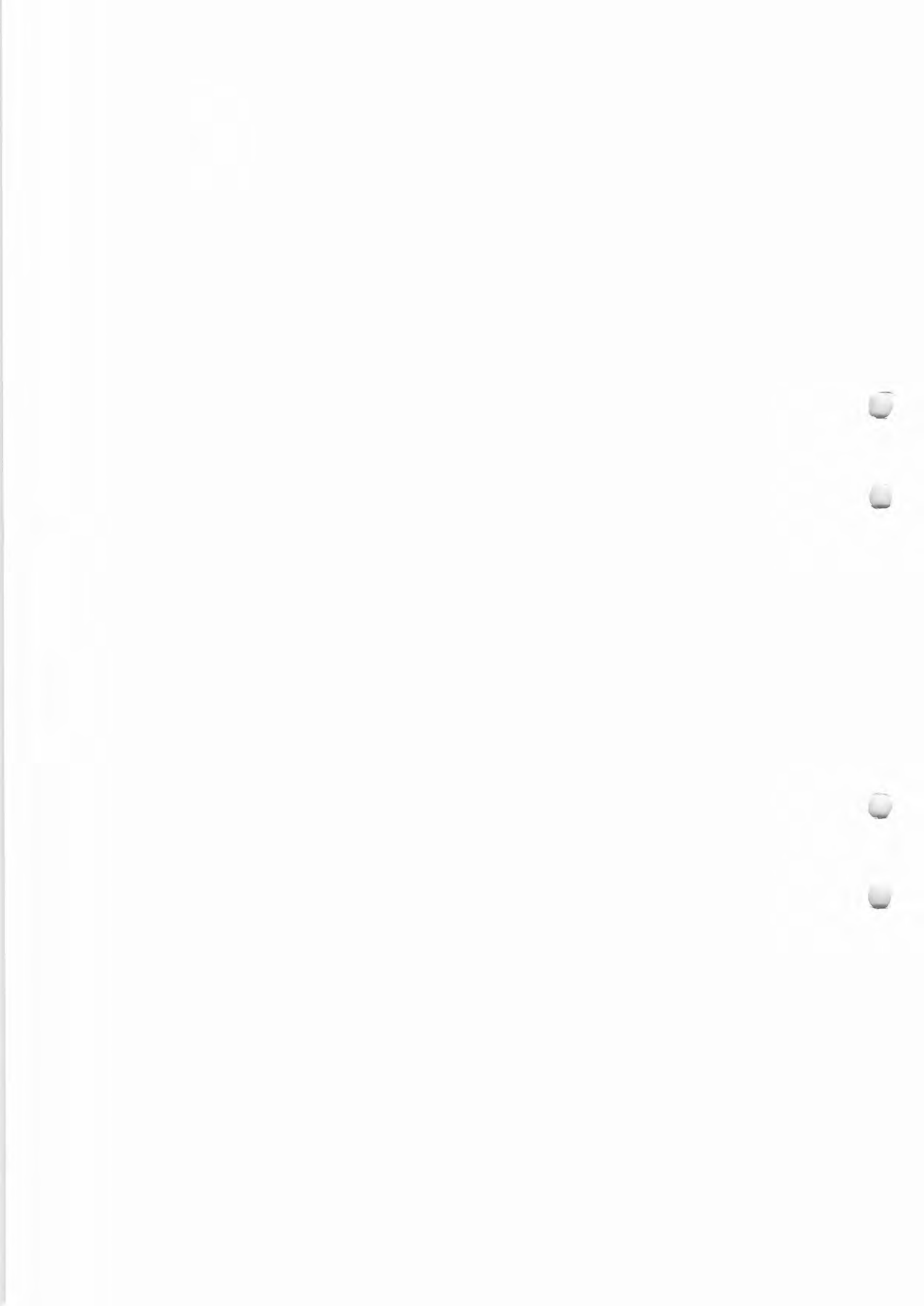


KODNAMN IKAROS

Ett James Bond 007 Äventyr

Av: Anders Andersson, Ulrika Blennius och Mattias Elfström



Innehållsförteckning

Del I: Introduktion

- A. Förord 3
- B. Segervillkor 5

Del II: Teaser

- A. En nervös flygtur 6
- B. Katastrof! 8
- C. Med fötterna på jorden 11

Del III: Genomgångar

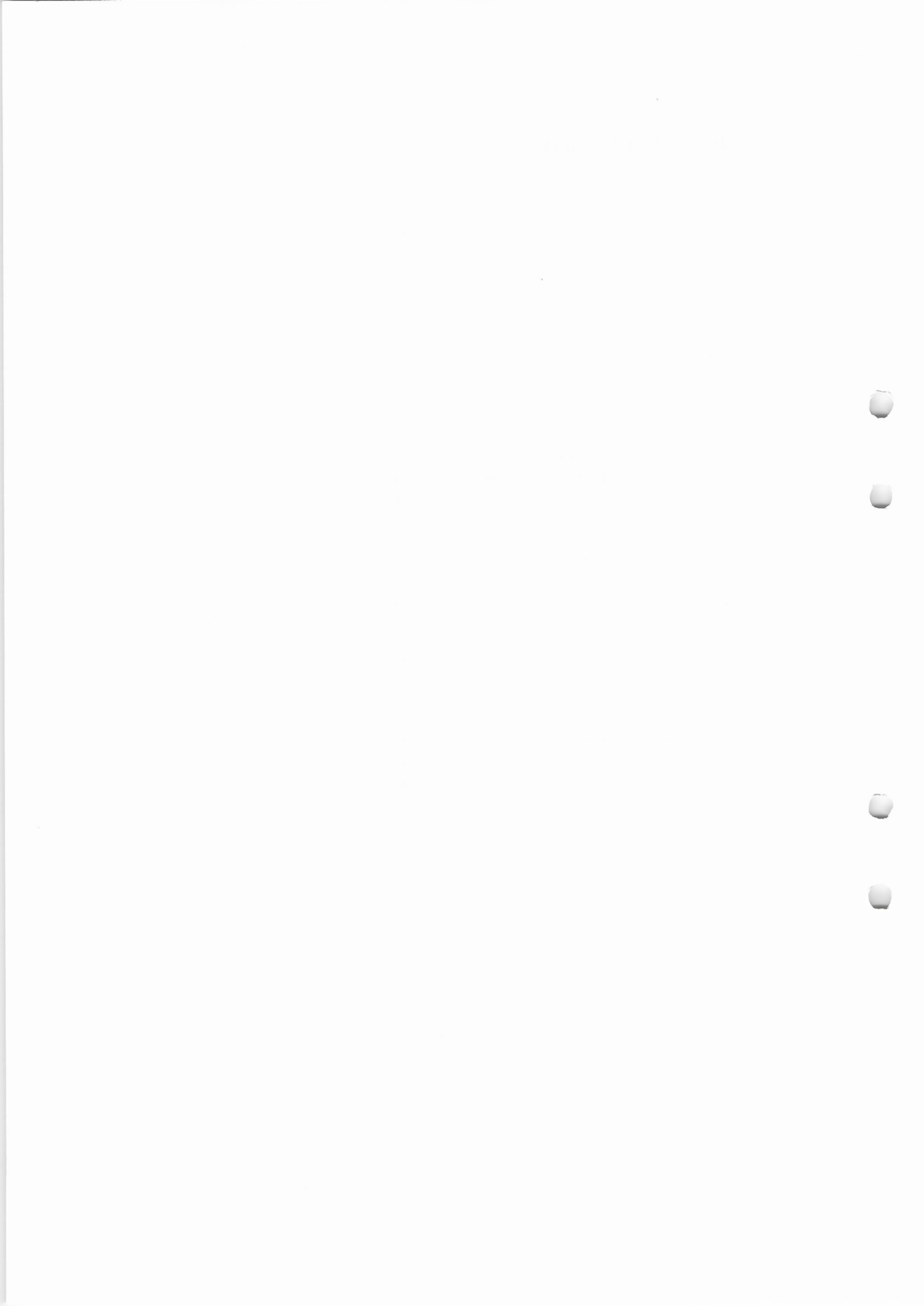
- A. Genomgång för agenterna 12
- B. Utrustning från Q-avdelningen 14
- C. Genomgång för spelledaren 16
- D. Anteckningar om uppdraget 18

Del IV: Platser och Händelser

- A. Göteborg 21
- B. Österrike 25
- C. Tokyo 30
- D. Epilog 36

Del V: Bilagor

- A. Spelarnas agenter 37
- B. Spellearfigurer, vänner 42
- C. Spellearfigurer, fiender 47
- D. Spelleadarens kartor 57



Del I: Introduktion

A. Förord

KODNAMN IKAROS är ett scenario till spelet JAMES BOND 007. Det är speciellt framtaget för spelkonventet GOTHCON 1995. KODNAMN IKAROS är en lämplig utmaning för de fyra medföljande agenterna (se Del V). Texten i detta häfte är endast avsedd för spelledaren, som bör ha läst igenom scenariot noga och förstått den tänkta handlingen.

KONVENTSSPEL

Eftersom scenariot i första hand är tänkt att användas under ett spelkonvent är det försett med segervillkor (se nedan). Under konventet disponerar lagen fem timmar för att slutföra uppdraget. Spelledaren måste ovillkorligen rapportera poängsättningen då de fem timmarna är förflutna, men kan därefter välja att slutföra uppdraget om han så önskar.

För att göra scenariot trevligare för alla deltagare uppmuntras spelledaren att "hjälpa" spelarna att hitta alla ledtrådar och lösa de problem spelarna ställs inför. För att åstadkomma detta kan spelledaren, efter eget omdöme, flytta vissa ledtrådar till andra platser eller låta viktiga spellearfigurer introducera sig själva om spelarna inte tänker på att tala med dem. För att göra tävlingsspelet mera rättvist bör spelledaren dock se till att de lag som letar efter ledtrådar på fel platser förlorar lite speltid på detta.

PRESENTATION

Informationen i detta häfte presenteras, där så är möjligt, i den ordning den behövs under spel. I vissa fall finns hänvisningar till bilagor. Den löpande texten är på svenska, men observera att spelspecifika ord (tex PERCEPTION eller SKILL) inte har översatts. De har istället markerats med hjälp av "citattecken" för att undvika missförstånd. Förkortningar som används i regelboken används även här utan vidare förklaring (tex EF). När den löpande texten anger repliker eller beskrivningar som skall läsas upp eller parafraseras direkt till spelarna är dessa utförda med *kursiv* stil.

Rollfigurerna, såväl spelarnas som spelledarens, har placerats längst bak i detta häfte för att lätt kunna plockas fram vid behov. Särskilda blad delas ut till spelarna där så anges i texten. Dessa finns i ett separat kuvert. Kartor som endast är till för spelledaren finns i bilaga D.

REGLER

Alla regler i JAMES BOND BASIC GAME, Q-MANUAL och FOR YOUR INFORMATION används under tävlingsspel. THRILLING LOCATIONS kan vara till hjälp för spelledaren. Dessutom gäller följande förtydliganden:

1. Vapen som kan skjuta autmateld kan användas mot maximalt tre mål i varje "round". Ett tävningsslag måste göras för varje mål och EF kan variera.
2. Vid användning av "First Aid" ger offrets skadenivå en modifiering till EF beroende av skadans art. Endast ett försök per skada tillåts, men ett resultat som här betecknas "acceptable" är tillräckligt för att reducera skade-nivån ett steg.

<u>"Wound"</u>	<u>"EF-modifier"</u>
LW	-1
MW	-2
HW	-3
INC	-4

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

HJÄLPMEDEL

Lämpliga hjälpmedel för spelledaren att leda scenariot är bland annat spelbrickorna ur soloäventyret ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE som markerar skador och avstånd. Figurer ur GAMEMASTER'S PACK eller några av JAMES BOND minispelen kan användas på rutnätet ur GAMEMASTER'S PACK för att åskådliggöra taktiska situationer. Ett "adventure record" ur JAMES BOND BASIC GAME bör ifyllas av spelledaren i förväg för att enkelt kunna hålla reda på "heropoints" och andra värden.

B. Segervillkor

KODNAMN IKAROS är i första hand ett tävlingsscenario som genomförs av flera olika lag parallellt. För att avgöra vilket lag som vunnit tävlingen används en lista med prioriterade kriterier enligt nedan.

BÄSTA LAG

Det lag som ensamt lyckats uppfylla segerkriterium 1. utses till vinnare. Finns inget, eller flera, sådana lag, avgör kriterium 2. osv. Om fler än ett lag uppfyllt alla segervillkor avgör huvudspelledaren segern på subjektiva grunder. Alla lag skall informeras om segervillkoren före spel.

1. Huvuduppdraget utfört.
2. Huvudskurken infångad eller eliminerad.
3. Huvudskurkens medhjälpare infångad eller eliminerad.
4. Flest överlevande agenter.
5. Q-utrustningen återförd till M16 (i funktionsdugligt skick).
6. Spelledarens bedömning av rollspelet (som graderas: dåligt, mindre bra, bra eller mycket bra).
7. Minst antal dödade motståndare.

Not för spelledaren: Huvuduppdraget är att stoppa doktor Jupiters bombdåd. Huvudskurken är givetvis doktor Jupiter själv. Huvudskurkens medhjälpare är Neon.

Exempel: Lag A, med tre överlevande agenter, har inte lyckats utföra huvuduppdraget. De har tillfångatagit Neon, men låtit Jupiter undkomma. De har kraschat Volvon, fått spelledarbedömningen "bra" samt dödat tio motståndare. Lag B har inte heller lyckats utföra huvuduppdraget eller eliminera Jupiter. De har dödat Neon och har tre överlevande agenter. Deras spelledarbedömning är "mycket bra", men de har inte lyckats återföra Q-utrustningen. Lag B vinner tävlingen på deras bättre spelledarbedömning.

RAPPORTERING

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

Del II. Teaser

Denna prolog kastar spelarna rakt in i handlingen och ger äventyret en flygande start. Spelare som deltog i KODNAMN MEDUSA kan fatta misstankar under flygningen, men detta är bara bra, uppmuntra gärna deras oro för kapare. Försök dock att hålla tidsåtgången till ett minimum eftersom detta bara är början och spelarna kommer att behöva varenda minut av speltiden. Innan spelet startar skall följande åtgärder vara vidtagna:

Spelledarens checklista:

Speltiden skall vara meddelad (lör: 1200-1700, sön: 1100-1600).

Segervillkoren skall vara meddelade.

Rollfigursformulären skall vara utdelade.

Eventuella frågor om tillämpning av regler skall vara lösta.

A. En nervös flygtur

Även hemliga agenter behöver vila upp sig emellanåt. Fred, Bertrahm och Jonathan har varit på vintersemester i Kanada och är på hemväg. Linda har varit tillfälligt placerad vid CIA där hon understött Felix Leiter på ett rutinuppdrag. Agenterna möts på John F Kennedy-flyplatsen, måndagen den 27e mars. Där mellanlandar deras British-Airways plan, och Linda går ombord. Flygplanet är en Jumbo Jet. Det skall lyfta klockan 18:00, lokal tid.

SÄKERHET ÄR VIKTIGT

Inled med att dela ut spelarnas karta över kabinen. När de konstaterat var de sitter hörs flygvärdinnans välrepererade ord i högtalarna. (Gör flygvärdinnans meddelande till ett rent rutinmeddelande; hon säger precis det som agenterna hört hundra gånger tidigare.)

"Kapten Smith med besättning hälsar Er alla välkomna ombord på denna British-Airways Jumbo Jet som skall ta oss till London, Heathrow. Flygningen är beräknad till sju och en halv timme och vi beräknas landa klockan 06:30 lokal tid. Innan vi lyfter vill vi göra er uppmärksamma på några säkerhetsdetaljer. Säkerhetsbältena måste vara fastspända under start och landning. Det finns en flytväst under varje säte. Nödutgångarna är märkta med gröna exitskyltar och är lokaliserade fram (pekar), bak (pekar) och över vingarna (pekar rakt ut med båda armarna). Skulle en evakuering bli nödvändig kommer ljusslingor, som leder till nödutgångarna, att tändas i golvet. Vi vill också påminna om att mobiltelefoner och annan elektronisk utrustning som innehåller radiosändare måste vara avstängd under hela flygningen. Alla säkerhetsbestämmelser finns samlade i häftet 'Safety on Board' som finns i stolsfickan framför Er"

Flygplanet lyfter på utsatt tid och når snabbt sin marschhöjd.

HETA NYHETER OCH TREVLIGT SÄLLSKAP

Jonathan har tagit med sig den brittiska kvällstidningen "Daily Mirror" från foajén. Dela ut tidningssidan och ge spelarna tillfälle att läsa den. Troligtvis är tidningen tämligen ointressant just nu. Skulle någon kommentera nyheten om "Universal Import and Export" är detta helt i sin ordning.

Agenternas placering i planet framgår av spelarnas karta. Bredvid dem sitter olika personer. Bredvid Fred sitter en ung hip-hoppare med baseballkeps. Bredvid Bertrahm sitter en medelålders kvinna som är en övertygad fredsälskare och antivålds förespråkare. Jonathan sitter bredvid en man som flyger tillsammans med sin åttaårige son. Bredvid Linda sitter Gordon Hart (se spelardarfiguren nedan).

MAT FÖR MÅNS

Middagen serveras efter en halvtimme. En flygvärdinna går från passagerare till passagerare och tar emot beställningar:

"Godmiddag! Vi erbjuder ett val mellan 'Coq-au-vin' och 'Carbonara'. Våra drycker är 'Bardolino Classico', Coca-Cola eller vatten. Vilken rätt önskar Ni?"

Agenter som lyckas med sin "connoisseur" (EF 4) kan avgöra att maten verkar vällagad för att vara flygplansmat, men att vinet ("Bardolino Classico", ett lätt italienskt rödvin) definitivt passar bättre till "Carbonara" (pasta med skinka och äggula) än till "Coq-au-vin" (kyckling i vin). Låt spelarna välja vilken mat de vill ha och anteckna detta.

Efter maten visas en film - "Bleu" - Kieslowskis mästerverk i trilogin med tricolorens färger.

B. Katastrof!

Framåt klockan 22:00 startar en händelsesekvens som inte är angenäm.

TELEFONER, KAPARE OCH MAGONT

Gordon Hart, Lindas stolsgranne, har tagit fram en powerbook och något som liknar en mobiltelefon. En sladd går mellan datorn och telefonen. Han knappar intensivt på sin dator, men gör dock inga ansatser att tala i telefonen.

Gordon Harts "telefon" är i själva verket en SATLINK (se genomgång för spelledaren nedan). Låt Linda reagera på det hon ser. Om Linda påpekar det olämpliga i att använda sådan utrustning ombord urskuldar Gordon sig med att han har bråttom att slutföra ett viktigt arbete. Vad som egentligen har hänt är att Gordon inte hunnit utföra det uppdrag han fick av doktor Jupiter. Han skulle ha sänt med SATLINKen innan han gick ombord. Låt diskussionen pågå en kort stund. Därefter händer följande:

Plötsligt reser sig en man upp i den främre delen av kabinen, han håller upp en osäkrad handgranat.

Mannen säger, med viss arabisk brytning:

"Planet är kapat! Ni är alla fångar hos den Irakiska Frihetsarmén! Försök inga trix, då smäller det!"

En olycka kommer dock sällan ensam och de agenter och passagerare som ätit av kycklingen börjar nu må våldsamt illa. Beskriv hur det först börjar kittla i magen samtidigt som väderspänningar gör sig pinsamt påmind. Därefter börjar ett lätt illamående som övergår i våldsamma magsmärtor och konvulsioner. Påsen i stolsfickan framför kommer nu till god användning.

OTREVLIG KOMBINATION

Innan agenterna kan börja vidta några motåtgärder händer följande:

Under tiden som vissa passagerare börjar må dåligt har tre andra kapare med pistoler blivit synliga runt om i planet. Plötsligt tänds skylten "FASTEN SEATBELTS" och planet börjar vibrera lite lätt.

Se bilagan om spelledarfigurer för data om kaparna. Agenter som lyckas med en "piloting", EF 4, kan avgöra att skakningarna är onormala. Alla de som ätit kycklingen är nu så dåliga att alla deras åtgärder får en automatisk EF modifiering på -3.

Kaparen med handgranaten går fram mot cockpit då planet plötsligt gör en så kraftig högergir att han ramlar omkull. Planet påbörjar en dykning. Passagerarna börjar bli mycket oroliga och paniken är nära. Samtidigt kastas kapare och kabinpersonal hjälplöst fram och tillbaka, utan att kunna få fotfäste.

Gordon Harts SATLINK har slagit ut ett elektroniskt styrkort i flygplanet. Samtidigt har den ene piloten börjat må dåligt av kycklingen han åt och den andre blivit medvetslös av att en tung manual fallit mot hans huvud. De galna kaparna komplicerar dessutom situationen. De vill tvinga planet att flyga till Egypten, där de hoppas kunna komma i

kontakt med israeliska myndigheter som håller deras kamrater i fångenskap. Agenterna måste nu stoppa kaparna, laga planet och landa det!

Förflyttning genom kabinen kan bara utföras genom användning av "evasion" EF 5. Varje framgångsrikt slag förflyttar rollfiguren genom halva kabinen. "Base time" är en minut. Misslyckade slag innebär bara att agenten inte kommer någon vart.

Någon gång under tumultet tappar kaparen den rostiga handgranaten. Låt en agent försöka fånga den (DEX EF 5). Skulle detta misslyckas är granaten ändå gammal och ger bara ifrån sig en liten rökstrimma istället för att explodera (vi vill ju alla att agenterna skall få tillfälle att njuta av resten av äventyret).

COCKPIT

Om någon lyckas ta sig fram till cockpit blir de stoppade av en vettskrämd flygvärdinna som måste övertalas för att släppa förbi dem.

Inne i cockpit sitter ytterligare en flygvärdinna med den ene piloten framför sig. Flygvärdinnan torkar den våldsamt magsjuka pilotens panna med en fuktig trasa. Den andre piloten sitter framåtlutad i sitt säte. Bredvid honom ligger en tjock flygmanual, som uppenbarligen kastats runt inne i cockpit och träffat piloten i huvudet så illa att han blivit medvetslös.

Piloterna är utslagna och kan inte hitta felet av egen kraft. En agent som lyckas med "piloting", EF 5, kan avgöra att ett elektroniskt styrkort i enhet F23 är utstört och måste återställas manuellt för att fungera normalt igen. Enhet F23 är lokaliserad längst bak i planet och kräver först två "evasion" slag enligt ovan och därefter ett slag på "electronics" EF5 för att laga (i detta fall är "basetime" endast en minut).

SKOTTLOSSNING

Att avlossa skott inne i flygplanet är mycket farligt. Om ett skott missar sitt mål finns det en risk att det punkterar trycksdrovet, en ruta eller träffar en passagerare.

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

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

Om skrovet skulle punkteras uppstår ett starkt vinddrag som kastar runt lösa saker i kabinen. De som sitter fastspända måste slå ett DEX EF 4 (EF 7 om man kan röra sig fritt) varje minut för att undgå att bli träffade av kringflygande väskor och annat. En träff ger en STUN-skada.

Om en ruta går sönder uppstår en storm ombord. Nu ger missade DEX slag ett LW istället. De som inte är fastspända måste slå ett STR EF 8 varje minut för att undgå att kastas ur planet. Personer som faller ur planet är räddningslöst förlorade (men kan kanske klara sig med "hero points").

Om en passagerare träffas skriker han eller hon ljudligt.

Tryckförlusten fortgår tills planet kommit ner på lägre höjd. Detta sker efter 10 minuter.

KRASCH ELLER LANDNING?

Om felet åtgärdas i tid kan planet flyga till London på sin autopilot och därefter landas med en "piloting" EF 6.

Om ingen lyckas hitta felet fortsätter planet dyka mot Atlantens kalla vatten i 20 minuter. Någon måste försöka nödlanda på havsytan, vilket kräver en "piloting" EF 4. Om nödlandningen misslyckas måste alla ombord slå ett DEX slag på EF 2. De som misslyckas tar ett LW.

C. Med fötterna på jorden

Försök att korta ned tidsåtgången under denna del av äventyret genom att summariskt beskriva vad som händer. Oavsett utgången blir eventuellt magsjuka agenter friska då de nått London.

FOLKETS HJÄLTAR

Om agenterna lyckas landa planet i London blir de motagna som hjältar. Röda mattan är utrullad, en musikkår spelar och kommunikationsministern delar ut medaljer. Därefter följer de anhörigas gråtilda tacksamhet.

BRITTISKA FLOTTAN HAR SIKTATS...

Om agenterna misslyckas och flygplanet störtar eller tvingas nödlanda i havet dyker en enhet ur brittiska flottan upp och genomför en räddningsoperation. Stora och små fartyg åker fram och tillbaka över havsytan samtidigt som ytbärgare dinglari linor från sina helikoptrar.

Agenterna når till slut London i en räddningshelikopter och kan läsa om sitt äventyr i tidningen dagen därpå.

GORDON HART

Gordon Harts öde kan variera lite beroende på vad som händer.

