nogle af krigens parter. Husk Marderne må <u>ikke</u> komme til skade.

Efter at de har modtaget faxen, skal agenterne først overtale General Papillion til at ville lade fem af sine panservogne stjæle.
Generalen vil først nægte, men hvis han ser faxen og blødgøres lidt vil han indvillige, men kun på den betingelse, at Marderne er hjemme i Sarajevo til bevogtningen d. 11 om aftenen. Generalen nægter også at lade nogle af sine mænd deltage i aktionen, som agenterne må klare alene. Generalen kræver også, at angrebet på terroristerne først sker når Marderne er kommet langt væk, for kampe tæt ved Sarajevo vil nemt kunne skabe uro og ødelægge våbenhvilen.

Forhåbenlig laver agenterne ikke ballade under udvekslingen, men følger planen. Noget smart, som agenterne kan og nok vil, er at placere en skjult radiolokalisator i en af Marderne, så den kan spores. FN-soldaterne har ingen lokalisator, men karakteren Jean Claude kan lave en på et par timer. Dertil behøver han ting fra sin værktøjskasse og radioudstyr, som han låner af FN-folkene. Jean Claude har kun tid til at lave én lokalisator.

Overbytningen.

Forhåbenlig vil overbytningen gå som følgende:
De fem Mardere placeres ved udfærdsvejen mellem FN-stillingerne kort før kl. 24.00. Lidt efter midnat kommer først en gammel russisk lastvogn kørende fra syd op til Marderne. Seks mand springer ud af lastvognen med rifler o.l. og lægger sig som vagter i en ring omkring panservognene. Kort efter kommer en jeep, også sydfra. Ud af jeepen bliver en kvinde skubbet med håndjern og bind for øjnene. Kvinden bliver skubbet ud på et åbent stykke lidt fra bilerne, hvor hun efterlades. Ud af jeepen hopper også en lille flok mænd, der kravler op i Marderne. Der går lidt tid imens mændene tjekker Marderne, hvorefter panservognene starter og begynder at køre væk mod syd.
Så snart den første Marder begynder at køre hører både terroristerne og agenterne en høj sirene komme tættere og tættere på. Sirenen sidder på de to svenske betjente Kristianson og Kvasts jeep, der kommer mod kidnapperne i fuld fart. Svenskerne kører langs den sydligtgående vej mod hullet med Marderne. Hvis agenterne er hurtige kan de nå at stoppe svenskerne på en af følgende måder:
1) De kan skyde et dæk i stykker, så bilen stopper. Det er dog ret svært at ramme et dæk om natten på en jeep i fuld fart.
2) De kan skyde foran jeepen, hvilket vil få svenskerne til at stoppe og hoppe ned i grøften.
3) Agenterne kan måske få dem til at vende om ved at kalde dem op over radioen.

Hvis svenskerne ikke stoppes vil terroristerne skyde på dem, hvilket vil få svenskerne til at hoppe ned i grøften og skyde igen. Hvis agenterne lader situationen udvikle sig vil det ende med, at svenskerne kalder på artilleristøtte, hvilket de vil få, hvis ikke artilleristerne eller svenskerne varskoes først. Et eventuelt artilleribombardement vil i værste fald dræbe Cyana og hendes bror, smadrer Marderne og ødelægge våbenhvilen og dermed fredplanen.
Forhåbenlig bliver svenskerne stoppet i tide og terroristerne kører væk og efterlader Cyana.

Cyanas forklaring.

Når Cyana bliver samlet op af agenterne er hun laset klædt i beskidt tøj og har et skudsår i benet, der er sjusket forbundet. Såret er selvfølgelig helt ufarligt. Cyana siger, at hun efter kort tid i Sarajevo mødte en lokal Muslim, der fortalte hende om, at nogle fanatiske muslimer ville forsøge at stoppe topmødet ved hjælp af nogle bomber, som de har fået fra østen. Kontakten boede i en landsby lidt uden for Sarajevo, hvor hun tit besøgte ham. Desværre blev stikkeren opdaget og forsvandt pludselig sporløst. Han nåede dog at nævne en borg nord for byen, som kunne værre muslimernes tilholdssted. Cyana var et par gange lidt nordpå, hvor hun så en borg, men før hun nåede at gøre noget ved det blev hun pludselig overfaldet på sit hotelværelse. Hun sad på sit værelse ved skrivebordet, da døren pludselig blev

sparket op og en mand styrtede ind fulgt af andre. Cyana trak sin pistol og skød den første skurk i hovedet før hun selv blev ramt i benet og besvimede. Da hun vågnede var hun bundet i en bil, der kørte hende væk. Senere fandt hun ud af, at hun var på borgen. Hendes fangevogtere var helt sikkert muslimer og de bad højlydt flere gange i døgnet.
Cyana beskriver også sin kontakt, der hedder Peretes, og hun beder agenterne passe på ikke at skyde ham, hvis han er på borgen, da han er god nok.

Scene nr. 7. ATTACK!

Denne scene kommer forhåbenlig til at udspille sig på skurkenes borg tidligt om morgenen tirsdag d. 11. Afstem kampens længde med den tid, der er tilbage og med spillernes temperament og lyster.

Spillerne kan få borgens placering på mange måder, men den nemmeste er nok at få Cyana til at forklarer vejen, da hun har set den.

Prøv at få udsat agenternes angreb, så de først kommer til Borgen ved 4-5 tiden. Ellers har skurkene ikke tid nok til at få placeret bomberne i Marderne og slippe væk.

Udstyr og hjælp.

Agenterne kan "låne" så mange FA MAS automatrifler, tunge skudsikreveste, kevlarhjælme og håndgranater som de lyster, men opfordr dem ikke til det store voldsorgie. Agenterne kan også låne *G3* rifler, *G3 SG/1* snigskytterifler, *Armbrust* engangsraketstyr, *Minimi* maskingevær og *ear-plug* radio (en meget let radio, der spændes på hovedet, med en højtaler i øret og en mikrofon foran munden), hvis de beder <u>meget</u> pænt om det.

Til transporten kan agenterne låne Puma helikoptere eller de kan blive kastet ned i en styrbar faldskærm fra en Herkules. Helikopteren har et MAG-58 maskingevær i døren. Hvis karaktererne har meget lyst til lidt hård action, kan de eventuelt få lov til at monterer et par holdere med ustyrede raketter på siden af helikopterne.
Generalen vil ikke låne agenterne nogen folk, men han vil godt holde et par helikoptere klar med besætningerne til Marderne, så de kan blive hentet så snart at terroristerne er nedkæmpet.

Borgen.

Skurkenes borg stammer fra den sene middelalder og ligger på en klippetop i en dal, der løber langs en lille flod. Fra borgen fører en lille grusvej ned til en bro og videre ind mod Sarajevo. Borgen ligger ca. 30 km nord for Sarajevo. Området omkring borgen er fyldt med klipper, buske og nåletræer. Det regner hele natten mellem d. 10 og 11. november, til tider meget kraftigt. Se Handouts nr. 6, 7 og 8.

Generelt gælder, at der er nøgne elpærer opsat i loftet i alle rum. Der er kaminer i de fleste rum, alle døre er af tykt, men meget gammelt egetræ, og alle låse er gamle og meget nemme at dirke op. Der er utrolig mange fingeraftryk over hele borgen, men Cyana og Peretes har også afsat nogle, især på deres værelser.

Borgen består af en stor hovedbygning med et stort tårn og en gård med et lille porthus. Borgen er gammel og lidt forfalden, men står ellers helt som da den blev bygget. Murene er tærede og lette at klatre op ad, hvis det ikke var for de regnvåde sten.
Borggården er fyldt med skrammel og gamle fartøjsvrag. Hvis agenterne kommer til borgen før udvekslingen

vil der stå to lastvogne og to jeeps i gården. Hvis agenterne kommer efter udvekslingen vil der kun stå fem Mardere i borggården. I borggården er der også en gammel stald, som fungerer som værksted, her står også et par svejseapperater.
Før udvekslingen vil der være 15-25 mand på borgen og efter udvekslingen 5-8 mand alt efter hvor længe du vil ha' kampen til at vare.
Hele borgen får elektrisk lys fra en stor generator i kælderen.
Fra gården er der en stor dobbeltdør ind til borgens gamle spisehal, der er to etager høj med en løbegang for oven. Spisesalen bruges nu som opbevaring og flyder med høje stakker af kasser og skrammel. De to gamle lysekroner hænger stadigvæk i salen og tigger om at blive brugt til filmiske stunts. Blandt de mange ting er kasser med AK-74 automatrifler med ammunition, Galil automatrifler med ammunition, RPG-7 raketstyr med raketter, håndgranater, en russisk 125mm antitank kanon uden ammo og tre tyske 80mm morterer. Der er også fem tomme trækasser med savsmuld i, som der står "Made In Pakistan" på siden af. Kasserne har selvfølgelig indeholdt de fem kemiskebomber, og den oprindelige militærembalage er der stadigvæk med produktionsnumre o.lig. Af kassernes størrelse vil man kunne bedømme bomberne til at veje omkring 50 kg pr. stk. og være på størelse med en sammenrullet sovepose i et hylster.
I det vestlige hjørne af salen er der en vindeltrappe, der både går op og ned. Alle andre rum på denne etage er ligeledes fyldt med ragelse, et af rummene benyttes som toilet. Vindeltrappen fører ned til en meget lille og meget skummel fangekælder. Her sidder overskurken Peretes og leger fange. Hvis man går op ad vindeltrappen kommer man ud på de gange, der løber langs spisesalens loft, det er muligt at se ned i spisesalen herfra. Der er et par store meget smukke gamle vinduer i muren ud mod borggården, der giver lys i salen. For enden af hver af de to gange er der en dør. Den sydlige dør fører ud til den løbegang, der går oven på muren om borggården. Den nordøstlige dør går ind til et stort rum inde i det store tårn, der benyttes som køkken og spiserum. Der er skydeskår i tårnets vægge og en SVD Dragunova finskytterifel med kikkertsigte står ved et af skydeskårene. Der er et elkomfur, kasser med dåsemad o.lig. og et par spisebord. Der er også en del flasker Vodka og andet sprut samt en hel del rammer lokal dåseøl. En undersøgelse af nogle af madresterne vil afsløre, at svinekød har stået på menuen for ikke særlig lang tid siden. NB: Foresten drikker fanatiske muslimer ikke. Ud fra antallet af tallerkner o.lig. vil man bedømme, at omkring 25 mennesker vil kunne spise her.
I køkkenet/spiserummet er der en anden dør, der fører ud til løbegangen på den østlige mur.
Hvis man fortsætter på af vindeltrappen, hvor der er skydeskår i siden, vil man komme op til hovedbygningens øverste etage, trappen stopper her. Trappen ender i en lang gang med en dør for enden og tre fire dører på gangens ene side. I gangens anden side er der en række skydeskår, der vender ud mod borgens nordvestlige side.
Bag de fire dører i gangen er der fire store værelser med vinduer ud mod borggården. Det første værelse var
Det første værelse var Peretes'. Værelset er ret lukseriøst indrettet i middelalder stil, med en stor seng, skrivebord, stole, en nyindsat vask, lysekrone, gobeliner på væggene og store gardiner for vinduerne. Der står også et par ridderrustninger med sværd. I rummet er der lidt herretøj og barbergrej. I en aflåst skrivebordsskuffe

ligger en Skorpion maskinpistol med lyddæmper og et magasin med almindelige kugler, hvoraf der mangler en, og tre magasiner med TSS (Target Schreading Sabot) projektiler. Maskinpistolen er Peretes' og blev brugt til at skyde Cyana med i lejligheden. Der har for kort tid siden været fyret op i pejsen.
Værelse nr. to blev beboet af Cyana indtil for nylig. Værelset ligner Peretes', men er måske en smule mere feminint. I skabene hænger lidt af Cyanas tøj og på et bord er der små rester af sminke f.eks. pudder. Har kidnappede personer normalt ekstra tøj og sminke med?
De to sidste rum benyttes af de meninge skurke til at sove i, madrasser ligger spredt ud over gulvet og der ligger soveposer, tøj, tæpper, øldåser og måske også våben og flyder.
Døren for enden af gangen fører ind til tårnet. Midt i det runde tårnrum er der en bred og solid træstie, der går op til en lem i loftet. I rummet ligger et par madresser og så står der en stor fin ny radio på en bord. Fra radioen løber der ledninger ud af vinduet og op til toppen af tårnet på ydersiden. Der er selvfølgelig skydeskår hele vejen rundt i tårnet. Normalt sidder der en eller to mand ved radioen.
Lemmen i loftet går op til endnu en etage i tårnet med en stige yderligere op til en lem. Dette rum bruges også til at sove i, og der ligger madrasser på gulvet. Der er også et bord hvorpå nogle spillekort flyder.
Den sidste stige går op til toppen af det store tårn, der er helt fladt. Fra toppen af tårnet har man en flot udsigt og kan se ned i det meste af borggården. I midten af tårnet står der en kinesisk dobbelt 23mm anti-luft maskinkanon med ammunition. Denne maskinkanon skal kun betjenes af en mand og er et frygteligt våben imod en helikopter. Heldigvis kan kanonen ikke skyde på mål, der ligger under tårnets højde. På toppen af tårnet sidder også en høj radioantenne, hvorfra en solid ledning løber ned langs tårnets side til radiorummet.

Hvis karaktererne kommer før de skal dvs. før udvekslingen, så vil der være mange folk på borgen og følgende vagter: 2 på toppen af det store tårn, to i portbygningen og to der slændrer rundt på muerne. Peretes vil nok være på sit værelse eller i radiorummet. De resterende folk vil enten være i spisestuen, arbejde med et eller andet i gården eller sove. Cyana vil nok være på sit værelse.
Om eftermiddagen før udvekslingen vil Cyana, Peretes og de fleste folk køre ind i nærheden af Sarajevo, for at gøre klar til aftenens aktion.
Så snart aktionen er færdig vil Peretes og de andre fræse ud til borgen. På borgen vil de fleste folk arbejde med at installere bomberne imens resten går og udleverer "Black Camel" cigaretter. Peretes lægger nogle gamle islamiske aviser (Teheran Times m.f.) på sit værelse og i de andre rum og han lægger et par bedetæpper og nogle koraner hist og her. Han hænger også et par plakater af Ayatolla Khomeni, Saddam Hussein og Khadafi op sammen med et par islamiske flag.
Så snart bomberne er placerede, hvilket tager et par timer, forlader de fleste af folkene borgen i lastbilerne og jeepene. Kun 5-10 mand bliver tilbage. Peretes har udvalgt de folk til at blive tilbage som han anser for at være mest fanatiske og derfor mindst tilbøjelige til at overgive sig. Han sætter de sidste folk til at holde vagt mens han går ned i kælderen. Nede i kælderen forbereder han cellen, så låsen kan smække, hvorefter han venter på at EUROFED skal angribe. Så snart han hører lyden af kamp vil han smutte ind i cellen, smække døren, og lege fange.

