**Double crossing for beginners**

**Bakgrund**

Krig, lönnmord och spionage är inget nytt för Megakorprationerna och deras många anställda dock så blåser det mörka vindar i solsystemet. Kriget mot mörka legionen är i full upptrappning, utposter runt jupiter har anfallits och utplånats, astreoidkolonier har anfallits och deras invånare har kidnappats för något okänt men säkerligen grymt öde. Megakorprationerna är allt för upptagna med varandra eller med sina egna interna problem för märka det inkommande kriget. Till och med Brödraskapet är ovanligt distraherade, inga tal. Inga nobla korståg mot mökrets horder. Bara tystnad.   
  
Frågan är bara om Kartellen och de nyligen befordrade spelarna kan hjälpa kartellen att förbereda mänskligheten för det inkommande blodbadet.   
  
Klimatet i solsystemet är spänt och det är mycket problem inom de stora megakorprationerna, till och med brödraskapet har drabbats av interna problem, problem som de gärna håller för sig själv. Många mindre korporationer och företag passar på att göra sig rika nu när de större spelarna är upptagna med att bråka med sig själv eller varandra. Ledning inom Kartellen är positiva för de hoppas på att det ska vara deras chans att göra Kartellen relevant igen. Bortsett ifrån dess funktion som byrokrakennel för megakorprationerna.

## Äventyret

Hela äventyret bygger på att spelarna behöver få med sig de olika sändebuden på sina idéer för det är dem som har den faktiskt beslutsmakten, dock så krävs en majoritet för att besluten ska kunna godkännas. Sändebuden kan komma att behövas köpas, mutas, övertalas eller hotas att rösta som spelarna vill. I och med att sändebuden har egna önskningar och behov som behöver uppfyllas för att ställa upp med sin röst så finns det gott om tillfällen där konflikter kan blomstra. Spelarnas egna drivkrafter och önskningar ska funka som en mini kosmos av hur den politiska scenen ser ut i solsystemet. Lägger de för mycket tid eller resurser på att jaga sina egna svar eller önskningar så kommer de inte ha tid eller råd påverka sändebuden.

Bortsett från de viktiga besluten som avgörs i slutet av de olika akterna så finns det en rad av andra beslut som kan vara av intresse för spelarna. De är upp till spelledaren hur viktiga dessa beslut egentligen är. Men det är bra om de kan träna sina förmågor att manipulera sändebuden fram tills de viktiga beslutet ska tas. Dessutom kan vissa av beslutet ligga sändebuden själv nära om hjärtat och kan användas som ett förhandlings chip emot vissa av dem.   
  
Spelarna är Kartellens personal som ska hjälpa och underlätt sändebudens arbete i rådet. De har nyligen blivit befordrade till denna position dels för att de skickliga men minst lika mycket för deras chef inte vågar ta i denna grupp av sändebud. Tanken är att sändebuden är spelarnas verktyg dock inte de mest lojala eller billiga men ändå. Alla sändebuden ska kunna övertygas om alla förslag bara om spelarna är villiga att betal de priser som kommer att krävas av dem. Tanken är att få spelarna att ljuga, muta, bedra och på annat sätt hitta snabba genvägar till besluten. Dock är det viktigt att ingen spelare får komma undan att betal eller kommer för billigt undan med att köpa någons stöd.  
Så länge som spelarna inte gör något extremt så följer äventyret akterna i rak följd, tänk på att det är upp till spelarna försöka få över sändebuden på sina ideér och om inget görs så ska följderna var extremt dåliga, tex görs inget aktivt för att lösa problemet med arbetarna i första Akten förlorar inte bara Kartellen ansiktet utan mycket av den krigsmateriel som soldaterna och Doomtrooperna ska ha kommer att gå förlorade ibland andra saker. Det är bara att ösa på här och fritt att hitta på konsekvenser. Om saker tar för lång tid ska också kosta lite men inte lika mycket om inaktivitet.

**Inledning**

Scenen: Stora balen. Spelarna är på plats för att mingla och tigga pengar till Kartellen. Solsystemets elit är här, i all fall de som kan och hinner vara här. Så de kanske inte är super eliten men tillräckligt nära! Deras chef är inte sen med att påpeka att pengarna som de får in under dessa tillställningar är en mycket viktig del i Kartellens budget. Balen är i toppen av kartellens mega skrapa och rummet är som en fotbollsplan, fylld med fina möbler, det mest luxuösa i matväg, kändisar och ett populärt band står för musiken. Lyxen är extrem här och det är Kartellen som står för notan!   
  
Här ska spelarna få en chans att bekanta sig med sin karaktärer, varandra och få en chans att träffa de olika sändebuden och få ett hum om hur de funkar och vad vill. När spelarna väl ha bekantat sig med sändebuden kan scenen brytas och Akt 1 kan börja.  
  
Ha gärna gästerna prata om de mystiska attackerna mot asteroidbältet, måla upp en mörk bild av dem. Vidare ska spelarna höra om de interna konflikterna inom korporationerna dock inte mera än att de finns och är ett problem.   
  
Så länge som spelarna inte gör bort sig eller andra extrema saker så händer egentligen inget av större vikt här.

### Akt 1

Scen 1:

Råds rummet. Öppna scenen med att Inkvisitor Kain använder konsten(helig magi) för att söka genom rummet för mörka legionen spioner och buggar.

Nu får spelarna redan på det första viktiga beslut som måste tas av rådet. Ett rymdskepp har kapats, det är en tungt capitol transport rymdskepp men under Kartellens regi. Det är allt de får reda på nu är det upp till spelarna att ta reda på vem och varför. Dock är det viktigaste vad ska dem göra åt det hela. Efter att sändebuden har kastat olika ideer och förolämpat varandra tillräckligt så kan scenen brytas, så länge som spelarna inte har något att tillägga.   
Harris sitter informationen i detta fall, men det kommer att kosta dem. Annars kan de alltid prata med Alice Giga eller Brödraskapets Moder Birgitta för att få redan på vilka det är som kan stå bakom det hela den heliga modern kommer att kräv spelarnas stöd för framtida röstningar (information). Om spelarna försöker på egen hand ta reda på information om kapningen genom Kartellens egna kanaler så kommer detta direkt missvisande information och ta jättelång tid.

De som ligger bakom kapningen är en stor grupp arbetare från ett frilans företag som sysslar med gruvdrift på Phobos (en av mars månar). De har behandlats som skit av Capitol under en längre tid och deras försök att få hjälp har möts av döva öron. Särskilt från Kartellens sida. Allt de vill är att kunna tjäna tillräckligt mycket för att kunna leva (capitol betalar dem struntsummor) och de vill få ett erkännande av Capitol och Kartellen som en självständigt korporation(de önskar slippa ifrån många av de lagar som Kartellen tvingar på små företag).  
Vidare så transportera skeppet en massa utrustning till Kartellen. Skeppet är på väg till fronten med vapen, ammo, mat och mycket annat som gör krig möjligt. Dessutom så finns det en massa Doomtrooper klassad utrustning på detta skepp. Slutligen smugglar Cybertronics en rad av hemlig saker på skeppet för egen räkning.   
  
**Harris**: kommer att få order att rösta ner allt som inte hanterar kaparna med direkt metoder(VÅLD). Men Harris är en resonabel person så han kan säker övertyga sina chefer om att det finns andrar vägar.  
**Sagara**: kommer inte att bry sig, han lägger sin röst så länge som inget gör det värt hans möda att bry sig.   
**Alice:** kommer att stödja det förslag som snabbast och säkrast återbörda kontrollen över skeppet till Kartellen.

**Leopold**: kommer att vägra allt som kan ge terrorist ett erkännande samtidigt vill han inte vara för hård mot de svaga. Kan övertygas om att förhandla med arbetarna om spelarna talar väl för saken.   
**Thomas**: kommer inte att våga att rösta, väntar på svar från parlamentet (vilket aldrig kommer att komma fram i tid). Kan dock övertygas att rösta om spelarna talar väl och ger han ett väldigt generöst bidrag till pensionsfonden.

**Moder Birgitta:** Kommer att uppmana till förhandlingar och aktivt slå ner alla direkta metoder som att skicka soldater.

Det är helt upp till spelarna hur mycket information de anser rådet behöver inför sina röstningar men ju mera aktiv dem är ju bättre kommer de få Kartellen att framstå plus att en del av sändebuden kommer att se på spelarna mera positivt. De kan också undanhålla information eller förvanska den om de önskar. Risken finns ju alltid att några av de andra sändebuden kan avslöja dem om de är lite väl jobbiga.

Scen 2: Precis som först börjar den med att kain söker genom rummet efter mörka influenser (Om Hope att lekt med sin symmetri här så vet Kain att någon av spelarna troligtvis är en kättare dock vet han inte vem……. än!). Nu är alla förhandlingar och mindre viktiga beslut avklarade och denna aktens viktiga beslut ska tas.   
  
Om rådet förhandlar med arbetarna så ska detta dra ut på tiden(i rollspelet). Det kommer att kosta både Capitol men främst Kartellen i anseende och pengar! Arbetarna kommer att bli nöjda med sina nya avtal. Dock kommer de aldrig bli erkända! Det kommer megakorporationerna vägra att gå med på! Brödraskapet kommer att bryta sin tystnad och lovprisa Kartellen för sitt humanitära arbete. Capitol kommer att titta snett på Kartellen i fortsättningen.

Om rådet beslutar att skicka soldater dit och gör detta snabbt så kommer de att kunna ta skeppet med bara mindre skador, dock kommer alla arbetar dödas och deras familjer kommer att fängslas och det blir upp till Kartellen och rådet vad som blir deras öde.