Om agenterna lämnar honom i fred anländer han till slut också till London och lämnar flygplatsen i en hyrbil. Neon, doktor Jupiters lönnmördare, ligger gömd i en kurva och skjuter hål i Gordons däck med ett ljuddämpat prickskyttegevär. Gordon kör i diket och omkommer. Oavsett om agenterna skuggat Gordon har de ingen möjlighet att lokalisera hans mördare.

Om agenterna tillfångatagit Gordon kan de undersöka hans "telefon". Det krävs en "electronics" EF 5 för att plocka isär den. Dela i så fall ut bilden av komponenten med det delvis synliga märket för Jupiter Communicatios. Märket kan dock inte spåras just nu. De kan inte få Gordon att avslöja något om sin uppdragsgivare utan måste överlämna honom till MI6 för vidare förhör.

Del III. Genomgångar

A. Genomgång för agenterna

Ms genomgång utförs av spelledaren och kan variera något beroende på hur teasern slutade.

Ett snöblandat regnfall sveper den brittiska huvudstaden i ett töcken.

Tre av agenterna kliver in hos Moneypenny som antingen ler mot dem, eller beklagar olyckan, beroende på hur teasern slutade. Strax därefter hörs Ms röst på interntelefonen.

"Var snäll och skicka in dem."

Agenterna går in på Ms kontor, samtidigt som Linda Red anländer i sista sekunden. Om agenterna inte lyckades rädda planet från att nödlanda eller störta i havet säger M:

"Det var en tråkig historia det här. Er dyra träning är till för att ni skall kunna hjälpa brittiska medborgare i just sådana här situationer. Hade det inte varit för att en krissituation har dykt upp skulle jag skickat ner er på sorteringsjobb i arkivet."

Om agenterna stoppat katastrofen säger M i stället:

"Mycket bra arbete. Hennes Majestät Dotningen har bett mig framföra sin uppskattning över er tappra insats vid räddandet av liv. Vore det inte för att en krissituation dykt upp hade jag gett er en lång semester".

M tänder sin pipa och fortsätter:

"Vi har under en längre tid observerat att ett antal dataöverföringar mellan nyhetsbyråer av någon anledning blivit förvanskade eller utstörda. Det slutgiltiga beviset för att någon kan gå in och manipulera nyhetsbyråernas sändningar var den uppenbart falska artikeln i måndagens Daily Mirror om vår täckmantel, företaget Universal Import & Export."

M lämnar nu över till Q:

"Det enda för oss kända sättet att göra denna manipulation är med hjälp av en s.k. SATLINK. Denna utrustning, som är resultatet av ett samarbetsprojekt mellan Storbritannien, USA och Sverige, kan användas för att kommunicera med styrprogrammen i kommunaktionssatelliter. Detta ger en möjlighet att ändra inkommande och utgående dataströmmar från satelliten. Den svenska Ericsson-koncernen har bidragit med mycket kompetens när det gäller mikrovågsteknik. De har också tagit fram den första praktiskt användbara enheten."

M som med allvarlig uppsyn följt Q:s utläggning säger nu:

"Svenskarna har ett avtal med oss som säger att produkter innehållande kritiska komponenter från detta projekt inte får exporteras utan vårt godkännande. Det som nu hänt tyder på att det finns en läcka hos det svenska företaget vars utvecklingscentra ligger i Göteborg."

M gör en kort paus och fortsätter sedan:

"Jag vill att ni omedelbart beger er till Sverige och undersöker förhållandena på den avdelning som sysslat mest med SATLINK. Kodnamnet för operationen är IKAROS. Miss Moneypenny har bokat ett möte med direktör Andersson på Ericsson kl 09:00 imorgon. Ni reser som representanter för Universal Electronics Ltd och åker med nästa plan till Göteborg."

B. Utrustning från Q-avdelningen

Då agenterna passerar Q tilldelas de nedanstående utrustning. Q berättar naturligtvis ingående om de tekniska mästerverk hans avdelning lyckats framställa, men ogillar alla spydiga anmärkningar. Q vill gärna diskutera vapensystemen i detalj med Bertrahm som är mycket kunnig.

MODIFIERAD VOLVO 850 TURBO

Detta fordon, som tidigare inköpts från Sverige och modifierats av Q-avdelningen, har tidigare använts av agenterna under KODNAMN MEDUSA (GOTHCON -94). Q har sedan sist gjort vissa förändringar som han stolt redogör för. Dela ut dokumenten om bilen i samband med detta.

VOLVO 850 TURBO							
PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR	COST
+2	3	75	150	500	2	6	26000

Volvon är dessutom extremt säker. Även om föraren misslyckas med ett "safety roll" uppstår ingen skada över huvud taget på vare sig förare eller passagerare. Bilens krockskydd är extremt avancerat, den är dessutom utrustad med:

"Level I Armor": minskar DC med fyra (Q-MANUAL, sid 83).

"Head up Display": EF modifiering +1 under mörker (Q-MANUAL, sid 87).

Nya kompletteringar på bilen är:

Luftvärnsrobot: bilen har utrustats med det svenska Bofors rbs 90 systemet. Robotarna kan avskjutas och styras mot sitt mål även under mörker. Robotlavetten och siktet är monterat i bilens bagageutrymme och fälls upp strax före målföljning. På lavetten finns två robotar klara för avfyrning, men den andra roboten kan inte avfyras före den första nått sitt mål eller missat. Skytten måste vara någon annan än bilens förare och han använder "piloting" för att träffa målet. En sådan här robot är inget ordinärt vapen utan räknas snarare som ett fordon. Då roboten avfyras påbörjas en separat "chase" där robotskytten agerar förare för roboten och på vanligt vis försöker komma ikapp sitt mål. Skulle roboten komma in på "close range" exploderar den och ger alltid upphov till en KL-skada. Roboten kan jaga sitt mål under fem rundor, varefter banmotorn slocknar och roboten förstör sig själv.

RBS 90				
PM	RED	SPEED	RGE	DC
+1	3	400 mph	1500	L (Area)

Variierbar spårvidd: Precis innanför bilens vanliga däck sitter specialhjul för körning på räls. Spårvidden för dessa hjul är steglöst varierbar så att bilen kan användas på alla typer av järnvägsspår. Q förklarar att bilen nyligen använts av 007 på ett uppdrag i Ryssland. Stolt berättar Q att det var en stor fördel för honom att kunna använda järnvägsspåren när vägarna var dåliga eller obefintliga.

I ett speciellt gömsle i bagaget finns dessutom: 4st Ingram M11.

INGRAM M11									
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	10	30	I(F)	0-6	25-50	+2	95-99	-1	2

ÖVRIG UTRUSTNING

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

C. Genomgång för spelledaren

Doktor Jupiter är en skrupellös japansk forskare som under lång tid planerat att ta över världens ledande elektronikföretag.

DOKTOR JUPITERS PLAN

Genom att framkalla en jordbävning i Tokyo, med hjälp av en stor bomb, vill doktor Jupiter skapa ett ekonomiskt kaos som påverkar världsmarknaden. Doktor Jupiter räknar med att Tokyobörsen når ett bottenläge som med all säkerhet kommer att sprida sig även till andra länder. Det är i denna ekonomiska katastrof som doktorn tänker köpa upp de billiga aktierna med hjälp av sitt enorma ihopsamlade kapital. Några av de företag han hoppas kunna skaffa aktiemajoritet i är IBM, Texas Instruments, Motorola och Mitsubishi.

För att skapa den förmögenhet som doktorn behöver vid genomförandet av sin sataniska plan har han, under flera år, spritt falska nyheter om olika företag. Detta har påverkat aktiekurserna på ett sätt som doktorn i förväg kunnat förutse. Han har redan ett stort antal feta bankkonton runt om i världen.

En ny teknisk uppfinning har gjort den galne doktors planer ännu lättare att realisera. På företaget Ericsson i Göteborg har man framställt en förminskad satellitsändare. Sändaren, som kallas SATLINK, liknar till det yttre en mobiltelefon. SATLINK innehåller en stark sändare och med hjälp av vissa modifieringar, som doktor Jupiter själv konstruerat, är den precis det redskap han behöver. Genom att koppla SATLINK till en vanlig persondator går det att bryta in i all världens satellitkommunikation och manipulera nyheter och aktiekurser som sänds ut över hela världen.

För att komma över SATLINK har doktorn låtit muta en viljesvag chef på det svenska telekommunikationsföretaget, nämligen herr Andersson. Frestad av den stora mutan stal Andersson en SATLINK från sitt eget företag och sålde den till en av Jupiters bulvaner i Österrike.

Den österrikiske bulvanen, Karl Schmidt, sålde sedan SATLINK vidare till doktor Jupiters företag, Jupiter Communications i Tokyo. Efter genomförande av modifieringarna blev SATLINK klar att testas. Det första provet ägde rum dagen före agenternas hemresa och gav upphov till den falska nyheten i tidningen. Denna falska nyhet kunde åstadkommas genom manipulation med den satellit som Reuter abonnerar på. Doktorn valde helt slumpmässigt ut ett litet okänt Londonföretag i telefonkatalogen. Detta oturliga sammanträffande gjorde att det företagsnamn som användes var just MI6 täckmantel.

Doktor Jupiter har i hemlighet låtit bygga en bas i anslutning till Tokyos tunnelbana. Basen används för att montera den atombomb som skall utlösa jordbävningen i Tokyo. För att föra ner den tekniska utrustningen i tunnelbanan behövde doktorn skapa avledande uppmärksamhet. Han vände sig till en religiös kult rörelse kallad Omí Shinrikyo, som han själv tidigare sponsrat. Den 20e mars släppte religiösa fanatiker ut sarin-gas i tunnelbanan samtidigt som Jupiters medarbetare, utklädda till militär räddningspersonal och försedda med skyddsmasker, transporterade ner sin utrustning i underjorden. Skulden för den katastrofala gasattacken har hittills riktats enbart mot kult rörelsen.

Efter provsändningen har doktor Jupiter nu börjat använda SATLINK på allvar. Han lejde ett antal ovetande människor att bistå honom, däribland Gordon Hart. Gordons eskapader

under Atlant-flygningen framgår av teasern ovan. Doktorn har för avsikt att detonera sin bomb och slutföra sin makabra plan den 3e april.

REUTER

Reuters huvudkontor ligger i London. Nyhetsbyrån täcker 115 länder. Reuters nyhetsservice är den största nyhetskällan för flertalet europeiska länder. Reuter har byggt upp ett världsomfattande nät inom området "financial news". På Reuters ekonomiska nät ges banker, företag och andra information om valutakurser, råvarupriser, obligationskurser, sjöfart, priser på ädla metaller och en rad andra områden som är av vikt för internationell handel. En särskild service för valuta handeln - Reuters Monitoring Service - har haft exceptionell framgång under 80-talet. Som konsekvens av Reuters framgångar blev företaget ledande på det tekniska området. En lönsam gren i byråns verksamhet har dessutom varit att hyra ut telelinjer till företag och andra användare. Reuter ägs huvudsakligen av tidningar men byrån har introducerats på börsen och har numera även aktieägare utanför tidningsvärlden.

SATELLITER PÅ 90-TALET

De satelliter som är i bruk idag tillhör den sjätte generationen. Den första uppskickade satelliten var "Earlybird". Den togs i bruk 1965 och sändes upp av INTELSAT. INTELSAT är fortfarande störst i det internationella utbytet mellan markstationer (deltagare i 122 länder). Konsortiet hade 1992 17 satelliter och brukare i 180 länder. Den europeiska motsvarigheten heter EUTELSAT och är de europeiska teleförvaltningarnas organ. I före detta Sovjet fanns STATIONAR, vilket nu har tagits över av Ryssland. Företag som vill utbyta information över satellit gör ett avtal med ett av dessa konsortier om att abonnera på ett visst antal kanaler.

D. Anteckningar om uppdraget

TIDSPLAN OCH UPPDRAGETS GENOMFÖRANDE

KODNAMN IKAROS består av ett antal händelser som utspelar sig på förutbestämda platser och tidpunkter. För att underlätta för spelledaren presenteras här ett tänkt händelseförlopp. Observera att spelarnas handlingar kan ändra händelseutvecklingen radikalt.

Fredagen den 17e februari

1. SATLINK stulen av Andersson och via Karl Schmidt överförd till Jupiter.

Måndagen de 20e mars

1. Gasattacken i Tokyos tunnelbana dödar drygt tio och skadar 5000 människor.

Måndagen den 27e mars

1. Agenterna påbörjar hemresan från sin skidsemester klockan 18:00.
2. Klockan 22:00 börjar otrevliga saker hända...

Tisdagen den 28e mars

1. 06:30 lokal tid landar planet i London om allt gått väl.
2. 09:00 befinner sig agenterna hos M för genomgång.
3. Klockan 14:00 avgår planet till Göteborg.
4. Planet landar 17:00 lokal tid.

Onsdagen den 29e mars

1. 09:00 är agenterna på sitt avtalade möte med herr Andersson.
2. Under natten mördas Andersson av Neon.
3. Agenterna bryter sig in på Ericsson och finner Schmidts adress.

Torsdagen den 30e mars

1. Agenterna lämnar Göteborg och kör till Österrike för att undersöka Schmidt. De är framme klockan 22:00 samma kväll.

Fredagen den 31e mars

1. Klockan 18:00 börjar Schmidts fest på slottet.
2. Agenterna hittar ett brev från doktor Jupiter.
3. Helga Schmidt avslöjar sin faders affärer i Japan.

Lördagen den 1e april

1. Agenterna avreser till Tokyo från Wien eller Rom.

Söndagen den 2e april

1. 18:30, lokal tid, landar deras plan i Tokyo.
2. Neon försöker döda agenterna på deras hotell.

Måndagen den 3e april

1. Agenterna besöker Jupiter Communications.
2. De hittar en datorfil som leder dem ner i tunnelbanan.
3. Agenterna gör ett anfall mot doktor Jupiters hemliga bas.
4. Klockan 24:00 avser doktor Jupiter sätta sin plan i verket.

LEDTRÅDAR OCH KARTOR

Följande ledtrådar delas ut till spelarna där så anges. De finns samlade i ett separat kuvert.

1. **Spelarnas karta över flygkabinen:** Delas ut i samband med att agenterna stiger ombord på den Jumbo Jet som skall föra dem till London. Kartan anger agenternas placering ombord.
2. **Tidningsblad:** Delas ut ombord på planet. En artikel är falskligen planterad av doktor Jupiter.
3. **Bild på komponent:** Delas ut om agenterna demonterar Gordon Harts SATLINK. På komponenten finns en delvis bortsuddad företagssymbol för Jupiter Communications. Denna symbol är dock så otydlig att den ej att spåra.
4. **Data Volvo 850 turbo:** Delas ut av Q i samband med att agenterna besöker Q-avdelningen.
5. **Turistkarta över Göteborg:** Delas ut på Landvetter. Kan användas för att peka ut var agenternas hotell ligger och var Ericsson har sina lokaler.
6. **Karta över Ericssonområdet:** Delas ut då agenterna når Ericssons område.
7. **Karta över Anderssons kontor:** Delas ut vid besöket hos Andersson och kan även användas om agenterna bestämmer sig för ett nattligt återbesök.
8. **Bild på Per Andersson:** Visas vid första mötet. Använd bild E.
9. **Herr Anderssons kalender:** Delas ut då agenterna hittar den på Anderssons kropp eller i hans skrivbordslåda.
10. **Karta över radarrummet:** Används under det nattliga besöket på Ericsson.
11. **Karta över slottet:** Består av fyra delar. Den yttre kartan delas ut då agenterna är inom synhåll för Karl Schmidts österrikiska slott. De andra tre används inne i slottet.
12. **Bild på Hans Wittmeier:** Visas vid första mötet. Använd bild C.
13. **Bild på Angelica Blair:** Visas vid första mötet. Använd bild B.
14. **Bild på Karl Schmidt:** Visas vid första mötet. Använd bild D.
15. **Bild på Helga Schmidt:** Visas vid första mötet. Använd bild A.
16. **Leksakskanin:** Dela ut kanien till den spelare som vinner salongsgevärsskyttet.
17. **Brevet från Jupiter:** Kan hittas på Karl Schmidts kontor på slottet. Leder agenterna till Tokyo.
18. **Karta över Jupiter Communications:** Består av tre delar. Delas ut då agenterna övervakar eller försöker ta sig in doktor Jupiters Tokyokontor.

19. Ritning över bombplaceringen: Delas ut då agenterna genomsöker doktors kontor på Jupiter Communications och hittar hans powerbook. Av ritningen framgår att en bomb finns placerad i ett djupt schakt bredvid en tunnelbana.

20. Papper om Jupiters kontakt med Omi Shinrikyo: Finns i Jupiters kassaskåp på Jupiter Communications.

21. Fax om sarin: Delas ut om agenterna kontaktar MI6 med frågor om nervgas.

22. Karta över den hemliga basen: Delas ut då agenterna kommer in i doktors underjordiska bas.

Del IV. Platser och händelser

Flera av de händelser som beskrivs nedan är avhängiga av om doktor Jupiter och hans kumpaner har upptäckt att MI6 är dem på spåren. Spelledaren måste hålla reda på om och när någon av doktors kumpaner gör ett lyckat "recognize"-slag mot agenterna.

A. Göteborg

Första delen av uppdraget utspelar sig i en vacker, svensk, kuststad. Under hela besöket i Göteborg är det småkallt och blåsigt med sporadiska duggregn. Vintern försöker förtvivlat hålla våren på avstånd.

RESAN DIT

Agenterna är inbokade på ett plan som lämnar Londons flygplats klockan 14:00. Flygningen är av rutinkaraktär, men för att göra agenterna lite oroliga kan spelledaren gärna beskriva följande:

Framför Er i planet sitter en kvinna och en man med mörka solglasögon. Kvinnan böjer sig ner och lyfter upp ett svart fodral. Hon håller fodralet i knäet och trummar långsamt på det med pekfingeret.

Låt agenterna reagera på detta. Om agenterna ignorerar dem händer ingenting mer. Om de konfronterar kvinnan ler hon lite generat och öppnar fodralet. Det innehåller en fin fiol.

Vid framkomsten till Landvetter råder som vanligt dimma. Landningen blir några minuter försenad, men agenterna har lämnat planet strax efter 17:00, lokal tid.

På flygplatsen står Volvon framkörd och en glad MI6 tjänsteman överlämnar nycklarna och delar ut en turistkarta. Bilfärden till hotellet (Park Aveny på Kungsportsavenyn) tar en halvtimme.

Dela ut turistkartan över Göteborg. Agenterna kan checka in i lugn och ro och prova hotellets restaurang (lyckade "Connoisseur"-slag avslöjar att maten både är god och välagad).

HERR ANDERSSONS KONTOR

Mötet med herr Andersson på Ericsson är avtalat till klockan 09:00. Spelledaren bör göra mötet kortfattat för att spara speltid.

Ericssons anläggning består av flera kontors- och industribyggnader. Herr Anderssons kontor ligger på andra våningen i en av kontorsbyggnaderna. För att nå kontoret måste man passera en Securitasvakt och anmäla sig i receptionen. Där anvisas en väntplats i en soffgrupp. Efter en kort stund dyker herr Andersson upp och presenterar sig. Han visar därefter vägen till sitt kontor. Ni passerar två låsta dörrar som bara kan öppnas med hjälp av ett magnetkort. Båda dörrarna är dessutom försedda med alarm. Anderssons kontor ligger i änden av en korridor och är smakfullt inrett med ett exklusivt skrivbord och en soffgrupp i läder.

Dela ut kartan över Ericssons område och kartan över Anderssons korridor. Anderssons kontor är märkt G på kartan. De övriga kontoren (A till F) tillhör Anderssons medarbetare och innehåller kontorsmöbler och en dator av typen "Sun Sparc Station" på varje rum.

Andersson är chef för en hemlig avdelning inom Ericsson Microwave som utvecklar satellitsändare. Andersson inleder mötet:

"Nåväl mina herrar...och min dam...ursäkta mig. Vad kan jag hjälpa Er med?"

I början på året färdigställde Anderssons avdelning SATLINK. Agenterna kan använda sig av vilken täckmantel de vill vid diskussionen med Andersson. Han svarar efter bästa förmåga så länge ingen antyder hans skuld. Han är dock glömsk och skriver hela tiden i sin anteckningsbok. Agenterna kan försöka lägga vantarna på hans passerkort eller boken. Om de lyckas slipper de episoden nedan. Om de istället upptäcks tillkallas säkerhetsvakter och eventuellt också polisen. Om diskussionen varit trevlig avslutar Andersson med:

"Får man lov att föreslå en golfmatch i eftermiddag? Vi kan träffas på Hovås Golfklubb klockan tolv."

Agenterna kan svara hur de vill, men herr Andersson dyker aldrig upp till det avtalade mötet. Skulle agenterna välja att vänta utanför för att träffa Andersson, blir de varse att han inte lämnar sitt arbete över huvud taget denna dag.

NATTLIGA GÄSTER

För att komma över mer information kan agenterna bestämma sig för ett nattligt besök på Anderssons kontor. Denna episod är viktig för att leda agenterna vidare och får därför ta lite längre speltid i anspråk.

Ännu efter mörkrets inbrott pågår en viss aktivitet på området. Då och då kör en bil förbi och det lyser från flera av byggnaderna. För att ta sig in krävs att man först passerar ytterdörren, som vid den här tiden är låst och larmad.

För att komma in krävs "lockpicking" EF 4. För att ta sig förbi larmet krävs "electronics" EF 4.

Inne i byggnaden är det mörkt och tyst. De två dörrarna inne i byggnaden är även de låsta och larmade.

Här räcker "lockpicking" EF 5 samt "electronics" EF 4. Om något alarm utlöses ljuder en skränig klocka i hela byggnaden.

En ensam vakt (se spellearfigurer i bilagorna) patrullerar huset. Låt agenterna slå varsitt "stealth"-slag för att avgöra hur tysta de är. Vakten upptäcker agenterna med hjälp av sin PER på den EF som avgörs av agenternas "stealth"-slag. Om vakten hör larmet eller upptäcker agenterna tillkallar han polisen och försöker därefter anhålla inkräktarna.

Dörren till Anderssons kontor står på glänt och en smal ljusstrimma sipprar ut i korridoren. Inne på kontoret lyser en ensam skrivbordslampa med ett kallt sken. Bakom skrivbordet sitter en mörk gestalt i Anderssons kontorstol.

Det är Andersson själv som gått sitt öde tillmötes. Han är knivmördad med ett välriktat stick i halsen. Det är Karl Schmidt som bett Doktor Jupiter röja Andersson ur vägen för att slippa betala ut pengar för dennes medverkan. Jupiter har sänt sin lönnmördare, Neon, för att utföra det smutsiga arbetet.

Anderssons adressbok finns i hans innerficka, eller om agenterna inte undersöker liket, i en skrivbordslåda. Dela ut bilden på addressboken då agenterna hittat den. I boken finns en anteckning om Karl Schmidts fest på slottet. Detta bör leda agenterna på rätt spår.

Neon har precis utfört sitt dåd och gömmer sig i en skrubbdå agenterna kommer in i rummet. När han inser att agenterna är ute efter Andersson försöker han känna igen dem med ett "recognize"-slag. Om han avslöjar dem som MI6-agenter försöker han lura in dem i radarprovrummet enligt nedan, annars nöjer han sig med att skicka en grupp skinheads på dem senare under natten (se nedan).

Om agenterna undersöker något av de andra kontoren i korridoren hittar de en påslagen dator:

På skrivbordet står en dator. Den är en Sun Sparc Station och är fortfarande påslagen. För att spara skärmen har datorn gått över till att bara visa ett kort meddelande som "flyter omkring" på skärmen: "Hellre rik och berömd än fattig och bortglömd!"

STRÅLANDE TIDER

Om Neon känt igen agenterna enligt ovan hoppar han plötsligt fram ur sitt gömställe och gör tillräckligt mycket oväsen för att bli upptäckt.

Plötsligt hörs en smäll av en dörr som flyger upp, följt av ljudet från springande fötter som avlägsnar sig.

Jakten börjar på "long range" och Neon springer genom byggnadens korridorer i tre rundor (använd "evasion"). Om agenterna skjuter efter honom med ljuddämpare får säkerhetsvakten slå en "perception" (EF 5). Om han lyckas tillkallar han polisen. Skjuter de utan ljuddämpare hör vakten dem automatiskt.

Neon springer in i ett radarprovrum, rusar tvärs över rummet och ut genom en dörr på andra sidan som han låser från utsidan.

Jakten på den gäckande mannen leder in i ett märkligt rum. Tvärs över rummet finns en dörr som mannen måste ha använt för att komma vidare. Väggarna i rummet består av stora koner som pekar rakt ut. Golvet utgörs av ett galler, under gallret finns fler koner som pekar rakt upp. I mitten av rummet står en stor modell av en flygplansvinge uppställd.