Da det regner kraftigt vil de tilbageværende vagter stå i læ i tårnene. En god fordeling er: 2 i radiorummet, 1 i porttårnet, en i det firkantede tårn og de sidste i hovedbygningen. Lad vagterne gå en lille runde langs murerne en gang imellem (så er de så dejligt nemme at skyde).

Et episk angreb.

Angrebet på borgen skal være scenariets spændingsmæssige klimaks og skal gerne udføres i den helt rigtige filmiske stil.
Generelt gælder:
-Undgå kamp på lang afstand, det er kedeligt.
-Prøv at få fjernet agenternes våben (UPS! Din riffel faldt desværre ud af helikopterens sidedør , da piloten lavede det skarpe sving), så de må bruge lette håndvåben eller nærkamp.
-Få kampene til at foregå på de mest interessante steder som muligt: Op og ned af vindeltrappen, på toppen af tårnet, kravlende på muren, hængende i radioledningen, i spisesalen med kasser, kæmpelysekroner og loftsgange, i en helikopter etc.
-Brug effekter som eksplosioner, røg, ild og mørke til at lave stemning.

Her er to eksempler på angreb på forskellige niveauer:

Eksempel 1. Den lille Udgave.

Der er ikke så meget tid tilbage, så SpilleMesteren beslutter sig for 5-6 vagter. Agenterne placerer Olga med sin riffel som sniper et stykke væk fra bogen. Lisa holder sig *Stand By* med en Puma helikopter et stykke væk for at samle folk op. De resterende agenter hopper ud i faldskærm fra en herkules langt væk. Agenterne kan se målet, fordi de har LA-briller på. De fire angribere vil lande på toppen af det store tårn. en lander dog på det skrå tag af hovedbygningen og hænger fast i en skorsten. Vagterne hører intet. Bjarne Barsk kravler ned af Radioledningen og kommer til radiorummet, hvor der er to mand. De to sidste på tårnet åbner loftlugen og løber ned i tårnet. Manden på taget glider længere og længere ned mod borggården og ender tilsidst uden for vinduet til Peretes' værelse, hvor han kravler ind. Desværre mister han sit hovedvåben på vejen. Så snart folkene i radiorummet reagerer på larmen ovenover sig skyder Bjarne dem med sin lyddæmpede maskinpistol, desværre når en at affyre et skud, så de sidste vagter bliver varskoet. Bjarne kravler ind af skydeskåret i tårnet og de to agenter kommer ned af stigen. Agenten i Peretes' værelse hopper ud hører en mand på gangen, som han hopper fem for at nakke. der opstår en god nærkamp med kniv e.lig. og vagten dør, men når dog at såre agenten. Bjarne og de to andre kommer ud på gangen og de fire er nu sammen. En af de to ude på murene prøver på at løbe over til hovedbygningen langs muren, men han bliver skudt af Olga. Den sidate mand udenfor ser glimtet fra Olgas riffel og bestryger stedet med et maskingevær fra et skydeskår. Olga bruger nu sine Super APDS skud og skyder manden igennem muren, dog når hun at blive såret. Der er nu kun en mand tilbag i borgen og han gemmer sig i spisesalen, hvor han henter nogle håndgranater. Det ender med kamp i spisesalen, hvor skurken når at kaste en håndgranat før han bliver skudt. Granaten skader og dræber måske en af agenterne. Sådan.

Eksempel 2. Charge!

Spillerne er mere voldeligt indstillede, så SpilleMesteren lader dem få nogle raketter på den Puma helikopter, som de vil benytte, og lader 12 vagter passe på borgen. Agenterne har en angrebs helikopter med raketter, hvor Pond

flyver og Lisa styrer maskingeværet i døren. De andre agenter lister sig op til borgen i ly af natten og ligger klar tæt ved den vestlige mur. Angrebet starter med at angrebshelikopteren kommer drønende og fyrer en sværm af raketter ind i den østlige del af borgmuren, der falder sammen inkl. det firkantede tårn. De andre agenter er i sikkerhed bag den vestlige mur, som de hurtigt kravler op ad. Angrebshelikopteren hænger svævende lidt fra muren imens Lisa skyder med sit maskingevær på må og få. De andre agenter kommer op på muren og en rykker ind i portbygningen imens de tre andre stormer via løbegangen ind i hovedbygningen. Agenten, der rykker ind i portbygningen, overrumpler totalt to vagter, der er ved at få et LMG op i et skydeskår, og skyder dem ned. Desværre så han ikke den mand, der var på vej op ad trappen bag ham og der opstår en voldsom nærkamp, som agenten til sidst vinder, dog bliver han såret. De tre andre agenter kommer ind på løbegangen over spisesalen og skyder hurtigt et par vagter, der står i salen. Derefter løber èn ned for at tjekke køkkenet mens de to sidste løber op af vindeltrappen. I køkkenet er der ingen og agenten løber siden tilbage. På den øverste etage kommer de to agenter i kamp med to vagter, der ligger for enden af den lange gang, og de kan ikke rykke længere frem. Problemet løses dog tilsidst vedhjælp af et par håndgranater, desværre nåede en af skurkene at hoppe ind i et værelse før granaten sprang og han får skudt en agent før han selv dør. Et par vagter forsøger at nå maskinkanonerne på toppenn af tårnet, men de skydes ned af Lisa. En ny skurk dukker dog op af lemmen og får såret Lisa. Pond er sej, og skyder skurken ud gennem sin siderude med sin pistol. Pond lander nu på toppen af tårnet, så han kan se hvor hårdt såret Lisa er. Lisa er ramt alvorligt i benet, men er ellers O.K. De andre agenter er nu kommet ind i radiorummet. Herfra ryder de rummet over dem med granater, rummet var dog tomt. Derefter løber de ned af vindeltrappen igen til spisesalen, hvor de kommer i lidt ildkamp med de sidste to folk, der dog løber ud af døren til gården. Ude i gården bliver de to folk dog mejet ned af agenten i Portbygningen, der har skaffet et maskingevær. Sådan.

Cyana vil også meget gerne deltage i angrebet, men helst i en mere passiv rolle f.eks. som helikopterpilot. Cyana frygter, at en vagt vil genkende hende og lave ballade. På samme tid ønsker hun at være i nærheden, så hun kan være sikker på slutresultatet.

Det er O.K. hvis der dør et par karakterer under angrebet, hvis de har fortjent det, da scenariet snart er slut.

Hvis karaktererne er meget uheldige eller dummer sig, kan du redde dem i sidste øjeblik, enten med Nick Furry og CIA-gutterne, en FN Langusta-kamphelikopter fra General Papillion eller med Mustafa og et par af hans venner.
Så snart angrebet er færdigt vil sårede agenter blive fløjet til militærhospitalet i Sarajevo. Imens kommer generalens mænd og henter kampvognene.

Scene nr. 8
Afslutningen.

Da scenariet bygger meget på karakterenes egen selvstændige efterforskning er det meget svært præcist at forudsige og give en løsning på hvordan slutningen vil udvikle sig.
Følgende ligger dog fast:
Kl. 18.00 er alle statsoverhovederne ankommet til Sarajevo.

Kl. 20.00 mødes parterne i den gamle Opera og skriver under på våbenhvilen. På dette tidspunkt sprænger bomberne også, hvis Cyana ikke stoppes forinden.

Hvis karakterne intet fatter vil følgende ske:
Omkring kl. 7.00 kommer agenterne tilbage til Sarajevo, hvor de kommer på hospitalet for at blive lappet, og ellers får noget søvn. Folk sover for nemhedskyld i FN-hovedkvarteret, hvor de får en sovesal stillet til rådighed. Lidt efter kommer Marder kampvognene til byen, og de bliver indsat omkring Operahuset. Cyana har sin "kontakt" Peretas med tilbage, og han fortæller, hvordan han blev fanget af de slemme muslimer fordi han vidste, hvad de var ude på.
Omkring middag er agenterne nogenlunde klar igen. Imens folk sov har Cyana enten hugget Bjarne Barsks Walkie Talkie, der kan udløse radiodetonatorer, eller hun har fået sådan en radio lokket ud af en FN-teknikker (Cyana er meget charmerende). Agenterne er lidt forvirrede og tåger lidt rundt i byen. Da det bliver hen mod aften opstår der sikkert en situation, hvor Cyana og Peretes er alene med en eller to af agenyterne. Pludselig bliver agenten/erne overfaldet og de dør, måske når agenten/erne at såre eller dræbe Peretes. Cyana og måske også Peretes får de to svenske fjolser til at køre sig ud til lufthavnen. Herfra udløser Cyana bomberne via. sin radio, hvorefter hun låner en helikopter og flyver væk.

Det er meningen, at spillerne skal fatte hvad der forgår lige før det er for sent, så de i sidste øjeblik kan nå at stoppe Cyana. Den mest perfekte slutning vil nok være, hvis karakterne lugtede lunten, imens Cyana og Peretes dræbte den enlige agent, og nåede at stoppe skurkene i at udløse bomben ude i lufthavnen lige før det var for sent.

Hvis spillerne har nogel spor og nogle mistanker, så prøv at placere nogle hints i sidste øjeblik, som kan udløse erkendelsen:
Hvis agenterne har spurgt Bruxelles om noget, kan de få svar til aller sidst. f.eks. om, at liget i lejligheden var bedøvet.
Hvis agenterne har haft lidt mistanke tl Marderne, kan Papillion f.eks. sige "Det var rart at vi fik vores PMV'ere tilbage til bevogtningen af operahuset, men de er nu ikke helt uskadt, Air-Condition anlæget er røget sig en tur i dem alle".
Prøv også at køre på det mærkværdige sammentræf: 5 kemiske-bomber, 5 Mardere og Cyana bestilte 5 radio-detonatorer.

Hvis bomberne sprænger, så vil gassen på et par minutter brede sig til ca. 1 kilometers diameter. Alle, der indånder gassen dør, hvis de ikke får special-medicin.

Beskrivelse af Byen.

Sarajevo var oprindeligt en stor kulturby med et par hundrede tusinde indbyggere. Byen ligger i en dal mellem flere store højdedrag deriblandt Igman-bjerget. Byen er en underlig blanding af smukke gamle bygninger og grimme beton-højhuse fra kommunismens tid. Over 10 års krig har efterladt sig en hærget og grim by; få huse er uden granat-ar og hele boligblokke er forvandlet til øde ruiner. I dag bor der 200.000 i byen, heraf er de 150.000 flygtninge. De fleste flygtninge bor i intermistiske telt- og blikskurslejre i byens østlige del. De fleste af de "oprindelige" indbyggere bor i Ilidza forstaden, der er byens mest velbeva-

rede og uberørte område. Her er et meget stort muslimsk kvarter, hvor også den meget berømte/berygtede bazar findes. Bazaren, der ligger som tætte boder i en labyrint af små gyder, er et stort marked for alverdens forskellige varer, hvoraf de fleste er indsmuglet; her kan købes alt fra russisk kaviar til amerikanske anti-tank missiler.
Byen bevogtes af en garnison på omkring 10.000 FN-soldater, der alle er stilet til rådighed af EF. Soldaterne kommer primært fra Frankrig, men alle 16 EF-lande er repræsenteret med i det mindste et symbolsk antal soldater. Garnisonen ledes af den franske veteran fra Algeriet, General Papillon.
Hele vejen rundt om byen er der langt en linie af velbefæstede stillinger med minefelter, maskingeværsreder og anti-tank våben. Lidt nord for byen har FN en stilling på en bakketop, der bruges som radarstation og udkikspost. Stillingen er veludrustet med anti-luft kanoner og SAM-batterier (Surface to Air Missiles).
Omkring byens centrum ligger en yderst velbeskyttet ring af fæstningsværker. Inde i det centrale fæstningsanlæg ligger General Papillions hovedkvarter samt byens gamle opera, hvor topmødet den 11. november skal afholdes. Topmødets sikkerhed har højeste prioritet, så hele den centrale fæstning er næsten totalt isoleret; kun FN-panservogne må komme ind og kun folk med specielle passér seddler har adgang.
Byens livsvigtige lufthavn ligger mod syd og har to brugbare landings/startbaner. Før våbenhvilen var lufthavnen ubrugelig pga. hyppige artilleriangreb, så alle forsyninger måtte kastes ned fra fly. For tiden er lufthavnen rimelig sikker, men i ny og nå slår en granat alligevel ned trods våbenhvilen.
Sarajevo er en belejret by; mod nord og vest står de serbiske militser, mod syd makedonierne og mod øst kroaterne. Det frarådes meget at bevæge sig udenfor FN's stillinger, da mange mere eller mindre selvbestaldiget snigskytter huserer i området.

FN-styrken.

Byens FN-styrke er på omkring 10,000 mand under ledelse af General Papillion. Alle Fn-soldaterne er udsendt af EF. Følgende udstyr er tilrådighed for tropperne:
FA MAS & G3 automatrifler, MAB-P15 pistoler, G3 SG/1 & Fusil FR-F1 snigskytterifler, Armbrust raketstyr, H&K 69A1 granatkaster, Minimi, M2HB & MAG-58 maskingevær, MILAN anti-tank missiler, ADAT anti-tank og anti-luftværns system, MARDER & M113 mandskabsvogne og Leopard 2 tanks.
I lufthavnen er der Puma transporthelikoptere, Langusta kamphelikoptere, Herkules transportmaskiner og Euro-Fighter jagere.

Vejret m.m.

I den periode, hvor agenterne er i Sarajevo, er vejret meget dårligt; himlen er grå, det blæser meget og der er hele tiden byer og undertiden hagl. Der kan godt være frost om natten. Den megen regn har mudret alle veje og marker til. Det bliver mørkt omkring kl. 17.30 og lyst omkring kl. 6.00.