Oavsett hur rådet väljer att lösa detta så ska snabbhet vara nyckeln här! Ju mera tid som arbetarna få på sig ju mera av den viktiga utrustningen kommer att vara försvunnen eller förstörd. Om det verkligen drar ut på tiden så kommer en särskilt generös individ lämn en bomb på skeppet. Hur stor skada den gör ärt upp till SL men ju mera ju roligare säger dem!

Akt 2  
Scen 1:

Nu ska rådet och spelarna iväg på en lite färd genom solsystemet. De är bestämt uppifrån att rådet ska direkt övervaka “rättegångarna” eller överse de nya avtalen hålls.   
Nu är det upp till spelarna att försöka få med allt som sändebuden kan tänka sig behöva eller mera korrekt vad spelarna kan tänka sig behöva för att övertyga sändebuden.   
Skeppet är ett gigantiskt slagkryssare av imperial modell tungt utrustat med cybertronic teknolog och med stora bauhaus kanonbatterier. Detta skepp(Mänsklighetens Hopp) är ett Kartellsamarbete och är solsystemets dyraste och snabbaste skepp.   
  
Förutom spelarna och sändebuden som finns det ett flertalet bataljoner av soldater med flyg, tanks och andra leksaker som kan vara dödliga för den mörka legionen. Men det viktigaste är ändå de 40st Doomtroopers som är med på resan. Dessa är solsystemets supersoldater. Spelarnas chef är inte sen med att fjäska för dessa extremt dyra och mycket viktiga personer. Han kommer att beordra spelarna att passa upp på dem så mycket som det går!

### Skeppet är planerat att stanna vid fronten (på europa som är en av jupiters många månar) mot mörka legionen först för att lämna krigsmateriel. Men väl framme vid fronten så kommer nya orders uppe ifrån att låta bli att ge den livsnödvändiga materielen till soldaterna vid fronten. Fronten har beräknats falla inom några dagar och ledningen önskar inte att onödig material ska fall i mörkrets händer. Dock kan dessa ny orders inte ageras på om inte rådet röstar på det. Återigen är det dags för spelarna att agera.

**Harris**: Kommer att bero lite på hur först akten slutade. Stöde Kartellen(spelarna) Capitols beslut så kommer de att förlita sig på spelarnas omdöme i det hela. Om de gick emot så kommer de att kräva att Harris röstar igenom förslaget med tillägget att ta alla material som anser dyrbar ifrån fronten. Harris är mycket dyr nu och kan till och med krävas att man hotar han lite eller på annat sätt påminner han om att hans chefer är på Luna och Mars.   
**Sagara**: Kommer inte att bry sig om inte spelarna är hans vän. Om de spelarna har vunnit Sagaras vänskap så kommer han förlita sig på deras omdöme i frågan. Om de har gjort fiender av Sagara så kommer han försöka rösta igenom det spontana förslaget om att lämna spelarna vid fronten.   
**Alice:** Kommer att stödja militära linjen om att lämna så lite som möjligt till fienden. Dock kan hon ändra sitt besöut men det kommer krävas bra argument eller riktigt fina leksaker.

**Leopold**: Kommer att vela mellan sin militära heder som inte tål att man bara ger upp eller att lämna sina soldater i en onödig död och följa sina direkta order från Bauhaus om att släpp igenom förslaget. Om inte spelarna föreslår det så kommer Leopold försöka få med rådet på idéen om att ta med så många av soldaterna som möjligt.

**Thomas**: kommer inte att våga att rösta, väntar återigen på svar från parlamentet (vilket aldrig kommer att komma fram i tid). Nu behövs lite mera än bara ord för att övertyga honom, löfte om skydd och mera bidrag till pensionen kan få denna gråa man att kanske våga ha en åsikt.

**Moder Birgitta:** Kommer att uppman till visdom, be rådet att titta på den stora bilden. Birgitta vill att rådet ska göra ett heroiskt försvar av fronten(vilket kommer att innebära en garanterad död för alla inblandade) Hon kommer inte att vika sig i denna frågan och om spelarna ska övertyga henne så krävs det något verkligen unikt för att få henne att ändra sig.

Måla upp fronten som helvete på jorden. Med bleka färger och elände så långt ögat når, överallt hörs soldaters rop på hjälp och böner om att få komma hem igen. Läget är kritiskt och moralen är i botten. Om spelarna gå runt i lägret så kan de hitta mer än soldat som försöker begå självmord.   
Spelarna kommer att hyllas som hjältar som är här för att rädda dem.

Scen 2:  
Om rådet beslutar att röst genom den militära ledningens förslag så kommer spelarna skickas för att se till så att allt kommer med skeppet. Om spelarna avslöjas eller själv väljer avslöja vad som håller på att hända så kommer soldaterna bli våldsamma, de kommer att försöka ta spelarna gisslan och om spelarna inte vill bli kvarlämnade så är det bra om de skyddar sig tillbaka till skeppet. Under flykten anfaller mörka legionen med allt de har. Himlen svartnar för all monster och flygplan som kommer emot Kartell Skeppet, ur marken reser sig demoniska ormar och utomjordisk monstermaskar OSV.   
  
Spela ut slut scen på ett liknade sätt om även om de inte blir avslöjade dock så kommer alla soldater tack dem hela tiden och prisa dem osv. Om en “taktisk reträtt” görs så kommer Kartellen att hängas i medier runt om i solsystemet.   
  
Om förslaget att ta med soldaterna går genom så kommer spelarna behöva övertyga rådet om att göra sig av med en massa utrustning för att få plats med dem. Avsluta även här med ett jätte anfall. Dock så kommer de undan. Dock inte utan att betala ett dyrt pris, hälften av Doomtrooperna kommer att behöva offra sig för att möjliggöra flykten. Detta kommer att göra deras chef rosenrasande. Reaktion från megakorporationerna vid denna utkomst är blandade och mycket individuell. Eliten kommer att avsky det pris som behövdes betalas medan den vanliga medborgare kommer att börja prisa kartellen.   
  
Återigen ska konsekvenserna av att beslutet tar för lång tid märkas här med. Fritt för spelledaren att ge konsekvenser för att beslutet tagit för lång tid. Exempel alla Doomtroopers dör, eller att skeppet blir allvarligt skadat osv.   
  
Om spelarna och rådet väljer att försöka försvara fronten. Så dör de. Dock drar ut på det lite. Beskriva gärna hur striden flödar fram och tillbaka men efter ett tag så börjar allt att gå åt helvete, doomtrooperna börjar bli slaktade som lam av någon okänd fiende. Västra flanken flyr. Bara dra på är, spara inte på beskrivningar av alla de hemska sätten som spelarna dör på!

### Akt 3 Scen 1: Väl bortom mörka legions räckvidd mottar rådet sex mdedelande. Det första begär att de återvänder till Luna igen och är från Kartellens ledning har fått kalla fötter och ställer in alla operationer tills vidare.Det andra och tredje är från imperial och cybertronic som både vädjar till att de ska börja patrullera asteroidbältet och hjälpa dem emot mörka legionens huvudstyrka när den väl dyker upp. Meddelandet från Capitol önskar i princip samma fast för mars istället för asteroidbältet. Bauhaus kräver att det ska omgruppera med Bauhaus rymdflotta tills vidare. Brödraskapet ber rådet att tänka på hur de önska spendera mänsklighetens resurser men rekommenderar att återvända till Luna eller att omgruppera med Bauhaus . Dock är det upp till rådet att avgöra vad de ska göra. Mishima skickar inget meddelande ……. Ingen vet riktigt varför?

Nu är det dags för alla räkningar att betalas, alla oförrätter att ta ut sitt pris. Rådet kommer att vara i chaos och det blir upp till spelarna att påverka sändebuden i den riktning de tro är bäst eller vad de nu kan önskas vilja göra.   
  
Under tiden kommer de få en massa nödmeddelande från olika kolonier i bältet och fraktskepp som är under anfall av mörka legionens förstyrko.  
**Harris**: Kommer att försöka rösta genom förslag om har störst chans att placera honom själv i säkerhet.

**Sagara**: Nu bryr sig faktiskt Sagara dock så tycker han att alla förslagen saknar ambition, han kommer att föreslå att de blir rymdpirater, annars kan han tänka sig att ta sig hem till Lunar igen om annan håller med han.  
 **Alice:** Dessa meddelande kommer att förvirra Alice och hon tycker inget av dem är bra och lämnar mycket att önska rent taktiskt. Om spelarna är på god fot med Alice så kan hon tänkas sig att be om deras omdöme i frågan.

**Leopold**: Leopold kommer att känna sig tvingad att lyda Krigs Ministeriets meddelande även han om inte finner det så noble eller modigt. Kommer att vägra Sagaras idee!   
**Thomas**: Kommer att bara att skratta och göra som parlamentet vill (patrullera asteroidbältet). Om spelarna tidigare har köpt hans röst står han själv söka upp dem och fråga hur mycket de är villiga att betala för hans röst! Kan även tänka sig att bli pirat i brist på annat.

**Moder Birgitta:** Kommer att följa brödraskapets förslag men kan vara öppen för ideer som håller henner när eventuella fronter till och med pirat ideén kan funka om man har rätt spinn på den.

När rådet väl kommer till ett beslut så kommer det att orsaka politiska vågor genom solsystemet. Bara att hoppa till Epilogen

### Epilog

Det beror helt på deras tidigare beslut men framför allt det slutliga beslutet, det blir helt upp till SL att sätt ihop en intressant epilog, dock värt att tänka på att inget egentligen har gjorts för att stoppa mörka legionens framfart. Överlag så har rådet egentligen inte lyckats göra något av större värde för mänskligheten. Korporationerna är fortfarande varandras fiender och brödraskapet är återigen ovanligt tysta.

**Extra händelser**

Om spelarna betar av plotten för snabbt finns här lite extra saker att kasta på dem: Dessa är några exempel och det står spelledaren fritt att improvisera ihop något denne tycker passar bättre. Exemplen nedan är för att lyfta fram vissa aspekter av äventyret och stämningshöjande.