Medan agenterna försöker öppna dörren ("lockpicking" EF 3), springer Neon runt och låser även ingången. Denna kan också öppnas med "lockpicking" (EF 3). Neon startar därefter radarutrustningen som fyller rummet med mikrovågsstrålning. Strålningen är mycket farlig och Neon har vridit på full effekt. Varje minut som agenterna tvingas stanna i rummet tillfogas de ett LW. I ena hörnet av rummet finns en lucka i golvgallret. Denna lucka upptäcks med PER EF 5 eller "sixth sense" EF 5. Luckan är tung och kan bara lyftas med STR EF 2. Modellen av flygplansvingen kan dock användas som hävstång och ger isåfall +3 på EF. Det går att åla sig fram mellan konerna på golvet och ta sig ut genom en luftventil. Agenter som kryper denna väg kan ta sig ut ur ventilationssystemet genom en ventil i korridoren.

Om agenterna skulle misslyckas totalt med att ta sig ut kan de få säkerhetsvakten att komma och öppna genom att använda ett "hero point". Neon håller sig undan agenterna och flyr så snart han startat sändaren. Om han behöver använder han sina "survival points" för att komma undan. Kom ihåg att Neon är en skicklig mördare som alltid eftersträvar att slå i överläge.

Skulle polisen komma till platsen är det i form av två patrullbilar med sammanlagt åtta man. De gör vad de kan för att arrestera inbrottstjuvarna som sedan förs till polishuset på Ernst Fontells Plats. De blir förhörda och därefter inlåsta. Efter ett par timmar kommer en man från brittiska konsulatet och hämtar dem, märkbart generad över incidenten.

EN KVÄLL I GÖTEBORG

Om Neon inte känner igen någon av agenterna utgår han ifrån att de är småbanditer som bör läras en läxa. Han lejer fyra skinheads med knivar och baseballträn att angripa dem. Angreppet sker någon gång under kvällen, exempelvis när agenterna lämnar sin bil och promenerar till sitt hotell längs Avenyn. Skinheadsén börjar med att provocera en av agenterna med spydiga kommentarer på bred göteborgska.

"Öh, kolla in slipsnördarna. Kolla kinesbruden killar. Ska ni ha bonk eller? Nä, nu slår vi skiten ur dom!"

Agenterna bör inte ha några större problem att snabbt vända läget till sin fördel och övertyga ungdomarna om att det finns bättre sätt att sysselsätta sig en kväll som denna.

B. Österrike

Under denna del av äventyret finns den största möjligheten till rollspel. Spelledaren uppmuntras att utnyttja tillfället.

RESAN DIT

Agenterna kan själva välja färdmedel för att ta sig till Österrike, men om de åker med flyg blir det problem att ta med sig Volvon. Det mest effektiva sättet att ta sig dit är med bilen. I så fall kommer agenterna fram ca 14 timmar senare. Detta bör vara runt klockan 22:00 torsdagen den 30e mars. Skulle de välja att flyga har de givetvis ingen bil. Oavsett färdmedel kan de övernatta på ett trevligt litet gasthaus vid en by som heter Grestenberg. Vårdshuset serverar bratwurst med sauerkraut och rekommenderar givetvis att gästerna dricker öl till maten. Kålen är visserligen god, men framkallar otrevliga minnen från flygturen till London.

Om de åker direkt till slottet kan de kanske ta sig in (se nedan), men Karl Schmidt är inte hemma. Han anländer strax före festen. Vakterna är dock där.

ROVFÅGEL

Denna viktiga actionsekvens får ta lite längre tid att genomföra.

Festen skall börja klockan 18:00 på fredag och agenterna har ca 50 km att köra från sitt gasthaus.

Vägen till slottet är smal och krokig. Den kantas av majestätiska granar och slingrar sig upp i bergen. När Ni har kört halva vägen hörs plötsligt ett skarpt trummande och en kaskad av grus kastas upp mot bilen.

Agenter som vänder sig om ser en attackhelikopter. Visa dem bilden.

Bakom bilen svävar en stor bepansrad rovfågel. Det är en attackhelikopter som beskitit Er med sin automatkanon.

Helikoptern är utsänd av Karl Schmidt, som varnats av Neon. Agenterna upptäcker helikoptern då den första salvan från helikopterns automatkanon missar och kastar upp en stor mängd grus mot bilen.

CHS-2 Rooivalk							
PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR	COST
+1	2	120	192	380	4	17	"a lot"

Pansar: minskar "Damage Class" med sex steg och "stun" har ingen effekt.

Vapen: denna helikopter är endast utrustad med en automatkanon (se nedan).

Pilot: piloten har "Piloting primary chance: 10".

30 mm AKAN								
PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW
0	15	200	L(K)	0-200	500-700	na	98-99	-3

Automatkanonen gör L-skador om den avfyras mot ett enskilt mål, annars gör den K-skada på vart och ett av upp till tre mål. Eldgivningen använder sig av "piloting primary chance" för att avgöra träff.

Jakten börjar på "long range" och pågår i fem rundor. Om agenterna avfyrar sina luftvärnsrobotar genomförs robotattacken som en separat "chase" innan biljakten fortsätter.

Risken för möte längs den smala vägen är 1 på 6 varje jaktrunda. För att undvika den mötande bilen (en BMW) krävs en "trick maneuver" på EF 3 (agenten lyckas, i så fall, lyfta Volvon på två hjul med hjälp av en lägligt placerad sten).

I början av den sjätte rundan närmar sig Volvon en järnvägs korsning.

Ni närmar Er en järnvägs korsning. Från höger kommer ett tåg i hög fart och till vänster syns en järnvägstunnel.

Volvon kan köra på järnvägsspåret, men det krävs en "quick turn" för att komma upp på spåret. Skulle denna manöver lyckas, kraschar helikoptern mot klippan i en våldsam explosion, då den sjätte rundan är slut.

BILJAKT?

Om agenterna har tagit flyget till Österrike och kör en hyrbil, har de otur. De måste undkomma helikoptern utan hjälp av Volvon. Skulle spelledaren anse att agenterna inte har någon möjlighet att överleva detta möte, kan han byta ut helikoptern mot två stora svarta Mercedes bilar med fyra banditer i varje (använd datan för Karl Schmidts hejdukar under spelardarfigurer). Han bör i så fall låta jakten pågå lite längre tid för att "straffa" spelarna.

SLOTTET I SKOGEN

Vädret är dåligt, det är mörkt och den begynnande dimman ligger fuktig mellan träden. Ett ensamt ljussken kommer från slottet som är beläget på en sluttning med granskog och berg i bakgrunden.

Dela ut spelarnas karta över slottets utsida.

Slottet byggdes under senare delen av medeltiden, men har renoverats i flera omgångar. De tidigare tjocka försvarsmurarna har genombrutits för att ge plats åt stora panoramafönster och balkonger. Runt om området går ett två meter högt staket med taggråd. Den nuvarande borgherren tycker tydligen inte om att bli störd. Området bevakas dessutom av vaktpatruller med hundar.

Förutom de bevakningsåtgärder som agenterna kan se finns dessutom videokameror utplacerade kring slottet. Sammanlagt finns tjugo vakter (se spelardarfigurer) och fem hundar indelade i fem patruller. Vid försök att smyga genom trädgården fram till slottet används "stealth" EF 5. Vakterna (och deras hundar) slår PER på en EF som motsvarar agenternas QR. Vakterna disponerar fyra svarta Mercedes bilar för att ta upp jakten på eventuella inkräktare. För att ta sig förbi videokamerorna osedd krävs först ett slag på PER EF 5 och därefter ett DEX slag EF 5 per minut. Tillfångatagna inkräktare placeras i en bil och körs ut i skogen för att läras en läxa.

ROTWEILER						
STR	WIL	PER	DC	SPEED	HTHCOMBAT PC	
12	5	10	C	3	15	

MERCEDES C280						
PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+1	4	70	130	475	2	6

OBJUDNA GÄSTER

Eftersom agenterna inte är inbjudna, kan det bli svårt att ta sig in på festen. En metod kan dock vara att stoppa en bil och försöka lära känna passagerarna.

Medan Ni betraktar slottet från avstånd kör flera bilar fram längs vägen. De stoppas av en vakt som kontrollerar passagerarna innan de släpps in på området.

För att stoppa någon av gästernas bilar kan agenterna köra tillbaka en bit längs vägen och fingera en olycka eller skjuta hål på däcken på någon av de passerande bilarna. Oavsett vilken metod de väljer innehåller den först stoppade bilen en gammal dam som blir djupt förnärad av alla anspelningar på att hon skall hjälpa agenterna in på festen. Damen beordrar sin chaufför att köra vidare.

Nästa bil som stoppas innehåller, beroende på vem som försöker stoppa den, antingen Hans Wittmeier eller Angelica Blair (se spelkarfigurer). Om tex Linda ställer sig vid väggkanten är det Hans som kommer åkande, är det någon av herrarna så är det istället Angelica. Båda dessa personer kan genom "persuasion" eller "seduction" fås att hjälpa agenterna.

Observera att spelarna säkert kan komma på andra metoder att ta sig in. Låt fantasin flöda.

EN BAL PÅ SLOTTET

Denna episod kan tillåtas ta lite längre tid och är ett utmärkt tillfälle för rollspel.

Alla gäster lämnar sina bilar som tas om hand av en betjänt och körs ner i ett underjordiskt garage. Gästerna går därefter upp mot slottet längs en lång trappa som kantas av tända marschaller. Inne i slottet passerar en lång hall med gamla rustningar och jakttroféer. Inredningen är tung och förefaller något vulgär. Hallen leder in i en stor sal med kristallkronor i taket och flera långbord uppdukade till fest.

Karl Schmidt har bjudit ca 300 gäster till sin fest. De är i första hand affärskontakter och reklamfolk. Agenterna kan försöka med upprepade "recognize", vilket avslöjar att de flesta är vapenhandlare från olika delar av världen. Hans Wittmeier och Angelica Blair är representanter för sina respektive företag och inte personligen bekanta med Karl Schmidt.

Eftersom agenterna inte är inbjudna har de inga platser vid bordet, men om de är i sällskap med andra gäster ställs ett nytt kuvert fram.

Festen inleds med en måltid i slottets stora sal.

Karl Schmidt håller välkomsttal.

"Ärade gäster, jag är djupt smickrad över att så många av Er kunnat möta upp här idag. Alla här församlade är mer eller mindre delaktiga i de viktiga avtal jag på sista tiden lyckats knyta med flera olika företag. Det är med viss stolthet jag nu bjuder Er att dela frukterna av det senaste årets framgångsrika samarbete. Jag hoppas att maten skall smaka och att kvällen skall ge goda tillfällen att knyta ömsesidigt lönsamma kontakter. Jag vill också passa på att, i enlighet med slottets traditioner, delge alla hågade gevärsskyttar en utmaning: Efter middagendelas ett stort pris ut till den som kan skjuta bättre än borgherren."

Det framgår tydligt av talet att han är en självgod person som gjort extra bra affärer.

Till förrätt serveras kallskuret och till varmrätt vinmarinerad apelsinanka med brytböner och kulpotatis. Efterrätten utgörs av cognacsflamberad glace-au-four. Till förrätten serveras öl och till varmrätten vin (Château Cambon la Pelouse -83).

"Connoisseur" EF 5 kan avgöra att maten är mycket god och vällagad men att vinet bör bytas ut mot (Château Beychevelle -81).

Efter maten bjuds det kaffe, cognac och cigarrer (Davidoff). En av gästerna håller ett intetsägande tacktal.

SKJUTBANAN

Karl Schmidt gillar tävlingar och spel och har därför ordnat en pristävling. I slottets källare har han en skjutbana för salongsgevär. Agenterna kan delta i tävlingen, men den svårflörtade Schmidt gillar inte att förlora. Skjuttävlingen består i att skjuta tre skott med ett salongsgevär. Geväret har PM 0 och skjutbanan motsvarar "long range". QR avgör poängen per skott:

<u>QR</u>	<u>Points</u>
Failure	0
Acceptable	4
Good	6
Very Good	8
Excellent	10

Sammanlagt högsta poäng vinner en liten leksakskanin. Om någon agent slår Karl Schmidt delar han ut kaninen och föreslår samtidigt ett vad. 100.000 schilling till den som vinner en ny skjutserie. Förlorar han även denna match föreslår han kvitt eller dubbelt. När han förlorat den sista matchen blir han upprörd och blänger argt på vinnaren, som får motta en check innan Karl frågar vilket företag agenten egentligen representerar.

Om Karl känner igen agenterna ("recognize") blir han mycket otrevlig, men vill inte skapa en scen under sin egen fest. Han låter istället en grupp vakter föra ut dem vid ett lämpligt tillfälle. Alla tillfångatagna agenter tas ut i skogen och skjuts till döds.

WIENERVALS

Efter middagen dukas borden snabbt av. En orkester kommer in i den stora salen och det spelas upp till wienervals. De välklädda gästernas dans skapar en vacker scen i det gamla slottet.

Karls dotter Helga uppehåller sig efter middagen i den stora salen där dansen pågår. Hon virvlar runt i wienervals med flera olika unga män och det krävs något extra för att fånga hennes uppmärksamhet. Agenter som försöker dansa med henne slår DEX EF 5 för att göra ett gott intryck.

Vid en lyckad "seduction" kan Helga avslöja att hennes far har haft affärer med Jupiter Communications. Hon vet inte exakt vad affärerna går ut på, men hon vet att hennes far varit i Tokyo och tjänat en hel del pengar på affären. Om agenterna tidigare hittat firmamärket på Gordon Harts SATLINK, vet hon bara att fadern haft affärer i Tokyo. Med tillgång till både firmamärket och informationen om Tokyo kan agenterna enkelt ta reda på att det finns ett företag i Tokyo som heter Jupiter Communications.

KONTORET

På andra våningen i slottet har Karl Schmidt sitt kontor. Dörren är låst ("lockicking" EF 5), men inte larmad.

Kontoret är inrett med tunga ekmöbler och flera bokhyllor är fyllda till bredden med gamla böcker. Vid ena väggen finns en öppen spis och ovanför denna ett älghuvud. På skrivbordet ligger flera guldpennor och några pappersbuntar.

På skrivbordet, bland en massa andra papper, kan agenterna hitta brevet från Jupiter. Dela ut det till agenterna.

Då agenterna lämnar kontoret stöter de ihop med en vakt. De måste lura honom att inte arrestera dem. Han går på deras historia om den är någorlunda trolig.

C. Tokyo

Den japanska huvudstaden finns beskriven i JAMES BOND BASIC GAME sid 143.

RESAN DIT

När det blir uppenbart att agenterna måste ta sig till Tokyo kan de beställa en flygbiljett. De kan flyga från Wien, men MI6 har ingen möjlighet att hämta bilen på så kort varsel. Ett plan lämnar Wien klockan 12:00 lördagen den 1e april. Det landar i så fall 10:30, lokal tid, dagen därpå i Tokyo. Bilen förs till Tokyo så fort som möjligt och kan hämtas på flygplatsen klockan 18:30.

Ett annat alternativ är att köra bilen till Rom, i Italien, lämna av bilen på MI6 "station house" och ta planet som avgår från Rom till Tokyo klockan 20:00. Planet landar 18:30, lokal tid, dagen därpå i Tokyo och agenterna kan använda sin egen bil.

Linda kan rekommendera Hotell Imperial i centrala Tokyo.

HOTELL IMPERIAL

Hotell Imperial är som en liten stad i sig självt. Dess personal är van vid västerländska besökare och restaurangen, Fountainbleau, serverar europeisk mat. Kockarna är hämtade från Frankrike och mycket skickliga.

Linda kan passera som infödd om hon vill.

SMYGANDE MÖRDARE

När agenterna lagt sig till ro för att sova på sina hotellrum, smyger sig Neon in för att döda dem. Han tar den som han tror är enklast att döda först. Attacken genomförs med kniv om Neon anser att det är tillräckligt, annars använder han sin pistol.

En sovande agent tillåts en EF 4 "sixth sense" för att vakna då Neon tar sig in genom dörren med ett kort han lånat av en "hjälpssam" nattportier. Innan han kan utföra sin attack tillåts agenten dessutom ett PER-slag på en EF som motsvarar Neons "stealth"-slag.

Skulle agenterna inte sova över på hotellet, försöker Neon angripa dem vid första bästa tillfälle då han kan plocka dem en och en. Skulle inget sådant tillfälle dyka upp avvaktar han.

JUPITER COMMUNICATIONS

Målet för agenternas besök i Tokyo är givetvis att undersöka doktor Jupiters företag, Jupiter Communications. Detta företag är en front för doktors verksamhet och arbetar med att förvalta hans enorma kapitalplaceringar runt om i världen. Dessutom är hans satellit-kommunikationscenter lokaliserat här. Just nu håller man dock på att flytta verksamheten till en säkrare plats eftersom man fruktar en jordbävning.

Alla försök att öppet besöka företaget misslyckas och alla telefonsamtal till företaget möts av en telefonsvarare som anger att företaget inte tar emot några fler uppdrag. Agenternas enda möjlighet blir ett inbrott.

Jupiter Communications är inrymt i en skyskrapa i centrala Tokyo. Det ligger på 3-7-1 Irfune Chuo-Kuo.

Agenterna kan bevaka skyskrapan under dagen om de vill.

Det förefaller som om företaget är på väg att flytta sin verksamhet. En febril aktivitet pågår. Arbetare i blå overaller strömmar ut ur byggnaden med kartonger, lådor och möbler. Allt lastas på stora lastbilar som står parkerade längs gatan. Då och lämnar en lastbil platsen och lika ofta kommer en tom lastbil tillbaka.

Flyttverksamheten pågår hela dagen och den sista bilen lämnar inte platsen förrän 23:00. Om agenterna skulle försöka följa efter en lastbil kör den söderut mot Yokohama.

VÄGEN IN

En möjlig väg in i byggnaden är genom huvudingången. Detta kräver att man är utklädd till en japansk flyttarbetare och försedd med en blå overall.

Ytterdörren är öppen och försedd med en stor version av företagets symbol. Innanför dörren finns en stor entréhall. Överallt står lådor och möbler. Bakom huvuddisken står två vakter.

Ett annat sätt att ta sig in är genom en personalingång, som kan lokaliseras efter en stunds letande. Denna dörr är låst och kräver "lockpicking" EF 4. Den är dessutom försedd med ett tyst alarm som bara kan upptäckas med "perception" EF 4 och därefter stängas av med "electronics" EF 4. Skulle alarmet utlösas förbereder sig byggnadens vakter på att ta hand om inkräktarna.

Personalingången leder till köksavdelningen. Köket är tomt och verkar ha varit det första som utrymdes. Innan man kan komma ut i huvudfoajén måste ytterligare en låst dörr passeras.

Denna dörr kräver "lockpicking" EF 5 och är olarmad.

I foajén finns två vakter. Överallt står flyttlådor och möbler. De japanska flyttjobbarna strömmar genom lokalen. På en stor väggskylt framgår det att vaktkontoret finns på 1a våningen, kommunikationscentralen på 19e och doktor Jupiters privata kontor på 20e våningen. Från foajén leder fyra hissar och en trappa uppåt i huset.

Vakterna släpper inte in någon utomstående. Om agenterna väljer att klä ut sig måste de slå "disguise". Alla utom Linda får EF 4, medan Linda får EF 5. Spelledaren slår tärningarna i hemlighet och antecknar resultatet. Vakterna får sedan slå ett PER på en EF som motsvarar agenternas QR för att avslöja dem. Om de ser igenom förklädnaden försöker vakterna omedelbart arrestera agenterna.

1A VÅNINGEN

En skylt på väggen lyder "Vaktcentral - Begränsat Tillträde".

En låst dörr (EF 5 "lockpicking") måste passeras för att komma in i vaktcentralen. Inne i centralen finns sammanlagt 18 vakter.

Byggnaden bevakas av flera videokameror. Alla kamerorna är kopplade till vaktcentralen på 1a våningen.

För att ta sig fram oupptäckt genom byggnaden måste agenterna först upptäcka kamerorna. Detta kan göras med PER EF 6 eller "sixth sense" EF 5. Slå tärningarna en gång per våning. Upptäckta kameror kan sedan undvikas med ett DEX-slag EF 5 per minut.

Skulle agenterna välja att ta en av de fyra hissarna upptäcks de automatiskt av en videokamera.

Utklädda agenter som upptäcks av en kamera ger inte upphov till något larm om inte vaktchefen, som övervakar monitorerna lyckas med sitt PER slag enligt ovan. Inga flyttjobbare tillåts på 20e våningen och skulle agenterna bli upptäckta av en kamera där går larmet automatiskt.

Doktor Jupiters vakter har blivit instruerade att ta agenterna tillfånga om de upptäcks här. Vakterna gör vad de kan för att åstadkomma detta, men skjuter givetvis tillbaka om de själva blir beskjutna. Skulle de lyckas att ta agenterna tillfånga, binder de dem, förser dem med ögonbindel och för dem med bil till närmaste tunnelbanestation. Där blir de ledna längs kanten av spåret till Jupiters bas. Den galne doktorn har för avsikt att delge dem sina planer och därefter personligen ordna deras hädanfärd.

19E VÅNINGEN

En skylt på väggen lyder "Kommunikationscentral - Begränsat Tillträde".

En låst dörr (EF 5 "lockpicking") måste passeras för att komma in i kommunikationscentralen.

Inne i detta stora rum finns flera bildskärmar och ett antal datorer. Allt är för tillfället avstängt och rummet är rörigt med flyttlådor i travar och en stor mängd lösa kablar som ormar sig längs golvet.

En agent med "computers" kan starta systemet och får då upp en stor bild som visar satellitbanor och en bild som visar aktiekurserna på New York-börsen.

20E VÅNINGEN

En skylt på väggen lyder "Direktör - Begränsat Tillträde".

Doktor Jupiters kontor är låst och larmat ("lockpicking" EF 5, "perception" EF 4 respektive "electronics" EF 4).

Kontoret är spatiöst och dekorerat med smakfull japansk konst. Bakom det jättelika ekskrivbordet finns företagets symbol i guldrelieff monterat på väggen. En spiraltrappa i metall leder till en helikopterplatta på taket. Hit har flyttgubbarna uppenbarligen inte hunnit ännu.

Doktors privata kassaskåp är lokaliserat bakom företagssymbolen. För att öppna detta krävs "safecracking" EF 3. I kassaskåpet finns flera feta sedelbuntar, två diamantringar, en ordinär laptop (Macintosh Powerbook) och en pappersbunt. En agent med "computers" kan lätt få fram en bildfil som är döpt "bombskiss". Tildela agenterna ritningen på

bomplaceringen. I pappersbunten finns en kopia av ett papper som behandlar doktors instruktioner till den religiösa sekten att placera ut sarinet i tunnelbanan. Tilldela agenterna papperet om sarin. Efter kontakt med MI6 skickar Elaine Turner även ett fax.

Byggnadens vakter är smarta. De låter inkräktarna hållas (förutsatt att de upptäckts) tills de är samlade på kontoret. Därefter placerar sig fyra av dem i korridoren utanför, medan två av dem kliver in på kontoret. De konfronterar agenterna och uppmanar dem att ge sig. Skulle agenterna lyckas övermanna vakterna måste de ta sig förbi ytterligare fyra vakter i foajén innan de kan komma undan.

I TOKYOS TUNNELBANA

Denna korta episod behandlar agenternas angrepp på Jupiters bas. Om agenterna vill kan de rekvirera skyddsmasker från MI6 lokala "station house". Autoinjektorer med motmedel mot nervgas kan endast fås från England och detta tar alltför lång tid.

Den närmaste tunnelbanestationen ligger på Shinobazu-Dori Avenue vid Gokokuji templet. Just nu syns endast få resenärer på perrongen.

Agenterna kan låta Volvon köra ner i stationen via en bred trappa och därefter vidare ner på spåret.

Färden genom tunneln är mörkt och kuslig. Underjorden ger en känsla av klaustrofobi.

Längs spåret finns flera videokameror uppsatta av doktor Jupiter. När det blir uppenbart att hans bas är utsatt för ett angrepp, växlar han in ett tunnelbanetåg på agenternas spår.

Ett tunnelbanetåg närmar sig från motsatt riktning. Tågets strålkastare är bländande och en krock verkar oundviklig.

Det är försent att lägga in backen. Agenter som lyckas med en PER EF5 ser en växel en liten bit fram längs spåret. Skulle de vara alltför panikslagna för att titta efter detta kan spelledaren låta slå "sixth sense" EF 5. Växeln kan slås om med ett välriktat skott (EF 3 för en H&K-skytt, EF 2 för Colt Python). Misslyckas detta är krocken så våldsam att Volvon kastas tillbaka längs spåret och totalförstörs. Dess passagerare överlever givetvis utan blessyrer tack vare krockskyddet. Om skottet träffar växlas Volvon av till höger och undgår att demoleras endast med någon futtig centimeter. Framför agenterna slutar spåret vid en bergvägg. De har anlänt strax utanför doktors bas.

BASEN

Jupiters bas ligger mitt emellan två stationer. Spåret delar sig vid en växel. Efter en skarp högersväng och därefter en raksträcka slutar det vid en falsk bergvägg som döljer basens ingång. Den falska bergväggen är skickligt utförd, men kan avslöjas för vad den är genom PER EF 4. Bakom den falska bergväggen finns två stora metalldörrar som kan öppnas om två personer samtidigt lyckas med STR EF 4.

Agenterna kan åstadkomma stor överraskning genom att ramma sig genom dörrarna med Volvon. Denna manöver kvaddar bilen, men leder rakt in i basen. Agenterna tilldelas en fri "action-round", under vilken motståndarna står stela av överraskning.