PUMA helikopter.

PUMA helikopteren minder meget om den amerikanske Bell Iroquis UH-1, hvis egenskaber fra grundbogen kan benyttes. I sidedørene på en PUMA kan monteres et MAG-58 maskingevær, der styres manuelt af en skytte, der står op i døren. En raketpod med op til 20 stk. lette ustyrede HE-raketter kan monteres på hver side af PUMA'en. Hver raket har en EK. på 15.

MARDER kampvognen.

Den type kampvogn, som kidnapperne kræver, er den tyske SPz Marder panserede mandskabsvogn.

Spz Marder PMV (Tyskland).
Besætning: 1 chauffør & 2 skytter.
Last: 7 passagerer.
Top hastighed: 75 km/t på vej.
Dieselkapacitet: 520 liter.
Dieselforbrug: 1 km/ liter.
MaM: -4.
Terræn effektivitet: 4.
PS: 12/10/5/8.
Udstyr: Radio, IR-lygte, kraftig IR-projektør og 6 stk røgkastere. I tårn; 1 stk. 20mm maskinkanon med 1250 skud og 1 stk 7,62mm MG-3 maskingevær med 2500 skud. 1 stk. 7,62mm MG-3 maskingevær med 2500 skud monteret sepereat bagerst på vognen. Maskingeværet betjenes indefra fartøjet.
Fartøjet forlades igennem en stor dør i fronten, igennem en luge i bagenden eller igennem en af de 7 luger i taget.
Marderen blev introduceret i 70'erne og er standardudstyr i de tyske panserinfanterienheder.

Når og hvis de kemiske bomber bliver monteret i Marderne, sker dette under en af ristene på fartøjets bagende, som normalt skjuler udluftningsanlæget til passagerer og besætning. Efter at bomberne er monteret virker udluftningen til besætningen ikke, hvilket de vil klage lidt over.

Karaktererne.

Her følger en kort gennemgang af de seks superagenter fra EUROFED.

Bjarne Barsk.

Bjarne Barsk er gruppens leder med rang af Overagent. Alle officelle kontakter f.eks. til General Papillion og Bruxelles bør ske igennem Bjarne. Bjarne har ansvaret for operation "Balkan Beach Partys" succes og agenternes sikkerhed, hvilket han måske skal huskes på en gang imellem.
Bjarne er også gruppens mest kendte person, da han har været meget i den danske presse. Både Jørgen "Smæde" Jørensen og de to dumme svenske MP'ere kender Bjarne.
Hvis du syntes, at agenterne kommer ud på et sidespor, så øv indflydelse ved at lade Bjarne huske et af de mange leder kurser, han har været på indenfor EUROFED.
Eksempler:
- Kurset om forbyggelse og bekæmpelse af tab og korruption, hvis nogle af agenterne "låner" noget af FN e. lig.
- Kurset om PR og vigtigheden af en positiv offentlig profil, hvis agenterne får problemer med Jørgen "Smæde" Jørgensen eller andre pressefolk.
- Kurset om stil og korrekt påklædning i kommisionen, hvis agenterne går for meget væk fra jakkesæt og solbriller. Gælder også, hvis agenterne taler for lidt EuroCom.
- Kurset om ligestilling og mindretalsbeskyttelse, hvis de to kvindelige agenter får særbehandling.
- Kurset om hemmeligholdelse og anonymitet, hvis agenterne kommer for meget i kontakt med pressen.
- Kurset om miljø og forureningsbekæmpelse, hvis agenterne ikke rydder op efter sig eller beskader dyr eller natur "Nu, hvor vi har demonteret de kemiske-bomber, kan vi lige så godt kaste dem i floden".

og ikke mindst:
- Kurset om beskyttelse af mindeværdige bygninger med relevance for europas fælles historie, hvis agenterne beskadiger borgen.

James Oxbridge Cameford.

James er udover Bjarne Barsk den eneste tilbageblivende agent fra EUROFED-2000 scenariet, og er derfor gruppens næstkommanderende. James er som englænder enormt snobbet, imod unionen og imod alt continentalt i almindelighed. James' vigtigste rolle er som gruppens pilot.
P.S. James har en 6. sans for farer - husk dette!

Jean Claude Marqued.

Jens Klaus er en stor fransk neger, hvis forældre oprindeligt kommer fra Kongo. Han er enormt stor og stærk og har været i fremmedelegionen. Jean Claude er gruppens mekaniker og elektriker. Han har en kuffert med en del teknisk udstyr og værktøj.

Olga Lawina.

Olga er fra Schwitz og en enorm kvinde med lange lyse fletninger. Olga er en mester i bjergbestigning, hvilket hun nok får brug for under angrebet på borgen. Olga er også gruppens snigskytte med en enorm riffel. Hun er generelt feministisk og finder det mandschauvinistisk at gruppen ledes af en mand.

Mario Franchi.

Mario er en sortsmudsket spanier med overskæg, skægstubbe, onde øjne og han har let til kniven. Mario er vild med Lisa og hader Bjarne som den pop-agent han er. Mario er ekspert i at bryde ind lydløst og dræbe med en kniv.

Lisa Ullsten Svenson.

Lisa er gruppens hug (der skal jo altid være mindst et godt hug i en gruppe agenter). Lisa er klassisk svensker med dybe blå øjne, lange lyse lokker og et sødt smil. Lisa er dog ikke lige så uintelligent som sine artsfæller, hvilket nok er det mest urealistiske i dette scenarie. Lisa er meget ny som agent, og kommer fra det svenske kriminalpoliti. Lisa ser op til Bjarne Barsk og er gruppens læge samt ekspert i politimæssig efterforskning. Lisa har aldrig været i kamp før, så hun skal eventuelt slå en del MMM tjeks, hvis hendes spiller ikke selv rollespiller dette.

Statisterne.

Følgende vigtige statister medvirker i dette scenarie:

Superagent og landsforrædder Cyana von Klemkenhofen.

Cyana er scenariets superskurk og hjernen bag det onde plot at ødelægge fredsprocessen i Jugoslavien. Cyana har som den eneste statist sit eget karakterark.
Beskrivelse: Cyana er 29 år og er en meget charmerende kvinde med langt rødt hår og kønne grønne øjne. Hun er meget intelligent og virker flink & venlig, men er faktisk så egoistisk, hensynsløs og grisk, at det tangerer til galskab. Cyana går altid bevidst og tjekket klædt og går generelt meget op i luxus og bekvemmelighed. Cyana er normal af højde, har en velformet atletisk skikkelse og har meget lange velplejede negle.
Baggrund: Cyana er halvt serber, halvt østriger. Hendes serbiske tilhørsforhold kender kun meget få til. Hun er opvokset i Wien, men har også været meget i Jugoslavien med sin far, før denne døde i starten af borgerkrigen. Cyana har en uddannelse som jurist bag sig, før hun blev optaget i EUROFED som agent. Cyana har været indenfor EUROFED de sidste fem år, og er kendt i organisationen som en dygtig og ambitiøs kvinde. Oprindeligt var Cyana ikke psykopat, og det eneste kriminelle hun lavede var at score lidt bestikkelse i ny og næ. I sommeren 2000 blev alt dog ændret, da Cyanas

far blev dræbt af Bjarne Barsk og de andre EUROFED agenter på den græske ø Thassos. Cyanas far var nemlig ingen anden end terroristen Renko Rasputin, der kæmpede indenfor organisationen "Den Nye Ordens Broderskab" mod EUROFED i en kamp om at få fingerne i en gammel russisk atombombe. Renko Rasputin blev sammen med de fleste andre terrorister dræbt af EUROFED og dette vendte op og ned på Cyana. Derefter var hun en kold psykopat med et blændende had til EUROFED og Bjarne Barsk i særdeleshed. Det sidste år har Cyana planlagt aktionen mod topmødet sammen med sin serbiske halvbror Peretes. Cyana er blevet lovet et meget stort beløb af en fremmed magt, der gerne ser et knæk i USA, USSR's og Europas internationale prestige, hvis attentatet lykkes. Den fremmede magt har også betalt for de pakistanske bomber.

Udstyr: Cyana har ikke noget udstyr, når hun bliver udleveret af "kidnapperne", men hun vil hurtigt prøve på at skaffe sig en pistol, en skudsikker vest og en maskinpistol eller automatriffel. Cyanas hemmelige våben er hendes meget lange fingernegle på pegefingerne, der skjuler en nål med sovemiddelet MegaSol, der virker næsten øjeblikkeligt.

Rollespil: Cyana er som de fleste pykopater en dygtig skuespiller og vil påtage rolle som en stakkels lidt hjælpeløs kvinde, der har været offer for nogle onde terroristers uhyrligheder. Lad måske Cyana være lidt "vampet" og overdrevent sukkersød og charmerende. Under kamp gribes Cyana af en blodrus, og hendes påtagede rolle krakelerer lidt.

Cyana er for klog til at falde i fæller eller gøre fejltagelser og vil altid forsøge at finde på en god undskyldning eller forklaring, hvis karaktererne stiller for mange nærgående spørgsmål.

Peretes Rasputin.

Peretes er Cyanas serbiske halvbror og leder af en meget yderligtgående og nationalistisk milits. Karaktererne møder sandsynligvis først Peretes, når de finder ham "indespærret" i borgens fangekælder.

Beskrivelse: Peretes er 33 år og har kort sort karsehår og en markeret hage. Som garvet soldat og aktiv deltager i borgerkrigen de sidste 10 år er Peretes en hård og grov person, næsten blottet for moral og samvittighed. Han styrer sin milits med streng hånd og lader ingen true hans position som leder. I selskab med andre mænd kan Peretes være selskabelig og humoristisk.

Bagrund: Peretes er indfødt serber og var før borgerkrigen underofficer i den jugoslaviske forbundshær. Da krigen kom kæmpede Peretes på serbisk side, hvor han havde stor succes med at arrangerer bagholdsangreb og sabotageaktioner. Da krigen havde varet et par år og den centrale del af landet lå hen i kaos startede Rasputin en lille selvbestaltet milits sammen med sin far Renko Rasputin. Peretes havde gyldne tider med sin far, og deres milits tjente store summer på at afpresse beskyttelsespenge, smugle våben plus narko og på plyndringer. Desværre stoppede al morskaben brat sidste sommer, da Peretes far blev dræbt af en EUROFED gruppe, der inkluderede Bjarne Barsk. Mordet på deres far førte Peretes sammen med sin østrigste halvsøster, som han delte hadet til EUROFED med.

Peretes er kendt og beundret af mange serbere for sin koldblodighed og kompromisløshed.

Udstyr: Når agenterne finder Peretes i kælderen under borgen har han kun noget laset tøj på, han vil dog så hur-

tigt som muligt forsøge at skaffe en pistol og/eller en riffel.

Rollespil: Peretes skal spilles som en ond og hensynsløs leder, hvis agenterne møder ham før kidnapningen. I rolle som stakkels fange virker Peretes usikker, skræmt og uskyldig. Hvis nogle af agenterne prøver på at snakke mere indgående med fyren, vil han forsøge at virke venlig og imødekommende, men han er ikke noget naturtalent som skuespiller, så han vil eventuelt lave fejl eller falde igennem.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	OB	Psi	Int	Uda	Uds	Hel
10	9	9	9	11	10	6	9	5	10	6

RT: 1d6. HP: 35. HeP: 6. MMM: 18.

Evner: Liste 14, Gemme 13, Undvige 16, Undersøge 9, Klatre 15, Svømme 9, Camouflage 12, Etikette (militær) 12, Jagt 14, Køre bil 12, Køre bælte 9, Køre truck 13, Overlevelse (Bjerge) 11, Våben teknik (projektil) 9, Eksplosiver 11, FO 13, Forhørelkse (tortur) 17, Hurtigtræk 13, Lederevne 15, Taktik (small group) 14, Flyve heli. 13, HIV 14, Riffel 16, Kaste 12, NV 14, TIV 15 og Ubevæbnet (Karate) 15. Taler Jugoslavisk 13, Engelsk 11, Russisk 9 og Tysk 10.

Skorpion. InI: 1d4. AR: 14.

Slag. InI: 1d4. OffAR:17. DefAR:13. OffARm: +2. Skade: 1d4+2.

Fordele: Vejrkender, Født leder, Stærke knogler og Cool.

Ulemper: Rygning, Pralende, Grådighed, Racist, Facist, Blodrus, Hidsig og had til EUROFED.

General Mourion Papillion.

Generalen er øverstbefalende for alle FN-tropper i Sarajevos garnison. Generalen fungerer som agenternes kontakt til Bruxelles og vil sikkert blive bedt om assistance og hjælp et par gange.

Beskrivelse: Papillion er en gammel franskmand på 73 år, der har været indenfor det franske forsvar siden 1949. Papillion holder sig godt i forhold til sin alder, men det korte brune hår er dog med tiden blevet gråt. Generalen har markant hage, hårde brune øjne, overskæg og dobbelthage. Generalen har på sine ældre dage påtaget sig en efterhånden imponerende bodegamuskel.

Generalen bærer stadigvæk stolt en gammel fransk officersuniform fra afrika med diverse ordener og en klassisk sort hat af den cylinderformede model.

Papillion er officer, gentlemand og militærmand ind til benet; hans største bekymring er omkring hans soldaters sikkerhed. Generalen mistede engang en hel deling mænd i Algeriet, så han bekymrer sig så meget om sine underordnedes sikkerhed nu, at han har fået mavesår. Generalen er en moralsk og god mand, der prøver på at gøre alting så godt som muligt. På sine gamle dage er Papillion blevet meget nostalgisk og distræt. Generalen er også forfaldet til et intensivt rødvinsdrikkeri. Han er også en stor fan af Edith Piaff.

Baggrund: General Papillion har ikke altid været general; for 52 år siden startede han som ung rekrut i den franske hær. Han kæmpede som menig i Vietnam og var officer i frankrigs operationer i Afrika. I 1962 ledte Papillion som løjtnant en deling soldater under en vigtig kamp. Hele Papillions deling blev dræbt - han selv blev hårdt såret i hovedet og kom sig først efter et år. Siden da har Papillion været naget af skyldfølelse over tabet af sine mænd, og han gennemspiller ofte slaget ved hjælp af små plasticsoldater. Efter Algeriet gjorde han tjeneste alle mulige steder i verden og endte altså som øverstbefalende for garnissionen i Sarejevo.