Alice vill att rådet röstar på ett förslag om att inventera alla utrustning då siffrorna pekar på att en hel del saker ha försvunnit.   
  
Brödraskapet vill att rådet ska rösta genom en ny lag som kräver att alla frilansar företag måste betal tionde annars ger det brödraskapet rätten att anfall dem.

Capitol vill att rådet ska rösta för påbörja en utredning av McGunn Arms incidenten(Detta vill varken Alice eller Harris).  
  
Mishima vill att rådet ska rösta på ett förslag som ska få Kartellen att kräva brödraskapet på en ursäkt för Mishimas räkning (Birgitta kommer att argt vägra delta i denna omröstning)  
  
En av alla de som jobbar för spelarna kommer att börja stalka en av dem. Efter hand så ska det eskalera, kärleksbrev och dikter för att nämna det tamaste först.  
  
Flera anställd till spelarna dör i en rad lustiga och meningslös olyckor.  
  
En av de anställda får nog och begår dramatisk självmord inför spelarna.  
  
Mystiska texter börja dyka upp runt om kontoret.

**Spelarkaraktärer**

Bob Stevenson (Tristan McGunn) ***Den skabbiga fågel Fenix***

Tidiga Historia

Var McGunn familjens svarta får. Tristan gick alla utbildningar som pappa pekade på, och hoppade av lika många. Han visste ju att hans familj var rika så varför skulle han bry sig om att tjäna pengar? Tristan gjorde som han vill och det han trodde på, nämligen kämpa för arbetarnas bästa. Han gifte sig med en flummig konstnär som antagligen tar knark. Även om Tristan öppet var pacifist så har han alltid sett upp till sin militära storebror Charlie.

Mörka hemligheter:

Tristan är doktorand i flera olika ämnen, psykologi, sociologi, antropologi, men dessa ämnen har aldrig stått högt i kurs hos pappa och därför vet pappa inget om Tristans lyckade utbildningar. Han hatar innerligt sin pappa eftersom pappa dumpade hans mamma. Tristan kämpade innerligt för att såra pappa så mycket som möjligt utan att själv bli arvslös.

Tristan hjälpte ofta till att organisera demonstrationer mot olika Capitol Företag, vissa av dessa slutade våldsamt när polis, arbetare och demonstranter rök ihop. I samma anda har Tristan även skrivit en anti-brödraskap bok och gett ut den under pseudonym (dödsstraff på såna böcker).

Eftersom Tristans ex-fru var drogberoende hade Tristan byggt upp ett respektabelt nätverk av drog leverantörer. Under en tid fanns det inte en enda knarklangare på San Dorados gator som Tristan inte kände till och som han inte var kund hos. Tristan var också tungt drogberoende. Tristan bjöd hem en uteliggare som han hittade i Luna City, uteliggaren Eagle Ear Harry. Både för att reta sin familj och för att få in knark på McGunn ranchen.

Idag

Efter McGunn familjens undergång och företagets uppköpande av konkurrenter inom Capitol så blev Tristan väldigt deprimerad och föll långt ner i ett grovt drogberoende, hans fru lämnade honom för någon företagschef på ett rymdskepps rederi. Han var jaga på grund av sitt namn, familjen McGunns beskylldes för attacken på deras kontor och för samröre med kättare. För att överleva har Tristan börjat kalla sig själv Bob Stevenson. Under sin lägsta punkt träffade Tristan Rosa som hjälpte honom att få bukt med det värst av hans drogberoende. De är idag gifta och har två barn tillsammans. Tristan är idag typ lycklig på ett sätt som han aldrig trodde möjligt men han önskar att kunna hjälpa sin nya familj, trots hans nya fina jobb hos Kartellen så bor det i en riktigt dålig och farlig del av slummen , eller mera ärligt sagt så vill inte ens slummen förknippas med platsen som "Stevenson" kallar hem. Det är knappt så att de människoätande mutanterna ens vill vara där. Tristan använder sig av en postbox som sin adress, så ingen på hans jobb vet hur dåligt ställ tristan har det. Han vet inte riktigt hur hans chefer skulle reagera på detta och valt att hålla det hemligt, han kommer ju ändå har skaffa bättre hem på en riktig adress så fort han kan.

Tristan har skulder upp över stratosfären för att uttrycka det milt och trots hela familjens försök att hjälpa till så är det långt ifrån att det ger någon större effekt på skulderna, allt hänger på att Tristan kan fixa en befordran. Tristans familj älskar honom och är honom väldigt lojal de beskyller honom aldrig det som drabbar dem. Tristan skäms över att behöva lite moraliskt stöd ibland(KNARK) men han vågar inte säga något till sin familj, hur skulle han kunna.

Tristan fantiserar ibland på att kunna hämnas på de som förstörde hans gamla familj, han vet fortfarande inte varför det hände eller ens vad som verkligen hände? Frågan är bara hur modig Tristan är? Vågar han ställa de där hyfsat underliga frågor om det där gamla grejen?

**Spelledar fakta och tips**

Tristan är den enda överlevaren från McGunns familjen. Resten av familjen är som sagt döda dock är det mest fadern och storebrodern Charlie som egentligen är viktiga för Tristan. Fadern blev snabbt mördad av okända förövare. Vilket faktiskt var Kartell agenter utsända av det råd som Tristan nu jobbar för. Anledningen till detta är att någon uppifrån ville städa upp röran som vara McGunns Arms. Harris passade på att göra sig rik på det hela genom att diskret sälja av McGunn familjens egendomar och andra tillgångar.

Vad McGunn Arms incidenten egentligen var är en lång rad av olika infiltrationer in i företaget för att kunna stjäla vapenteknologi. Det som är känt är att Cybertronics håll på att ta över företaget inifrån men möte på problem när en grupp av kättare plötsligt anföll, vilket orsakade brödraskapets mot direkta och brutala ingripande. Dock är det ingen som riktigt vet vad de Imperialianska Conquistadorerna gjorde där eller vad de ville.

Tristans familj ska alltid vara extremt tacksamma gentemot Tristan, de kan ringa honom och tacka honom eller påpeka hur de inte har ätit på några dagar för att han ska kunna ha råd att åka tunnelbana till jobbet men det är okej med dem för de älskar honom! De ska sätt press på Tristan genom att se om Tristan är beredd att ta snabba genvägar för att bli rik eller om man väljer att spela det säkert. McGunn ploten finns där för att delvis distrahera honom men också motiver honom. Harris hyser ingen avsky eller liknande för Tristan men kan han använda sig av Tristans namn om han känner sig trängd eller på annat sätt är desperat.

**Vladimir Hoch (tidigare av Vildsvinsorden) av Kartellen *Psykopaten i slips och skjorta***

Tidigare Historia

Vladimer är en sjuk jävel som njuter av att skada och döda. Han älskar våld i alla dess former.

Hans ögon avslöjar honom som den sjuke mördare han är och han älskar att se fruktan i

andras ögon. Trots sina psykopatiska tendenser följer han order utmärkt, nästan lite för väl

ibland. Vladimir behandlar alla order som om de vore det viktigaste i världen (näst efter att få

orsaka fienden lidande). Han är smidigt byggd med en slank form som döljer en vältränad

slaktmaskin. Vladimir är en skicklig soldat men är specialist på närstrid, särskilt med kniv, han

kan flå vem och vad som helst så länge som tid inte är en fråga. Han hatar att order vägra och alla som gör det, likaså föraktar han de som inte själv kan döda sina fiender utan måste förlita sig på andra. Vladimir bär ärr över sin kropp för alla dem han har dödat med sin kniv (ja, han skär in dessa själv i huden).

Vladimir deltog i en extremt hemligt Bauhaus operation med namnet Nåd, som gick ut på att få en bunte värdelösa Bauhaus ädlingar att dö på ett värdigt sätt, vilket för Vladimir inte bara var ett stor slöseri med trupper, tid, pengar, hans talanger utan även bemonstredade Bauhaus behov att se fin ut när det egentligen är meningslöst. Det enda som verkligen betyder något är hur många av fienden man dödar och hur mycket de lider.

**Idag**

Efter uppdraget fann sig Vladimir snabbt i en troskris, Vladimir älskar Bauhaus och framför allt sin Order (Vildsvinet) men han hade svårt att förstå hur någonting egentligen är äkta om det är så enkelt för hans megakorpration att kasta bort så mycket på några så värdelösa bara för att kunna låtsas som om de egentligen ha ett värde. Denna inställning ledde snabbt till en rad mycket dumma och våldsamma beslut från Vladimir som slutade med att hans Order har förvisade honom till att tjäna under Kartellen tills dess att han sonat sitt brott. Vladimir är inte helt säker på vad han gjorde under sina vredes episoder men är under direkt order från Stormästaren av vildsvins ordern (Stora Galten själv) att lyda sina nya chefer och bete sig exemplariskt och inte vidare skämma ut Bauhaus och deras order.

***Spelledar Fakta och tips***

Hela Vladimirs grej är fisk ut vatten. Ha gärna karaktär indirekt försöka provocera honom, få honom att agera våldsamt eller på annat sätt att bryta sitt goda beteende. Vladimir är en läskig person så folk runt om honom undviker gärna honom. Om de kan så pratar folk gärna med de andra spelarna framför Vladimir. De enda som inte är militära karaktärer, Sagara och Kain.

Brottet som Vladimir är skyldig till är att ha dödat en ofrälse i Bauhaus, ingen större skada skedd men det ser inte bra ut. Vidare så var denna oviktiga ofrälse älskare till de Bauhausiska sändebudet Leopold av Steiner. Steiner avskyr Vladimir men vet inte riktigt hur han ska hämnas men kommer att aktivt skjuta ner Vladimirs ideér om han får chansen.

