

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E



av Åsa Roos
Ett groovy äventyr till Agents of S.W.I.N.G.
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://www.openclipart.org/detail/137599/woman-by-solo-137599>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

I dunklet syntes knappt färgen på den smakfulla turkosa lädersoffan. I dess djupa famn satt Miracle Joy förnöjt tillbakalutad och smuttade på en Harvey Wallbanger medan hon lät sin platåskobeklädda fot vipa lite.

Efter ett tag skymdes hennes utsikt över baren av en färgad man med enorm afrofrisyr.

“Doktor Joy? Doktor Miracle Joy?”

“Vem frågar?” svarade Miracle, lätt irriterad över att ha blivit störd i sina funderingar.

“Jag heter Gunn. Miles Gunn. Jag arbetar för T.R.O.U.B.L.E.”

Vid omnämmandet av den hemliga organisationen för Miracle upp på fötter. Snabbare än ögat slängde hon sin Harvey Wallbanger i ansiktet på Gunn och kastade sig över lädersoffan och sprang mot klubbens bakdörr.

Ett par kvarter bort vågade hon äntligen hämta andan. Hon hittade en telefonkiosk, slog ett nummer och fick svar.

“H-hallå? Är det S.W.I.N.G.? Jag heter doktor Joy och jag har T.R.O.U.B.L.E. efter mig. Snälla, jag behöver er hjälp!”

Innan Miracle hann säga mer lades en mörk hand över hennes mun, och Miracle kände ett nålstick i armen. Sedan blev allt mörkt.

Caveat Lector!

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E. är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet. Det innebär att det är kort, det har inte speltestats och det är inte korrekturläst. Det betyder att du som spelleder bör läsa igenom äventyret ett par gånger innan du spelleder och komplettera där du tycker att det behövs.

För den petiga läsaren kan jag meddela att jag i det här äventyret ohämmat blandar engelska och svenska. Det är ett av problemen med rollspel på engelska - ibland blir det svårt att hitta ersättningsord.

Stämningen i äventyret

Agents of S.W.I.N.G. är ett rollspel som utspelar sig på 60-talet och det lånar många drag ifrån spy-fi som Avengers. Stämningen skall därför vara lite smågalen och lätt psykedelisk. Det är akronymer till vänster och höger, platådojor, mickfrissor och höstackshår som gäller.

Synopsis

Den framstående feromonforskaren Miracle Joy har förts bort av organisationen T.R.O.U.B.L.E., förmodligen på grund av hennes häpnadsväckande genombrott inom kärleksferomoner.

Doktor Joy har helt enkelt kommit på en lukt som orsakar att den som sniffar på den blir handlös och passionerat förälskad i vem som än bär doften.

T.R.O.U.B.L.E.s agenter vill lägga vantarna på hennes forskning för egen del och har därför kidnappat dr. Joy.

S.W.I.N.G. kan inte låta ett så potentiellt sett kraftfullt vapen hamna i händerna på vem som helst och skickar därför ut ett team med agenter för att ta hand om problemet.

Undersökningarna startar i London på Braniac, en exklusiv klubb dit bara de smartaste har tillträde. Där får rollpersonerna reda på att Miracle kastat

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

en drink i ansiktet på Miles Gunn, en vapendesigner som frilansar för de som betalar bäst.

Jakten på Miles Gunn leder dem till T.R.O.U.B.L.E.s högkvarter i London, men det är en fälla! Den charmiga bartendern som givit dem ledtrådar till var de kan hitta Gunn har förrått dem. Han binder skrattade fast dem framför Miles Gunns senaste påhitt, den läckra lasern, som räknar ner mot deras undergång.

Våra hjältar tar sig förstås loss och kan med hjälp av ledtrådar på T.R.O.U.B.L.E.s kontor ta sig vidare mot Italien och Florens, där T.R.O.U.B.L.E. har sitt europeiska högkvarter och där Miracle Joy hålls fången.

Ett episkt fritagningsförsök görs som innehåller både falsk feromonkärlek och äkta vara. Det hela avslutas med en jättelik explosion och följs upp av en romantisk picknick på Italiens sköna kullar.