Rollespil: Generalen skal rollespilles som hjælpsom, pligtopfyldende, men også nostalgisk og en anelse konservativ.

Papillon vil under ingen omstændigheder risikerer nogle af sine "drenges" liv. Han vil heller ikke risikerer at våbenhvilen ødelægges.

Jørgen "Smæde" Jørgensen.

Denne mand er dansk journalist og krigs-korrespondent for det danske dagblad Ekstra Bladet. Jørgen holder til i Hotel Continentals bar, hvor han har et renome som garvet rotte i branchen.

Beskrivelse: "Smæde" er en afdanket fed dansk journalist på 55 år, der har været korrespondent i Sarajevo siden krigen startede. Han ser sig selv som en hårdkogt krigs-reporter, der kender krigen og byen som sin egen bukselomme. Jørgen sidder næsten altid i hotellets bar, hvor han pralende fortæller om alle sine scoops og de gange han er blevet såret. Han drikker meget og er sjældent ædru. Han har fedtet glat hår, er sjældent nybarberet og går i et lyseblåt jakkesæt med en gul skjorte, som har lange flipper. Tøjet er altid krøllet og med svedpletter under armene. "Smæde" kører rundt i en lille ramponeret Skoda fra 60'erne, og undskylder sit ringe køretøj med, at han jo må kunne arbejde "undercover" og "in cognito". Han er mandchauvinistisk, grådig, doven, alkoholisk, racist, pigeglad, selvhøjtidlig, pralende, løgner og slesk - altså en rigtig flink fyr.

Baggrund: Jørgen kommer fra København, hvor han er opvokset. Som ung var han en meget lovende og ambitiøs journalist, men efter hans unge kone gik fra ham med deres nyfødte barn er det gået ned af bakke for ham. Konen gik fordi han var begyndt at drikke lidt for meget for at kunne klare presset på jobbet.

"Smæde" har været koorspondent i Sarajevo i 10 år og kender mange mennesker og situationen godt.

Udstyr: Udover sit stilfulde tøj, et gammelt kamera, skodaen, sine lokale smøger (fordi de er de billigste), sin store lommelærke har Jørgen en PPK automatpistol, som han gemmer i sin jakkelomme som sikkerhed.

Rollespil: "Smæde" skal spilles som det charmerende menneske han er; han vil meget gerne i bukserne på de to kvindelige agenter og vil også gerne havde et interview med Bjarne Barsk. Jørgen kan føre agenterne til Mustafa i bazaren, biludlejeren Lakatos og lederne af borgerkrigens fraktioner.

MP'erne Kristianson & Kvast.

Disse to interessante tjenstemænd støder agenterne på flere gange.

De to svenske betjente fra militærpolitiet i Sarajevo støder agenterne første gang på i forbindelse med undersøgelse af Cyanas hotelværelse.

Beskrivelse: De to svenskere er store og muskuløse med brunt kommunefarvet hår og grove ansigter. De går i MP-uniformer med hvide hjælme, armbånd, knippel og pistoler. de har også hver en "Carl Gustav" maskinpistol i deres jeep.

De to svenskere er meget dumme og uintelligente; de har et særligt talent for dårlig timing samt manglende situations-fornemmelse.

Rollespil: De to svenskere optræder fast to gange i scenariet; den første gang før agenterne kommer, hvor de randsager Cyanas hotelværelse, og under overbytningen med kidnapperne, hvor de prøver på at ødelægge det hele.

Udover de to faste indslag kan du bruge betjentene når det passer ind, f.eks. kan de køre Cyana og hendes bror til lufthavnen lige før bomberne sprænger, de kan give agenterne et lift eller de kan vise dem vej til Mustafa eller "Smæde".

P.S. Kristianson og Kvast er taknemligt "lånt" af de svenske kriminalforfattere Sjöwall og Wahlöö.

Mustafa.

Mustafa er en tyrkisk smugler, plattenslager, kræmmer, tyv og kamelsælger, der holder til i den muslimske Ba-

zar, hvor han er en indflydelsesrig person.
Agenterne vil omkring lokale spørgsmål ofte blive ledt til Mustafa, især, hvis de bliver ved med at tro at muslimerne er skurkene.
Mustafa kan bruges til at fortælle agenterne følgende:
1) Muslimerne er glade for våbenhvilen og ønsker ikke at den bliver forstyrret med et evnetuelt attentat.
2) Serberne har størst grund til at saboterer våbenhvilen.
3) Der er en flod med røde bredder ca. 30 kilometer nord for byen. Tæt ved floden ligger en gammel fæstning, der vist nok engang har været brugt af nogle serbere.
4) Han kan vise vej til alle de lokale ledere for de forskellige grupper.
5) Måske ved han endda, at en portie på Hotel Continental er fanatisk serbier (Peretes' agent).
Deruden kan han skaffe agenterne udstyr og våben, som de eventuelt ikke kan få af Generalen.
Hvis karaktererne er meget overtalende og det drejer sig om at redde topmødet, kan han måske godt skaffe et par lokale muslimske soldater, der kan hjælpe agenterne (en god mulighed, hvis en heller flere agenter dør tidligt).
Beskrivelse: Mustafa er 39 år, meget stor og rund og har selvfølgelig skægstubbe samt mustache. Han går normalt i klassisk tyrkisk/østligt tøj (ikke snabelsko, men næsten) og ryger gerne vandpibe. Mustafa er en løgner og svindler, men han har et æreskodex, som han altid følger. Dette indebærer bl.a. at han altid holder sit ord, at han altid er venlig og respektfuld overfor kvinder (han frygter sin mor), samt at han aldrig vil angribe en ubevæbnet eller hjælpeløs. Mustafa har let til venskab og er meget hjertelig. Deruden lugter han af kamel.

Rollespil: Mustafa sidder næsten altid på en beværtning i bazaren sammen med et par venner og ryger vandpibe og drikker tyrkisk kaffe.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	OB	Psi	Int	Uda	Uds	Hel
10	7	6	11	8	10	12	10	7	10	9

RT: 2d4. HP: 30. HeP: 9. MMM: 18.
Evner: Liste 10, Gemme 9, Undvige 13, Undersøge 13, Klatre 9, Svømme 9, Camouflage 17, Etikette (Bazar) 17, Køre bil 13, Ride kamel 14, Køre truck 13, Lederevne 15, Overtalelse 14, Forhandling 13, HIV 14, NV 14, TIV 10 og Ubevæbnet (Boksning) 15. Taler Jugoslavisk 13, Engelsk 9, Russisk 7, Tyrkisk 15 og Tysk 10.
Våben:
.600 Nitro Express. Inl: 1d4+2. AR: 14.
Slag. Inl: 1d4+1. OffAR:18. DefAR:15. OffARm: +0. Skade: 1d4+3.
Fordele: Orienteringssans, Vellidt, Talegave, Svineheld og god humor.
Ulemper: Rygning, Pralende, Ædedolk, Hydrofobi, Fedme, Overtroisk, misbrug (hash), og Æreskodex.

Serbiske fanatikere.

Disse er Peretes' militsmedlemmer. Agenterne vil møde dem på borgen eller ved et eventuelt overfald.
Peretes' goons er alle garvede soldater uden megen moral eller skolelærdom.
Følgende evner og egenskaber kan også bruges for andre lokale soldater:

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	OB	Psi	Int	Uda	Uds	Hel
9	9	9	8	9	8	7	7	5	7	5

RT: 2d6. HP: 26. HeP: 5. MMM: 15.
Evner: Liste 12, Gemme 12, Undvige 12, Undersøge 7, Klatre 10, Svømme 8, Camouflage 9, Etikette (milits) 8, Køre bil 9, Køre bælte 9, Køre truck 9, Overlevelse (Bjerge) 9, Våben teknik (projektil) 8, HIV 12, Riffel 15, kaste 9, NV 12, TIV 10 og Ubevæbnet (slagsmål) 13. Taler Jugoslavisk 12, Engelsk 8, og eventuelt Russisk 7 eller Tysk 7.
Våben:
AK-74, AK-47, G-3 ell. M16A2. Inl: 1d4+1. AR: 15.
Slag. Inl: 1d4+1. OffAR:15. DefAR:10. OffARm: +0. Skade: 1d4+1.
Fordele: Cool.
Ulemper: Umoralsk, grådig, fanatisk nationalist plus flere.

Specialagent Nick Furry og hans raske svende.

Hvis du har lyst og tid kan du inddrage disse spøjse og farverige statister i scenariet.
Nick Furry, der er specialagent for CIA er på en mission i Sarajevo med samme formål som Cyanas oprindelige; find de kemiske bomber og stop ethvert attentat. Nick Furry er afsted sammen med fire af sine agenter: Cherry, Coke, Sprite og Sunkist. Agenterne bruger det geniale "cover" som et reportagehold for CNN.
Beskrivelse: Nick Furry selv er en rigtig "super"-agent med meget hår på brystet, sorte RayBan™'s og en rå jargon. Han er utrolig dygtig til næsten alt, men er ret dum og naiv. Han har fået at vide hjemmefra, at skurkene er kroater (kroatere dræbte flere tusinde amerikanske FN-soldater med en lille A-bombe for et par år siden), og det holder han sig til. Nick har sydstatsaccent, kort sort karsehår og amerikansk sportstøj eller jakkesæt på.
Cherry er en atletisk byttet dengsedreng med kort lyst hår, der elsker fint og meget dyrt modetøj.
Coke er en skaldet neger, der er forhenværende bokser og ret brutal.
Sprite er en ung splejset fyr med briller og fregner, der er gruppens tekniker.
Sunkist er et lækkert mørkhåret hug, der dog er kvalmende amerikansk.
Nick og Co. har en kameravogn, som dog viser sig at være probbet med våben, sprængstof, aflytningsudstyr etc.
Rollespil: Hvis du vælger at benytte Nick og vennerne, så lad agenterne møde CNN tv-holdet hele tiden i sådan en grad at de bliver mistænksomme. Skab rimeligt hurtigt en konfrontation mellem karaktererne og CIA-gutteren, men stop den dog før det ender med seriøs vold. Få Nick Furry og Bjarne til at snakke sammen.
Nick kan så fortælle om sin teori om et kroatisk komplot.
Hvis noget går helt galt kan Nick Furry også komme agenterne til undsætning enten på borgen, under overfaldet eller under slutopgøret i lufthavnen.

Personligt Handout for Lisa Ullsten Svenson.

Det typiske svenske sild; langt lyst hår, bedårende blå øjne, charmerende smilehuller, smuk figur og sukkersød stemme. Hvad atypisk er, er at hun desuden er veluddannet og intelligent.
Hendes navn er Lisa Ullsten Svenson, og hun blev overført fra det svenske kriminalpoliti til EUROFED for under halvandet år siden. Hun er endnu ikke færdig uddannet på agentskolen, men var tidligere en dygtig og succesrig kriminalbetjent.
Dette er Lisas første rigtige mission, så hun er meget opsat på at gøre et godt indtryk, især ser hun op til helten Overagent Bjarne Barsk. kamp og slagsmål har aldrig været Lisas speciale, og hun er stadigvæk noget bange og tilbageholdene, når det går hedt til. Deruden er Lisa bange for mørke, hvilket hun forsøger på ikke at vise.

Personligt Handout for Mario Franchi.

Den svedige lysserøde skjorte med store tresser-flipper sidder lummert på den senede krop, store stride hår vælter frem i den nedknappede skjorteåbning og skjuler næsten det tunge guldkors. Håret er mørkt samt krøllet, huden solbrændt og øjnene små og tætsiddende. Navnet er Mario, med M som i Macho og Mustache. Ansigtet er groft og ubarberet med et veltrimmet overskæg, der er den personlige stolthed.
Samvittigheden er lettere hullet af en blakket fortid som ungdomskriminel, hvilket dog har efterladt en serie specielle talenter, der bl.a. indkluderer 99 måder at dræbe med en kniv på. For seks år siden blev Mario dømt for at ha' stukket en turist ned, straffen var streng og lang. Efter et år var Mario dog så heldig at få en chance til; hvis han gennemførte uddannelsen på EUROFEDs agentskole, ville han slippe for straf, og fortiden ville være glemt så længe, at han holdt sig på måtten.
Agent-branchen passer Mario fint og han bestod uddannelsen med glans. Siden da har han været superagent i EUROFED, der dog stadigvæk holder et vågent øje med ham. Fortidens synder er en personlig hemmelighed.
Mario går normalt hverken for at være behagelig eller flink, men han kan være venlig overfor folk, som han har respekt for. Forskelligt fra de fleste andre bryder Mario sig ikke om sin overordnede Bjarne Barsk, der efter hans mening er en vattet pop agent. Anderledes er dog indstillingen til den svenske sild Lisa.

Personligt Handout til Olga Lawina.

Nationaliteten er schweizisk, fletningerne korngyldne og specialet bjergbestigning. Skikkelsen er høj, velformet, men måske en smugle for muskuløs. Olga Lawina er navnet og jobbet som EUROFED's førende ekspert indenfor klatring og bjergbestigning har været hendes i de snart fire år.
Olga er feminist, hvilket hun går meget op i, ofte til gene for hendes mandelige omgivelser. Hun er dog ikke kun hård og streng, men kan også være kærlig og moderlig.
Som en meget et meget usædvanligt fænomen for en bjergbestiger er Olga meget uheldig, hvilket diverse gamle brud og skader da også vidner om.
Frøken Lawina er tilfreds med sit job som EUROFED-agent, men hun er hverken fanatisk unionstilhænger eller særlig pligtopfyldende.
På trods af sit meget selvsikre ydre, kan hun godt miste fatningen i stressende situationer, især blandt mange mennesker.
Udover at være en dygtig bjergkyndig er hun også en habil finskytte. Hendes meget gamle Weatherbye riffel er hende meget kær.

Personlige Handout for James Oxbridge Cameford.