Den hemliga basen ligger i ett stort underjordiskt bergrum. Hela salen är upplyst med flera stora lysrör. Till vänster står en vagn med ett litet elverk. Längst bort i salen finns ett

djupt schakt och ovanför det en fackverkskran. Mitt i salen arbetar flera män i blå overaller med en bomb. Runt omkring står flera beväpnade vakter.

I vagnen finns tv-monitorer för övervakning och kontrollorgan för att omdirigera tunnelbane-tågen som doktorn önskar. För basens energiförsörjning finns ett elverk i anslutning till vagnen. Kranen är till för att hissa ner bomben i det djupa schaktet där den skall detoneras. På basen arbetar sammanlagt tjugo vakter och tolv tekniker. Doktor Jupiter och Neon (om han fortfarande är vid liv) övervakar bombens montering inifrån vagnen.

En liten eldriven vagn står gömd under en presenning och kan användas för flykt längs spåret. Den har plats för två, Jupiter och Neon (eller en vakt).

JUPITERS TAL

Om agenterna blir förda hit som fångar anländer de strax före genomförandet av Jupiters plan. De förs fram till den galne doktorn som tar till orda.

"Så vi möts till slut. Ni har sannerligen ställt till det under er framfart. Nu är det dock jag som dikterar villkoren. Ni har anlant precis lagom för att vara med om genomförandet av en grandios plan. Min bomb här kommer att orsaka en jordbävning som skakar den kejsrerliga huvudstaden i dess grundvalar."

Om agenterna undrar vad syftet med detta är, förklarar doktorn:

"Efter det ekonomiska tumult som utbryter kommer världens börser att rasa. Med min förmögenhet kan jag med lätthet överta kontrollen över världens ledande elektronikföretag."

När han tröttnat på att berätta om sina planer säger han:

"Låt oss se hur ni klarar en liten smäll. Sänk ner dem!"

Efter talet binds agenterna vid kranens vajer och hissas ner i schaktet tillsammans med den färdigmonterade bomben. Doktorn och hans anhang utrymmer sin bas. Bomben är inställd för att explodera klockan 24:00 måndagen den 3e april. Tiden som är kvar framgår av en digital display på bomben. Om spelarna ligger före eller efter i tiden kan spelledaren flytta fram eller tillbaka genomförandet av doktors plan som han önskar. Huvudsaken är att stor dramatik uppstår.

Agenterna måste ta sig loss, desarmera bomben och ta sig upp ur schaktet. Detta kräver DEX EF 4 (för att ta sig loss), "demolitions" EF 4 (desarmering av bomben) och "mountaineering" EF 5.

SLUTSTRID!

Slutstriden kan starta på lite olika sätt beroende på om agenterna förts till tunnelbanebasen som fångar eller om de tagit sig in på egen hand. Målet med striden är dock att stoppa doktorn från att utlösa bomben och på så sätt hindra hans plan.

Om doktorn blir överraskad är hans plan att först släcka ljuset i salen genom att stänga av elverket och därefter fly med den eldrivna vagnen (som strömförsörjs från

tunnelbanespåret). Doktorn har ett par mörkerglasögon, som gör att han kan röra sig obehindrat i mörkret. En jakt längs tunnelbanespåret kan uppstå.

ELDRIVEN VAGN						
PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
-1	5	40	80	na	1	1

D. Epilog

Om agenterna lyckas är allt väl och de får Ms beröm när de återvänder hem. Premiärministern och hans sekreterare väntar på Ms kontor för att personligen gratulera agenterna. Premiärministern framför även de japanska myndigheternas tacksamhet.

Skulle de dock misslyckas kan lite olika saker hända.

Om agenterna inte lyckas desarmera bomben och själva är fastbundna på botten av schaktet glider en man i smoking ner längs vajern. Han lyfter sitt ena ögonbryn och smackar med tungan mot gommen.

Därefter desarmerar han bomben. Detta slut räknas som ett misslyckande för agenterna, men räddar i alla fall deras liv och världsekonomin.

Om agenterna inte lyckas komma i tid för att gripa in och stoppa doktors missgärningar kan de läsa i tidningen om jordbävningen i Tokyo och konsekvenserna av detta. Doktorn lyckas i så fall i sitt uppsåt och detta kan i sin tur leda till nya uppdrag.

Del V. Bilagor

A. Spelarnas Agenter

Spelledaren delar ut spelarnas rollfigursformulär och ger spelarna tillfälle att bekanta sig med dem. Agenterna är redan tilldelade utrustning och inget tillfälle att komplettera denna ges före spelet startar. Efter Ms genomgång med agenterna och deras besök hos Q kan de, som vanligt, komplettera sin utrustning med vilken "standard issue equipment" (sid 79, JAMES BOND BASIC GAME) de vill. Under tävlingsspel tillåts inga övertalningsförsök mot Q. Observera också att den redan tilldelade utrustningen är fullt tillräcklig för att slutföra uppdraget samt att tiden det tar att välja och bokföra ny utrustning är bättre använd på annat håll (försök få spelarna att förstå detta).

De fyra spelaragenterna har träffats under flera tidigare uppdrag och känner varandra väl. Deras förhållande till varandra finns angivet på rollfigursformulären. Uppmuntra dem att spela ut sina egenskaper mot varandra, men försök att hålla tidsåtgången för detta till ett minimum. Spelare som ständigt försöker gå iväg i en egen riktning för att få utlopp för sina svagheter, bör informeras om att de är på ett uppdrag som har hög prioritet.

Agenternas tidigare uppdrag tillsammans har gett dem erfarenhetspoäng som använts till utveckling av tex "skills". Deras värden är sålunda ändrade i förhållande till tidigare konvent (OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89) och KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94)).

På rollfigursformulären har även "skills" med nivå noll tagits upp. Lägga märke till att "primary chance" för dessa "skills" står inom parantes. Detta innebär, som vanligt, att de kan utföras, men med en extra EFM på -3.

En ny rubrik kallad "personlighet" har även tillförts formulären, detta för att underlätta för spelarna att snabbt bilda sig en uppfattning om hur figuren bör rollspelas.

"Total con" anger EF-modifieringen för andra personer som försöker avgöra om agenten är beväpnad.

Slutligen finns också en ny rubrik kallad "total draw". Det första värdet anger agentens totala snabbhet med sitt vapen med hänsyn tagen till "speed", typ av hölster, typ av vapen samt den generella modifieringen på -2 för att dra ett hölstrat vapen. Värdet efter strecket tar hänsyn enbart till "speed" och typ av vapen.

AGENT 713 FRED FITZGREG

STR: 9 DEX: 8 WIL: 11 PER: 11 INT: 5

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(0/9)	Interrogation	(1/6)
Charisma	(13/24)	Local Customs	(1/12)
Cryptography	(0/5)	Lockpicking/Safecracking	(3/11)
Demolitions	(0/5)	Mountaineering	(3/13)
Disguise	(2/7)	Pickpocket	(0/8)
Diving	(3/11)	Piloting	(2/11)
Driving	(4/13)	Riding	(1/12)
Electronics	(0/5)	Science	(0/5)
Evasion	(3/11)	Seduction	(13/25)
Fire Combat	(9/18)	Sixth Sense	(6/14)
Gambling	(5/16)	Stealth	(4/15)
HTH Combat	(11/20)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6"4"

WEIGHT: 209 lbs

AGE: 32 (Born: 1963)

APPEARANCE: Striking

FAME POINTS: 122

HERO POINTS: 3

SPEED: 2

HTH DAMAGE CLASS: B

STAMINA: 30 hours

RUNNING/SWIMMING: 40 minutes

CARRYING: 101-150 pounds

WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Military

FIELDS OF EXPERIENCE: Cricket, Golf, Military Science, Snow Skiing

WEAKNESSES: Attraction to Members of Opposite Sex, Fear of Snakes, Superstition

BAKGRUND: Fred blev tidigt föräldralös. Han uppfostrades av Alan McIves, en skotsk godsherre bosatt utanför Balmoral. Detta har gett Fred goda insikter i skotska traditioner och seder. Han har till och med försökt lära sig spela säckpipa, vilket inte gick särskilt bra.

Vid tjugo års ålder följde Fred i sin avlidne fars fotspår vid "Special Air Service". Fred dekorerades tre gånger under sin tjänst i SAS; två gånger för tapperhet och en gång för skada i fält under Falklandskriget. Efter nio års tjänstgöring och med kaptens grad, överfördes han till MI6 där han varit placerad fram till nu.

Freds svaghet inför det motsatta könet har givit honom ett playboy-rykte bland de unga damerna i Balmoral och Aberdeen. Han har mycket svårt att motstå alla de partyinbiter han får. Chansen att träffa vackra kvinnor går honom aldrig förbi. Enligt honom själv finns det knappast någon av dem som inte vrider på huvudet då han kör förbi i sin Ferrari för att besöka sin styvfar eller hälsa på någon av dem.

Fred har tidigare deltagit i försöket att stoppa kidnappningen av en brittisk vetenskapsman - OPERATION ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89). För ett år sedan utspelades ett farligt uppdrag - KODNAMN MEDUSA (GOTHCON -94) - med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Dessa och ett antal kortare uppdrag, som alla genomförts framgångsrikt, har lett till att Fred nyligen befodrads från "rookie" till "agent".

PERSONLIGHET: I sitt yrkesutövande är Fred en perfektionist och outröttlig kämpe. Han föredrar att slingra sig ur en konflikt, men behärskar de österländska stridskonsterna om handgemäng skulle vara den enda lösningen. På grund av sin något blygsamma IQ kan han dock bli burdus om hans logik ifrågasätts. Fred är också svag för sin vackra kollega Linda, men tycks hittills inte ha haft någon nämnvärd framgång. Eftersom han nyligen blivit befodrad ser Fred sig som den naturlige ledaren för fyrgruppen.

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1), 2 extra magasin, "Berns-Martin triple-draw holster" (DRAW +2, CON +1), "Silencer" (minskar DC med ett)

TOTAL DRAW: +3/+3

TOTAL CON: 0

AGENT 1116 BERTRAHM WOOSTER

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

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(0/(8))	Interrogation	(0/(8))
Charisma	(11/20)	Local Customs	(0/(9))
Cryptography	(1/9)	Lockpicking/Safecracking	(2/10)
Demolitions	(2/10)	Mountaineering	(2/11)
Disguise	(0/(8))	Pickpocket	(2/10)
Diving	(0/(8))	Piloting	(4/12)
Driving	(5/13)	Riding	(7/16)
Electronics	(4/12)	Science	(1/9)
Evasion	(3/11)	Seduction	(3/13)
Fire Combat	(8/16)	Sixth Sense	(5/13)
Gambling	(0/(9))	Stealth	(2/11)
HTH Combat	(10/19)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6"2"	SPEED: 2
WEIGHT: 209 lbs	HTH DAMAGE CLASS: B
AGE: 32 (Born: 1963)	STAMINA: 28 hours
APPEARANCE: Striking	RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
FAME POINTS: 115	CARRYING: 101-150 pounds
HERO POINTS: 3	WEAPON: Colt Python

PREVIOUS PROFESSION: Military

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

WEAKNESSES: Fear of Spiders

BAKGRUND: Bertrahm växte upp på en gård på den walesiska landsbygden. Hans far är walesare och hans mor engelska. Han studerade först vid Eton och senare som utbytesstudent vid Stanford, Kalifornien. Därefter gjorde Bertrahm blixtkarriär inom armén, först vid Royal Welsh Guards och sedan vid 2nd Para. Han hann bli major innan han 1991 överfördes till MI6.

Bertrahm har alltid intresserat sig för vapen och militaria. Han missar aldrig en chans att besöka lokala militärmuseum eller ägna sig åt sin favoritsyssla, att spatsera på Imperial War Museum. Tack vare sitt intresse och sin tidigare karriär är han en av MI6 bästa vapenexperter vad gäller eldhandvapen.

Han har tidigare deltagit i OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89). Han försökte då stoppa en kidnappning av en brittisk vetenskapsman. För ett år sedan deltog han i KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94), ett farligt uppdrag med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Bertrahm var vid det tillfället den som slutligen ändade Vipers brottsbana genom ett välriktat skott med sin Colt Python.

PERSONLIGHET: Som yrkesman föredrar Bertrahm handling framför ord och hamnar ofta i våldsamma dispyter, även med sina kollegor. Bertrahm är inte så förtjust i att Freds befodran från "rookie till "agent" gick igenom före hans egen, speciellt med tanke på att Bertrahms militära grad var högre än Freds. Bertrahms stora vapenintresse gränsar till passion och hans kollegor får inte sällan avbryta hans djupgående utläggningar om kalibrar, utgångshastigheter, specialammunition och andra detaljer.

UTRUSTNING: Colt Python (PM 0, S/R 1, AMMO 6, DC H, CLOSE 0-3, LONG 13-19, CON +2, JAM 99, DRAW -1, RL 3), 2 extra "speedloaders" (minskar RL till 2), "Springclip holster" (DRAW +1, CON 0)

TOTAL DRAW: +0/+1

TOTAL CON: +2

AGENT 1189 JONATHAN BAXTERHOF

STR: 11 DEX: 7 WIL: 7 PER: 9 INT: 6

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(2/10)	Interrogation	(0/(6))
Charisma	(3/10)	Local Customs	(1/10)
Cryptography	(0/(6))	Lockpicking/Safecracking	(4/11)
Demolitions	(0/(6))	Mountaineering	(4/13)
Disguise	(3/9)	Pickpocket	(4/11)
Diving	(2/11)	Piloting	(2/10)
Driving	(6/14)	Riding	(0/(8))
Electronics	(0/(6))	Science	(0/(6))
Evasion	(2/11)	Seduction	(2/7)
Fire Combat	(6/14)	Sixth Sense	(5/12)
Gambling	(6/15)	Stealth	(4/11)
HTH Combat	(8/19)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 6'2"	SPEED: 2
WEIGHT: 209 lbs	HTH DAMAGE CLASS: B
AGE: 34 (Born: 1961)	STAMINA: 28 hours
APPEARANCE: Good Looking	RUNNING/SWIMMING: 25 minutes
FAME POINTS: 92	CARRYING: 151-210 pounds
HERO POINTS: 3	WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Thief

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

WEAKNESSES: Close Personal Tie, Gambling

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

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

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

Jonathan har tidigare deltagit i OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89), försöken att stoppa en kidnappning av en brittisk vetenskapsman och för ett år sedan KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94), ett farligt uppdrag med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Efter sitt senaste uppdrag blev han föremål för en internutredning angående några försvunna diamanter. Han är dock fullständigt oskyldig och numer en riktig moralens väktare.

PERSONLIGHET: Jonathan är en manisk spelare som satsar pengar på allt. Han föredrar dock att besöka finare casinon i Monte Carlo. Han har också en dålig vana att tilldela olika händelser odds, till sina kollegors förtret ("Jag ger dig 5 mot 1 på att du missar nästa skott..."). På grund av sin bakgrund och behovet av att bli accepterad av sina kollegor är Jonathan också mycket noga med att uppträda på ett moraliskt oantastligt vis och han har mycket svårt för att ljuga övertygande, även under pågående uppdrag.

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1), 2 extra magasin, "Berns-Martin triple draw holster" (DRAW +2, CON +1), "Silencer" (minskar DC med ett)
TOTAL DRAW: +3/+3
TOTAL CON: 0

AGENT 1190 LINDA RED

STR: 8 DEX: 10 WIL: 13 PER: 7 INT: 6

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Boating	(0/(8))	Interrogation	(0/(6))
Charisma	(13/26)	Local Customs	(0/(7))
Cryptography	(0/(6))	Lockpicking/Safecracking	(0/(10))
Demolitions	(2/8)	Mountaineering	(6/16)
Disguise	((0/(6))	Pickpocket	(0/(10))
Diving	(5/14)	Piloting	(1/9)
Driving	(8/16)	Riding	(5/15)
Electronics	(0/(6))	Science	(0/(6))
Evasion	(4/13)	Seduction	(10/23)
Fire Combat	(8/16)	Sixth Sense	(2/8)
Gambling	(0/(7))	Stealth	(3/16)
HTH Combat	(10/18)		

ABILITIES: Connoisseur, First Aid, Photography

HEIGHT: 5"6"

WEIGHT: 121 lbs

AGE: 30 (Born: 1965)

APPEARANCE: Sensational

FAME POINTS: 68

HERO POINTS: 3

SPEED: 2

HTH DAMAGE CLASS: A

STAMINA: 30 hours

RUNNING/SWIMMING: 40 minutes

CARRYING: 101-150 pounds

WEAPON: H&K VP70z

PREVIOUS PROFESSION: Student

FIELDS OF EXPERIENCE: Economics/Business, Law

WEAKNESSES: Close Personal Tie

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

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

Som agent 1190 i Hennes Majestäts Hemliga Tjänst har Linda tidigare deltagit i OPERATION: ORIENT EXPRESSEN (GOTHCON -89), försöken att stoppa en kidnappning av en brittisk vetenskapsman och för ett år sedan KODNAMN: MEDUSA (GOTHCON -94), ett farligt uppdrag med målsättning att stoppa Vesta Vipers planer på att stjäla spionplanet AURORA. Linda har under flera kortare uppdrag under sin tjänstgöring lärt känna CIA agenten Felix Leiter väl.

PERSONLIGHET: Linda är medveten om sitt vackra yttre och drar sig inte för att utnyttja detta under sina uppdrag. Hon känner Fred (Agent 713) väl och tar hans inviter som komplimang, men förhåller sig sval. Som svar på tal när Fred blir för påfrestande brukar hon fälla en spydig kommentar om hans väldokumenterat svaga IQ.

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

UTRUSTNING: Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1), 2 extra magasin, chamois holster (DRAW -2, CON -1), "Silencer" (minskar DC med ett)

TOTAL DRAW: -1/+3

TOTAL CON: -2

B. Spelledarfigurer, Vänner

Spelledarfigurernas rollfigursformulär finns samlade nedan och under avsnitt C. För att underlätta för spelledaren har spelledarfigurerna tilldelats "idiosyncrasies" och "interaction modifiers". "Idiosyncrasies" är små egenheter som spelledarfigurerna har för sig. Om spelledaren konsekvent använder sig av dessa olater får spelarna lättare att relatera till de personer de stöter på. Spelledaren kan, med fördel, lägga till andra igenkänningstecken, såsom hattar, slipsar eller glasögon, efter egna önskemål och preferenser. Allt som understryker realismen och rollfigurernas personlighet är bra. "Interaction modifiers" används som EF-modifieringar då spelarnas rollfigurer försöker övertala eller förföra spelledarfigurerna. Om spelarna ifrågasätter en låg EF, tala bara om för dem att spelledarfiguren verkar sur eller icke samarbetsvillig.

De vänner som presenteras nedan bör, generellt sett, vara till hjälp för agenterna. Spelledaren kan låta vännerna delta aktivt i agenternas uppdrag i den mån han bedömer lämpligt.

Statistika för övriga, vänligt sinnade, figurer såsom M, Q och miss Money Penny finns angivna i JAMES BOND BASIC GAME.

På dessa rollfigursformulär har "skills" med nivå noll uteslutits. Spelledaren kan anta att spelledarfigurer utan en viss "skill" gör vad de kan för att slippa ge sig ut i okänd terräng. De försöker istället använda de "skills" som anges. Skulle det vara omöjligt att komma undan en situation utan att använda en noll-nivå "skill", måste spelledaren själv räkna ut "primary chance" och lägga till den vanliga extra EFMen på -3.

En ny rubrik kallad "personlighet" har tillförts de viktigare figurernas formulär, detta för att ytterligare underlätta spelledarens rollspel av figuren.

"Total con" anger EF-modifieringen för andra personer som försöker avgöra om spelledarfiguren är beväpnad.

Slutligen finns också en ny rubrik kallad "total draw". Det första värdet anger figurens totala snabbhet med sitt vapen med hänsyn tagen till "speed", typ av hölster, typ av vapen samt den generella modifieringen på -2 för att dra ett hölstrat vapen. Värdet efter strecket tar hänsyn enbart till "speed" och typ av vapen.

HANS WITTMEIER**STR: 8 DEX: 7 WIL: 6 PER: 7 INT: 7****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Boating	(1/8)	Gambling	(4/11)
Charisma	(4/12)	HTH Combat	(5/13)
Diving	(2/9)	Local Customs	(2/9)
Driving	(4/11)	Science	(2/9)
Electronics	(6/13)	Seduction	(2/7)

ABILITIES: Connoisseur**HEIGHT:** 6'4"**WEIGHT:** 200 lbs**AGE:** 30**APPEARANCE:** Striking**FAME POINTS:** 0**HERO POINTS:** 0**SPEED:** 1**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** None**FIELDS OF EXPERIENCE:** Computers, Economics/Business, Ice Hockey, Snow Skiing**WEAKNESSES:** Attraction to Members of Opposite Sex**IDIOSYNCRASIES:** Talar med tysk brytning.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (0/+1), Persuasion (-1), Seduction (0), Interrogation (0), Torture (0)

BAKGRUND: Hans är en ung tysk affärsman inom elektronikområdet. Han arbetar självständigt och äger en firma som importerar komponenter. Han är extra intresserad av att sälja till vapenindustrin eftersom detta ofta ger en hög avkastning.

Han är inbjuden till Karl Schmidts fest eftersom han ordnat billiga komponenter till ett, för honom, okänt projekt.

Hans vet inget om Karl Schmidts inblandning i de skumma affärerna men kan hjälpa agenterna om han övertalas.

PERSONLIGHET: Hans är en självmedveten man. Han tycker om att synas i sällskap med vackra damer. Han är också mycket sportintresserad.

ANGELICA BLAIR**STR: 6 DEX: 9 WIL: 8 PER: 9 INT: 10****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Charisma	(9/17)	Gambling	(8/17)
Driving	(5/14)	Seduction	(8/16)

ABILITIES: Photography**HEIGHT:** 5'6"**WEIGHT:** 128 lbs**AGE:** 32**APPEARANCE:** Striking**FAME POINTS:** 10**HERO POINTS:** 0**SPEED:** 2**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** None**FIELDS OF EXPERIENCE:** Economics/Business**WEAKNESSES:** Gambling**IDIOSYNCRASIES:** Sminkar sig för mycket.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (+1), Persuasion (0), Seduction (0), Interrogation (0), Torture (0)**BAKGRUND:** Angelica är en amerikansk reklamagent. Hon arbetar för ett litet företag i Texas som försöker slå sig in på marknaden. Hon är inbjuden till Karl Schmidt via en europeisk väninna som försöker hjälpa henne att få ett reklamkontrakt.

Angelica vet inget om Karl Schmidts brottslighet, men kan hjälpa agenterna att komma in på festen om hon övertalas till det.

PERSONLIGHET: Angelica är en utåtriktad person. Hon lyckas ofta få sin vilja igenom, men har en svaghet för spel och dobbel.

HELGA SCHMIDT**STR: 6 DEX: 8 WIL: 8 PER: 9 INT: 10****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Boating	(5/13)	Local Customs	(5/14)
Charisma	(4/12)	Riding	(4/12)
Diving	(4/11)	Seduction	(1/7)
Driving	(5/13)		

ABILITIES: Connoisseur, Photography**HEIGHT:** 5'9"**WEIGHT:** 134 lbs**AGE:** 26**APPEARANCE:** Sensational**FAME POINTS:** 5**HERO POINTS:** 0**SPEED:** 2**HTH DAMAGE CLASS:**A**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** None**FIELDS OF EXPERIENCE:** Dancing, Classical Music**WEAKNESSES:** None**IDIOSYNCRASIES:** Pillar oavbrutet med något (en cigarett, kjolkanten eller håret).**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (0), Persuasion (-1), Seduction (-1), Interrogation (0), Torture (+1)

BAKGRUND: Helga är lång och smal, med gröna ögon och blont änglahår. Hon studerar klassisk musik vid universitetet i Wien och är Karl Schmidts unga dotter och ögonsten. Hon hoppas på en plats hos Wienerfilharmonikerna där hon vill spela klarinett. Hon har levt ett privilegierat liv på sin fars slott i Österrike.

För att få Helga att bli intresserad måste man imponera på henne. Detta kan göras till exempel med att dansa väldigt väl.

Helga känner till att fadern gjort affärer med Jupiter Communications i Tokyo. Hon vet också att fadern har ett arbetsrum på andra våningen i slottet och att han förvarar flera av sina dokument där. Detta kan hon avslöja vid en framgångsrik "seduction".

PERSONLIGHET: Helga är en flicksnärta som ofta skrattar och lever om. Hon är mycket seriös i sina musikstudier, men gillar att festa ordentligt. Hon har också ett gott öga till män.