Introduktionen till äventyret

Agents of S.W.I.N.G. följer relativt strikta regler när det kommer till äventyrsstruktur. Jag har valt att använda mig av den strukturen jag med, eftersom det alltid är kul att testa nya sätt att göra saker på. Strukturen ser ut som följer:

Tie up the old - knyt ihop den gamla säcken. I det här fallet är det en parabolantenn som rollpersonerna är mitt uppe i att spränga.

- Brief for the new - Introducera det nya äventyret
- Investigation - Undersök och hitta ledtrådar
- Downbeat - Rollpersonerna misslyckas/ något går emot dem
- Resurgence - Rollpersonerna reser på sig igen med ny energi
- Climax - Uppgörelsen! Det är här fyrverkerier och explosioner äger rum.
- Aftermath - Rollpersonerna kan relaxa och håva in belöningen.

I Agents of S.W.I.N.G. måste också rollpersonerna hitta ett visst antal ledtrådar för att kunna ta sig vidare, men agenterna måste inte hitta samtliga ledtrådar.

Plot stress kallas det och det används för att mäta rollpersonernas framgång. Varje avsnitt har ett visst antal plot stress points, och för att gå vidare måste alla de poängen strykas. Varje del av avsnittet ger ett visst antal plot stress points. Plot stress points varierar med antal spelare. Det här äventyret är avpassat för fyra spelare ur poängperspektiv. Läs mer om Plot stress points på sidan 188 i Agents of S.W.I.N.G.

Tie up the old - P.Y.T.O.N.s parabolantenn

Rollpersonerna befinner sig mitt i Amazonas djungler, i färd med att minera en parabolantenn som skall användas för att skicka en dödsstråle ut i rymden som skall studsa på månen och orsaka stor förödelse när den speglas tillbaka på jorden

Placera rollpersonerna mitt ute på parabolen. Med ett brak går en av pelarna till den jättelika parabolantennen sönder. En av microladdningarna måste ha utlösts för tidigt och nu är goda råd dyra. Rollpersonerna måste ta sig till helipaden där S.W.I.N.G.s helikopter väntar innan parabolantennen kollapsar under sin egen vikt.

Det blir ett lopp mot klockan och mot övriga microladdningar som av någon anledning bestämt sig för att detonera i förtid.

Det är fritt fram för rollpersonerna att använda skills och stunts som de vill. Svårighetsgraden beror lite på hur du vanligtvis brukar spela dina spelare, men rekommendationen är att lägga den mellan Yawn och Solid.

Med ytterst liten marginal lyckas rollpersonerna ta sig in i den väntande helikoptern.

När agenterna har satts i säkerhet i luften faller hela parabolen samman och skrynklas ihop som en aluminiumburk i en pantmaskin.

Brief for the New - Jenna Sprye berättar om doktor Joy

Bredvid föraren i helikoptern sitter S.W.I.N.G.-agenten Jenna Sprye. Jenna introducerar sig när det står klart att gruppen inte längre är i fara.

“Mina damer och herrar, mitt namn är Jenna Sprye och jag har ert nästa uppdrag med mig.”

Jenna presenterar följande information till gruppen med agenter:

- För ett par dagar sedan fick S.W.I.N.G.s kontor i London ett mystiskt telefonsamtal.
- Telefonsamtalet bröts efter att personen som ringt presenterat sig som den framstående doftforskaren doktor Miracle Joy.
- Miracle Joy påstod att hon jagades av T.R.O.U.B.L.E., en ljusskygg organisation som S.W.I.N.G. inte haft mycket samröre med.
- Telefonsamtalet spårades till en telefonkiosk.

Det är här rollpersonerna kommer in i bilden. Miracle Joy måste återfinnas. Hennes forskning är oerhört viktig och kan få stor påverkan på det politiska läget om den hamnar i fel händer.