Der er ingen tvivl; det korte vandkæmmede hår, det mørke jakkesæt, den stolte britiske holdning og det snobbede kostskole engelsk - det er James Bond, blot formindsket med 25%. Det rigtige navn er Sir James Oxbridge Camefort og højden er lidt over de halvanden meter. James er opvokset på kostskole, hvilket har affødt et forfinet og snobbet engelsk. James' første drøm var at blive soldat og senere officer, men det var til hans store sorg udelukket pga. størrelsen og det faktum, at han var alvorligt farveblind. I stedet blev han ansat først MI5 og senere i EUROFED. Som agent fandt James sit livs forbillede i romanhelten Agent 007 James Bond, som han siden da, har forsøgt at leve op til. James følger efter omstændighederne meget godt med sin helt, dog er han betydeligt bagefter, når det gælder forholdet til det modsatte køn.
Forrige sommer var James på sin første "rigtige" mission sammen med Bjarne Barsk. Missionen udspillede sig i det græske øhav, hvor en gruppe fanatiske facister forsøgte at bjerge en gammel russisk atombombe fra en sunket ubåd fra 2. verdenskrig. James klarede missionen godt, hvilket affødte en forfremmelse til senioragent og næstkommanderende for aktionsgruppen.

Personligt Handout for Jean Claude Marqued.

De lange sorte rasta-krøller dækker nemt det smilende og mørke ansigt, men kroppen er umulig at skjule; over to meter høj og med en brystkasse på en meter. Fortiden i fremmedelegionen og en intensiv træningsplan levner ikke fedtet mange gram af kropsvægten på over hundrede kilo. Jean Claude Marqued siger det franske pas, men den mørke hud afslører forældrenes afrikanske fødeland. På trods af det imponerende og frygtindgydende ydrer er Jean Claude en rar og afslappet fyr med en grovkornet humor. Specialet er nærkamp, elektronik og eksplosiver. Jobbet som agent i EUROFED passer Jean Claude fint, dog savner han det tætte kammeratskab i legionen.
Når han kobler af er det med reggae-musik, rastafari-hygge og måske en lille pibe eller to.

Personligt Handout for Bjarne Barsk.

Det skræddersyede jakkesæt sidder perfekt om den veltrænede krop, kun den diskrete bule fra den lille automatpistol i skulderhylsteret bryder harmonien. Navnet er Barsk, Bjarne Barsk, Overagent i EUROFED og nyelig modtager af den nyindstiftede Kong Frederiks Tapperhedsmedalje. Ansigtet er stolt, håret er kort, brunt og velklippet, og øjnene hårde og charmerende. Den stolte og lidt stive holdning afslører fortiden som en jægersoldat i det danske forsvar. Normalt er humøret godt, men for tiden har mørket sænket sig over sindet pga. en ulykkelig affære med en charmerende italiensk fotomodel, der desværre også viste sig at være facistisk terrorist. Samvittigheden har det heller ikke for godt; forrige sommer dræbte en håndgranat, kastet af superskurken Arne Quisling, den svenske kollega Göran Okkarhanske. Göran døde fordi han ofrede sig ved at kaste sig på håndgranaten, der var tiltænkt Bjarne. Stadig nager sorgen og skyldfølelsen, for Bjarne var blot brøkdele af et sekund fra at stoppe Arne, før han fik kastet granaten. Den onde skurk er nu indsat på det nybyggede og topsikre EURO-fængsel på Gibraltar.
For at glemme smerten og sorgen har arbejdet som Overagent topprioritet, Bjarne levner sig sjældent plads til at privatliv eller hvile.

Handout nr. 1.

Personfil for:

Superagent Cyana von Klemkenhofen **0911-3-64109.**

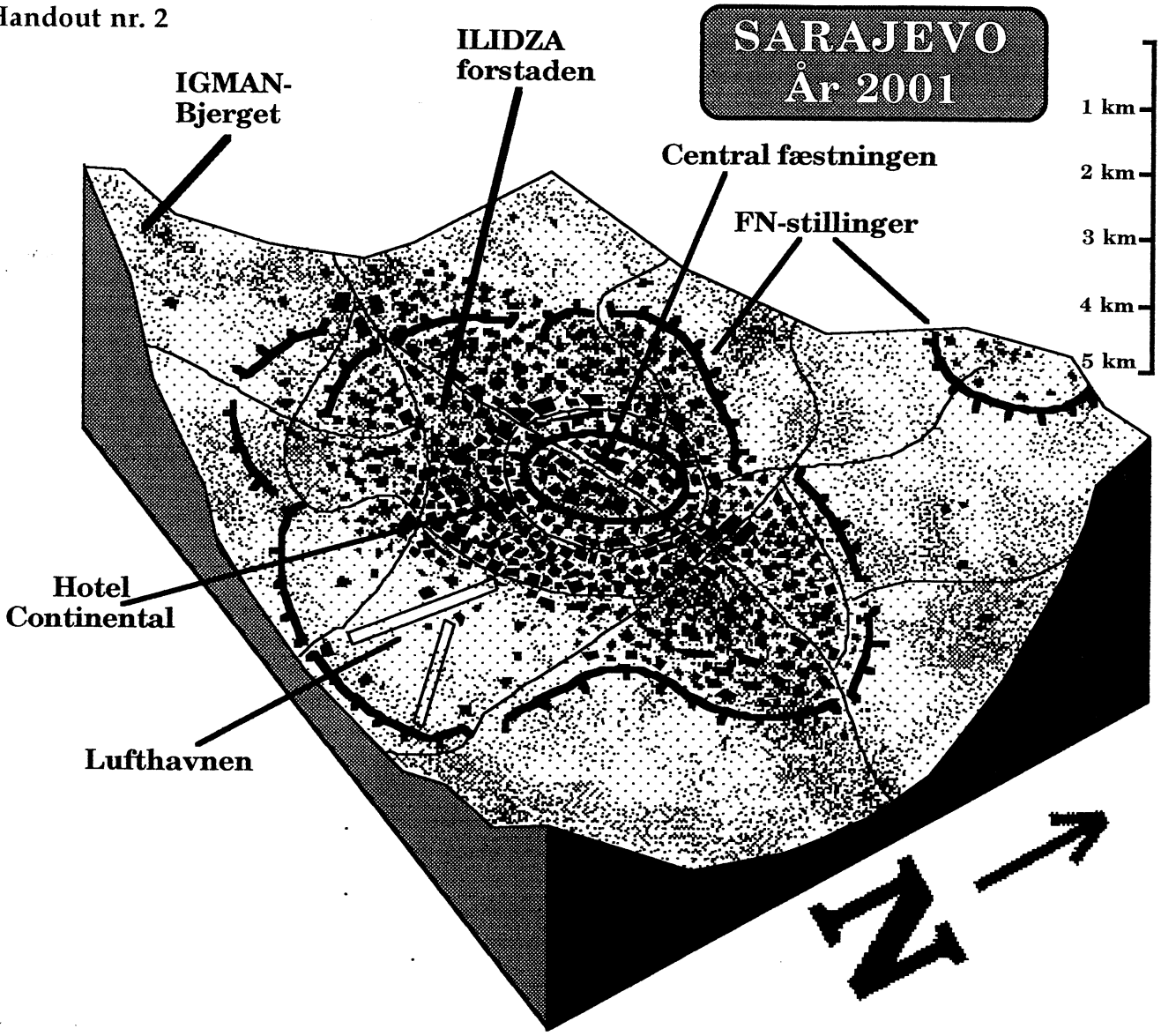
Personlige data:

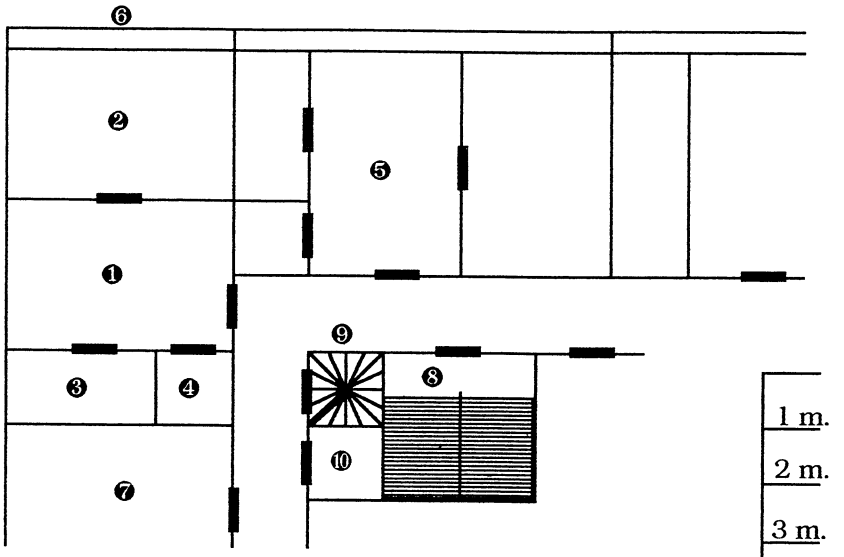
Fødested:	Wien i Østrig.
Fødselsdag:	3. December 1971.
Højde:	169 cm.
Vægt:	59 kg.
Hårfarve:	Langt glat rødt.
Øjenfarve:	Grønne.
Ægteskabelige stand:	Ugift.
evt. samlever:	------
evt. Børn:	------
Stilling:	Superagent i EUROFED.
Sikkerhedsstatus:	Rød-210-5X.
Civil Adresse:	Ramtstrasse 56. Wien.
Telefon nummer:	009-43-190-639205.
Ansættelsestidspunkt:	1. Juni 1997.
Tjenestevåben:	Glock-17, reg.nr. 988-257H.
Speciale:	Almen efterforskning.
Sprog:	Tysk, Engelsk, Italiensk, Jugoslavisk samt EuroCom.
Nuværende mission:	Mission 98-67355-Q8. Selvstændig efterfoskning i ex-Jugoslavien vedrørende trusler mod våbenhvilen.

Foto:

Fingeraftryk:

Handout nr. 2


SARAJEVO
År 2001
IGMAN-
Bjerget
ILIDZA
forstaden
Central fæstningen
FN-stillinger
Hotel
Continental
Lufthavnen
1 km
2 km
3 km
4 km
5 km
N



1. Cyanas stue.
2. Cyanas soveværelse.
3. Cyanas torilet & bad.
4. Cyanas køkken.
5. Altanen.
6. Nabo.
7. Nabo.
8. Hovedtrappe.
9. brand- & reservetrappe.
10. Defekt elevator

Cyanas værelse på Hotel Continental

Handout nr. 3.

Handout nr. 4.

D. 7. november 2001.

Rapoport:

Rapport angående efterforskning, vedrörende personen Cyana von Klemkenhofens, forsvinden och mordet pä indtil videre uidentificeret person, av hankön.

D. 7. Nobvember 2001 kl. 7.00 om morgenen blev undertegnede och Politiassistent, Kvast kaldt op pä vores rute från hovedkvarteret och sendt til Hotel Kontinental.
Efter ankomst, til hotellet forhörte vi os mett personalet, der oplyste att en rengöringskone, havde set ett lig i Cyana von Klemkenhoffens, värelse.
Vi begav os begge til, omtalte värelse som vi proceduremaessigt sikrede och tjekkede, Värelset var gennemrodet, och. umiddelbart foran dören lå ett legme. En grundig undersögelse av legmet afslörede att det tilhörte en var av hankön, ung, mörkglödet och måtte betragtes som död i henhold til gäldende dödskriterier.
Döden, var öjensynligt indtruffet som fölge av ett skudsår i forhovedet. En minutiös undersögelse av området ledte til fundet av ett stk. patronhylster i stuen (vedlagt som bevismaterial nr. 1).
Der var ingen spor av värelsets beboer fröken Cyana von Klemkenhofen i det det udelukkes, att den afdöde var ovennävnte.
En grundig afhöring av personalet och av hotellets andre beboere förte ikke til noget, muligvis fordi folk taler sä dårligt engelsk.

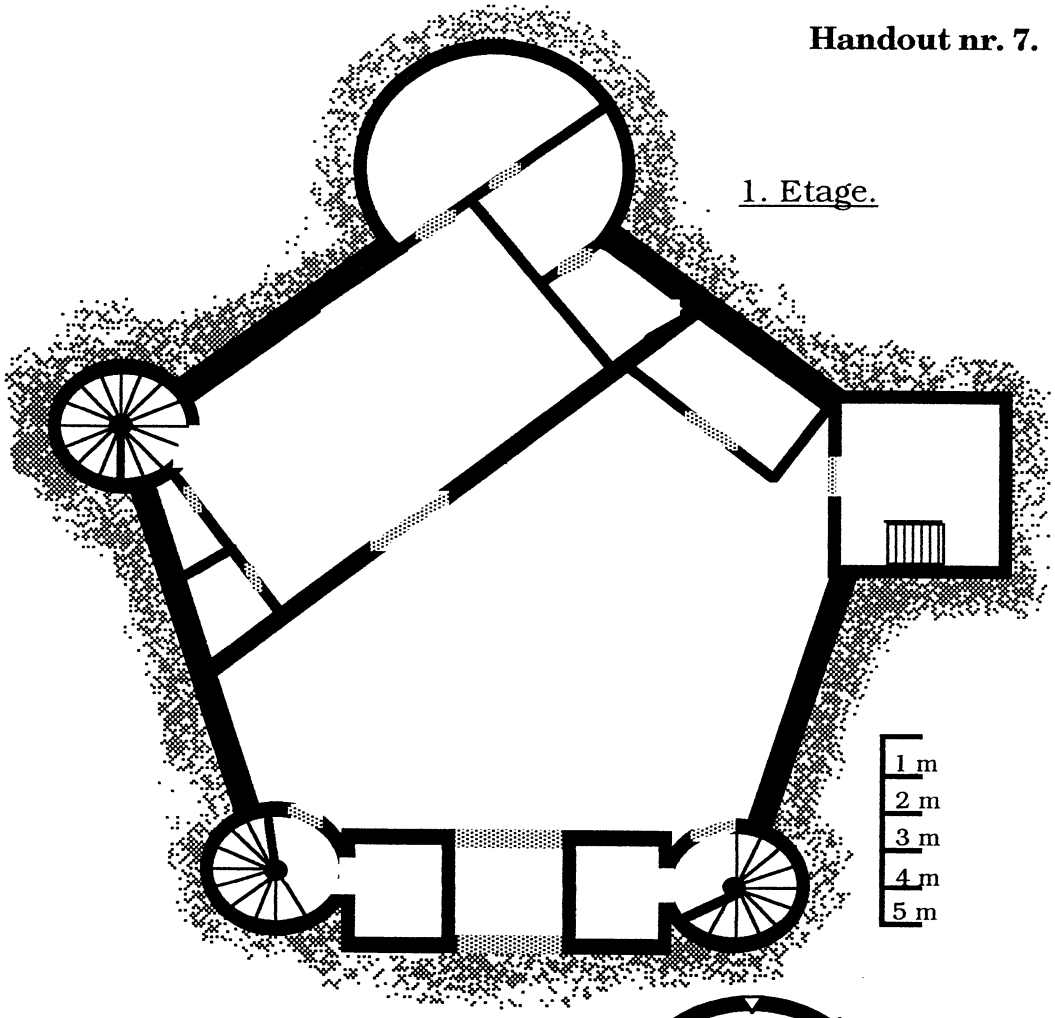
Overbetjent Kristianson.