Värt att tänka på är att Vladimir är en elitsoldat i yttersta klassen så saker som rör vapen, krig strategier och liknande ting och hans rätt element.

**Fänrik Earl Maverick av klan McCormick** , Piloten utan vingar

Tidigare Historia

Earl började sina tidiga år med att jaga nästa äventyrliga fix. Om det nu var att springa mellan hustaken i den mörka natten eller att stjäla ifrån polisen spelade i så stor roll, bara så länge det var spännande och fartfyllt. Det dröjde inte länge förrän detta landade honom i straff brigaderna där hans talang för fordon i alla dess former upptäcktes. En förflyttnings senare till det legendariska Rams luft kavalleri och unge Earl blomstrade för fullt. Trots den höga dödligheten i förbandet så har Earl överlevt. Men ej utan ärr i både kropp och själ.

Denna 18 åring lever snabbt, hårt, livsfarligt och nu. Med en näst intill sjuklig fobi för att sitta stilla (om nu inte stolen i fråga rör sig väldigt, väldigt, väldigt snabbt). Vilket har lett till att Earl är väldigt dåligt utbilda ett faktum som han är smärtsamt medveten om.

Så länge som det rullar eller flyger så kan Earl hantera det men särskilt hemma känner han sig i flygfarkoster eller rymdskepp. Han har ett gammalt groll med en specifik pilot inom Capitols Deltavinge(Solsystemets bästa piloter) vid kodnamn Freedom.

**Idag**

Efter att ha jobbat för MI16 och dels för Yarden(Imperials kontraspionage och anti- mörka legionen byråer) så placerades han att jobba för Kartellen. Earl har aldrig fattat varför. Han hatar kartellen. Det enda bra med kartellen är Doomtrooper programmet och all häftiga skjutvapen och sånt som Kartellen har lyckats ta fram. Han är säker på att hans placering här är ett straff, ingen skulle frivilligt vilja jobba för Kartelle! Dock vet han inte varför? Visst att han kraschade lite flygplan och sköt ner någon Capitol jets men vem har inte det liksom! Det enda han har fått till säg är att hålla koll på Imperials sändebud Thomas Herd. Thomas är den mest tråkiga och gråa figuren som Earl har träffat han kan inget annat än att tycka synd om den gamle mannen. Earls skäms över att han fortfarande inte kan läs ordentligt.

För att få tiden gå så hänger Earl efter Doomtroopersna när han få chansen eller annan militär personal. Eller så försöker han ragga på några att de otaliga agenter som Kartellen. Vilket inte alls uppskattas av hans chefer inom Kartellen. På senare tiden har Earl börjat smyga undan en hel del hårdvara för roa sig och för att bygga sig ett ordentligt vrålåk.

Klan McCormick är en till medlemmarna en stor klan men har ändå bara en plats i parlamentet och lyder slaviskt under klanen Murdoch. Klanens enda kända sidor är deras många populära super atleter. Nästan lika kända är klanen för sin idrottshuliganer som vid mera än ett tillfälle har kostat klanen åtskilda miljoner sterlings i skadestånd.

**Spelledar fakta och tips**

Earl är den hyperaktiva karaktären, något måste alltid hända så få allt som inte innebär någon spänning eller action att vara extremt trögt för Earl. Dörrar tar evigheter att öppna, folk pratar för långsamt, trafikljuset tar evigheter att slå om osv. Earls postering till Kartellen är inget straff dock har den sega byråkratin ifrån Imperial tyvärr gjort så att Earl har missat sin chans att få vara pilot till Doomtrooperna utan har hamnat som en agent för Kartellen. Detta faktum är begravt djupt ner i byråkratin och inte för något försöker dölja det utan det är bara den naturliga gången för byråkratin inom Imperial. Earls chefer vågar inte säga något om detta och kommer att aktivt se till så att det hemligt.

När det kommer till Earls ny vrålåk så har han tagit en massa viktiga delar från olika viktiga experiment och till och med utrustning i Doomtrooper detta vet Earl inget om utan har bara tagit lite saker som bara har legat och skräpat.

Folk har svårt att ta Earl på allvar med tanke på hans unga ålder och hans historier, dock har en väldigt ungdomlig charm. Ha folk behandla honom som en lillebro hela tiden. Thomas Herd (sändebudet från Imperial) ser Earl som en allierad och vän. Sätt Earl lite då och då i sitsen med att behöva läsa eller att uttrycka sig sofistikerat.

**Wakui Jun** *Myntet på högkant*

**Tidigare historia**

Jun är Gilles medlem ifrån Mishima, tackvare sina hårda studier och kunnande har hon uppnått ett bättre liv än de flesta inom Mishimas feodala värld. Hon har lämnat ett simpelt men dödligt liv bakom sig. Att jobba för Triadernas är lönsamt men mycket farligt särskilt när samurajernas främsta sätt att bota korruption är att döda alla de tror är inblandade. Hennes tidigare anställda den Tatuerade mannens Triad är inte allt förtjusta över att hon har lämnat deras tjänst men än så länge har de inte hämnats. Frågan är när? Lisa 12 år!

Jun är en mycket skicklig ekonom och byråkrat hon har en nästa encyklopedisk kunnande om marknaden och allas dess faktorer. Ibland vet hon inte varifrån hon får all kunskap ifrån men hon antar att det är tack vare sin nya cybertronics datorhjärna och hårddisk som hon har införskaffat svart igenom inte allt för av Cybertronics godkända grupper. Rykten gör gällande att Cybertronics jagar ner och dödar alla som stjäl deras teknologi! Jun kan hantera datorer och annan avancerad teknologi utan större problem. Hon har också en pluggport och intern interface som gör att hon lätt kan koppla upp sig mot datorer och andra maskiner som tillåter det.

**IDAG**

Jun har sökte sig att jobba för Kartellen i hopp om att rädda sitt liv dels ifrån Mishimas undervärlden men framför allt Cybertronics. Hon hoppas att de inte ska våga röra henne om hon är väl inneslad i Kartellen. Hon har försökt att hitta någon som kan och vågar hjälpa henne att ta ut implantaten men de flesta flyr så fort de får reda på vems implantat det är. Lisa 12 år!

Senare tiden så har vissa frågor börjat störa Jun mer än det uppenbara hotet mot hennes liv. Som varför är hon inte gift? Varför kommer hon knappt ihåg några vänner. Jun är dödligt rädd för det Cybertronics sändebudet Alice Giga och trots hennes försök att undvika henne så letar Alice alltid upp henne. Vet hon? Eller njuter hon bara av att tortera henne? Lisa 12 år! Hon har också märkt att hon ofta byter hobbys men kommer knappt ihåg de gamla.

Som en försiktighetsåtgärd så har hon installerat två ytterligare implant, handleds pistol(fem skott) och förstärkt underhuds pansar. Hon kommer dock inte ihåg läkare som hjälpte henne med dessa.. Ibland hör Jun röster, han är inte alltid säker på vems men hon misstänker att hon av misstag snappar upp medelande från Cyberonics. Hon försöker dölja sin ångest och oro med att flörta eller vara torr och direkt, hon har märkt att det funkar väldigt bra med att byta mellan dessa taktiker i samtal med andra. Ju plötsligt ju bättre effekt verkar det som!

**Spelledar fakta och tips**

Jun är trasig Cybertronics agent, hon vet ej själv om detta. Så agerat på det, få alla Cybertronics att agerat lustigt emot henne, ha dem prata om hur mycket de jagar alla de som stjäl deras teknologi och hur de ska döda dem. Ha personal från Cyberonic gå förbi hennes kontor lite väl ofta eller att de ha sett lite väl ofta i hennes kvarter. Varför har Cybertronics inte plockat hemma henne än då? Detta beror på två saker, första ett mjukvarufel som visar hennes mjukvara som funktionell och det andra för att hennes övervakare håller på med ett socialt experiment och är mycket distraherad för att märka något.

Annars är tanken med Jun att ha en byråkrat i gruppen med lite tekno skills vid sidan för alla intressant planer som spelarna kan tänkas ha. Spela gärna på att andra kan uppleva henne lite udda men ändå charmig kvinna. Spela på att hon ibland får en massa fakta och kunskap om saker och ting ju värdelösare ju bättre, så som tuggummits historia eller om hur man viker en duk på rätt sätt. Men ibland för att driva fram lite paranoia inom så kan ju någon viktig ledtråd droppas. Ha cybertronics sändebud vara extremt underlig gentemot Jun bara för att piska upp lite extra paranoia. Försök få henne att fråga sett vad hon vet och inte vet. Om någon undersöker Juns Triad kontakter så får de snabbt reda på att en Wakui Jun har aldrig jobbat för den Tatuerade mannen eller andra Triader för den del. Undersöker de lite mera så märker de att Jun aldrig har gått i skolan. Sen är det bara att fortsätt på detta spåret.

**Hope Schultz** *Smutsig optimist*

**Tidigare Historia**Hope var en typisk rikemans flicka, fick allt som hon pekade på, ingen sa nej och allt det där. Trots alla häftiga fester och alla spännande droger så blev livet väldigt snabbt tråkigt för Hope. Hon letade efter det där lilla extra i livet. Till slut fann hon det. I mörkret fann hon det! Hope anslöt sig till en kättar sekt. I början älskade hon det, våldet , offrandet , galenskapen, att ha coola magiska krafter. Hon älskade faran!

När hennes vänner en efter en dog så började det spännande livet förlora sin charm, när hon slutligen blev ålagd att mörda sin sista vän och dennes familj hade hon fått nog, först visste Hope inte vad hon skulle göra, men efter att ha pratat med en ung brödraskaps missionär som bad henne att tro på sig själv och lita på att ljus så insåg Hope vad hon var tvungen att göra. Hon dödade alla i sin sekt. Det tog tid och var nära att kosta henne livet många gånger men hon visste att var tvungen.   
  