POLISER/SÄKERHETSVAKTER**STR: 11 DEX: 10 WIL: 9 PER: 8 INT: 9****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Driving	(1/10)	HTH Combat	(7/18)
Evasion	(4/14)	Interrogation	(1/10)
Fire Combat	(5/14)		

ABILITIES: First Aid**HEIGHT:** Varies**WEIGHT:** Varies**AGE:** Varies**APPEARANCE:** Normal**FAME POINTS:** 0**HERO POINTS:** 0**SPEED:** 2**HTH DAMAGE CLASS:** B**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 151-210 pounds**WEAPON:** Night Stick, SIG Sauer**IDIOSYNCRASIES:** Säger ofta "Hur var det här då?" med bestämd stämma.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (0), Persuasion (-2), Seduction (-1), Interrogation (-1), Torture (0)**BAKGRUND:** Använd denna statistik för alla säkerhetsvakter och poliser som påträffas och inte är direkta motståndare till agenterna (vakterna på Ericsson, polisen i Göteborg etc).

De vet förstås aldrig något om doktor Jupiter eller hans planer.

UTRUSTNING: SIG Sauer (PM 0, S/R 3, AMMO 7, DC F, CLOSE 0-5, LONG 14-24, CON -1, JAM 99, DRAW 0, RL 1), "Night Stick" (ger en höjning av DC med ett vid "HTH-combat")**TOTAL DRAW:** 0/+2**TOTAL CON:** -1

C. Spelledarfigurer, Fiender

De fiender som presenteras nedan är agenternas motståndare under scenariot. De här rollfigurernas egenskaper och svagheter är kanske det viktigaste av allt för att skapa ett spännande och trovärdigt spel. Spelledaren bör vara väl förtrogen med agenternas fiender. Det faktum att dessa personer är samlade under rubriken "fiender" behöver inte betyda att de automatiskt är negativt inställda till agenterna. Gör ett normalt "reaction"-slag för att avgöra fiendernas inställning till agenterna när de träffas första gången. Glöm dock ej att utnyttja "interaction modifiers".

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

Även på dessa rollfigursformulär har "skills" med nivå noll uteslutits. Spelledaren kan anta att spelledarfigurer utan en viss "skill" gör vad de kan för att slippa ge sig ut i okänd terräng. De försöker istället använda de "skills" som anges. Skulle det vara omöjligt att komma undan en situation utan att använda en noll-nivå "skill", måste spelledaren själv räkna ut "primary chance" och lägga till den vanliga extra EFMen på -3.

En ny rubrik kallad "personlighet" har tillförts de viktigare figurernas formulär, detta för att ytterligare underlätta spelledarens rollspel av figuren.

"Total con" anger EF-modifieringen för andra personer som försöker avgöra om spelledarfiguren är beväpnad.

Slutligen finns även en ny rubrik kallad "total draw". Det första värdet anger figurens totala snabbhet med sitt vapen med hänsyn tagen till "speed", typ av hölster, typ av vapen samt den generella modifieringen på -2 för att dra ett hölstrat vapen. Värdet efter strecket tar hänsyn enbart till "speed" och typ av vapen.

DOKTOR JUPITER**STR: 5 DEX: 6 WIL: 10 PER: 9 INT: 14****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Cryptography	(4/18)	Interrogation	(5/19)
Demolitions	(11/25)	Science	(11/25)
Driving	(2/9)	Sixth Sense	(4/15)
Electronics	(11/25)	Torture	(11/23)

ABILITIES: None**HEIGHT:** 6'0"**WEIGHT:** 155 lbs**AGE:** 55**APPEARANCE:** Plain**FAME POINTS:** 75**SURVIVAL POINTS:** 2**SPEED:** 1**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 60-100 pounds**WEAPON:** Baby Nambu**FIELDS OF EXPERIENCE:** Computers, Mechanical Engineering, Space Sciences**WEAKNESSES:** Sadism, Greed**IDIOSYNCRASIES:** Håret på ända och stirrande blick.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (0/-4), Persuasion (-4), Seduction (+1), Interrogation (-4), Torture (+1)**BAKGRUND:** Doktor Jupiter bär Coca-Cola bottnade glasögon, är ständigt iförd en vit laboratorierock och är lång och spenslig.

Doktor Jupiters riktiga namn är Chang Loi. Han föddes i Japan under kriget och växte upp i en religiös familj. Hans far, som var kines, var mycket fattig och illa omtyckt av alla grannar. Hans föräldrar dog då Hiroshima utplånades av en amerikansk atombomb. Den unge Chang tvingades att hanka sig fram på egen hand i ett ödelagt Japan.

Besatt av att hämnas sina föräldrar började han försöka skapa sig en förmögenhet. Han fick olika småuppdrag av yakuzan och lyckades spara ihop tillräckligt för att skaffa sig en utbildning. Han studerade elektronik och mikrovågsteknik vid Tokyo-universitetet och blev ökad bland sina kamrater för att vara hänsynslös. Han gjorde ofta egna experiment på sitt studentrum och råkade vid flera tillfällen skada sina grannar eller deras husdjur med explosioner eller små eldsvådor.

Till slut tog han sin examen och fick jobb på ett stort elektronikföretag. Genom att manipulera sina chefer och hota sina kollegor arbetade han sig uppåt i hierarkin. Han fyllde på sina bankkonton med både lagliga och olagliga pengar.

Nu har doktorn sitt eget företag. Han kallar sig själv för Jupiter och ser klara paralleller mellan sig själv och den grekiske guden. Hans slutgiltiga mål är att bli rikast i hela världen och han jobbar nu hårt på att sätta sin gruvliga plan i verket.

PERSONLIGHET: Doktor Jupiter har storhetsvansinne och är fixerad vid pengar. Han har ingen respekt för mänskligt liv och gillar att tillfoga andra smärta. Den enda människa han litar på är Neon.

Doktor Jupiter har två olika "Reaction modifiers". Den på -4 gäller hans reaktioner mot kvinnor, vilka han hyser ett starkt ogillande mot. Den andra (0) gäller män.

UTRUSTNING: Baby Nambu (PM 0, S/R 2, AMMO 7, DC D, CLOSE 0-2, LONG 7-11, CON -4, JAM 97-99, DRAW +1, RL 1), mörkerglasögon (dessa bildförstärkare ger Jupiter möjlighet att agera fritt i totalt mörker)

TOTAL DRAW: 0/+2

TOTAL CON: -4

NEON

STR: 8 DEX: 11 WIL: 9 PER: 13 INT: 6

SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)

Demolitions	(2/8)	Lockpicking/Safecracking	(6/17)
Driving	(7/19)	Mountaineering	(5/13)
Electronics	(3/9)	Pickpocket	(5/16)
Evasion	(8/17)	Sixth Sense	(7/16)
Fire Combat	(10/22)	Stealth	(8/17)
HTH Combat	(10/18)		

ABILITIES: First Aid

HEIGHT: 6'4"

WEIGHT: 201 lbs

AGE: 35

APPEARANCE: Attractive

FAME POINTS: 10

SURVIVAL POINTS: 10

SPEED: 3

HTH DAMAGE CLASS: A

STAMINA: 28 hours

RUNNING/SWIMMING: 25 minutes

CARRYING: 101-150 pounds

WEAPON: Desert Eagle, NATO Push Button Knife

FIELDS OF EXPERIENCE: Forensics, Toxicology

WEAKNESSES: None

IDIOSYNCRASIES: Talar långsamt med en djup stämma.

INTERACTION MODIFIERS: Reaction (-1), Persuasion (-4), Seduction (-4), Interrogation (-2), Torture (-4)

BAKGRUND: Neon är kortsnaggad, har ett svart skäggstubb över hela ansiktet, bär runda solglasögon, en lång oljerock, t-shirt och en liten mössa.

Han är italienare och född på Sicilien. Han har alltid arbetat som lönnmördare åt den som betalat mest, ett yrke han ärvt av sin far. Han lever för sitt arbete och är numer totalt lojal mot doktor Jupiter, som också litar helt på Neon.

PERSONLIGHET: Neon är tystlåten och effektiv. Han dricker uteslutande mjölk och föredrar att använda kniv vid sina uppdrag.

UTRUSTNING: Desert Eagle (PM 0, S/R 2, AMMO 9, DC H, CLOSE 0-4, LONG 12-20, CON +2, JAM 99, DRAW -1, RL 1), ett extra magasin, "silencer" (minskar DC med ett), "NATO Push Button Knife" (PM 0, S/R na, AMMO na, DC+1, CLOSE na, LONG na, CON-5, JAM na, DRAW+1, RL na)

TOTAL DRAW: Desert Eagle +0/+2

NATO Push Button Knife +2/+4

TOTAL CON: Desert Eagle +2

NATO Push Button Knife -5

PER ANDERSSON**STR: 6 DEX: 6 WIL: 6 PER: 6 INT: 9****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Driving	(2/8)	Local Customs	(2/8)
Electronics	(10/19)	Science	(7/16)
Gambling	(5/11)		

ABILITIES: None**HEIGHT:** 5'11"**WEIGHT:** 220 lbs**AGE:** 56**APPEARANCE:** Normal**FAME POINTS:** 15**HERO POINTS:** 0**SPEED:** 1**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** None**FIELDS OF EXPERIENCE:** Golf**WEAKNESSES:** Greed**IDIOSYNCRASIES:** Andas ansträngt genom näsan. Dåligt närminne.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (+1), Persuasion (-1), Seduction (+1), Interrogation (+1), Torture (+2)

BAKGRUND: Per Andersson är fetlagd snarare än kraftigt byggd och kroppen rör sig i en oregelbunden rytm när han tar sig fram. Han har en krans av tunt hår. Hans skjortkrage är flottig och den personliga hygienen har fått ge vika för andra intressen. Ansiktet är täckt av svettpärlor som tecken på överansträngning och ohälsa.

Andersson har arbetat hela sitt vuxna liv på Ericsson i Göteborg. Han är nu avdelningsdirektör på Ericsson Microwave och ansvarig för SATLINK-projektet.

Hans största intresse är golfspel, men hans kondition tillåter bara korta spelturer.

PERSONLIGHET: Andersson är en orolig person som känner sig misslyckad. För att kompensera detta försöker han tjäna pengar vid sidan av sitt arbete. När han blev erbjuden en stor summa pengar för att stjäla SATLINK, behövde han inte fundera länge. Han har dessutom ett dåligt närminne och säger ofta saker som "vad var det ni sa ni hette?" eller "hur var numret nu igen?".

GORDON HART**STR: 7 DEX: 6 WIL: 6 PER: 11 INT: 10****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Cryptography	(4/14)	Evasion	(3/9)
Driving	(5/13)	HTH Combat	(1/8)

ABILITIES: None**HEIGHT:** 5'7"**WEIGHT:** 165 lbs**AGE:** 33**APPEARANCE:** Good Looking**FAME POINTS:** 0**SURVIVAL POINTS:** 0**SPEED:** 2**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** None**FIELDS OF EXPERIENCE:** Computers, Economics/Business**WEAKNESSES:** Greed**IDIOSYNCRASIES:** Läspar ("Jag har lite fvårt att fåga f."). Besserwisser.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (0), Persuasion (-1), Seduction (0), Interrogation (+1), Torture (+2)**BAKGRUND:** Gordon Hart är en ung yuppie klädd i en ledig kavaj. Han har ett fylligt blondt hårsvall.

Gordon är en amerikansk ekonom med intresse för snabba pengar. Han har fått bra betalt för att utföra en sak som han inte känner till syftet med.

PERSONLIGHET: Gordon är något av en besserwisser och gillar att tala om att andra har fel.

KARL SCHMIDT**STR: 9 DEX: 8 WIL: 10 PER: 7 INT: 7****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Charisma	(5/15)	Gambling	(8/15)
Demolitions	(4/11)	HTH Combat	(1/10)
Driving	(3/10)	Local Customs	(4/11)
Fire Combat	(8/15)		

ABILITIES: None**HEIGHT:** 5'8"**WEIGHT:** 182 lbs**AGE:** 52**APPEARANCE:** Normal**FAME POINTS:** 125**SURVIVAL POINTS:** 2**SPEED:** 1**HTH DAMAGE CLASS:** B**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** H&K VP70z**FIELDS OF EXPERIENCE:** Economics/Business, Military Science**WEAKNESSES:** Greed**IDIOSYNCRASIES:** Egoist**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (-1), Persuasion (-3), Seduction (0), Interrogation (-1), Torture (0)**BAKGRUND:** Denne österrikiske affärsman är specialiserad på försvarsmateriel. Han är fullkomligt skrupellös och säljer till högstbjudande.

Karl har köpt ett gammalt slott som han låtit restaurera. Han njuter av att kunna kalla sig själv borgherre och antyder gärna att han har blått blod i sina ådror.

Karl vet att doktor Jupiter har en SATLINK, men inte vad den används till. Han vet heller inget om Jupiters slutgiltiga plan, men förstår att den är brottslig. Han har dock inte för avsikt att förråda en av sina bästa kunder.

PERSONLIGHET: Karl är den värsta sortens egoist, en som lyckats. Han har lite dålig smak och inreder sitt slott därefter.**UTRUSTNING:** Heckler & Koch VP70z (PM+1, S/R 3/6, AMMO 18, DC F/I, CLOSE 0-4/0-10, LONG 12-20/30-50, CON -1/+3, JAM 99, DRAW +1/-1, RL 1)**TOTAL DRAW:** 0/+2**TOTAL CON:** -1

KAPARE**STR: 7 DEX: 6 WIL: 5 PER: 6 INT: 4****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Demolitions	(1/5)	HTH Combat	(2/9)
Driving	(2/8)	Stealth	(2/7)
Evasion	(1/7)	Torture	(1/5)
Fire Combat	(2/8)		

ABILITIES: None**HEIGHT:** Varies**WEIGHT:** Varies**AGE:** Varies**APPEARANCE:** Plain**FAME POINTS:** 0**SURVIVAL POINTS:** 0**SPEED:** 1**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 24 hours**RUNNING/SWIMMING:** 10 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** Luger, Grenade**WEAKNESSES:** Superstition**IDIOSYNCRASIES:** Bryter på arabiskt vis.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (-4), Persuasion (0), Seduction (+1), Interrogation (-1), Torture (-1)**BAKGRUND:** Dessa förvirrade flygplanskapare tillhör den Irakiska Frihetsarmén. Deras mål är att frita sina kumpaner, som är internerade i Israel. De är dåligt utrustade, men fanatiska.**PERSONLIGHET:** Fanatiska kapare.**UTRUSTNING:** Luger (PM 0, S/R 2, AMMO 8, DC F, CLOSE 0-4, LONG 12-18, CON 0, JAM 99, DRAW 0, RL 2)**TOTAL DRAW:** -1/+1**TOTAL CON:** 0

SKINHEADS**STR: 7 DEX: 7 WIL: 4 PER: 6 INT: 2****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Demolitions	(1/3)	HTH Combat	(5/12)
Driving	(1/7)	Pickpocket	(1/8)
Evasion	(5/12)		

ABILITIES: None**HEIGHT:** Varies**WEIGHT:** Varies**AGE:** Never above 20**APPEARANCE:** Plain**FAME POINTS:** 5**SURVIVAL POINTS:** 0**SPEED:** 1**HTH DAMAGE CLASS:** A**STAMINA:** 24 hours**RUNNING/SWIMMING:** 10 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** Knife, Baseball Bat**WEAKNESSES:** None**IDIOSYNCRASIES:** Överdrivet tuffa.**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (-4), Persuasion (0), Seduction (0), Interrogation (+1), Torture (+2)**BAKGRUND:** Dessa kortsnaggade ungdomar klär sig i svarta kläder och kängor. De har kommit på kant med samhället och driver runt i Göteborg och ställer till bråk.**PERSONLIGHET:** Otrevliga.**UTRUSTNING:** Kniv (+1 i skada), Baseballträ (+1 i skada)**TOTAL DRAW:** -1/+1**TOTAL CON:** Bär alltid sina vapen öppet.

JUPITERS OCH SCHMIDTS HEJDUKAR**STR: 9 DEX: 9 WIL: 9 PER: 9 INT: 6****SKILLS (SKILL LEVEL/PRIMARY CHANCE)**

Driving	(4/13)	Fire Combat	(4/13)
Evasion	(5/14)	HTH Combat	(4/13)

ABILITIES: None**HEIGHT:** Varies**WEIGHT:** Varies**AGE:** Varies**APPEARANCE:** Normal**FAME POINTS:** 0**SURVIVAL POINTS:** 0**SPEED:** 2**HTH DAMAGE CLASS:** B**STAMINA:** 28 hours**RUNNING/SWIMMING:** 25 minutes**CARRYING:** 101-150 pounds**WEAPON:** H&K MP5**WEAKNESSES:** None**IDIOSYNCRASIES:** None**INTERACTION MODIFIERS:** Reaction (-1), Persuasion (-1), Seduction (-1), Interrogation (0), Torture (0)**BAKGRUND:** Dessa hejdukar påträffas på flera platser i scenariot. De finns på Schmidts slott, på Jupiter Communications och i doktors tunnelbanebas.**PERSONLIGHET:** Offrar sig tillsynes helt i onödan för sina herrar.**UTRUSTNING:** Heckler & Koch MP5 (PM 0, S/R 6, AMMO 30, DC I(F), CLOSE 0-12, LONG 45-70, CON+3, JAM 99, DRAW -2, RL 1), 2 extra magasin**TOTAL DRAW:** -2/0**TOTAL CON:** +3

CSH-2 Rooivalk Attack-helikopter



CSH-2 Rooivalk

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR	COST
+1	2	120	192	380	4	17	"a lot"

Pansar : minskar "Damage Class" med sex steg och "stun" har ingen effekt.

Vapen : 30 mm automat-konon (se nedan)

Pilot : piloten har "Piloting primary chance" 10.

30 mm AKAN

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW
0	15	200	L(K)	0-200	500-700	na	98-99	-3

Kanonen gör L-skada om den avfyras mot ett mål, annars gör den en K-skada på vart och ett av upp till tre mål. Kanonens DRAW förutsätter att den används av helikopter-skytten och eldgivningen använder sig av "piloting primary chance"

Helikopter tillverkad i Syd-Afrika. Ej lika avancerad och bepansrad som tex AH-64 Apache men en mycket otrevlig motståndare i strid. Den i scenariot förekommande helikoptern är endast försedd med grundbestyckning dvs en 30 mm kanon monterad under nosen.

Volvo 850 Turbo (Mod)



Volvo 850 Turbo (Mod)

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR	COST
+2	3	75	150	500	2	6	26000

Volvon är dessutom extremt säker - skulle föraren misslyckas med ett "safety roll" innebär detta ingen skada över huvud taget på varken förare eller passagerare. Bilens krockskydd är extremt avancerat, den är dessutom utrustad med:

"Level I Armor": minskar DC med fyra (Q-MANUAL, sid 83).

"Head up Display": EF modifiering +1 under mörker (Q-MANUAL, sid 87).

Nya kompletteringar på bilen är:

Luftvärnsrobot: bilen har utrustats med det svenska Bofors rbs 90 systemet. Robotarna kan avskjutas och styras mot sitt mål även under mörker. Robotlavetten och siktet är monterat i bilens bagageutrymme och fälls upp strax före målföljning. På lavetten finns två robotar klara för avfyring, men den andra roboten kan inte avfyras före den första nått sitt mål eller missat. Skytten måste vara någon annan än bilens förare och han använder "piloting" för att träffa målet. En sådan här robot är inget ordinärt vapen utan räknas snarare som ett fordon. Då roboten avfyras påbörjas en separat "chase" där robotskytten agerar förare för roboten och på vanligt vis försöker komma ikapp sitt mål. Skulle roboten komma in på "close range" exploderar den och ger alltid upphov till en KL-skada. Roboten kan jaga sitt mål under fem rundor, varefter banmotorn slocknar och roboten förstör sig själv

RBS 90

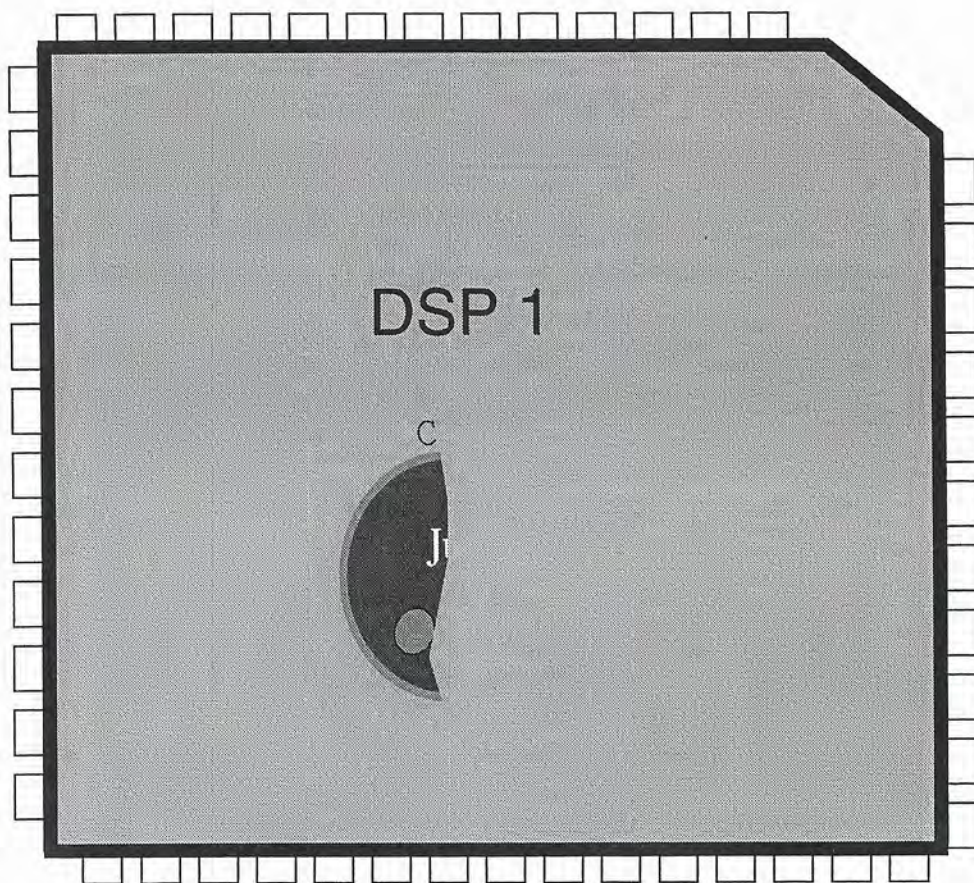
PM	RED	SPEED	RGE	DC
+1	3	400	1500	L (Area)

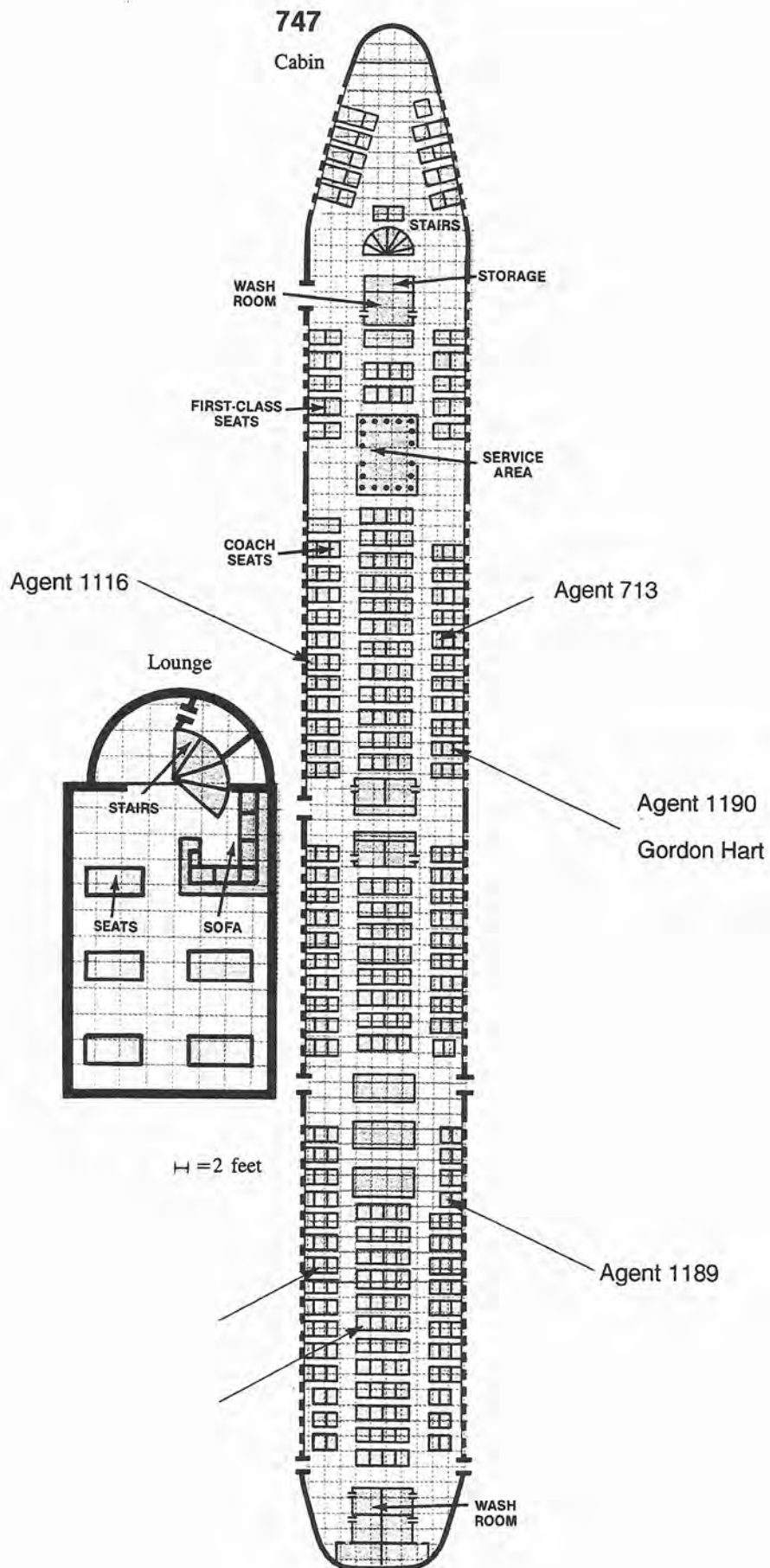
Variierbar spårvidd: Precis innanför bilens vanliga däck sitter specialhjul för körning på räls. Spårvidden för dessa hjul är steglöst varierbar så att bilen kan användas på alla typer av järnvägsspår.