Rollpersonerna får i uppdrag att ta reda på vart Miracle Joy har tagit vägen och om möjligt säkra hennes forskning och frita henne. Möjliga startpunkter:

- Miracle Joys hem
- Telefonkiosken
- Miracle Joys arbete

Förberedelser

Jenna Sprye meddelar att alla övriga planer agenterna kan tänkas ha haft numera är uppskjutna. I London väntar ett möte med Auntie och Uncle för att förbereda uppdraget.

Det här innebär egentligen bara att rollpersonerna får möjlighet att ställa lite extra frågor och få utrustning av Uncle.

Investigation Phase - Miracle Joys liv

Sex plot stress points krävs för att gå vidare till nästa fas i äventyret. Det finns scener med sammanlagt 10 poäng som leder rollpersonerna vidare i den här fasen av äventyret:

- Undersöka telefonkiosken: 1
- Undersöka Miracle Joys hem: 2
- Hitta Miracle Joys dagbok: 1
- Undersöka Miracle Joys labb: 2
- Prata med Bambi DuJour: 1
- Prata med Peggy Bliss: 1
- Hitta Braniac-klubben: 1
- Prata med Eugene Bottle: 2

Telefonkiosken

Plot stress points: 1

Telefonkiosken befinner sig i ett av Londons hippaste kvarter. Det är en lite undanskymd plats. På telefonen finns en rad märken och repor. Det verkar inte som att det finns så värst mycket ledtrådar här, men en solid success eller bättre avslöjar följande:

- En tom spruta, insparkad under telefonkiosken. En analys av det kvarvarande innehållet avslöjar ett starkt sömnmedel.
- Fingeravtryck kan lyftas från sprutan. De tillhör en viss Miles Gunn.
- Ett visitkort från klubben Braniac inklämt mellan telefonen och väggen.

Miracle Joys hem

Plot stress points: 2

Miracle bor i ett av de coolaste Londonkvarteren och det märks att hon håller sig uppdaterad om vad som är inne.

I taket hänger läckra runda lampor i vitt. På golvet, som är svart, ligger en grön, långhårig matta. Två äggstolar står på varsin sida om ett lågt soffbord, och en av väggarna tas upp av en bar, bakom vilken det hänger ett läckert draperi i orange och svart. Kort sagt, Miracle har koll på vad som är hett.

Köket går i rosa och sovrummet i orange och brunt. Arbetsrummet går i turkos och vitt.

Det krävs en hip success för att hitta Joys anteckningar om hennes feromonforskning. Av den kan de utläsa följande:

- Offret överväldigas av sexuell lusta och kan inte stå emot den häftiga förälskelsen som uppstår.
- Offrets feromoner måste vara kompatibla med den som bär doften. Annars händer inget mer än tillfällig sinnesförvirring.
- Effekten sitter i i fem minuter
- Miracle Joy har många anteckningar om ett motgift - en feromonneutraliserare - som hon tänker introducera för Peggy Bliss, hennes forskningsassistent.
- Bland pappren ligger en inbjudan till ett seminarie, undertecknat Miles Gunn. På papperet står "T.R.O.U.B.L.E. är inte ett alternativ" handskrivet.

För att hitta Miracle Joys dagbok (1 plot stress point) krävs minst en solid success. Dagboken ligger i en hemlig låda i hennes skrivbord och avslöjar:

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

- En djupgående rivalitet med doktor Bambi DuJour som är ute efter samma forskningspengar.
- Miracle uttrycker en viss rädsla för vad DuJour kan ha sagt till T.R.O.U.B.L.E., de verkar veta alldeles för mycket om hennes forskning.
- Att T.R.O.U.B.L.E. och särskilt Miles Gunn gjort många Ouvertyrer mot Miracle och att hon konsekvent sagt nej.
- Att Bliss givit henne numret till S.W.I.N.G. - Peggy Bliss pojkvän jobbar där - men att Joy inte vet något om S.W.I.N.G. utöver numret.
- Att Joy känt sig förföljd i ett par veckor.
- Att Joy blivit medlem i klubben Braniac - en bar för smarta personer.