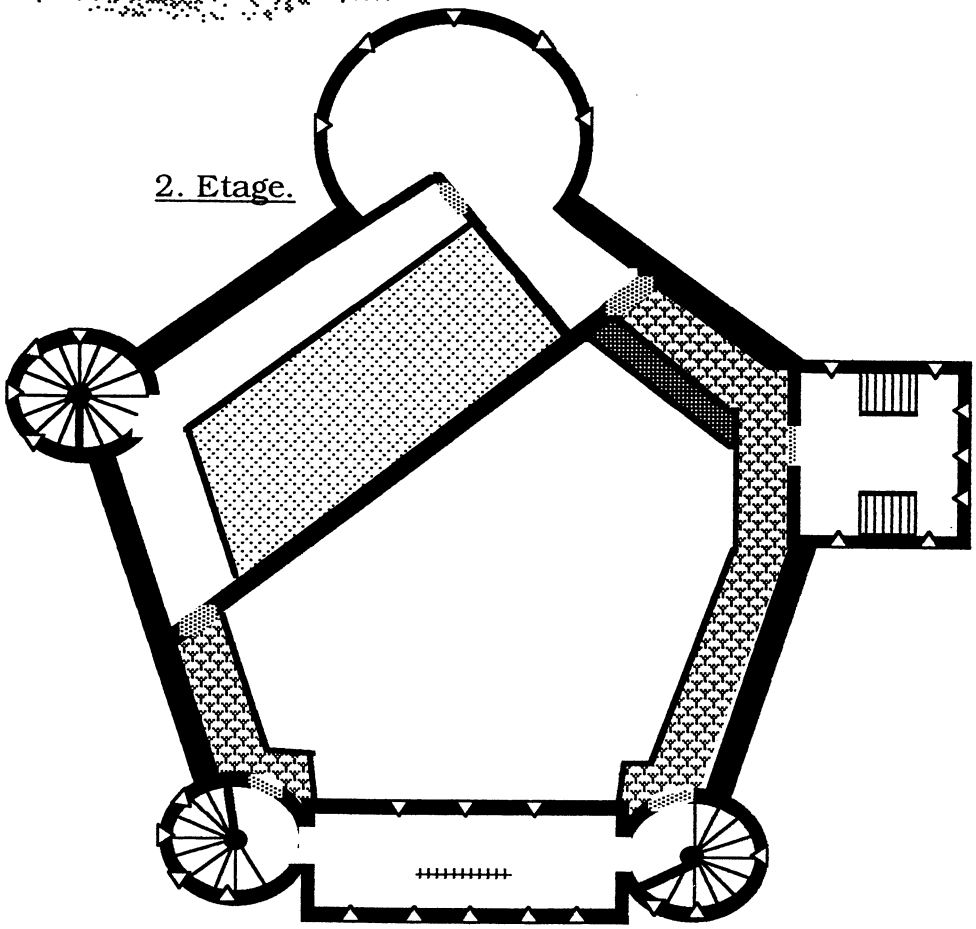
Handout nr. 5.

FLYGT SKUMLE VESTERLÆNDINGE, HVIS I IKKE VIL RAMMES AF ALLAHS GUDDOMMELIGE HÆVN!

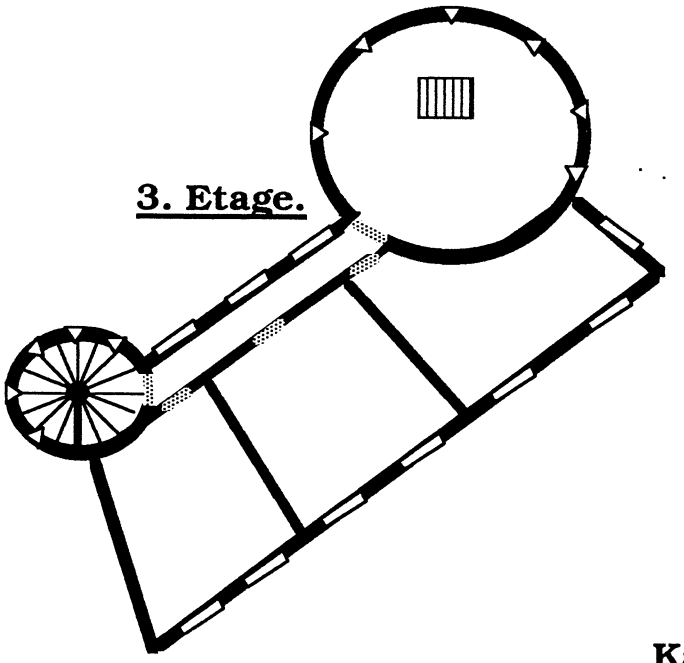
Handout nr. 6

Handout nr. 7.

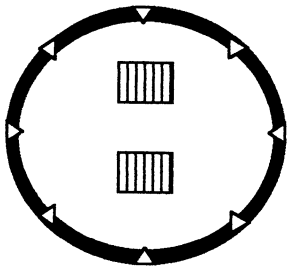




Handout nr. 8.

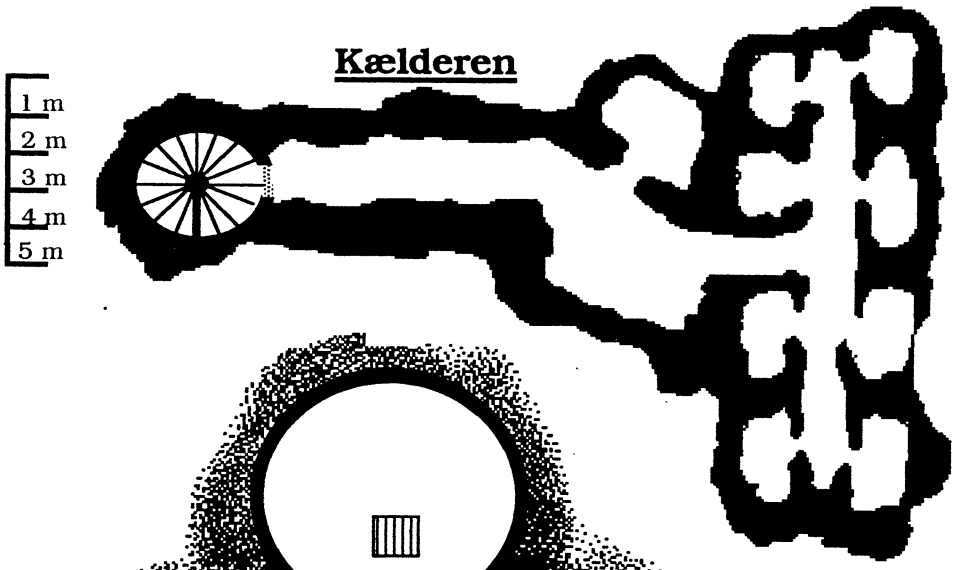


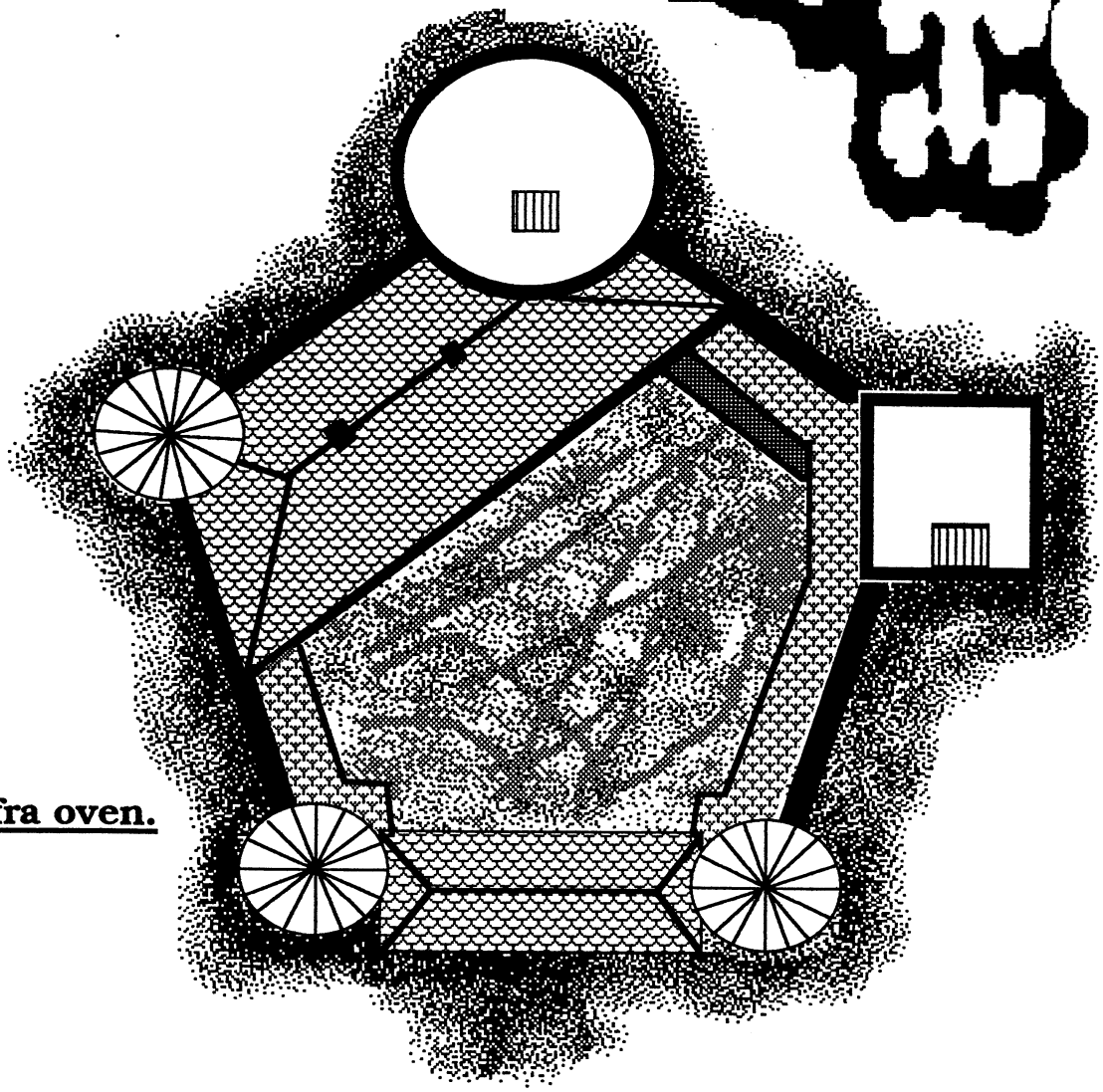
3. Etage.



4. Etage.

Kælderen





Set fra oven.

Spiller: _____ **Karakter:** Bjarne Barsk **Niveau:** _____

Profession: Super agent **Nationalitet:** Dansker **Race:** Nordisk **Alder:** 31 år
Titel/rang: Overagent **Kælenavn:** _____ **Køn:** ♂ **Vægt:** 83 kg
Type: Supersej dansk helteagent. **Øjne:** Grålblå **Hår:** Kort kommune **Højde:** 181 cm

Egenskaber.

STR:	10
SMI:	11
HUR:	11
STØ:	9
UDH:	12
OB:	13
PSI:	9
INT:	8
UDA:	7
UDS:	10
HEL:	9

SKB: +3
INB: 0
MMM: 19
Heldpoint 9
UP: _____
Reaktionstid 1d3-1
Bevægelse. Bevægelse i kamp:
Løb: 4,0 m/sek.
Gang: 2.0 m/sek.

Skade lokalitet & SB.

Skade lokalitet.

1d20.	Lokalitet.	AR mod.
1-8	Ben*	-3.
9-12	Arm*	-6.
13-18	Krop	-4.
19-20+	Hoved	-8.

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.
+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

Skadebeskyttelse.

ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
-15	-12	-3	Kevlar vest

EksSB: -1

HP & Skader.
Fuld HP: 37
Nuværende HP:
Skader:

SkjoldHP: _____
Type: _____
ProSB: _____
SkSB: _____
StSB: _____
DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
H&K P9S	5/+6	10/+0	20/-4	40/-8	4	—	SA	2d6	0.8	9 m	9·19 mm	1d2	16
H&K MP5SD3	5/+4	30/+0	62/-4	135/-8	5/6	—/-2	SA+A	2d6	0.7	30 m	9·19 mm	1d4	14

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Dolk	sk.	0.5	2d6	1d4	9	4
Spark	St.	0.75	1d6+3	1d4	17	13
Slag	St.	0.5	1d4+3	1d4	17	13

Ubevæbnet:

Stilart: Karate **Evne:** 15
DeffARm: -2 **OffARm:** +2 **DefAR:** 13

Forskellige angrebstyper:
Slag: 17 Benfej: 13 Afvæbning: 11
Spark: 17 Lås: 11 **Hærdning:** 17
Skalle: 13 Kast: 11

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	15	Camouflage	10	Eksplosiver	13
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	14	Dykning	15	Finde spor	14
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	13	Faldskærms udspring	14	FO	10
Undersøge (OB+INT)/2	10	Forførelse	13	Spionage	8
Klatre (STR+SMI)/2	13	Første hjælp	10	Lederevne	13
Svømme (STR+SMI)/2	15	Køre bil	14	HIV	14
Modersmål (INT+5) Dansk	14	Køre bælte	9	Pistol	16
Engelsk	13	Overlevelse (Jungle)	11	NV	10
EuroComm	10	Skyggning	10	Kaste	10
Tysk	8	Tavshed	15	Ubevæbnet (Karate)	15
Etikette (Militær)	12	Våbentekniik (Projektil)	12		

PseudoStats™ Inc.