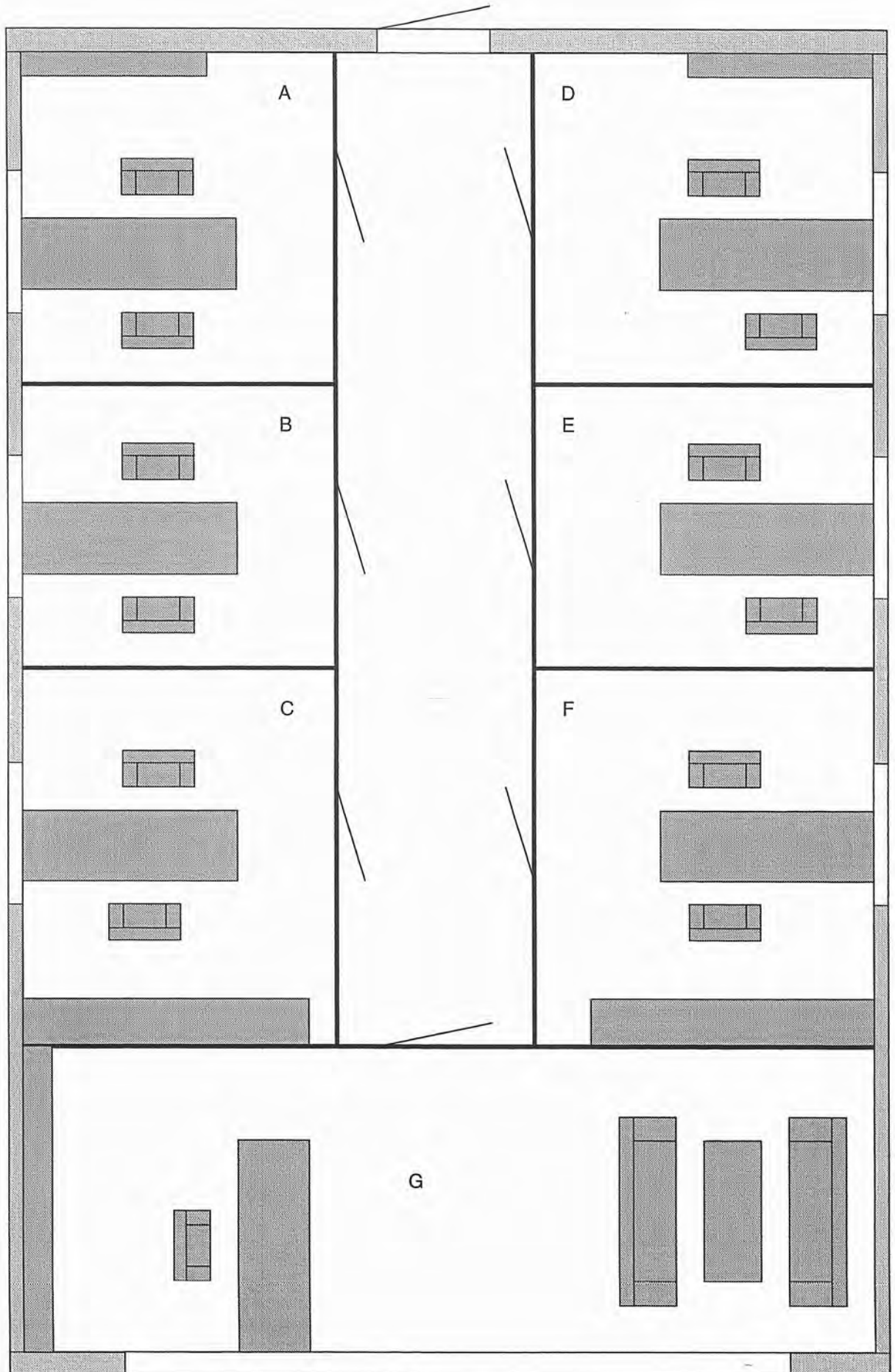
I ett speciellt gömsle i bagaget finns dessutom: 4 st Ingram M11.

Ingram M11

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	10	30	I(F)	0-6	25-50	+2	95-99	-1	2