Miracle Joys labb

Plot stress points: 2

Miracle Joy arbetar på företaget Pixie Medtech, ett företag hon äger tillsammans med Bambi DuJour och Edward Kaugh. Företaget är relativt framgångsrikt.

Miracle Joys labb är stort. Det har en reception där Eric Twill tar emot kunder, ett kontor där både Peggy Bliss och Miracle Joy arbetar, samt själva labbet som är populärat med tre personer i vita rockar varav en är Peggy Bliss.

Bliss ger rollpersonerna full tillgång till både labb och Miracle Joys kontor om de berättar att de kommer ifrån S.W.I.N.G..

Undersökningar i labbet ger vid handen att:

- Offret överväldigas av sexuell lusta och kan inte stå emot den häftiga förälskelsen som uppstår.
- Offrets feromoner måste vara kompatibla med den som bär doften. Annars händer inget mer än tillfällig sinnesförvirring.
- Effekten sitter i i fem minuter
- Det vill säga samma information som de hittat i lägenheten, minus motmedlet. I labbet krävs dock inga slag för att hitta informationen.

Bambi DuJour

Plot stress point: 1

Bambi DuJour har ett enormt hår, en liten vit dräkt och skyhöga platåskor. Hon har också enorma rådjursögon. Bambi DuJour låtsas inte om, eller visar i vilket fall som helst, inte den animositet som finns mellan henne och Miracle.

Det är bara om rollpersonerna verkligen pressar henne som dr. DuJour erkänner vad hon gjort.

Hon är bekant med Miles Gunn och har, under en romantisk middag, låtit undslippa sig att Joy är stadig kund på klubben Braniac, en klubb hon själv aldrig skulle sätta sin fot i.

Dr. DuJour är inte medlem i T.R.O.U.B.L.E., men hon har sålt en del av dr. Joys forskning till dem.

Peggy Bliss

Plot stress point: 1

Peggy Bliss är dr. Joys trogna researchassistent och vet nästan lika mycket om feromonerna som dr. Joy själv. Avslöjar rollpersonerna för Bliss att dr. Joy

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

kommit på formeln för ett motmedel kan Bliss syntetisera det. Hon kan också förse rollpersonerna med en eller ett par sprayflaskor feromon.

Peggy Bliss kan berätta samma information som rollpersonerna kan utläsa i labbet. Om de pratar med Peggy behövs inga slag för att få reda på informationen.

Peggy kan också berätta att dr. Joy känt sig bevakad och nästan trakasserad av Miles Gunn, frilansande vapendesigner och T.R.O.U.B.L.E.-agent.

Mer information Peggy Bliss kan bistå med:

- Dr. Joy och dr. DuJour tävlade om samma bidragspengar och kunder. Att dr. Joy försvunnit kan inte vara en dålig nyhet för dr. DuJour.
- Dr. Joy blev upptagen i klubb Braniac för inte länge sedan, något Miracle är stolt över.
- Peggy gav dr. Joy numret till S.W.I.N.G. men har inte avslöjat några hemligheter.

Klubb Braniac

Plot stress point: 1

Klubb Braniac släpper inte in vem som helst i klubblokalen. Lyckligtvis ör S.W.I.N.G. inflytelserika och kan fixa tillträde till Braniac

Braniac är en klubb vars medlemmar alla har hög intelligens, och innehar viktiga poster i forskarsamhället. Att bli inbjuden till Braniac är att få godkännande av eliten.

Braniacs gäster kan berätta följande:

- Dr. Joy var en välsedd och sprudlande gäst.
- För ett par dagar sedan ställde hon till med ett uppträde när hon kastade en drink i ansiktet på Miles Gunn och sprang ifrån klubben.

Eugene Bottle

Plot stress point: 1

Eugene Bottle är charmig, debonnair och elegant. Det är få som går in på Braniac som inte märker Eugene, och det finns mycket lite som pågår på Braniac som Eugene inte märker.

Eugene kallar över rollpersonerna när han märker att rollpersonerna frågar om dr. Joy och Miles Gunn.