De gånger som ånger eller tvivel infann sig sökte hon missionären Kain. Kain tröstade henne, bad med henne och lyssnade på hennes problem. Kain lärde även henne att slåss till visst del.  
Hope fortsatte åren efter att bekämpa galningar, mördare och framför allt kättare under nattens skydd, hon blev lite av en urban legend och något av en levande superhjälte för många.  
  
**Idag**Nu jobbar Hope för Kartellen och hon tror och hoppas på dess uppdrag att bygga en ljusare framtid för mänskligheten.Trots sin stökiga ungdom så lyckades hon få en examen i megakorporationernas etiketter och kulturer. Hon beskrivs som en optimistisk och något ungdomlig trots sin ålder. Hope har hållit sig i form dels för sin egna fåfänga men mest för att vara beredd på om brödraskapet väl kommer för henne eller om någon kättare väl skulle försöka ta hennes liv.

Hope saknar livet på gatan som vigilant men hon vet att det bara var en tidsfråga innan brödraskapet skulle lyckas fånga henne om hon fortsatte. Hon saknar Kain ännu mer. Hon ångrar ofta att hon inte vågade erkänna allt för honom men hon vet att livet sällan är så enkelt. Hope har väldigt sparsamt använt sina mörka gåvor under sin anställning i Kartellen detta dels för att undvika att brödraskapet “sniffar ut henne” och bli påkommen helt enkelt.

Mörka Gåvor(coola magiska trick)  
 Mörk eld( händerna täcks av demonisk svart ohelig eld som bara kan släckas med Konsten)  
Dimma( låter Hope framkalla dimma som kan hjälpa henne att fly eller att gömma sig, dock påverkas inte teknologi av dimman)

Berättelse(tillåter Hope att ersätta minnet hos offret, minnet får längst var 5 minuter)  
Impuls(Hope kan tvinga offret att göra mundan saker utan att de gör motstånd eller tycker det är märkligt exempel öppna en dörr, släppa det som hålls i händerna, titta åt annat håll  
Skräck (Precis som det låter, Hope frammanar för offrets inre sin främsta rädsla)  
Mörk impuls (Tillåter Hope att väcka ett offers mera brutala och mörkare sidor och få dem att agera på det)  
Befläcka(tillåter Hope att lämna ett mörk symmetri avtryck på föremål)

**Spelledar fakta och tips**   
Hope är en mycket rakt fram karaktär. Hon ska gärna lockas att använda sin dolda talanger. Hon använder sin talanger för ofta eller för direkt så ska Kain alltid vara i närheten och vara misstänksam. Det viktiga här inte att Hope åker dit utan att hon svettas en massa. Lika så är Dennis roll. Dennis kommer att vara väldigt oviktig fö alla andra förutom Hope! Dennis vet att Hope är en kättare. Han kommer sätta press på Hope. Dennis och Kain kommer aldrig att vara på samma plats så länge som Hope inte lyckas lura Dennis in ett rum där Kain är. På tal om Kain! Kain är missionärer från Hopes ungdomsår dock så är han inte lika mysig längre. Hope ska veta att det är samma Kain. Dock känner Kain inte igen henne och hon kommer att behöva bevisa det för honom.

**Spelledarkaraktärer**

Mishima Sändebud, *Stor Furstens Talare och förste Kämpe Sagara Michiatsu*

Sagara är en stor man inte bara i titel utan även i köttet. Sagaras längd på 2,10m och den nätta vikten av 156kg gör han svår att missa, den unika doft som Sagara kultiverat har den unika effekten att avslöja hans närvaro. Sagara försöker desperat dölja sin unika doft med mängder av parfym dock har den mest oturliga sidoeffekten att förstärka doftens "unikhet". Bortsett ifrån doften är Sagara en välvårdad person med väl ansatt skägg, långt svart hår uppsatt i en traditionell hårknut. Iklädd bara det senaste och dyraste i mode.

Sagara har inte alltid varit en fet och lat lyckosökare, i sin ungdom var han en framgångsrik och mycket skicklig soldat och general. Han vann mycket ära och berömmelse för sina herrar och framför allt så vann han självaste stor furste Mishimas uppmärksamhet. Sagara gjorde en raket karriär, ifrån har varit en simpel samuraj till stor furste Mishimas högra hand. Detta nya liv öppnade upp Sagara för upplevelser han aldrig ens kunna fantiseras om. Han utvecklade snabbt en stor aptit för lyx och ovanliga upplevelser. Sagara har varit inblanda in flera skandaler, direkta bevis för hans medverkan i dessa incidenter har aldrig hittats. Elak rykten säger att Sagaras nuvarande uppgift hos kartellen beror på dessas incidenter. Andra rykten om Sagara säger att han fortfarande är en mycket skicklig svärdsman och att han aldrig har förlorat en duell.

Sagara ser ner på alla som inte är hans jämlik och otur för alla andra så är ingen annan hans jämlik i hans egna tycke. Sagara lyssnar sällan på andra om han själv inte vinner på eller på något sätt tvingas samarbeta. Han är tyvärr inte så skicklig i den byråkratiska världen som han är i den militär. Han är till och med väldigt inkompetent och förlita sig helt på att tjänare utför det nödvändiga pappers jobbet åt honom. Han håller sina tjänare i kort koppel och bestraffningar är inte ovanligt. Sagara misstänks för att ha dödat flera anställda under honom men eftersom de är anställda av Mishima så har Kartellen inte bryt sig om det hela utan är nöjda med att ha Sagara där han är. Kartellen ser Sagara som en till gång. De andra megakorporationernas sändebud är allt annat än positiva till Sagara och hans sätt. Brödraskapets sändebud visar öppet sitt avsky för Sagara vilket inte underlättar förhandlingar emellan parterna.

*Koncept och rollspels tips*

Sagara är en typisk korrupt militär utan politiska färdigheter. Spela på hans eviga begär för lyx och hans enorma lathet, han ska ge spelarna något att göra och ge dem en extra bricka i förhandlingar gentemot de andra sändebuden. Dock så måste spelarna vara väldigt varsamma med Sagara dels för hans ego men mest för hans oförmåga i det politiska rummet. Vinner de över Sagara, vilket innebär att utan att klaga städa upp efter honom när han har roat sig och förser honom med lyx så kommer han vara deras vän till resten av sändebudens hat. Sagara ska manipuleras, alla försök att tvinga han kommer att slå tillbaka mot spelarna, Sagaras egon tål inte att hotas eller tvingas under en längre tid. Men framställdes det hela som om spelarna gör honom en tjänst så är det ju något han vinner på . Alla försök att lönnmörda Sagara kommer att misslyckas för Sagara är en extremt skicklig krigare med en hyfsat dos paranoia när det kommer till sin säkerhet.

Sagara häcklar öppet de andra sändebuden och kommer till och med att agera öppet problematisk. Han kommer att behandla spelarna som skräp så länge de inte har bevisat sitt värde för honom.

De tjänster som Sagara kan komma att be om har aldrig något att göra med förhandlingarna eller det gemensam arbetet mot mörka legionen att göra. Sånt intresserar inte honom, vad som intresserar honom är det hemliga receptet på Imperials whisky, eller får tag i en ny cybertronics bil. Sagara har även en mycket mörkare och köttsligare intresse, spelarna kommer behöva hjälpa Sagara att städa upp efter sig. Kan vara allt ifrån att jaga ner en fotograf till att dumpa kroppar.

*Capitol sändebud Harris Coll*

Harris Coll är en 32 år gammal typisk Capitol affärsman. Hög utbildade ekonom som har år efter år försökt göra ett namn för sig i den ekonomiska världen. Trött på ekonom/poliskask spelet i Capitol önskar Harris inget annat än lugn och roa för att så enkelt som möjligt kunna berika sig själv utan att oroa sig över det vanliga motståndet i den ekonomiska sfären. Harris är en skicklig förhandlare och skyr få medel för att kunna nå en så fördelaktig förhandling som möjligt dock ogillar han att direkt smutsa ner sig. Utan föredrar att jobba genom bulvaner och andra indirekta kontakter. Harris letar alltid efter bra affärer men låter inte detta komma iväg för sitt jobb, han vet att han är ersättningsbar och letar helat iden efter lämpliga allierade för kunnat förstärka sitt fästa som sändebud till Kartellen. Dock finns det många rykten så säger att Harris tjänade miljoner på McGunn familj dealen. Det pratas om att Harris röstar i genom beslut som direkt gynnar han själv och/eller hans bulvan företag. Harris själv fördrar att prata om vädret istället.

Harris klär sig in en skräddad syd och mycket dyr affärskostym. Han bär slipsnål med Capitol loggan. Hans skor är venuansk läder handarbetat av Imperials skickligaste skomakare. Den förgyllda klockan han bär på vänsterarmen kostar mer än vad de flesta människor kommer att tjäna under en hel livstid.

Attityden gentemot de andra sändebuden är neutral förutom mot Mishimas sändebud Sagara vilket han undviker aktivt och har svårt att inte öppet visa sin avsky. Harris är alltid öppen för kompromisser och för att förhandla. Till sinnet är han öppen och alltid trevlig så länge som han bemöts på samma sätt. Harris har en lätt skottsäker väst och en pistol. Hans livvakter är alltid ett dussintalet steg bakom honom då han upplever att de stör han charm.

*Koncept och rollspels tips*

Harris är en affärsman först och diplomat i andra hand. Han är självisk och bör alltid sätta sitt egna värde först men är inte dum eller grym. Han ska gärna försöka vara allas vän för att hela tiden kunna hålla så många möjligheter öppna. Harris är en av dem enklare sändebuden att prata med men inte lika lätt att få till en bra avtal med. Harris lever väldigt mycket på det Capitoliska ”du kliar min rygg så kliar jag din” principen. Så länge som spelarna inte aktivt eller direkt går emot Harris försök att berika sig själv så ska han inte bråka med dem att kan till och med släppa visa förluster utan att håll det mot spelarna.