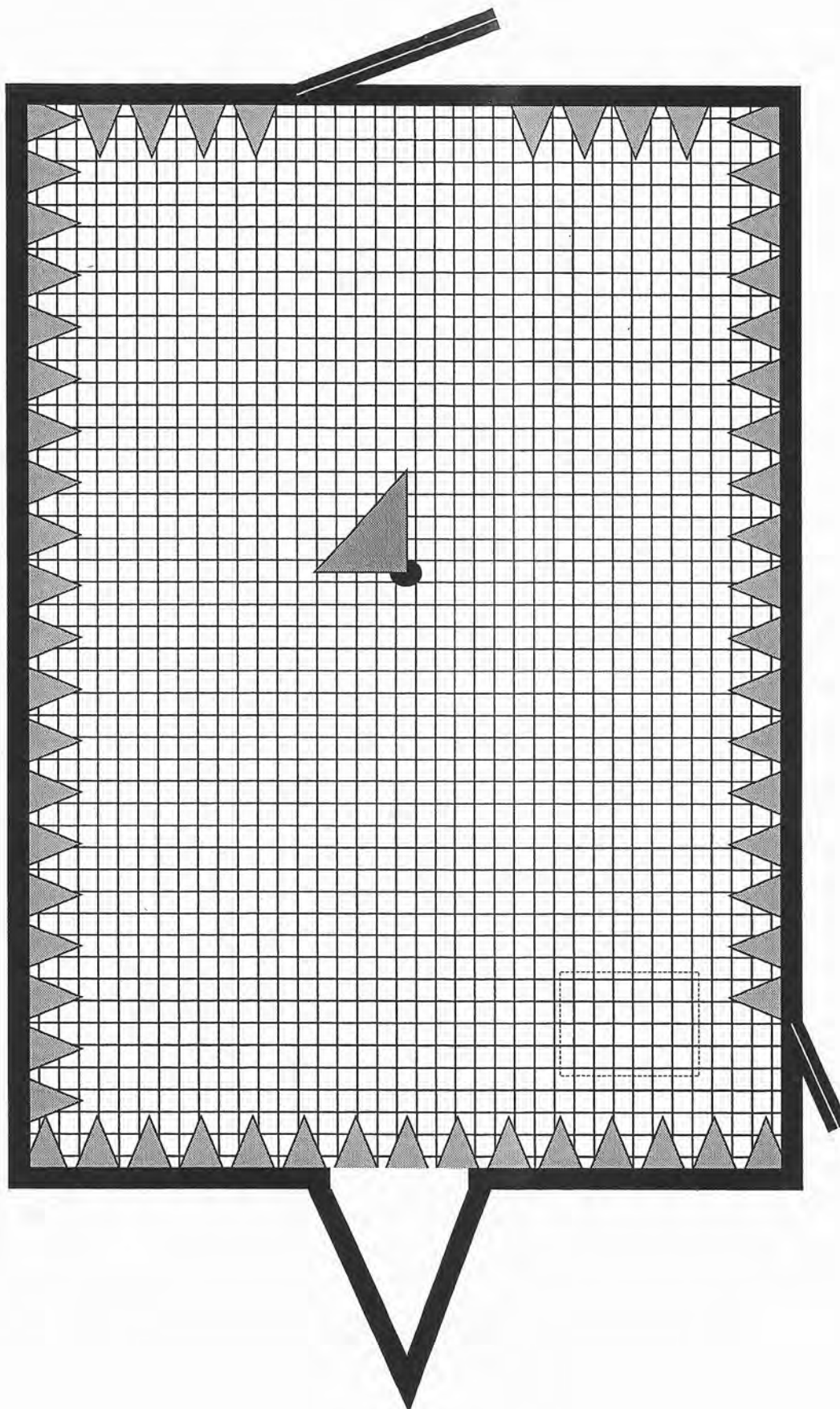


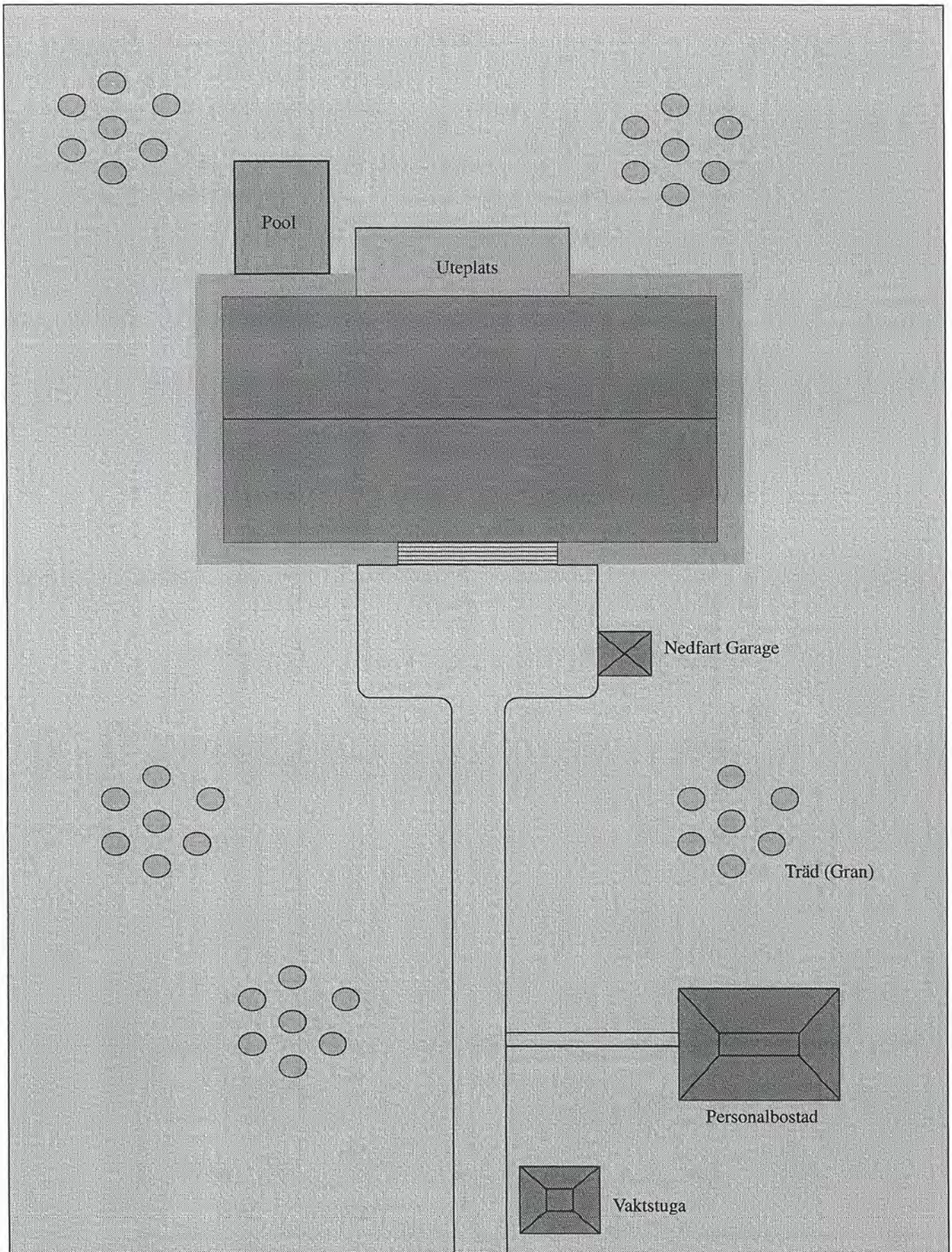




Radar-testrum Ericsson

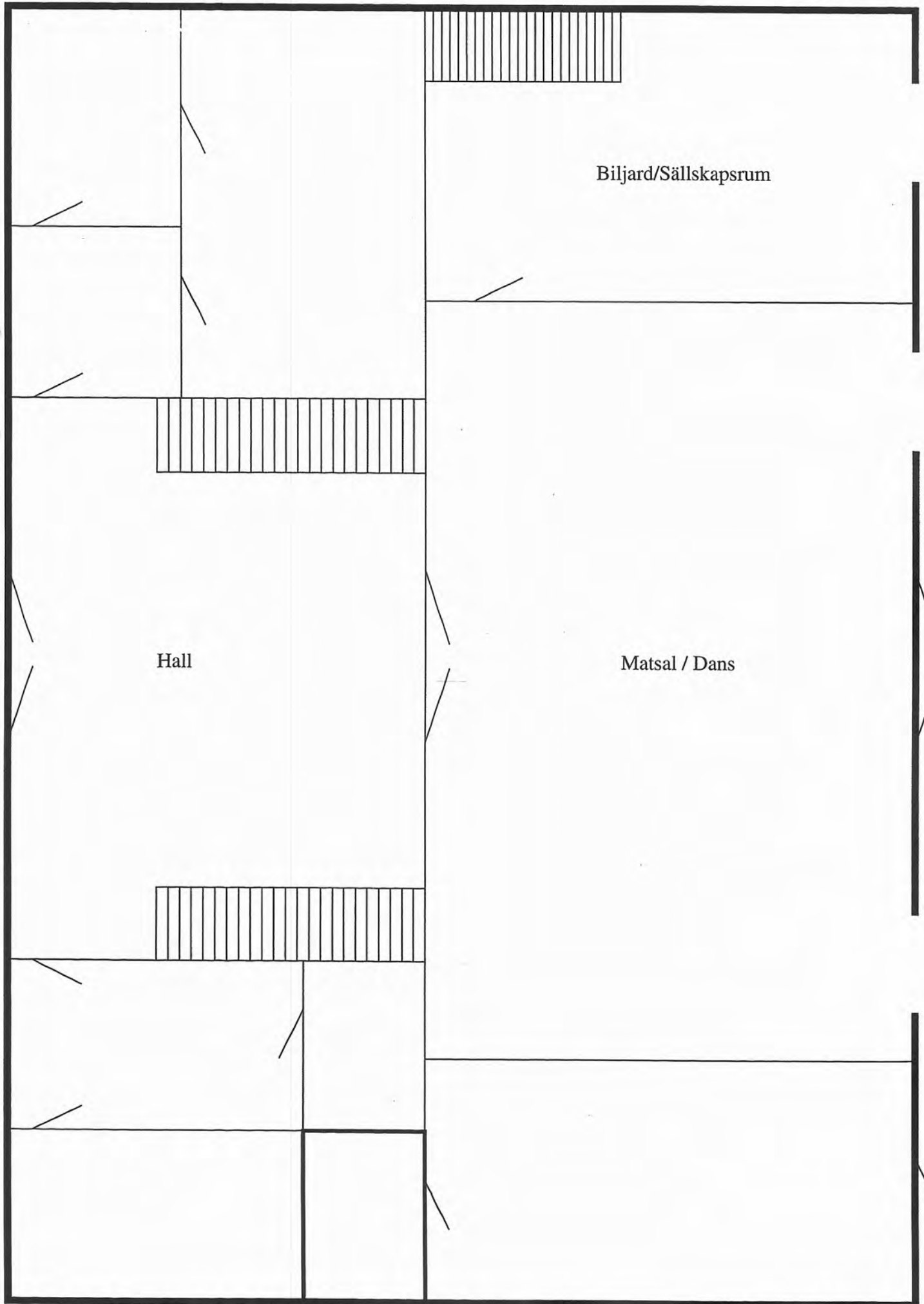
Bilaga D4
Spelledare



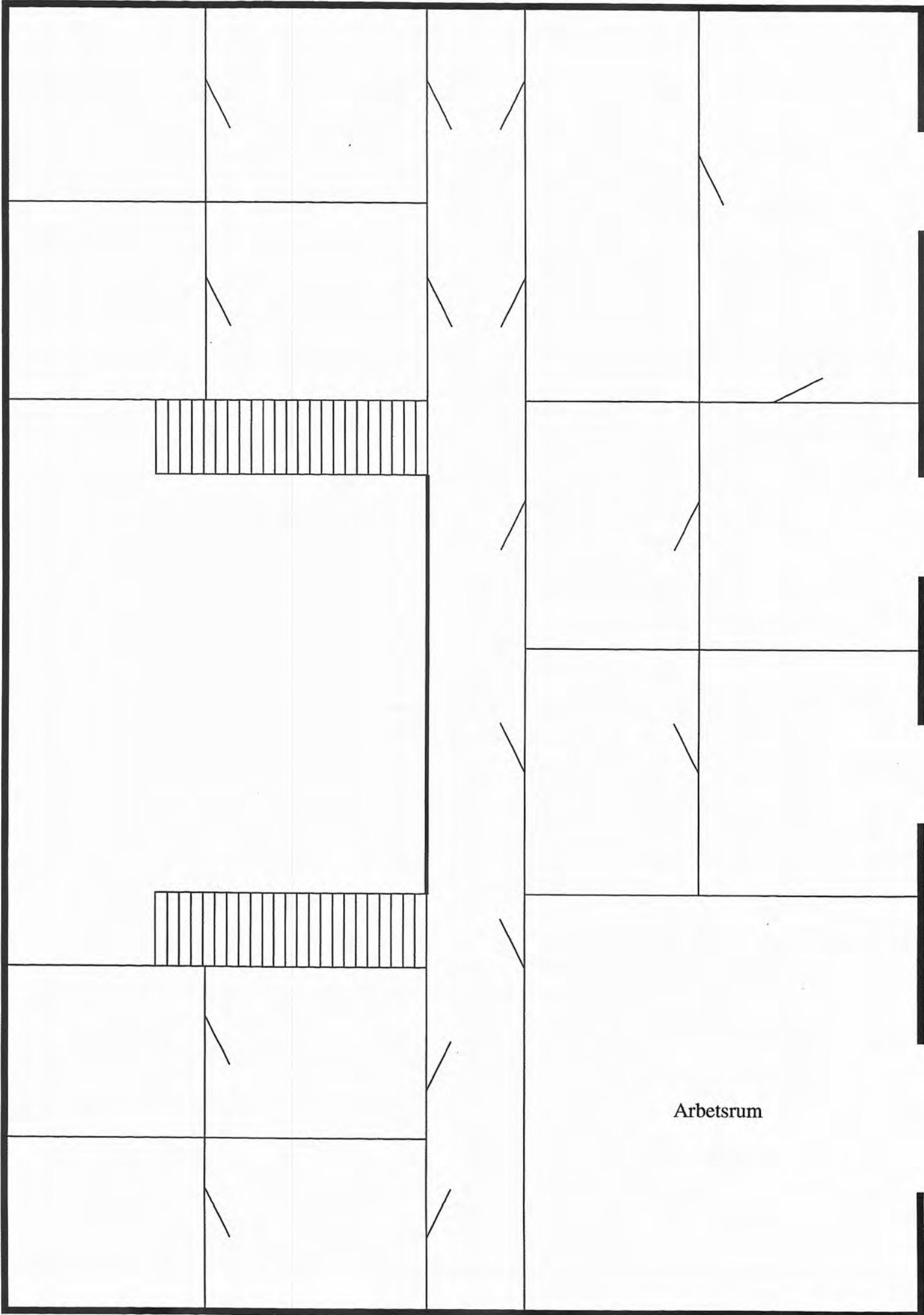


Wiesselhof, Karta 2

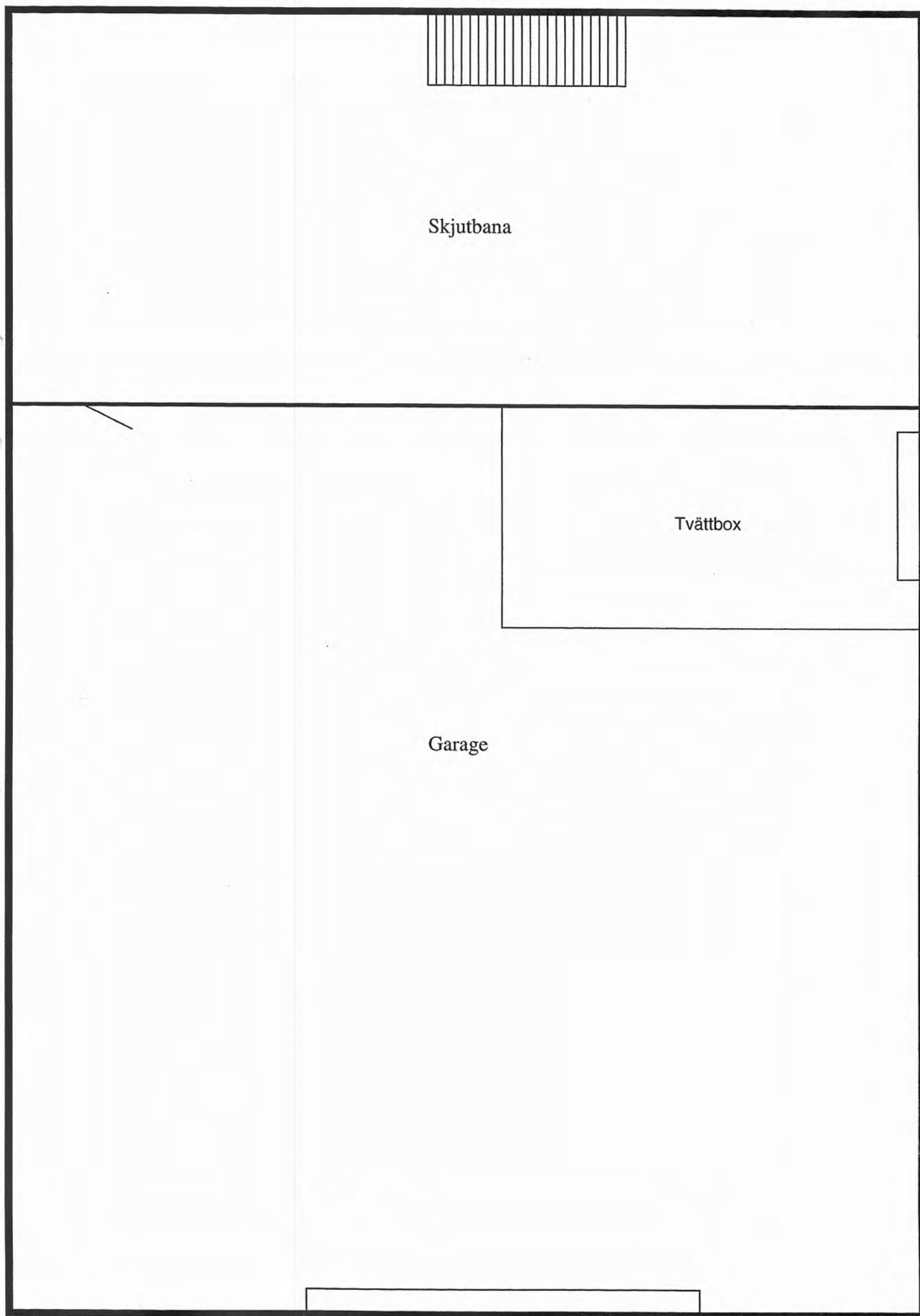
Bilaga D6A

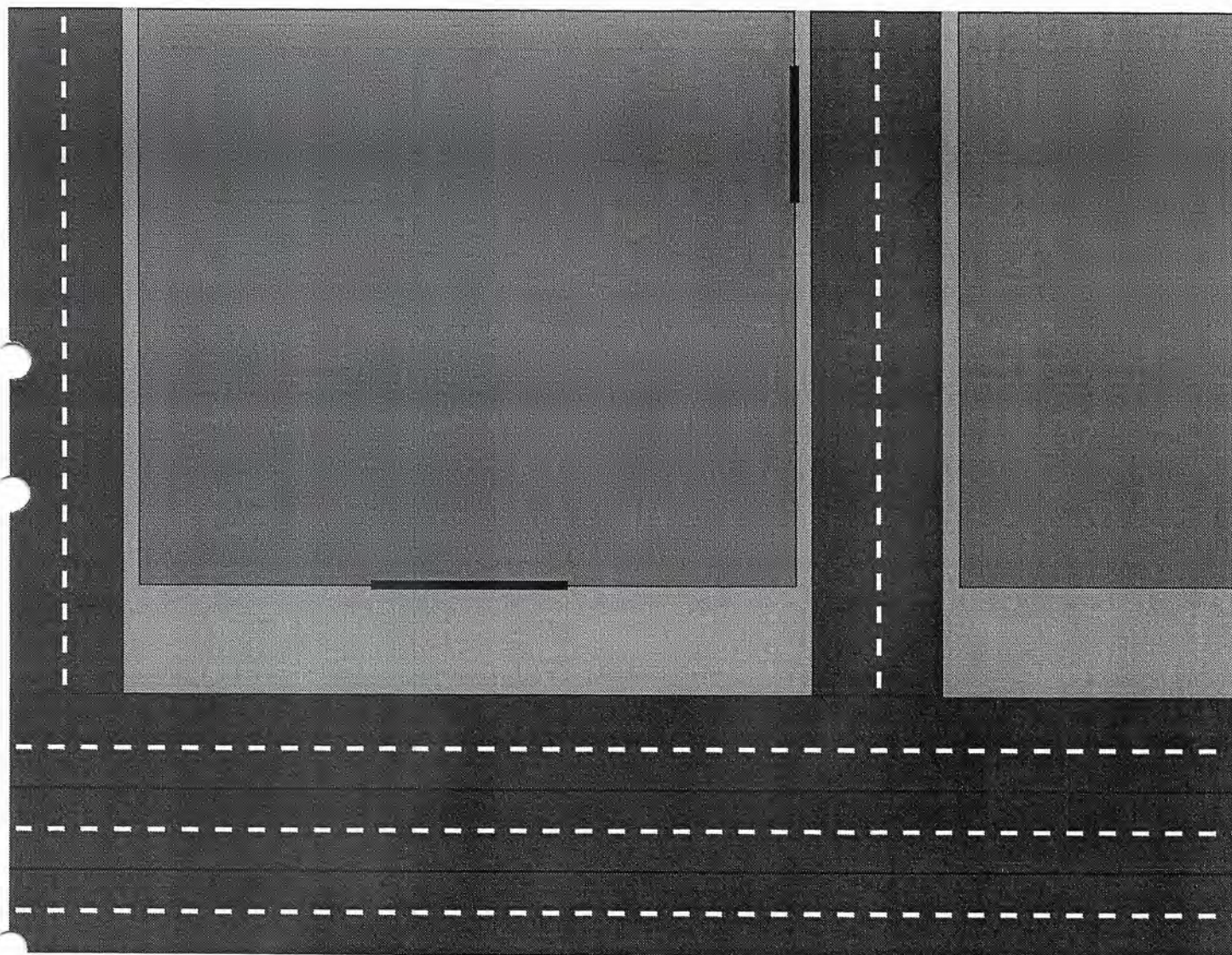


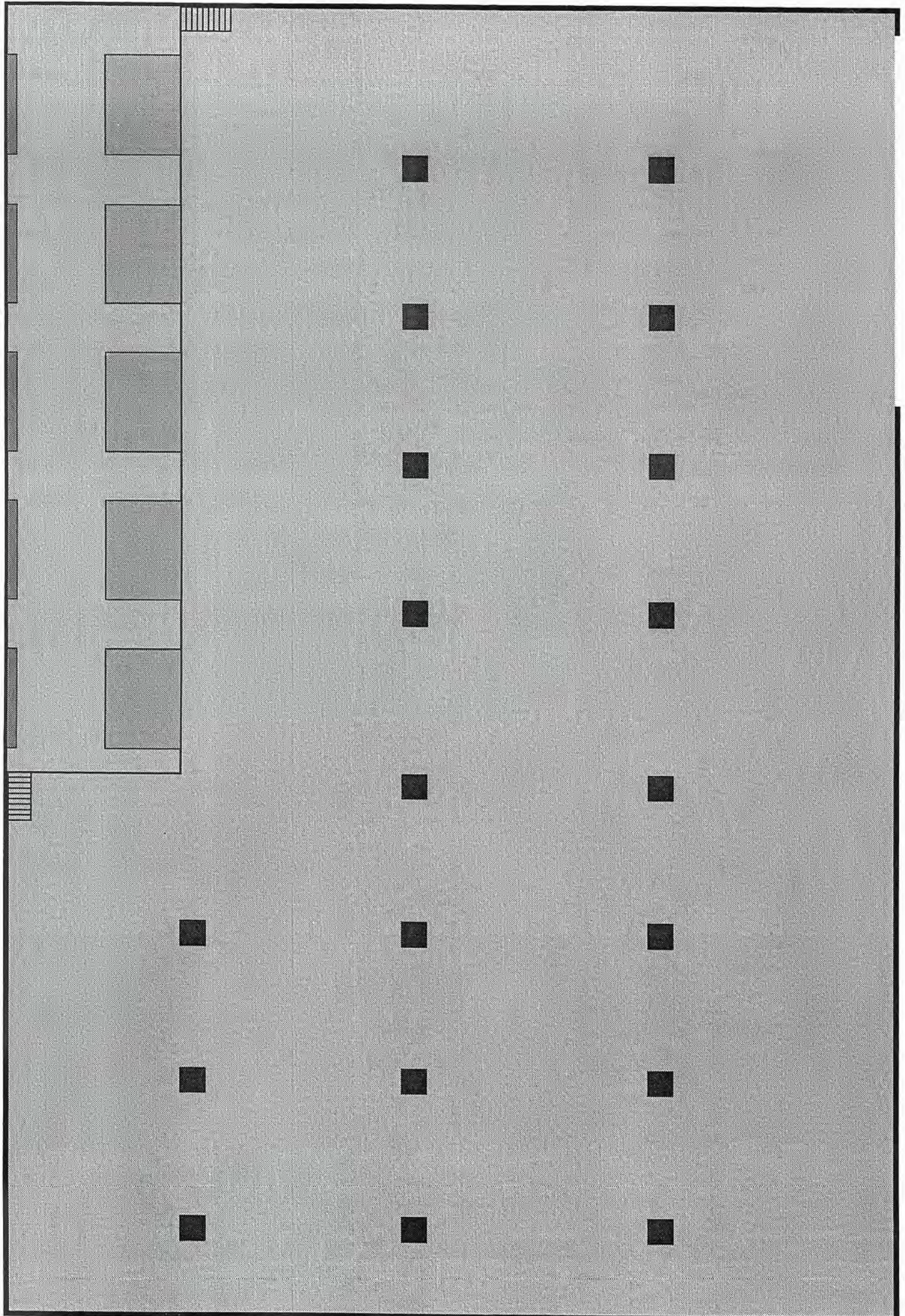
Bottenplan

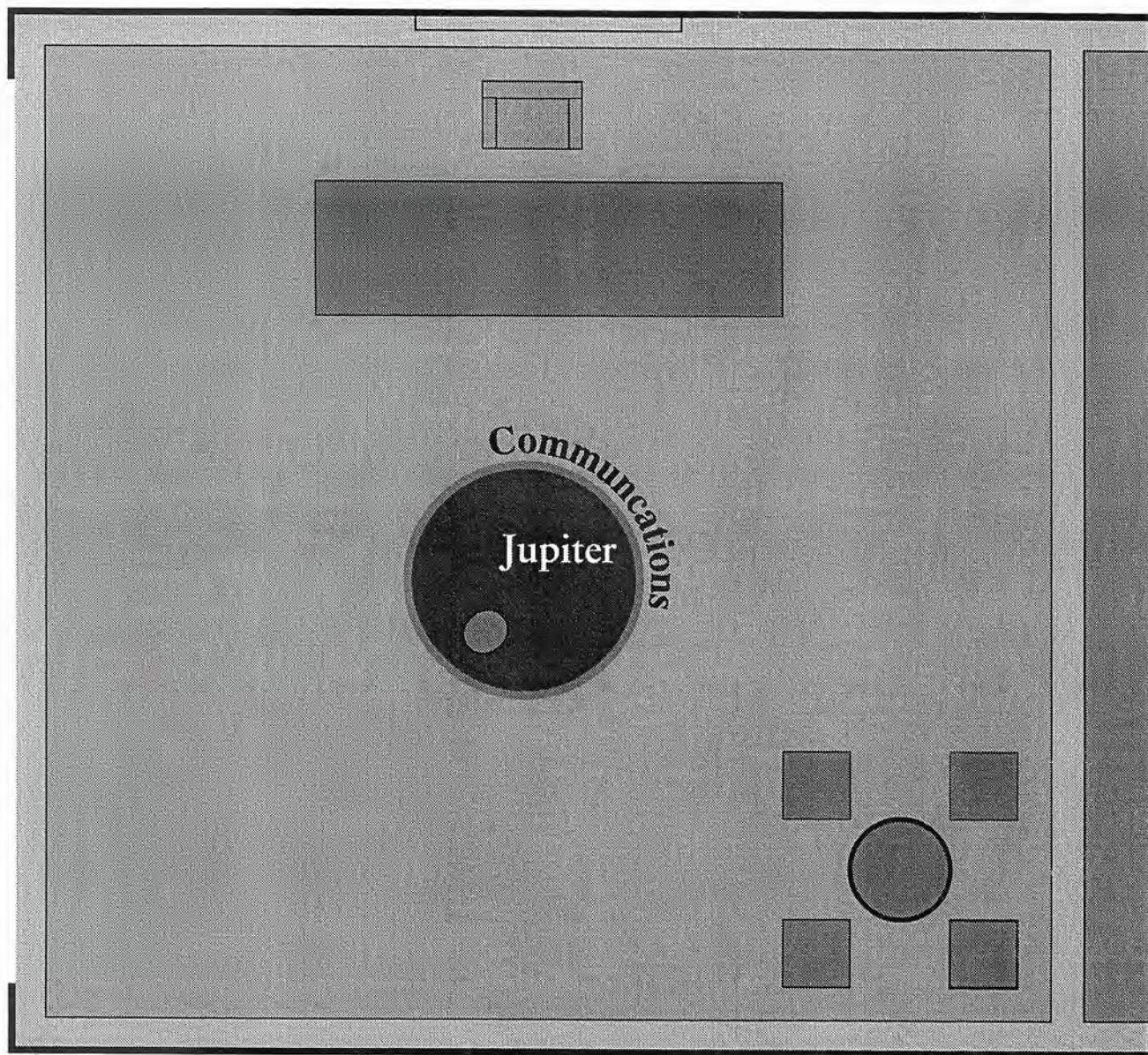


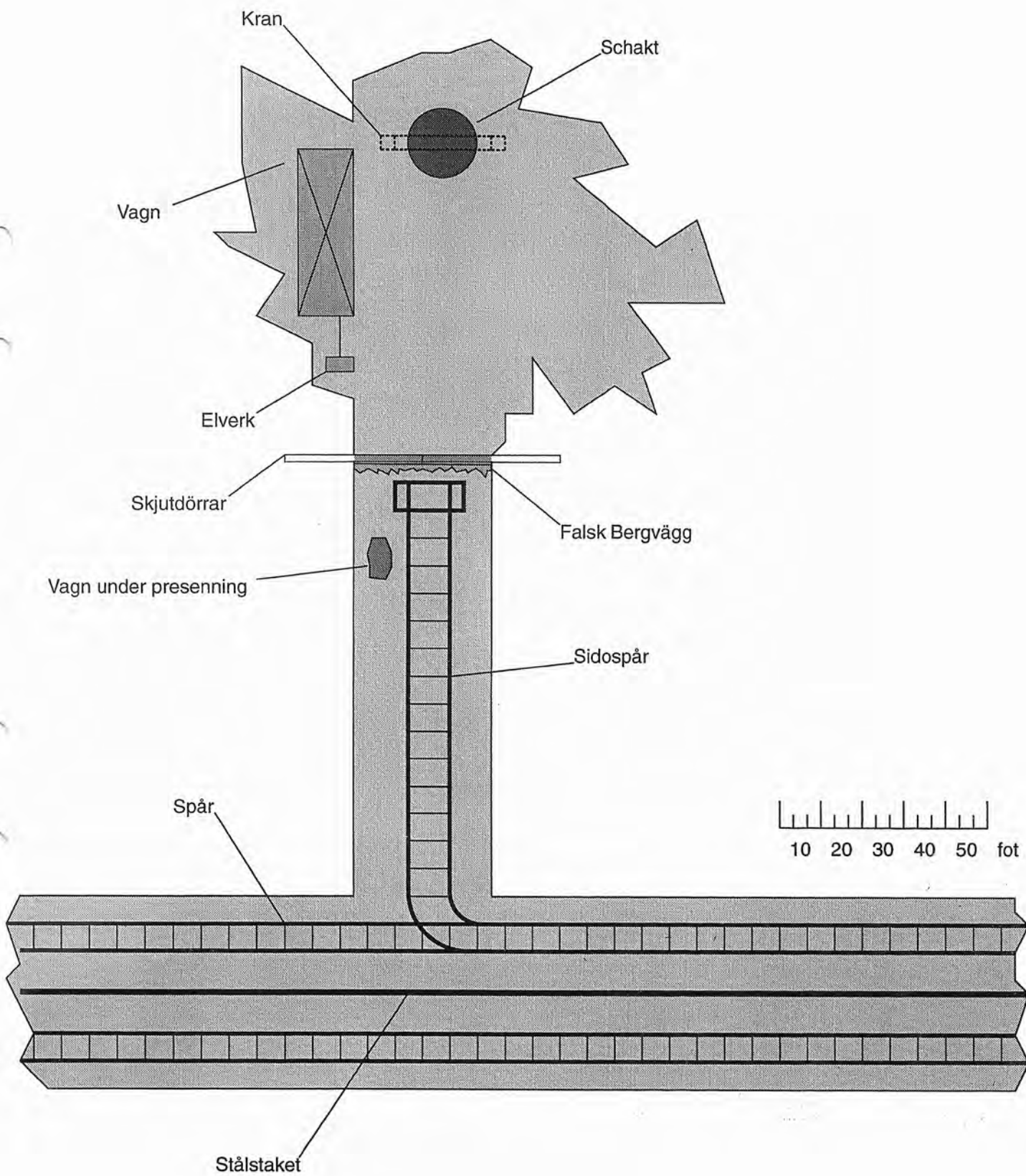
Arbetsrum

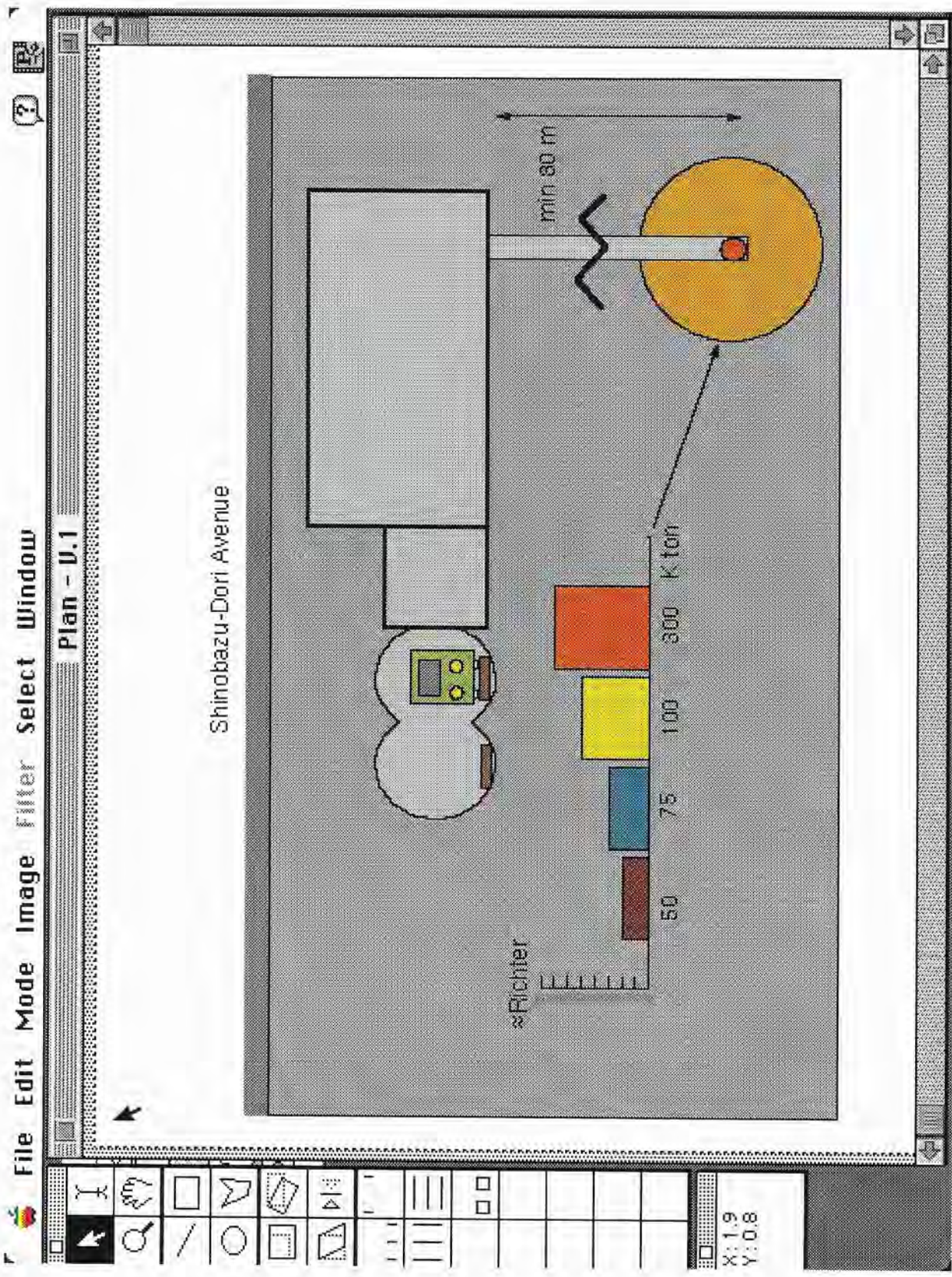










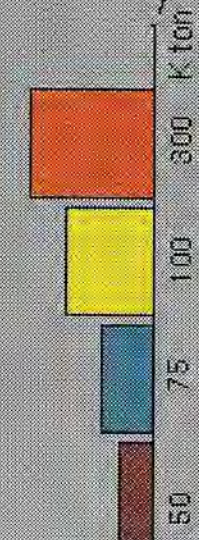


File Edit Mode Image Filter Select Window

Plan - U.1

Shinobazu-Dori Avenue

≈ Richter

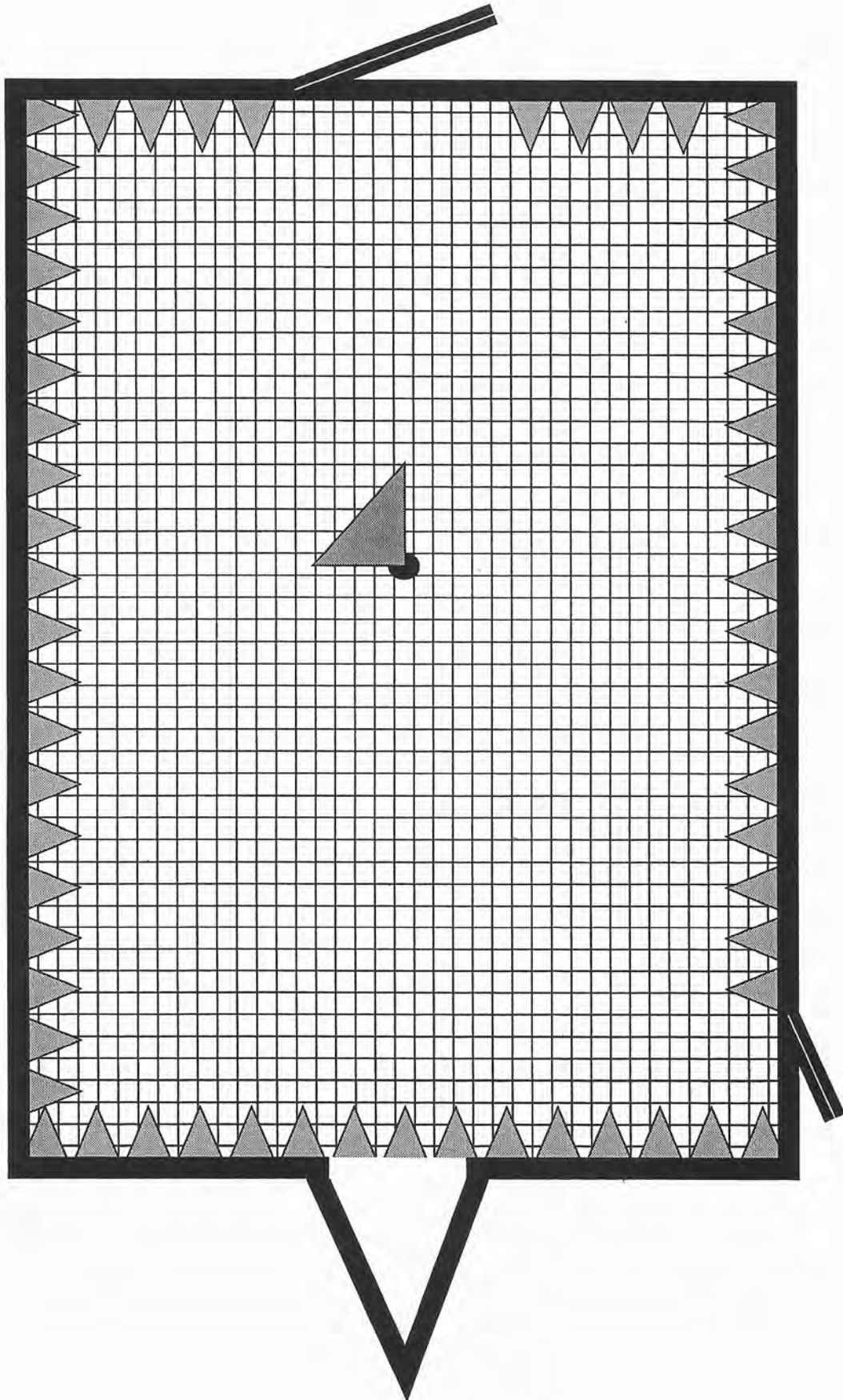


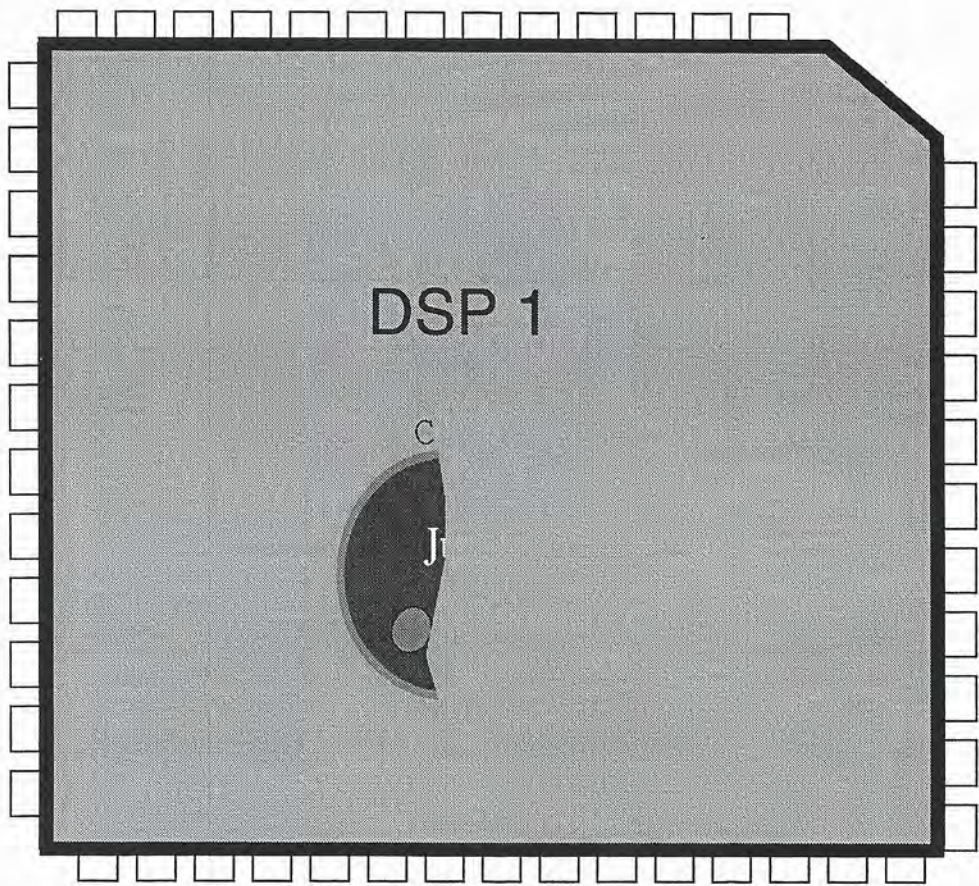
min 80 m

X: 1.9
Y: 0.8

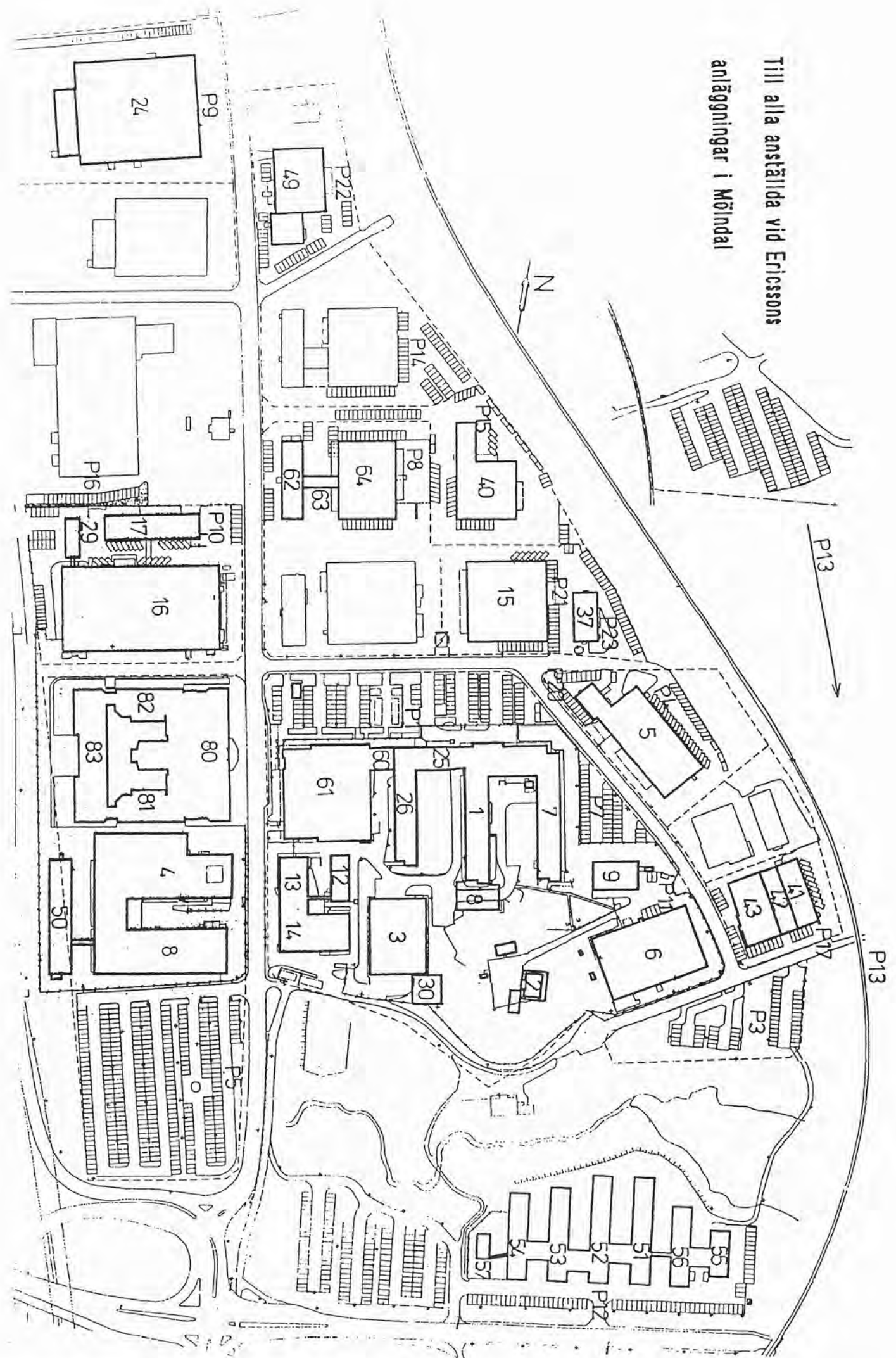
Radar-testrum Ericsson

Bilaga D4
Spelare

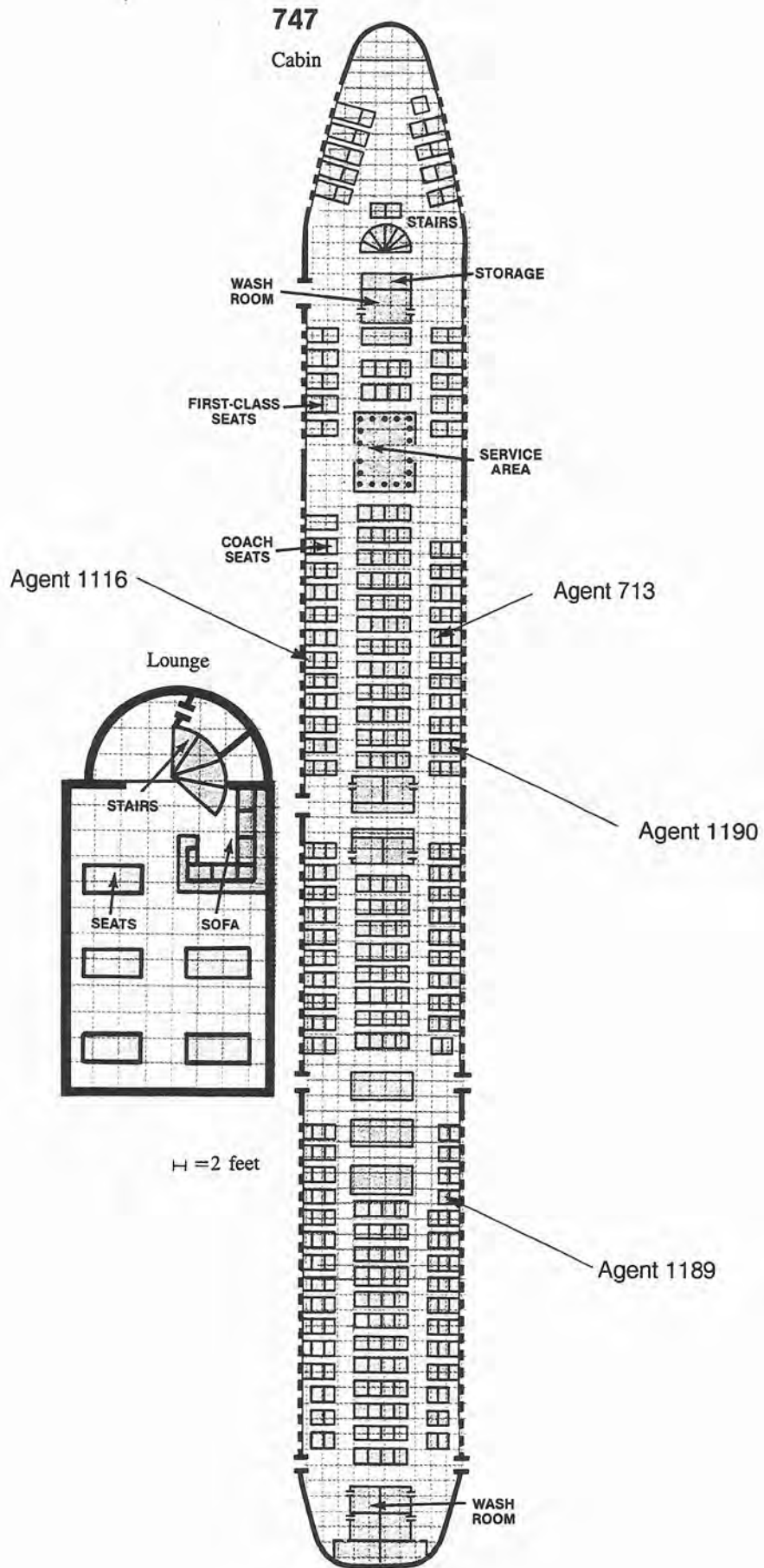




Till alla anställda vid Ericssons
anläggningar i Mölndal



Flight 792 - SPELARNAS EXEMPLAR

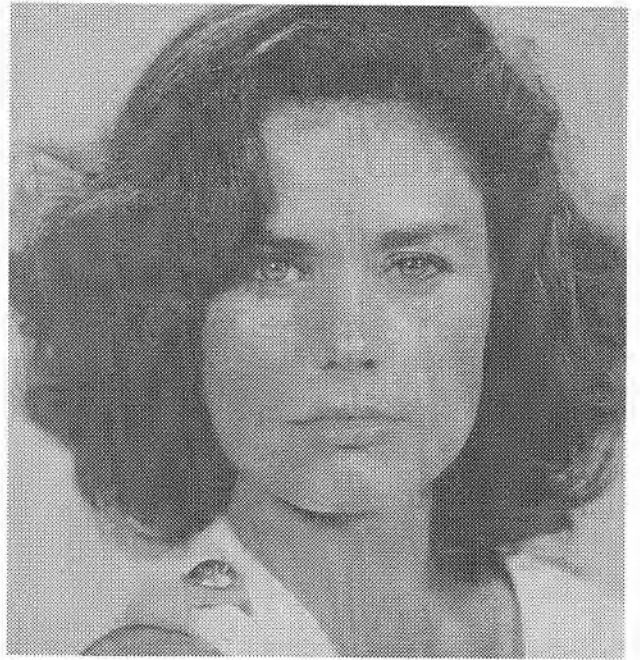


CSH-2 Rooivalk Attack-helikopter





A



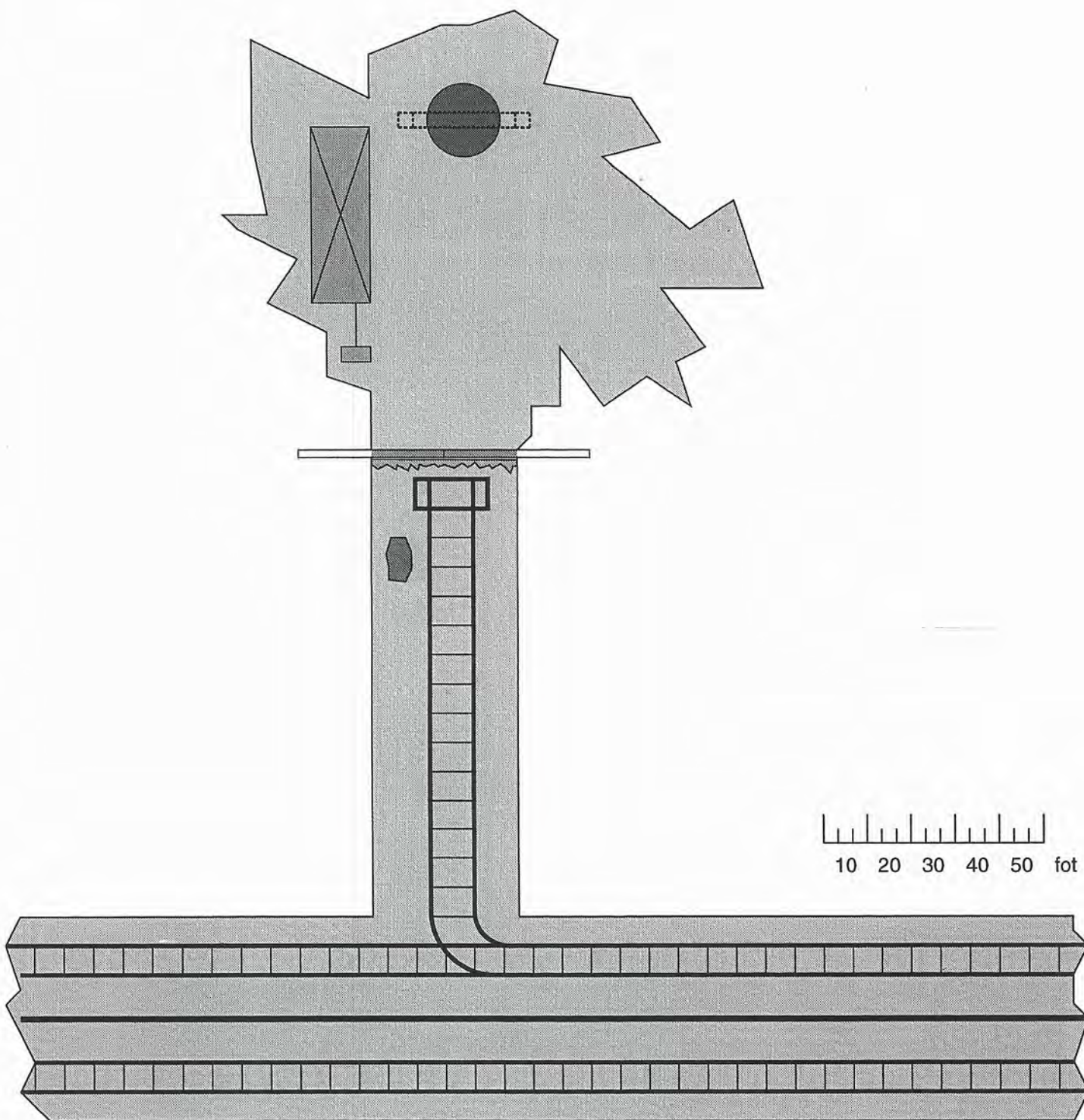
B



C



D





Omi Shinrikyo

Min Bäste Doktor!

Hoppas att vår insats
i tunnelbanan var
vad Ni önskade.

Ser fram emot checken!

Himmels Drakar
Vare med Er:



Volvo 850 Turbo (Mod)



Volvo 850 Turbo (Mod)

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR	COST
+2	3	75	150	500	2	6	26000

Volvon är dessutom extremt säker - skulle föraren misslyckas med ett "safety roll" innebär detta ingen skada över huvud taget på varken förare eller passagerare. Bilens krockskydd är extremt avancerat, den är dessutom utrustad med:

"Level I Armor": minskar DC med fyra (Q-MANUAL, sid 83).

"Head up Display": EF modifiering +1 under mörker (Q-MANUAL, sid 87).

Nya kompletteringar på bilen är:

Luftvärnsrobot: bilen har utrustats med det svenska Bofors rbs 90 systemet. Robotarna kan avskjutas och styras mot sitt mål även under mörker. Robotlavetten och siktet är monterat i bilens bagageutrymme och fälls upp strax före målföljning. På lavetten finns två robotar klara för avfiring, men den andra roboten kan inte avfyras före den första nått sitt mål eller missat. Skytten måste vara någon annan än bilens förare och han använder "piloting" för att träffa målet. En sådan här robot är inget ordinärt vapen utan räknas snarare som ett fordon. Då roboten avfyras påbörjas en separat "chase" där robotskytten agerar förare för roboten och på vanligt vis försöker komma ikapp sitt mål. Skulle roboten komma in på "close range" exploderar den och ger alltid upphov till en KL-skada. Roboten kan jaga sitt mål under fem rundor, varefter banmotorn slocknar och roboten förstör sig själv

RBS 90

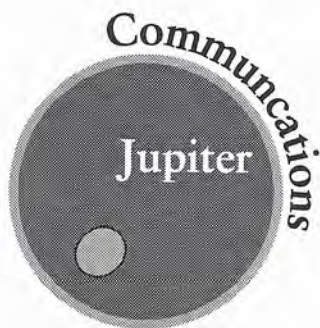
PM	RED	SPEED	RGE	DC
+1	3	400	1500	L (Area)

Variierbar spårvidd: Precis innanför bilens vanliga däck sitter specialhjul för körning på räls. Spårvidden för dessa hjul är steglöst varierbar så att bilen kan användas på alla typer av järnvägsspår.

I ett speciellt gömsle i bagaget finns dessutom: 4 st Ingram M11.

Ingram M11

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG	CON	JAM	DRAW	RL
0	10	30	I(F)	0-6	25-50	+2	95-99	-1	2



Tokyo, den 18 Mars 1995

Herr Schmidt,

jag vill bara meddela att den levererade produkten motsvarade alla förväntningar. Vår kontakt Andersson angav helt riktiga specifikationer för de modifikationer som vi nu genomfört.

Han kommer att "belönas" enligt Ert önskemål.

Enheten kommer att fält-testas inom kort.

Den kontakt Ni angav i Ukraina har varit mycket hjälpsam när det gäller leverans av den special-produkt som jag angav vid vårt senaste möte. Priset blev något högre än jag först förväntat men med tanke på den storlek på produkten vi nu fått, är jag mer än nöjd.

Mvh

Jupiter

Jupiter Communications

3-7-1, Irfune, Chuo-Kuo
Tokyo, Japan

Tel. +81-3-3457-1185
Fax +81-3-3457-1190

Vecka 13

Mars - April 1995

89 - 276

Torsdag
Holger 30

8	Gruppmöte IFG
9	
10	
11	
12	Lunch Henrik
13	
14	
15	Flight 681 Bokn. 1121
16	Hotel Europa

90 - 275

• Fredag
Ester 31

8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	Betalning?
16	Schmidt 1800