Eugene Bottle är inte bara bartender, han är även agent för T.R.O.U.B.L.E. och när han inser att S.W.I.N.G. är Miles Gunn och Miracle Joy på spåren ger han rollpersonerna felaktig information om T.R.O.U.B.L.E.

Eugene Bottle har följande att säga:

- Ja. Miracle Joy kastade en drink i ansiktet på mr. Gunn. Det var en Harvey Wallbanger. God drink. Synd att den blev föremål för en kostym och inte en törstig strupe.
- Miles Gunn är stammis. Eugene har hans visitkort (adressen till T.R.O.U.B.L.E.s högkvarter)

Namn	Bonus	Special
Feromon	+3	Aspect: Charm your pants off
Anti-feromon	+3	Aspect: Immune to sex kittens

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

Harvey Wallbanger

4-6 cl Vodka

Apelsinjuice

1 cl Galliano

Skaka Vodka och apelsinjuice

Serveras i highball-glas

Stänk ca 1 cl Galliano på toppen

Historierna om Harvey Wallbangers uppkomst är nästan lika många som denna klassiska drinks fans. Favorithistorian utspelar sig i New Yorks börsvarter efter det stora börsraset som utlöste 1920-talets stora depression.

På en bar in närheten av Wall Street satt en aktiehandlare vid namn Harvey och beställde drink efter drink bestående av vodka, apelsinjuice och Galliano. Efter varje glas ställde han sig upp, gick över till andra änden av rummet och dunkade huvudet hårt i väggen. Sedan beställde han in en till...

- Miles Gunn är en otrevlig typ som förväntar sig att alla skall dansa efter hans pipa.
- Miracle Joy sprang ut bakvägen efter att Gunn blivit nedsölad med drinken. Gunn torkade av sig och gick ut samma väg som dr. Joy.

Miles Gunn

Vid det här laget borde det stå klart att Miles Gunn haft något med bortrövandet av dr. Joy att göra. Adressen till denna ogärningsman går så klart att finna dels av Eugene Bottle, men även av S.W.I.N.G.s eminenta sektion sex. För att gå vidare till sektion sex behöver rollpersonerna ha samlat ihop åtminstone sex plot stress points.

Downbeat - Miles Gunns tillhåll

Miles Gunn håller till i en studio i SoHo som är stor nog att vara ett kontor. Vilket - visar det sig - det är.

När rollpersonerna iakttar byggnaden får de inget vidare intryck av att det skulle vara ett farligt ställe. Det beror på att det är en fälla. När rollpersonerna anländer finns Miles Gunn, Eugene Bottle och en rad henchmen på plats för att låta fällan slå igen.

Fällan i det här fallet består av en laserkanon - den läckra lasern - som är Miles Gunns senaste påhitt. Rollersonerna blir övermannade och tillfångagna av Gunn, Bottle och Vilma Ditzmeyer, en ung och blond agent.

Gunn och Bottle ger sig av från scenen, medan Ditzmeyer stannar kvar och ställer in lasern på att atomisera de olyckliga rollpersonerna.

De är fastbundna i varsin stol med ryggen mot varandra. Vilma står en bit bort och kalibrerar lasern. Rollpersonerna ska kunna ta sig ur knipan, antingen med list, charm eller våld.

I värsta fall kan spelledaren låta Vilma Ditzmeyer komma åt knappen som gör att lasern enbart förångar repen... och deras kläder.

Rollpersonerna kan med andra ord klura sig ur fällan, charma Ditzmeyer, eller med våld frigöra sig. Alla idéer bör uppmuntras. Ställ gärna fram en ägklocka satt på kanske 5 - 10 minuter på bordet. Så lång tid har de på sig att ta sig loss...

Resurgence - Vad döljer T.R.O.U.B.L.E.s kontor i London?

Plot stress points: 2

Även om mycket av materialet i T.R.O.U.B.L.E.s bas är inlåst kan rollpersonerna relativt fort komma till följande slutsatser:

- T.R.O.U.B.L.E. har själva försökt - med utgångspunkt i det material dr. DuJour skickat - försökt skapa feromoner, men har misslyckats.
- T.R.O.U.B.L.E. och deras agenter har under en längre tid bevakat dr. Joy.
- De har mutat dr. Joys kollega dr. DuJour att ge dem information om dr. Joys forskning.