Ha Harris ifrån första scen visa upp sitt affärsmässiga jag och hans öppna attityd till problemlösning. Hålla det sätt genom hela äventyret så länge som inget extremt händer så ha Harris aktivt försöka få med spelarna på sina planer och affärer. Harris letar som sagt alltid efter bra affärspartners och visar sig spelarna vara villiga att spela boll så ska Harris inte vara sen med att utnyttja detta men han ska alltid vara snabb med att betala tillbaka en skuld. Harris har inga problem att göra hemliga deals med de andra sändebuden förutom Sagara men han kommer som minsta att försöka i alla fall. Om spelarna är problematiska för Harris kommer han att sätta press på Tristan för att leta på trycket. Tanken är att spelarna ska köpa Harris stöd eller på annat sätt ha en fungerande handel med honom men är de missnöjd med honom så är han inte svår att få bort varken politiskt eller genom lönnmord.

**Bauhaus sändebud Major Leopold Steiner**Leopold är en väldigt ung man på knappt 19 vintrar. Han är skickad till Kartellen för göra sin tid som det heter i Bauhaus. Dock delar Leopold inte sina jämlikar syn på Kartellen som ett straff och förvaringsplats för byråkrater. Han är mera optimistisk till det hela.   
Majoren är en rakt fram och mycket ärlig person. Han håller koncept som heder och ära mycket högt. Han till och med kan visa öppet förakt för de som visar feghet eller ljuger. Hans känslor om vad som är rätt och fel skinner ofta genom och han har inget vidare “poker face”. Han är mycket stolt över sin korporation och kan tala i timmar om varför Bauhaus är den bästa megakorporation. I klassisk Bauhaus anda så hyser han en enorm respekt för Brödraskapet och kan tänka sig att stödja Brödraskapets förslag i rådet bara för att det är deras förslag.

Leopold är en mycket stilig ung man, med kort blont hår och iskalla blå ögon. Han är bredaxlad med en mycket muskulös och smidig kroppsbyggnad. Han är alltid iklädd en militär uniform ifrån Bauhaus. I bältet bär han alltid sin duell sabel och en pistol. Han har inga livvakter han tycker det inte behövs. Leopold älskar det militära livet. Dock gör vissa rykten gällande att Majorer ibland drabbas av plötsliga gråt anfall.   
  
*Koncept och rollspel tips*Leopold är den oerfarna politikern som gärna sitter på de höga hästarna. Så frågan är om hans naiva men ack så höga moraliska ideér kan överleva spelarna och deras framfart. Så länge som spelarna tänker på hur det säljer sina förslag till honom så kan de komma undan med det mesta. Särskilt om de använder ord som ära och heder ofta. Annars kan en militär vinkel funka. Så länge spelarna inte direkt uppträdd förrädiskt eller fegt så kommer han inte vara alltför svår att prata med. Spelarna kan också be Birgittas hjälp med att få med sig Leopold.   
Leopold har nyligen förlorat sin älskare som faktisk bara var en ofrälse, och som en kosmisk vidrigt skämt så måste han tyvärr dela rummet lite då och då med sin älskares mördare. Mördaren av nämligen Vladimir. Vladimir lyckades döda älskaren i en av sina raseri episoder. Om Vladimir är den som pratar med Leopold så kommer den annars så artiga och raka ädlingen svara mycket undvikande och kallt. Provoceras Leopold om dennes plötsliga dåliga uppträdande så kan de bli utmanade på en duell till döden. Leopold är en mycket skicklig svärdsman han har dock svårt att kunna hanter okonventionella metoder under en duell.

**Cybertronic sändebud Alice Giga**  
Sändebudet från Cybertronic lämnar väldigt mycket att önska när det kommer till att föra sig bland människor, särskilt de som kommer från andra megakorporationer. Alice är inte på något sätt otrevlig eller jobbig. Dock är hon väldigt dålig på att förstå vad vanliga person tycker om att prata om, eller vad de kan tycka är okej att prata om. Inte alla som uppskattar att prata om kroppens olika förruttnelse faser när de försöker äta. Hon har svårt att förstå när folk inte vill prata med henne. Alice är inte på något sätt dum men hon saknar all form av förståelse för de sociala spelet. Alice uppträder alltid väldigt kallt i rådsalen. Alice kommer att representera Cybertronics i alla omröstningar utan att misslyckas. Hon har väldigt fria händer men vet att hennes uppdrag är att se till så mänsklighetens (Cybertronics) bästa sätts i centrum. Hon är inte omöjlig att påverka men vinns över bäst med logiska argument. De enda av sändebuden hon har svårt för är Sagara av de kanske lite mer uppenbara anledningar men även brödraskapets sändebud. Inför Moder Birgitta kan Alice uppvisa direkt rädsla och obehag.   
  
Alice är en kort kvinna i det senaste Cybertronics modet. Hennes långa hår är uppsatt i en invecklade hårknut som förvirrar de flesta.

Som en Cybertronic så har Alice en lång rad av olika och spännande implantat, allt ifrån datorhjärna till dolda vapen.  
  
 *Koncept och rollspels tips*Alice är det excentriska geniet. Spela gärna upp hennes underligheter under interaktioner med spelarna. Särskilt mot Jun! Annars ska Alice jobba efter en kall och direkt logik när det kommer till omröstningarna. Hennes uppdrag är att få samarbete i rådet att funka, Cybertronic vill att Kartellen ska funka. Dock vågar Alice inte prata med Mishimas eller brödraskapets sändebud.   
Hon kommer att undvika att prata om det. Dock kanske Jun kan lirka hur henne något om Sagaras ovanliga hobbys. Hon vägrar att prata om Birgitta. Använd Alice för att få Jun att svettas. Ha Alice söka upp Jun för att ställa underliga frågor om programmering eller andra udda ämnen som kanske inte passar sig för stunden.

**Imperials sändebud Thomas Herd**  
Thomas är en grå man, minst lika torr. Rykten påstår att han en gång i tid var en ung man full av kraft och ambitioner som kastade sig in i sitt uppdrag med att förbättra Kartellens byråkrati. De flesta är säkra på att han misslyckades. Thomas är lite av rådets gamle man och visas väldigt lite respekt. Om Thomas inte är i rådsalen så sitter han på sitt kontor omgiven av meterhöga pappershögar. Han försöker desperat att ta sig genom högarna även om han faktiskt egentligen vet att det är meningslöst. Imperials tunga byråkrati kommer att hindra honom från att rösta i salen. Om spelarna vill ha Thomas röst måste de försäkra honom om att det är värt hans tid och eventuella liv. Men först måste de bryta igenom den gråa och sega ytan som är Thomas.  
  
Thomas är ca 40 men klär sig som han vore 70 plus, han pratar långsamt och med en monoton röst. Thomas är en besegrad man eller mera korrekt det som är kvar av en. Thomas bryr sig egentligen inte utan gör som han blir tillsagd. Hot kan också funka med att övertyga honom. Han må vara knäckt men han vill fortfarande leva. Om Thomas aktiv röstar i rådsalen så kommer Earl att få orden att döda honom, detta passa bäst i sista Akten.

Thomas gillar Earl väldigt mycket. Han påminner Thomas om sin egna döda son. Gräver spelarna lite i Thomas historia så kommer de över information som pekar på att Thomas familj dog efter att han gått mot parlamentets önskningar i en omröstning.   
  
  
*Koncept och rollspels tips*  
Thomas är en knäckt man som sagt, framhäv detta med honom. Beskriv hur han spiller sitt kaffe över sig själv men bryr sig inte som exempel. Det viktiga är att han har gett upp och inte vågar agera själv om han nu inte får det moraliska men framför allt det ekonomiska stödet till att våga. Dock är det otroligt hur långt man kan komma med lite hot. Thomas kommer inte ens försöka avslöja spelarna, han vågar inte och kommer inte förmå sig att bry sig om att försöka sitta dit spelarna om de nu hotar honom. Han bryr sig inte om de andra sändebuden förutom Sagara, som äcklar honom in i själen.  
  
**Brödraskapets sändebud Moder Birgitta**

Brödraskapet är kända för många saker, framför allt för deras magiska förmågor känt som Konsten. Deras nitiska jakt på kättare(och samtidigt deras förmåga att beskylla alla som inte tycker som dem som kättare). Att vara mänsklighetens främsta soldater i kriget mot mörkar legionen. Detta är alla sant och välkänt, vad som inte är lika välkänt är är Birgittas många politiska mord och aktiva anti-Cybertronics aktioner. Detta är detta som gör att hon är i Kartellens tjänst för att hålla koll på Cybertronics. Birgitta skyr inga medel och håller inte igen om någon gör en fiende av henne. Hon kommer att dra sig för direkt döda de andra sändebuden, förutom Alice men övertygas hon eller provoceras på rätt sätt är det en möjlig scenario.   
  
Inom brödraskapet pågår en livlig debatt om en profetia, denna debatt hotar att dela brödraskapet så det hålls ytterst hemligt. Birgitta har odern att döda all som vet om detta. Birgitta har fria händer att agera i brödraskapets bästa intresse.   
  
Birgitta är en bister och allvarlig person, hon klär allt i formella termer. Hon undviker att bryta med protokollet och kan bli mycket arg om någon inte respektera det ordentligt.   
  
Hon följs alltid av sin högra hand och livvakt Kain.   
Birgitta ser ner på alla som inte är medlemmar i brödraskapet. Hon hyser ett särskilt hat för Alice.