Bjarne Barsk

Fordele:	Ulemper:
Senestærk	Rygning (kun Grøn Cecil)
Glimt i øjet	Pralende
Jernhelbred	Forelsket (Isabella Mussolini)
Reaktionseune	Moralsk
	Pligtopfyldende
	Forgeldet (300.000 til skattefar)
	Dødsfjende (Arne Quisling)
	Stor sorg (Göran Okkarhanskes dad)
	Berømt i Danmark

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Smart overlevelsesdolk		1
Kevlar vest		6
Hyster i bukselinneden		—
Jakkesæt (Mørk)		3
Civilttøj (Jeans + Sweather)		3
Ruskinsjakke		4
H&K P9S Automatpistol		2
3 mag. 9·19mm á 9 skud		1½
Lasersigte til H&K P9S		—
H&K MP-5SD3 lyddæmpet SMG		4
4 mag. 9·19mm á 30 skud		4
Thermografisk sigte til MP-5SD3		2
Walkie-talkie		1
LA-briller		1
Kuffert		1
Sportstaske		1
Taske med 10 kg C-4		21
4 detonatorer		1
4 radio detonatorer		1
Radio udløser		1
8 pakker Grøn Cecil		1
PAS & Papirer		—
Solbriller		—
10.000 ECU i pengebælte		—
Kong Frederiks tapperheds-medalje		—

Notater og livshistorie:

Spiller: Super Statist **Karakter:** Cyana von Kleinkeuder **Niveau:**

Profession: Super agent Nationalitet: Østriger Race: [illegible] Alder: 29 år
Titel/rang: Overagent Kælenavn: Køn: ♀ Vægt: 59 kg
Type: Sadistisk intelligent superskurk Øjne: Funklende Grønne Hår: Langt rødt Højde: 169 cm

Egenskaber.

STR:	10
SMI:	13
HUR:	14
STØ:	7
UDH:	11
OB:	12
PSI:	12
INT:	11
UDA:	10
UDS:	11
HEL:	9

SKB: +1
INB: 1
MMM: 18
Heldpoint: 9
UP:
Reaktionstid: 1d4 -1
Bevægelse. Bevægelse i kamp: Løb: 3,8 m/sek Gang: 1,9 m/sek

Skade lokalitet & SB.

1d20.	Lokalitet.	AR mod.
1 - 8	Ben*	-3.
9 - 12	Arm*	-6.
13 - 18	Krop	-4.
19 - 20+	Hoved	-8.

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.
+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

Skadebeskyttelse.

ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
-15	-12	-3	Kevlar vest

EksSB: -1

HP & Skader. Fuld HP: 33
Nuværende HP:
Skader:
SkjoldHP: Type: ProSB: SkSB: StSB: DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
MAB-P15	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	—	SA	2d6	0.7	15 m	9·19 mm	1d2	17
Glock 17	5/+6	12/+0	25/-4	50/-9	5	—	SA	2d6	0.8	17 m	9·19 mm	1d2	17
FA MAS	5/+3	50/+0	150/-4	300/-8	5/7	-1/-4	SA+A+BC	4d6	1.0	25 m	5.56·45 mm	1d2	17
AK-74	5/+3	66/+0	200/-4	400/-8	4/7	—/-3	SA+A	4d6	1.0	30 m	5.45·39 mm	1d2	17

Mange våben:

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Spark	sf.	0.75	1d6 +1	1d2	17	20
Slag	sf.	0.5	1d4+1*	1d2	16	20

Ubevæbnet:

Stilart: Filipinsk kampkunst Evne: 17
DeffARm: -3 OffARm: +3 DefAR: 20

Forskellige angrebstyper:
Slag: 17 Benfej: 17 Afvæbning: 16
Spark: 16 Lås: 15 Hærdning: 12
Skalle: 15 Kast: 15

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	16	Etikette (Beaukvati)	13	Skyggning	14
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	15	Dykning	14	Akrobatik	13
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	17	Faldskærms udspring	13	Lederevne	10
Undersøge (OB+IND)/2	14	Forførelse	16	Eksplosiver	10
Klatre (STR+SMI)/2	12	Første hjælp	10	Kommunikation	9
Svømme (STR+SMI)/2	15	Køre bil	13	Spionage	15
Modersmål (INT+5) Tysk	16	Køre bælte	10	Efterforskning	13
Engelsk	14	Køre MC	11	HIV	17
Italiensk	13	Navigation	8	Ubevæbnet (Filipinsk)	17
Jugoslavisk	12	Overlevelse (Skov)	9	Skuespil	15
EuroCom	10	Skiløb	10		

PseudoStats™ Inc.

* plus evt. sonegift fra reglene. Ofer wile udh tjek med -5; ved en eventuel negativ succes ~~[illegible]~~ ofrets evnetjek og trækkes fra IniI og RT. Afhænget fra -1 ekstra pr. 10. segment. Ved -10 bestemmelsesregles til

Cyana von Klemkenhaen

Fordele:	Ulemper:
Glint i øjet	Hader mandag
Charmerende	Selvsikker
Gevi	Grådighed
Dobbelt nationalitet	Racist
Cool	Storhedsvanvid
Jernhelbred	Klaustrofobi
No Pain	Fanatiker
	Hader EuroFed + Bjarne Busk
	Psykopat

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Taj		3
+ eventuelt:		
Skudsikker vest		5
Våben		
Negle nål med sovemiddel		—

Notater og livshistorie:

Spiller: Karakter: Mario Francio Niveau:

Santaniera-2001

Profession: Superagent Nationalitet: Spanier Race: Mavlos Alder: 31 år
Titel/rang: Kælenavn: "kniven" Køn: ♂ Vægt: 71 kg
Type: Snusbet & kriminel spaniol. Øjne: Mørke & tætsiddende Hår: Sort + overskæg Højde: 171 cm

Egenskaber.

STR:	11
SMI:	14
HUR:	11
STØ:	8
UDH:	10
OB:	12*
PSI:	7
INT:	8
UDA:	7
UDS:	10
HEL:	12

SKB: +2
INB: 0
MMM: 18
Heldpoint 12
UP:
Reaktionstid 1d4-1

Bevægelse.
Bevægelse i kamp:
Løb: 4,0 m/sek.
Gang: 2,0 m/sek.

* 14 i OB ved træning alene.

Skade lokalitet & SB.

Skade lokalitet. 1d20.	Lokalitet.	AR mod.	ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
1- 8	Ben*	-3.				
9 - 12	Arm*	-6.				
13 - 18	Krop	-4.	-15	-12	-3	Kevlar vest.
19 - 20+	Hoved	-8.				

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.
+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

EksSB: -1

HP & Skader.
Fuld HP: 28
Nuværende HP:
Skader:
SkjoldHP:
Type:
ProSB:
SkSB:
StSB:
DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
Colt Python	5/+6	19/+0	37/-5	75/-9	2	—	D	2d6+1	0.9	6c	9.33 mmR	1d3	13
m. eksplosiv								2d6+1*	0,5				
UZI	5/+4	33/+0	100/-4	200/-8	4/6	-/-3	SA+A	2d6+1	0.8	32 m	9.19 mm	1d4	13
Kaste kniv	5/+2	10/-1	15/-5	20/-9	—	—	Spids	2d6+2	0,5	—	—	1d2	17

* +3 til Critical Slaget.

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Balisong*	Sk.	0.5	2d4+2	1d2	17	12
Spark	St.	0.75	1d6+2	1d3	13	13
Slag	St.	0.5	1d4+2	1d3	18	13

Ubevæbnet:

Stilart: Slagsmål Evne: 16
DeffARm: -3 OffARm: +0 DefAR: 13

Forskellige angrebstyper:
Slag: 18 Benfej: 12 Afvæbning: 11
Spark: 13 Lås: 11 Hærdning: 11
Skalle: 12 Kast: 11

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	17	Dykning	10	Spionage	8
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	16	Jagt	13	Tyveri	16
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	17	Faldskærmsudspring	10	Åbne lås	17
Undersøge (OB+INT)/2	10	Køre bil	12	Mundafkæsning	15
Klatre (STR+SMI)/2	13	Køre MC	13	HiV	13
Svømme (STR+SMI)/2	13	Skygning	16	NV	14
Modersmål (INT+5) Spansk	13	Spille (kort)	17	Kniv	18
Engelsk	10	Tavshed	12	Kaste	14
EuroCom	4	Eksplosiver	11	Kaste kniv	17
Etikette (Underverden)	16	Forhørelse	15	Ubevæbnet (slagsmål)	16
		Sejle (Motorbåd)	12		

PseudoStats™ Inc.

* også kendt som en "Butterfly"-kniv.

Mario Franchi

Fordele:	Ulemper:
Boldøje	Dårlig vane (leger med sine knive)
Super talent (kniv)	Pralende
God høneke	Stædig
Refleksen	Grådighed
Cool	Misbrug (diverse)
Svimeheld (HeP siger +2 pr. stk.)	Impulsiv
	Hidsig
	Analfabet
	Overtroisk

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Colt Python revolver		3
6 speedloaders á 6 skud		1/2
3 speedloaders m. eksplosiv		1/4
UZI maskinpistol		7
Lyddæmper til UZI		2
4 mag. 9·19 mm á 32 skud		4
2 balisong		1/2
4 kasteknive		1
Pølsetaske		1
Walkie-Talkie		1
LA-briller		1
Lommekniv m. dirke		—
Kevlar vest		5
2 spil kort		—
1 chillum		—
5 gram hash		—
PAS & papirer		—
Lommelygte		1/2
Skulderhylster		—
Knojern		—
Taske med snusket tøj		6

Notater og livshistorie:

Spiller: _____ **Karakter:** Jean Claude Marquet **Niveau:** _____

Profession: Superagent Nationalitet: Franskmand Race: Neger Alder: 29 år
Titel/rang: _____ Kælenavn: _____ Køn: ♂ Vægt: 110 kg
Type: Stor humoristisk neger bamse. Øjne: Brune Hår: Rastabrøller Højde: 203 cm

Egenskaber.

STR:	14
SMI:	9
HUR:	9
STØ:	12
UDH:	12
OB:	11
PSI:	10
INT:	10
UDA:	9
UDS:	9
HEL:	9

SKB: +6
INB: 1
MMM: 20
Heldpoint 9
UP:
Reaktionstid 1d6
Bevægelse.
Bevægelse i kamp:
Løb: 5,0 m/sek
Gang: 2,5 m/sek

Skade lokalitet & SB.

Skade lokalitet.

1d20.	Lokalitet.	AR mod.
1- 8	Ben*	-3.
9 - 12	Arm*	-6.
13 - 18	Krop	-4.
19 - 20+	Hoved	-8.

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.
+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

Skadebeskyttelse.

ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
-15 / -20	-12 / -20	-3 / -10	Vest / Tung vest

EksSB:

HP & Skader.
Fuld HP: 42
Nuværende HP:
Skader:

SkjoldHP:
Type:
ProSB:
SkSB:
StSB:
DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
MAB-P15	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	5	—	SA	2d6	0.8	15 m	9.19 mm	1d3	15
Franchi SPAS12	5/+6	13/+2	45/-2	90/-5	3	—	SA	5d6	0.6	7 im	12 gauge	1d4	15

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Springkniv	Sk.	0.5	2d6+6	1d4	13	7
Spark	St.	0.75	1d6+6	1d4	18	15
Slag	St.	0.5	1d4+6	1d4	17	15

Ubevæbnet:

Stilart: SAVATE Evne: 15
DeffARm: +0 OffARm: +0 DefAR: 15

Forskellige angrebstyper:

Slag:	17	Benfej:	15	Afvæbning:	10
Spark:	18	Lås:	10	Hærdning:	15
Skalle:	11	Kast:	10		

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	14	Camouflage	14	Elektronik	14
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	14	Dykning	13	Mekanik	14
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	15	Faldskærmsudspring	16	Kommunik	11
Undersøge (OB+INT)/2	11	Foto	13	Eksplosiver	13
Klatre (STR+SMI)/2	15	Første hjælp	12	Datalogi	11
Svømme (STR+SMI)/2	15	Gastronomi	12	HIV	15
Modersmål (INT+5) Fransk	15	Køre bil	10	TIV	13
Engelsk	10	Spionage	10	NV	14
EuroCom	11	Tavshed	13	Kaste	8
Etikette (Militær)	13	Overlevelse (Ørken)	12	Ubevæbnet (Savate)	15
Etikette (Rasafari)	15	Våben teknik (Projektil)	14		

PseudoCats™ Inc.

Jean Claude Marqued

Fordele:	Ulemper:
Gode smagsløg	Hader mandag
God lugtesans	Pligtopfyldende
Orienteringssans	Genert
God humor	Distræt
Super cool	Akrofobi (Højdeskræk)
Hurtig heling	

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Sort springkniv		1/2
Skulderhylster		—
MAB-PI5 Automatpistol		2
3 mag. 9·19mm á 15 skud		1 1/2
Franchi SPAS 12 Shotgun		8
3 pakker á 20 haglskud		3
Sort sportstaske		1
Rastafari-tøj		3
Sort kampuniform		3
Klatrestøvler		2
Baret fra Fremmedelegionen		—
Kevlar vest		9
Tung kevlar vest		40
Farvet Rasta strikhue		—
Afgansk fåreskinsjakke		6
Fint kamera m. zoom		2
PAS & papirer		—
Walkie-Talkie		1
LA-briller		—
2 stk Chokgranater		2
I værktøjskuffert:		12
Minicomputer til fingeraftryk		
Skruemaskiner (mini)		
+ diverse elektronik &		
mekanisk værktøj		

Notater og livshistorie:

Spiller: _____ **Karakter:** Olga Lauring **Niveau:** _____

Profession: Super agent Nationalitet: Schweiz Race: _____ Alder: 33 år
Titel/rang: Senior sergent Kælenavn: _____ Køn: ♀ Vægt: 88 kg
Type: Feministisk bjergbestiger Madamme Øjne: Store grønne Hår: Gyldne flettinger Højde: 189 cm

Egenskaber.

STR:	12
SMI:	10
HUR:	10
STØ:	10
UDH:	12
OB:	10
PSI:	10
INT:	9
UDA:	9
UDS:	10
HEL:	9

SKB: +3
INB: 0
MMM: 20
Heldpoint 5
UP: _____
Reaktionstid 1d6

Bevægelse.
Bevægelse i kamp:
Løb: 4,6 m/sek
Gang: 2,3 m/sek

Skade lokalitet & SB.