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

- T.R.O.U.B.L.E.har sitt europeiska huvudkontor i Florens i Italien. Där håller de också dr. Joy fången.
- Dr. Joy är kidnappad i ett led att framställa "lömska sinneskontrollerande vapen". Det finns en rad andra forskare som också kidnappats av organisationen i samma syfte.

Vilma Ditzmeyer

Plot stress points: 2

Vilma Ditzmeyer ber för sitt liv om rollpersonerna hotar henne. Hon är också mycket attraktiv, så det är inte omöjligt att någon i sällskapet blir lite lätt attraherad av henne. Ditzmeyer kan erbjuda följande information:

- Sättet att ta sig in i T.R.O.U.B.L.E.s fäste
- Ett passerkort till T.R.O.U.B.L.E.s fäste
- En grov planskiss över hur fästet är utformat.
- Den här informationen går att hitta på Vilma även om hon inte lever. Den måste dock kombineras med resten av informationen i T.R.O.U.B.L.E.s kontor för att fungera.

Climax - På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

När rollpersonerna har tillgång till T.R.O.U.B.L.E.s adress och den specifika ingressmetoden är det inte svårt att hitta till det europeiska högkvarteret, det som däremot kommer att bli lite knepigt är att frita dr. Joy.

Agenternas kontaktperson för S.W.I.N.G. i Florens heter Anselm Pretty. Pretty kan hjälpa agenterna att få tag på utrustning de behöver. Pretty kan också ge rollpersonerna en hyfsat god idé om hur högkvarteret ser ut på insidan och vad som krävs för att ta sig in och frita dr. Joy.

T.R.O.U.B.L.E.s högkvarter

1. Ingång

Ingången kommer man enbart åt om man går fram till en staty i form av ett lejon och trampar det på tassen. I en gränd bakom lejonet öppnas då en dörr in i en gång som leder till T.R.O.U.B.L.E.s fäste.

2. Reception

I det urgamla palatset (deet är från 1400-talet) finns en oförsämrat modern reception. Där sitter en T.R.O.U.B.L.E.-agent. Hanteras som en henchman.

3. Innergård

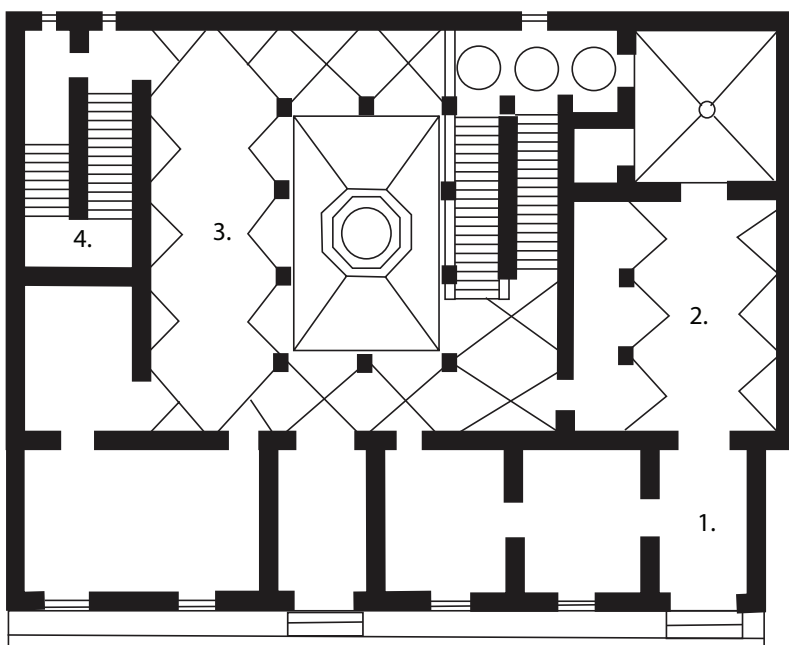
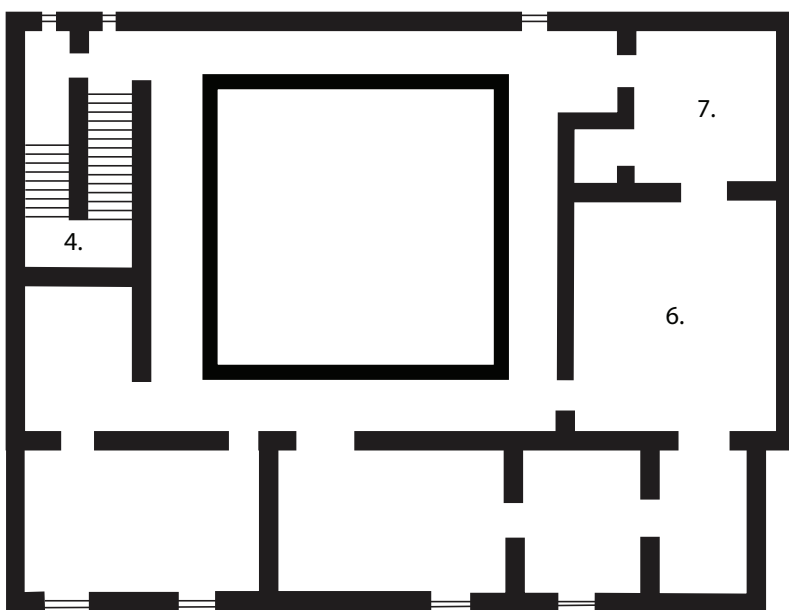
Här finns ytterligare henchmen och en vacker innergård med ljusgård upp i taket och en fontän i mitten.