*Koncept och rollspels tips*Birgitta är en fanatiker men dock inte dum i hela huvudet. Hon kan se att det finns en större bild, det handlar lite om vem eller vad spelarna är beredda att offra för hennes stöd. Är spelarna duktiga på att fjäska på ett fint och etiketts korrekt sätt så kommer hon att gilla dem. Lyft fram hennes religiösa natur , ha henne gärna att använda fraser som “för mänsklighetens bästa” eller”i Ljusets namn”.   
  
**Kain**Kain är en inkvisitor. Han är en av brödraskapets främst krigare, och hans talanger att jaga ner kättare är inte långt efter. Kain är en blind fanatiker. Han tolkar det heliga ordet som sanning och bryr sig sällan bortom detta. Kain är Birgittas livvakt, en uppgift han tar på största allvar.   
Kain är en hotfull och misstänksam person. Dock kan han vara väldigt filosofisk och kärleksfull mot de handfull som har lyckats bevisa sig för honom. Om Hope lyckas övertyga honom om att hon är samma person från hans ungdom så kommer han att öppna upp sig för henne men ingen annan av spelarna. Annars är Kains syfte att få spelarna att känna sig lite obekväma särskilt Hope. Om han inte behövs hos Moder Birgitta så kan han ses patrullera letandes efter kättare. Kain kan konsten och vad han kan göra med den är lite upp till spelledaren.   
  
**Kättare Dennis**    
Dennis är normal typisk kontorsarbetare. Jobbar alltid i närheten av spelarna. Han är välidgt anspråkslös. Han är lagom snygg, lagom duktig på sitt jobb ingen orkar egentligen bry sig om honom. Dennis är en kättare och vet att Hope också är en. Han kommer att pressa Hope på tjänster genom att hålla detta mot henne. Han kommer att dyka upp lite då och då för att se vad han kan få ur henne, i börja är det simpla saker så som nyckeln till Vip toan. Men efter hand blir det snabbt grövre tjänster i formen av utrustning och känslig information. Konsekvenserna av att gå med Dennis krav ska vara terrordåd på Luna, lönnmord på viktiga personer. Ta gärna i här!  
Hur ska Hope bli av med Dennis? Enkelt döda honom! Dock måste detta göras diskret för att undvika Kains vakande ögon. Det ska vara väldigt tydligt att om Hope säljer ut Dennis till Kain eller någon annan av sändebuden så kommer hon själv att åka dit. Lite upp till SL hur stor del av äventyret detta ska ta men tipset här är att avsluta det fort om det bara är Hope som är involverad med att lösa Dennis problemet. Dennis är till för att få Hope att söka hjälp hos de andra spelarna utan att avslöja sig.

**Eagle Ear Harry**Harry är en av Kartellens främst agenter! Det är i fall vad spelarnas chef kommer att säga till dem om varför utliggaren med foliehatt gör på kontoret. Harry klä sig i en mycket ren och välstruken hawaiiskjorta och en röd slips. Han byxor är slitna med hål i, dock har han ett fin skärp på sig. Fötterna har han ett par olikt färgade flip flops. Håret och hans skägg står åt all håll. Han har ett stort men vilt leende, saknar några tänder också. Ibland kan han ses bärande runt en plastpåse där den dit ritade lilla texten säger portfölj.   
  
Harry är en virrig men glad individ som alltid är redo att hjälpa spelarna med information eller knark. Han behåller helst knarket för sig själv om han kan. Likaså tar han gärna betalt i knark men sprit kan också funka. Han är också extremt paranoid när det kommer till Cybertronics och brödraskapet. Han säljer också foliehattar och stolpiller för de som vill ha. Han säger att det ska skyddar än från yttre påverkan i formen av konsten eller symmetri( det funkar!)   
  
Harry är till för att hjälpa spelarna med information och ledtrådar om de tappar bort sig eller kör fast. Harry är väldigt ofokuserad och kan lätt låt som en flumm maskin. Men ibland alla konspirations ideér och rent av lögner så har han några guldkorn att dela med sig av.

**Chefen**Dyker bara upp då och då. Är mest till för att viss Kartellens feghet och behov att passa upp på korporationerna. Han kommer inte att lägga sig i så mycket för att i hopp om att kunna hävda ansvarsfrihet från spelarnas beslut. Kommer att kräva att spelarna springer menlösa ärende ibland. Så som att hämta is till Doomtroopernas drinkar eller leta upp en unik cd skiva och liknande ting av denna naturen.   
  
Chefen kommer att inte stå på sig alltför mycket men kommer att hota spelarna genom deras jobb om de vägra göra honom till lags. Kommentar i stil med: ni vill ju inte bli sparkade eller hur? Svårt att hitta jobb i dessa tider!

Bob Stevenson (Tristan McGunn) ***Den skabbiga fågel Fenix***

Tidiga Historia

Var McGunn familjens svarta får. Tristan gick alla utbildningar som pappa pekade på, och hoppade av lika många. Han visste ju att hans familj var rika så varför skulle han bry sig om att tjäna pengar? Tristan gjorde som han vill och det han trodde på, nämligen kämpa för arbetarnas bästa. Han gifte sig med en flummig konstnär som antagligen tar knark. Även om Tristan öppet var pacifist så har han alltid sett upp till sin militära storebror Charlie.

Mörka hemligheter:

Tristan är doktorand i flera olika ämnen, psykologi, sociologi, antropologi, men dessa ämnen har aldrig stått högt i kurs hos pappa och därför vet pappa inget om Tristans lyckade utbildningar. Han hatar innerligt sin pappa eftersom pappa dumpade hans mamma. Tristan kämpade innerligt för att såra pappa så mycket som möjligt utan att själv bli arvslös.

Tristan hjälpte ofta till att organisera demonstrationer mot olika Capitol Företag, vissa av dessa slutade våldsamt när polis, arbetare och demonstranter rök ihop. I samma anda har Tristan även skrivit en anti-brödraskap bok och gett ut den under pseudonym (dödsstraff på såna böcker).

Eftersom Tristans ex-fru var drogberoende hade Tristan byggt upp ett respektabelt nätverk av drog leverantörer. Under en tid fanns det inte en enda knarklangare på San Dorados gator som Tristan inte kände till och som han inte var kund hos. Tristan var också tungt drogberoende. Tristan bjöd hem en uteliggare som han hittade i Luna City, uteliggaren Eagle Ear Harry. Både för att reta sin familj och för att få in knark på McGunn ranchen.

Idag

Efter McGunn familjens undergång och företagets uppköpande av konkurrenter inom Capitol så blev Tristan väldigt deprimerad och föll långt ner i ett grovt drogberoende, hans fru lämnade honom för någon företagschef på ett rymdskepps rederi. Han var jaga på grund av sitt namn, familjen McGunns beskylldes för attacken på deras kontor och för samröre med kättare. För att överleva har Tristan börjat kalla sig själv Bob Stevenson. Under sin lägsta punkt träffade Tristan Rosa som hjälpte honom att få bukt med det värst av hans drogberoende. De är idag gifta och har två barn tillsammans. Tristan är idag typ lycklig på ett sätt som han aldrig trodde möjligt men han önskar att kunna hjälpa sin nya familj, trots hans nya fina jobb hos Kartellen så bor det i en riktigt dålig och farlig del av slummen , eller mera ärligt sagt så vill inte ens slummen förknippas med platsen som "Stevenson" kallar hem. Det är knappt så att de människoätande mutanterna ens vill vara där. Tristan använder sig av en postbox som sin adress, så ingen på hans jobb vet hur dåligt ställ tristan har det. Han vet inte riktigt hur hans chefer skulle reagera på detta och valt att hålla det hemligt, han kommer ju ändå har skaffa bättre hem på en riktig adress så fort han kan.

Tristan har skulder upp över stratosfären för att uttrycka det milt och trots hela familjens försök att hjälpa till så är det långt ifrån att det ger någon större effekt på skulderna, allt hänger på att Tristan kan fixa en befordran. Tristans familj älskar honom och är honom väldigt lojal de beskyller honom aldrig det som drabbar dem. Tristan skäms över att behöva lite moraliskt stöd ibland(KNARK) men han vågar inte säga något till sin familj, hur skulle han kunna.

Tristan fantiserar ibland på att kunna hämnas på de som förstörde hans gamla familj, han vet fortfarande inte varför det hände eller ens vad som verkligen hände? Frågan är bara hur modig Tristan är? Vågar han ställa de där hyfsat underliga frågor om det där gamla grejen?

**Vladimir Hoch (tidigare av Vildsvinsorden) av Kartellen *Psykopaten i slips och skjorta***

Tidigare Historia

Vladimer är en sjuk jävel som njuter av att skada och döda. Han älskar våld i alla dess former.

Hans ögon avslöjar honom som den sjuke mördare han är och han älskar att se fruktan i

andras ögon. Trots sina psykopatiska tendenser följer han order utmärkt, nästan lite för väl

ibland. Vladimir behandlar alla order som om de vore det viktigaste i världen (näst efter att få

orsaka fienden lidande). Han är smidigt byggd med en slank form som döljer en vältränad

slaktmaskin. Vladimir är en skicklig soldat men är specialist på närstrid, särskilt med kniv, han

kan flå vem och vad som helst så länge som tid inte är en fråga. Han hatar att order vägra och alla som gör det, likaså föraktar han de som inte själv kan döda sina fiender utan måste förlita sig på andra. Vladimir bär ärr över sin kropp för alla dem han har dödat med sin kniv (ja, han skär in dessa själv i huden).

Vladimir deltog i en extremt hemligt Bauhaus operation med namnet Nåd, som gick ut på att få en bunte värdelösa Bauhaus ädlingar att dö på ett värdigt sätt, vilket för Vladimir inte bara var ett stor slöseri med trupper, tid, pengar, hans talanger utan även bemonstredade Bauhaus behov att se fin ut när det egentligen är meningslöst. Det enda som verkligen betyder något är hur många av fienden man dödar och hur mycket de lider.