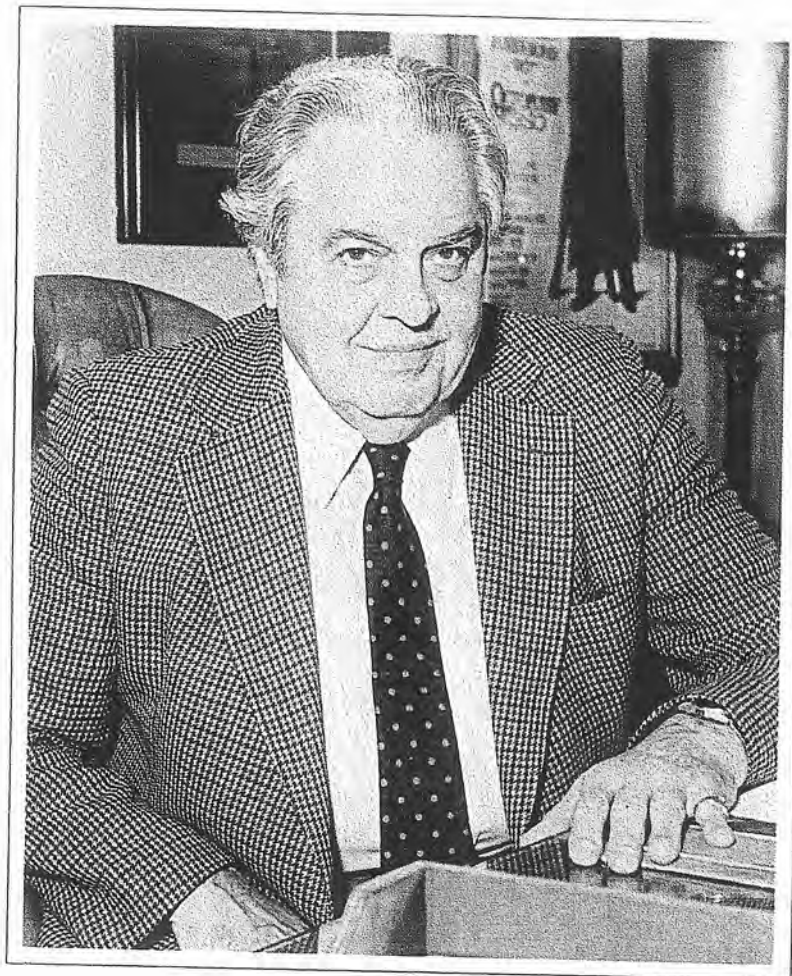
via
Grestenberg
50 km
Wieselhof

91 - 274

Lördag
Harald 1

92 - 273

5 i Fastan Söndag
Gudmund 2



E

MIRRO

DAILY

Monday, 27 March, 1995 NEWSPAPER FOR THE NINETIES February daily sale 9,457,780
(Incorporating the daily record) 27p

FREE
24-PAGE
SPORTS
EXTRA
INSIDE

GUINNESS
CHIEF
STEPS
DOWN
See page 2

PARKINSON DAUGHTER SEX SHAME

by ANDREW YOUNG
The eldest daughter of disgraced former Tory chief Cecil Parkinson has been arrested early this week



*Drug battle
Mary held in
and licit+ aca*



ting.

Mary Parkinson, a 26-year-old former drug addict, was arrested on a street in the St Pauls red light district in Bristol early this week. She was released without caution.

Mary, an attractive, articulate woman, became caught in a downhill spiral because of her dependence on drugs.

She has received treatment at some of the top rehabilitation clinics of the country in her battle to beat the habit.

Two years ago she was allegedly "cured" at the



Cecil Parkinson

Broadway Lodge drug center in Weston-Super-Mare.

But three months ago she received treatment at the thousand pounds-a-week Charter clinic in Roehampton, southwest London, following a failed suicide attempt.

She was believed to be in such a distraught and confused state at the time that the doctors twice committed her to force her to stay.

All women arrested for soliciting offences are cautioned twice before charges are preferred.

Japanese deal for London firm

Reuter: A London-based export-company is to be the sole exporter of English tea to Japan in the future.

This was announced at a press-conference in Tokyo yesterday.

— This deal will be an enormous financial boost for Universal Import and Export, says a spokesperson for the company who wishes to remain anonymous.

It is believed that Mary's father, who is battling to resume his place at the Prime Minister's right hand, has again sent her to Roehampton.

Affair

Cecil Parkinson, a former Cabinet minister, fell from grace four years ago when Sarah Keays came to light.

Sarah, who was jilted by Parkinson following a 13-year affair, gave birth to his child, Flora. The three-year-old suffers from epilepsy.

The new blow to Mr

Until yesterday it was a relatively unknown firm,

although the main office was set up near Regent Park half a decade ago.

Other export companies now fear the worst.

Is the export industry going to be monopolized so that only a few powerful men will control the world market?

The questions were many but few got answered.

Sceptics suspect a coverup staged by a few powerful actors, most of whom have been anonymous until this very day.

Businessmen fear that more companies like Universal Import and Export will come out of the dark, leaving other export-companies helplessly hanging between continents.

The parties involved are reluctant to give any details.

Representatives of the British tea-manufacturers remain surprisingly ill-informed.

U. BLENNIUS

Parkinson came as political observers thought Mrs Thatcher was about to bring him back to the Cabinet.

Parkinson, 55, and his wife Ann were invited to lunch with Margaret and Denis Thatcher at Chequers on Christmas Day.

A close friend of the former Prime Minister and a member of her Falklands war cabinet, Parkinson was once tipped by many to be her successor in No 10.

Resigned

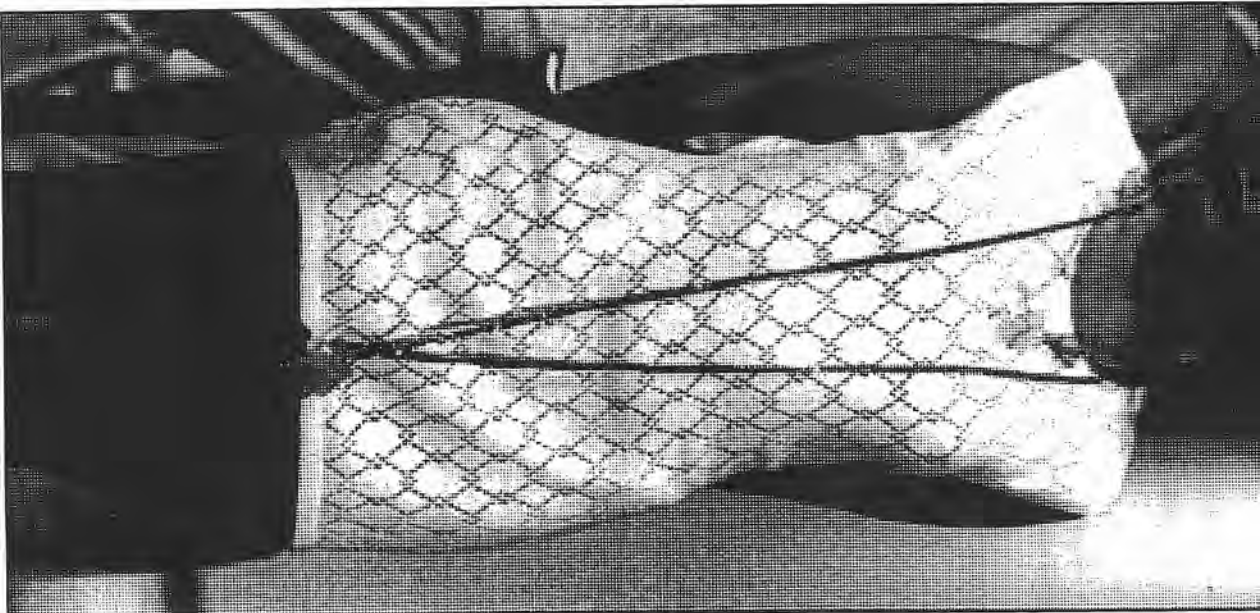
But his return to power has been halted by constant revelations about his affair with Miss Keays. The scandal forced him to resign as Trade and Industry Secretary.

Six years ago Mr Parkinson boasted that Mary had won her battle against heroin addiction.

He said then: "She tackled the problem and we are immensely proud of her. She now helps other people and has gone from being a weakish link in the family to a very strong one."

Mr Parkinson now fears again for his daughters' health.

A spokesman for Avon and Somerset police refused to comment last night.



Mary was released with official caution

DYING BOY'S CALL TO ESTHER - PAGE 3 LIZ TAYLOR'S NEW LOVE - PAGE 5

COMMENT 6 ● JAMESON 7 ● SCOOP 14 & 25, CLUEBALL 25 ● TV EXTRA STARTS 15 ● SPORT STARTS 30