4. Trappa till övervåningen

5. Ljusgård

6. Labb

Här finns en rad henchmen, klädda i vita labbrockar.



7. Miracle Joys rum

Här finns Miracle Joy. Hon är för tillfället drogad av Miles Gunn och kommer att göra motstånd tills hon dosas med anti-feromoner eller tills dess att det gått fem minuter och drogen slutat verka.

På övervåningen finns också Miles Gunn och Eugene Bottle.

För att vara säkra på att feromonforskningen verkligen är förstörd rekommenderar dr. Joy att de spränger labbet.

Spelldarpersoner

Jenna Sprye - S.W.I.N.G.s kontaktperson i London

Jenna Sprye, agent extraordinaire, arbetar under sektion sex, som också har tagit fram bakgrundsmaterialet till agenterna i det här fallet.

Miracle Joy - försvunnen forskare

Miracle Joy är otroligt smart, otroligt vacker och har otroligt många fiender, som hon förr eller senare charmar i alla fall. Miracle Joy gör verkligen skäl för sitt namn. När agenterna hittar henne är hon dock påverkad av sitt eget feromon och helt förälskad i Miles Gunns, som dock måste dosera henne minst en gång var femte minut, eftersom de är helt inkompatibla.

Miracle kommer att kämpa emot att bli fritagen, åtminstone i fem minuter.

Concept: Using love to make the world a better place

Physical: +3

Social: +4

Mental: +5

Skills: Academics, Empathy, Science

Stunts: Dizzying Intellect, Doctor, Medic

Physical Stress: 00000

Composure Stress: 00000

Social Stress: 00000

Miles Gunn - agent för T.R.O.U.B.L.E., vapenexpert

Miles Gunn är en vapendesigner med känsla för det lömska. Han föredrar att fienden besegrar sig själv. Miles Gunn har försökt få Miracle Joy att bli förälskad i honom, men till sin stora besvikelse är hon näst intill immun mot hans försök.

Gunn slåss för att få behålla dr. Joy i Italien, men han kommer inte att riskera dr. Joys liv.