Skade lokalitet.

1d20.	Lokalitet.	AR mod.
1-8	Ben*	-3.
9-12	Arm*	-6.
13-18	Krop	-4.
19-20+	Hoved	-8.

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.
+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

Skadebeskyttelse.

ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
-15	-12	-3	kevlar vest

EksSB: -1

HP & Skader.
Fuld HP: 39
Nuværende HP:
Skader:
SkjoldHP: _____
Type: _____
ProSB: _____
SkSB: _____
StSB: _____
DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
SIG P-210-2	51+6	121+0	251-3	501-7	4	—	SA	2d6+1	0.8	8 m	9·19 mm	1d3	15
.460 Weatherby	51+2	167+0	500-4	1000-8	1	—	EC(2)	6d6	2.5	3 im	11,6·74 mm	1d4	15

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Spark	St.	0.75	1d6+3	1d4	15	19
Slag	St.	0.5	1d4+3	1d4	16	19

Ubevæbnet:

Stilart: Filipinsk kampkunst Evne: 16
DeffARm: +3 OffARm: -3 DefAR: 19

Forskellige angrebstyper:
Slag: 16 Benfej: 16 Afvæbning: 15
Spark: 15 Lås: 14 Hærdning: 11
Skalle: 14 Kast: 14

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	10	Dykning	12	Våbenteknik (projektil)	14
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	10	Dyre trække	10	Forhøjelse	10
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	12	Etikette (Militær)	10	Ledeevne	10
Undersøge (OB+INT)/2	10	Faldskærms udspring	12	Flyve fly	13
Klatre (STR+SMI)/2	18	Første hjælp	12	Luftkamp (fly)	10
Svømme (STR+SMI)/2	13	Køre bil	12	HIV	15
Modersmål (INT+5) Schweizisk	14	Køre truck	12	TIV	15
Tysk	13	Overlevelse (Bjerge)	13	Ubevæbnet (Filipinsk)	16
Fransk	13	Skiløb	16	Ekstra hp · 5	5
Italiensk	12	Synge (Jodle)	13	Kaste	10
EuroCom	11	Tavshed	18		

Pseudocats™ Inc.

Olga Lauritsen

Fordele:	Ulemper:
Berserkergang	Glamsom
Vellidt	Homoseksuel
Cool	Selvsikker
No Pain	Feminist
Hurtig helving	Ædedolk
	Uheldig
	Demofobi (Bryst for masser)
	Impulsiv

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Skulderhylster		—
SIG P-210-2 Automatpistol		2
lyddæmper til SIG P-210-2		1/2
Laersigte til SIG P-210-2		1/2
4 mag. 9·19mm á 8 skud		1
.410 Weatherbye Riffel		10
Støttefod til riflen		1
LA-kikkertsigte til riflen		3
20 patroner 11,6·74mmB		3
3 patroner super ADDS 11,6mm		1/2
3 stk Håndgranater		3
Klatresko		2
Sort kampuniform		4
Kevlar vest		7
Klatrehakke m.m.		2
Tyndt reb 50m		10
Rebpistol med enterhage		2
Diverse kjoler i taskerne		8
walkie-talkie		1
PAS & papirer		—
Smykker		—

Notater og livshistorie:

Spiller: Karakter: Lisa Ullsten Svensson Niveau:

Profession: Superagent Nationalitet: Svensk Race: Skandinav Alder: 28 år
Titel/rang: Kælenavn: Køn: ♀ Vægt: 61 kg
Type: Svensk agent sild med hjerne. Øjne: Smukke blå Hår: Langt lyst Højde: 171 cm

Egenskaber.

STR:	9
SMI:	11
HUR:	12
STØ:	8
UDH:	10
OB:	11
PSI:	9
INT:	10
UDA:	11
UDS:	13
HEL:	7

SKB: +0
INB: 1
MMM: 14
Heldpoint 7
UP:
Reaktionstid 1d6
Bevægelse.
Bevægelse i kamp:
Løb: 3.6 m/sek
Gang: 1.8 m/sek

Skade lokalitet & SB.

1d20.	Lokalitet.	AR mod.
1- 8	Ben*	-3.
9 - 12	Arm*	-6.
13 - 18	Krop	-4.
19 - 20+	Hoved	-8.

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.

+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

Skadebeskyttelse.

ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
-15	-12	-3	kevlar vest

EksSB: -1

HP & Skader.
Fuld HP: 28
Nuværende HP:
Skader:
SkjoldHP:
Type:
ProSB:
SkSB:
StSB:
DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
Beretta M93R	5/+6	12/+0	25/4	50/-8	4	-2/-	SA+BC	2d6+1	0.8	20 m	9-19 mm	1d3	14

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Spark	St.	0.75	1d6	1d4	14	12
Slag	St.	0.5	1d4	1d4	13	12

Ubevæbnet:

Stilart: Kung Fu Evne: 12
DeffARm: +0 OffARm: +0 DefAR: 12

Forskellige angrebstyper:

Slag: 13 Benfej: 11 Afvæbning: 8
Spark: 14 Lås: 8 Hærdning: 12
Skalle: 8 Kast: 8

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	13	Danse (Moderne)	13	Mundaflæsning	13
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	14	Dykning	12	Overtalelse	15
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	16	Faldskærmsudspring	9	Skuespil	14
Undersøge (OB+INT)/2	18	Køre bil	15	Åbne låse	8
Klatre (STR+SMI)/2	10	Køre Motorcykel	17	Spionage	10
Svømme (STR+SMI)/2	12	Lystfiskeri	11	Jura	8
Modersmål (INT+5) Svensk	16	Skiløb	16	HIV	11
EuroCom	13	Skyttning	15	Pistol	14
Engelsk	11	Medicin	14	Kasta	9
Finsk	12	Efterforskning	15	Ubevæbnet (kung Fu)	12
Etikette (Bureaukrati)	9	Forklædning	12		

PseudoStats™ Inc.

Lisa Ulisten Svensson

Fordele:	Ulemper:
God hukommelse	Moralsk
Kondi	Pligtopfyldende
Charmerende	Rygning
Ambidextrøs	Scotofobi (Mørke skræk)

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Beretta M93R LMP		2
5 mag 9.19mm á 20 skud		3
Laersigte til Beretta M93R		1/2
Walkie-Talkie		1
Kevlar vest		5
Make-Up sæt		1/2
4 sæt pænt tøj		6
Kameran		—
Pas & papirer		—
LA-billeder		1
Lommekniv m. dirk		—
Lommelygte		—

Notater og livshistorie:

Spiller: _____ **Karakter:** James Oxbridge Camelford **Niveau:** _____

Sørgenfrivej 2000

Profession: Superagent Nationalitet: Engelsmand Race: Caucas Alder: 32 år
Titel/rang: Senior Agent. Kælenavn: Pond Køn: ♂ Vægt: 58 kg
Type: Snobbet engelsk kostskole knægt. Øjne: _____ Hår: Brun sideskilning Højde: 160 cm

Egenskaber.

STR:	9
SMI:	11
HUR:	12
STØ:	6
UDH:	11
OB:	12
PSI:	13
INT:	12
UDA:	12
UDS:	7
HEL:	10

SKB: +0
INB: 2
MMM: 15
Heldpoint 10
UP: _____
Reaktionstid 1d4-1

Bevægelse.
Bevægelse i kamp:
Løb: 3,5m/sek
Gang: 1,8m/sek

Skade lokalitet & SB.

Skade lokalitet.

1d20.	Lokalitet.	AR mod.
1- 8	Ben*	-3.
9 - 12	Arm*	-6.
13 - 18	Krop	-4.
19 - 20+	Hoved	-8.

* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.
+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.

Skadebeskyttelse.

ProSB:	SkSB:	StSB:	Rustningstype.
-15	-12	-3	Kevlar vest

EksSB: -1

HP & Skader.
Fuld HP: 28
Nuværende HP:
Skader:
SkjoldHP: _____
Type: _____
ProSB: _____
SkSB: _____
StSB: _____
DefARm:

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
Browning HP35	5/+6	11/+0	22/-4	45/-8	4	—	SA	2d6	0,7	13 m	9·19mm	1d2	17
Sturling L34A1	5/+4	40/+6	80/-5	160/-9	4/4	—/-2	SA+A	2d4	0.8	34m	9·19mm	1d3	17

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Spark	St.	0.75	1d6	1d4	14	13
Slag	St.	0.5	1d4	1d4	14	13

Ubevæbnet:

Stilart: Thai Boksning Evne: 12
DeffARm: +1 OffARm: -1 DefAR: 13

Forskellige angrebstyper:
Slag: 14 Benfej: 10 Afvæbning: 7
Spark: 14 Lås: 7 Hærdning: 15
Skalle: 9 Kast: 7

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMI)/2	14	Danse (vals m.m)	8	Forklædning	12
Gemme (OB+HUR+SMI)/3	16	Drageflyvning	11	Hurtigtræk	14
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	15	Dykning	10	Skuespil	10
Undersøge (OB+INT)/2	17	Faldskærms udspring	10	Flyve fly	14
Klatre (STR+SMI)/2	12	Forførelse	8	Flyve helikopter	16
Svømme (STR+SMI)/2	13	Køre bil	16	NV	10
Modersmål (INT+5) kostskole engelsk	17	Spille (Roulette o.lig)	12	Kaste	10
EuroCom	12	Tavshed	10	HIV	17
Fransk	13	Skyggning	13	Ubevæbnet (Thai boksning)	12
Russisk	12	Efterforskning	16	Luftkamp (fly + heli.)	12
Etikette (overklasse)	16	Spionage	17		

PseudoStats™ Inc.

James Bond

Fordele:	Ulemper:
Skarpskytte	Farveblind
Vaks	Selvsikker
Supersanser	Romantiker
6. sans.	Movalsk
Talegave	Smerteskræk
	Snobbet
	Forbilede "Agent 007"

Karakterskitse:

Kontakter:

Udstyr:	Placering:	Vægt:
Skulderhylster		—
Walkie-Talkie		1
LA-briller		1
Browning HP 35 pistol		2
4 mag. 9·19mm á 13 skud		1
Stirling L34 A1 hydraulisk dæmpet SMG		6
2 mag. 9·19mm á 10 skud		1 1/2
3 mag. 9·19mm á 34 skud		1 1/2
1 smoking		3
4 skræddersyede jakkesæt		8
Sort mappe		1
Sort kuffert		1
Stok m. skjult kniv		1
Solbriller		—
Lommelygte		—
Agent lommekniv		—
Forklædnings sæt		2
PAS & papirer		—
1000 ECU (egne)		—

Notater og livshistorie:

MUSTAFA

"SMÆDE"

CYANA

PÉRÈTÈS

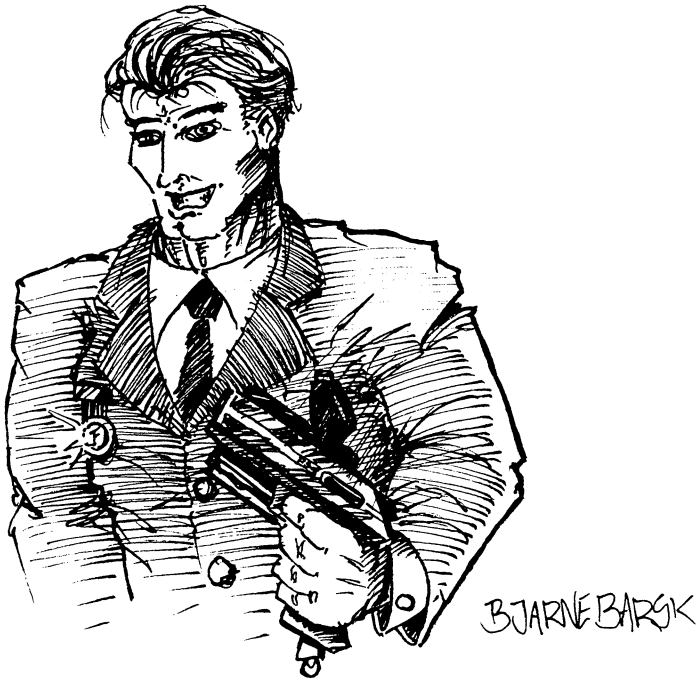
G.PAP.

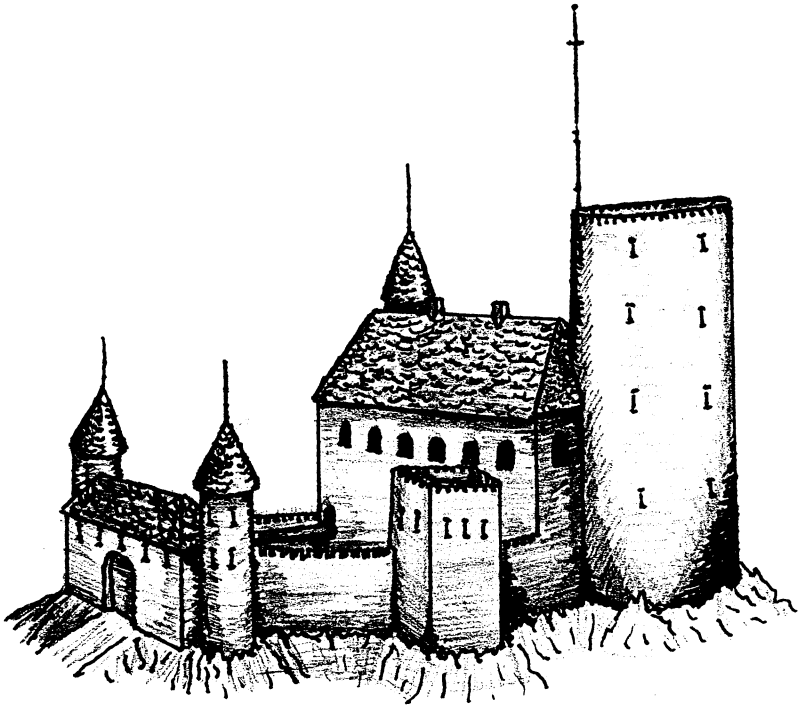
JEAN CLAUDE

MARIO FRANCHI

LISA

OLGA


BJARNE BARSK

J.O.C.

UN
MP
KRISTIANSON
UN
MP
KVAGT