**Idag**

Efter uppdraget fann sig Vladimir snabbt i en troskris, Vladimir älskar Bauhaus och framför allt sin Order (Vildsvinet) men han hade svårt att förstå hur någonting egentligen är äkta om det är så enkelt för hans megakorpration att kasta bort så mycket på några så värdelösa bara för att kunna låtsas som om de egentligen ha ett värde. Denna inställning ledde snabbt till en rad mycket dumma och våldsamma beslut från Vladimir som slutade med att hans Order har förvisade honom till att tjäna under Kartellen tills dess att han sonat sitt brott. Vladimir är inte helt säker på vad han gjorde under sina vredes episoder men är under direkt order från Stormästaren av vildsvins ordern (Stora Galten själv) att lyda sina nya chefer och bete sig exemplariskt och inte vidare skämma ut Bauhaus och deras order.

**Fänrik Earl Maverick av klan McCormick** , Piloten utan vingar

Tidigare Historia

Earl började sina tidiga år med att jaga nästa äventyrliga fix. Om det nu var att springa mellan hustaken i den mörka natten eller att stjäla ifrån polisen spelade i så stor roll, bara så länge det var spännande och fartfyllt. Det dröjde inte länge förrän detta landade honom i straff brigaderna där hans talang för fordon i alla dess former upptäcktes. En förflyttnings senare till det legendariska Rams luft kavalleri och unge Earl blomstrade för fullt. Trots den höga dödligheten i förbandet så har Earl överlevt. Men ej utan ärr i både kropp och själ.

Denna 18 åring lever snabbt, hårt, livsfarligt och nu. Med en näst intill sjuklig fobi för att sitta stilla (om nu inte stolen i fråga rör sig väldigt, väldigt, väldigt snabbt). Vilket har lett till att Earl är väldigt dåligt utbilda ett faktum som han är smärtsamt medveten om.

Så länge som det rullar eller flyger så kan Earl hantera det men särskilt hemma känner han sig i flygfarkoster eller rymdskepp. Han har ett gammalt groll med en specifik pilot inom Capitols Deltavinge(Solsystemets bästa piloter) vid kodnamn Freedom.

**Idag**

Efter att ha jobbat för MI16 och dels för Yarden(Imperials kontraspionage och anti- mörka legionen byråer) så placerades han att jobba för Kartellen. Earl har aldrig fattat varför. Han hatar kartellen. Det enda bra med kartellen är Doomtrooper programmet och all häftiga skjutvapen och sånt som Kartellen har lyckats ta fram. Han är säker på att hans placering här är ett straff, ingen skulle frivilligt vilja jobba för Kartelle! Dock vet han inte varför? Visst att han kraschade lite flygplan och sköt ner någon Capitol jets men vem har inte det liksom! Det enda han har fått till säg är att hålla koll på Imperials sändebud Thomas Herd. Thomas är den mest tråkiga och gråa figuren som Earl har träffat han kan inget annat än att tycka synd om den gamle mannen. Earls skäms över att han fortfarande inte kan läs ordentligt.

För att få tiden gå så hänger Earl efter Doomtroopersna när han få chansen eller annan militär personal. Eller så försöker han ragga på några att de otaliga agenter som Kartellen. Vilket inte alls uppskattas av hans chefer inom Kartellen. På senare tiden har Earl börjat smyga undan en hel del hårdvara för roa sig och för att bygga sig ett ordentligt vrålåk.

Klan McCormick är en till medlemmarna en stor klan men har ändå bara en plats i parlamentet och lyder slaviskt under klanen Murdoch. Klanens enda kända sidor är deras många populära super atleter. Nästan lika kända är klanen för sin idrottshuliganer som vid mera än ett tillfälle har kostat klanen åtskilda miljoner sterlings i skadestånd.

**Wakui Jun** *Myntet på högkant*

**Tidigare historia**

Jun är Gilles medlem ifrån Mishima, tackvare sina hårda studier och kunnande har hon uppnått ett bättre liv än de flesta inom Mishimas feodala värld. Hon har lämnat ett simpelt men dödligt liv bakom sig. Att jobba för Triadernas är lönsamt men mycket farligt särskilt när samurajernas främsta sätt att bota korruption är att döda alla de tror är inblandade. Hennes tidigare anställda den Tatuerade mannens Triad är inte allt förtjusta över att hon har lämnat deras tjänst men än så länge har de inte hämnats. Frågan är när? Lisa 12 år!

Jun är en mycket skicklig ekonom och byråkrat hon har en nästa encyklopedisk kunnande om marknaden och allas dess faktorer. Ibland vet hon inte varifrån hon får all kunskap ifrån men hon antar att det är tack vare sin nya cybertronics datorhjärna och hårddisk som hon har införskaffat svart igenom inte allt för av Cybertronics godkända grupper. Rykten gör gällande att Cybertronics jagar ner och dödar alla som stjäl deras teknologi! Jun kan hantera datorer och annan avancerad teknologi utan större problem. Hon har också en pluggport och intern interface som gör att hon lätt kan koppla upp sig mot datorer och andra maskiner som tillåter det.

**IDAG**

Jun har sökte sig att jobba för Kartellen i hopp om att rädda sitt liv dels ifrån Mishimas undervärlden men framför allt Cybertronics. Hon hoppas att de inte ska våga röra henne om hon är väl inneslad i Kartellen. Hon har försökt att hitta någon som kan och vågar hjälpa henne att ta ut implantaten men de flesta flyr så fort de får reda på vems implantat det är. Lisa 12 år!

Senare tiden så har vissa frågor börjat störa Jun mer än det uppenbara hotet mot hennes liv. Som varför är hon inte gift? Varför kommer hon knappt ihåg några vänner. Jun är dödligt rädd för det Cybertronics sändebudet Alice Giga och trots hennes försök att undvika henne så letar Alice alltid upp henne. Vet hon? Eller njuter hon bara av att tortera henne? Lisa 12 år! Hon har också märkt att hon ofta byter hobbys men kommer knappt ihåg de gamla.

Som en försiktighetsåtgärd så har hon installerat två ytterligare implant, handleds pistol(fem skott) och förstärkt underhuds pansar. Hon kommer dock inte ihåg läkare som hjälpte henne med dessa.. Ibland hör Jun röster, han är inte alltid säker på vems men hon misstänker att hon av misstag snappar upp medelande från Cyberonics. Hon försöker dölja sin ångest och oro med att flörta eller vara torr och direkt, hon har märkt att det funkar väldigt bra med att byta mellan dessa taktiker i samtal med andra. Ju plötsligt ju bättre effekt verkar det som!

**Hope Schultz** *Smutsig optimist*

**Tidigare Historia**Hope var en typisk rikemans flicka, fick allt som hon pekade på, ingen sa nej och allt det där. Trots alla häftiga fester och alla spännande droger så blev livet väldigt snabbt tråkigt för Hope. Hon letade efter det där lilla extra i livet. Till slut fann hon det. I mörkret fann hon det! Hope anslöt sig till en kättar sekt. I början älskade hon det, våldet , offrandet , galenskapen, att ha coola magiska krafter. Hon älskade faran!

När hennes vänner en efter en dog så började det spännande livet förlora sin charm, när hon slutligen blev ålagd att mörda sin sista vän och dennes familj hade hon fått nog, först visste Hope inte vad hon skulle göra, men efter att ha pratat med en ung brödraskaps missionär som bad henne att tro på sig själv och lita på att ljus så insåg Hope vad hon var tvungen att göra. Hon dödade alla i sin sekt. Det tog tid och var nära att kosta henne livet många gånger men hon visste att var tvungen.   
  
De gånger som ånger eller tvivel infann sig sökte hon missionären Kain. Kain tröstade henne, bad med henne och lyssnade på hennes problem. Kain lärde även henne att slåss till visst del.  
Hope fortsatte åren efter att bekämpa galningar, mördare och framför allt kättare under nattens skydd, hon blev lite av en urban legend och något av en levande superhjälte för många.  
  
**Idag**Nu jobbar Hope för Kartellen och hon tror och hoppas på dess uppdrag att bygga en ljusare framtid för mänskligheten.Trots sin stökiga ungdom så lyckades hon få en examen i megakorporationernas etiketter och kulturer. Hon beskrivs som en optimistisk och något ungdomlig trots sin ålder. Hope har hållit sig i form dels för sin egna fåfänga men mest för att vara beredd på om brödraskapet väl kommer för henne eller om någon kättare väl skulle försöka ta hennes liv.Hope saknar livet på gatan som vigilant men hon vet att det bara var en tidsfråga innan brödraskapet skulle lyckas fånga henne om hon fortsatte. Hon saknar Kain ännu mer. Hon ångrar ofta att hon inte vågade erkänna allt för honom men hon vet att livet sällan är så enkelt. Hope har väldigt sparsamt använt sina mörka gåvor under sin anställning i Kartellen detta dels för att undvika att brödraskapet “sniffar ut henne” och bli påkommen helt enkelt.

Mörka Gåvor(coola magiska trick)  
 Mörk eld( händerna täcks av demonisk svart ohelig eld som bara kan släckas med Konsten)  
Dimma( låter Hope framkalla dimma som kan hjälpa henne att fly eller att gömma sig, dock påverkas inte teknologi av dimman)

Berättelse(tillåter Hope att ersätta minnet hos offret, minnet får längst var 5 minuter)  
Impuls(Hope kan tvinga offret att göra mundan saker utan att de gör motstånd eller tycker det är märkligt exempel öppna en dörr, släppa det som hålls i händerna, titta åt annat håll  
Skräck (Precis som det låter, Hope frammanar för offrets inre sin främsta rädsla)  
Mörk impuls (Tillåter Hope att väcka ett offers mera brutala och mörkare sidor och få dem att agera på det)  
Befläcka(tillåter Hope att lämna ett mörk symmetri avtryck på föremål)