Concept: Use trickery to win

Physical: +1

Social: +2

Mental: +3

Skills: Academics, Engineering, Science

Stunts: Cool Customer, Funding

Stress: 000

Peggy Bliss - dr. Joys forskarassistent

En söt och charmig ung kvinna med mycket hjärna och lika mycket hjärta. Peggy Bliss pojkvän jobbar på sektion åtta inom S.W.I.N.G. och S.W.I.N.G. har pratat om att rekrytera även Peggy Bliss till organisationen. Bliss är hjälpsam och ordentlig och gör sitt bästa för att svara på agenternas frågor.

Bambi DuJour - dr. Joys rival

Bambi är raka motsatsen till dr. Joy. Där dr. Joy är sprudlande är dr. DuJour mer av en glödande vulkan. Hon är en mörkhårig femme fatale med dödlig

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

Agents of S.W.I.N.G.

charm. Hon har dock skrupler och kidnappningen av dr. Joy tär lite på henne, men inte mycket nog för att hon skall avslöja sin delaktighet i dådet.

Eric Twill - dr. Joys receptionist

Trevlig ung man med vänlig attityd.

Eugene Bottle - bartender på klubb Braniac

Eugene Bottle är charmig, debonnair och elegant. Det är få som går in på Braniac som inte märker Eugene, och det finns mycket lite som pågår på Braniac som Eugene inte märker. Eugene är gay, men försöker dölja det genom att vara lite extra macho. Han blev involverad i T.R.O.U.B.L.E. när Gunn rekryterade honom. Han är hopplöst förälskad i Miles Gunn.

Concept: Debonnair drawn to trouble

Physical: +1

Social: +3

Mental: +2

Skills: Empathy, Rapport, Fists

Stunts: Honest Lie

Stress: 000

Henchmen - T.R.O.U.B.L.E.s minions både i London och Italien

Quality: +3

Skills: Academics, Deceit, Guns

Stunts: Cool Customer, Funding

Stress: 1 (per henchman)

Equipment: Pistol

Vilma Ditzmeyer - T.R.O.U.B.L.E.s agent som är ansvarig för att döda rollpersonerna

Ung, blond, smart och ändå så naiv. Vilma är lättövertygad och det är därför hon arbetar med T.R.O.U.B.L.E.. Hon är lite tveksam till att döda agenterna så om hon ges chansen så "sjabblar" hon genom att ställa in lasern fel.

Concept: Naive socialite

Physical: +1

Social: +3

Mental: +2

Skills: Academics, Art, Social Standing

Stunts: Do You Know Who I Am?, Eye for Detail

Stress: 000

Anselm Pretty - agenternas kontaktperson i Florens

Välklädd engelsman med alldeles för mycket stoff upp över lip för Italiens klimat. Det skall mycket till innan Pretty kavlar upp ärmarna. Han är smart, välbeläst och har en svaghet för Pittipalatset som kan göra vilken konsthistoriker som helst belåten.

På jakt efter T.R.O.U.B.L.E.

I dunklet syntes knappt färgen på den smakfulla turkosa lädersoffan. I dess djupa famn satt Miracle Joy förnöjt tillbakalutad och smuttade på en Harvey Wallbanger medan hon lät sin platåskobeklädda fot vippa lite.

Efter ett tag skymdes hennes utsikt över baren av en färgad man med enorm afrofrisyr.

“Doktor Joy? Doktor Miracle Joy?”

“Vem frågar?” svarade Miracle, lätt irriterad över att ha blivit störd i sina funderingar.

“Jag heter Gunn. Miles Gunn. Jag arbetar för T.R.O.U.B.L.E.”

Vid omnämmandet av den hemliga organisationen for Miracle upp på fötter. Snabbare än ögat slängde hon sin Harvey Wallbanger i ansiktet på Gunn och kastade sig över lädersoffan och sprang mot klubbens baddörr.

Ett par kvarter bort vågade hon äntligen hämta andan. Hon hittade en telefonkiosk, slog ett nummer och fick svar.

“H-hallå? Är det S.W.I.N.G.? Jag heter doktor Joy och jag har T.R.O.U.B.L.E. efter mig. Snälla, jag behöver er hjälp!”

Innan Miracle hann säga mer lades en mörk hand över hennes mun, och Miracle kände ett nålstick i armen. Sedan blev allt mörkt.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>