**Dynasty**

# **Sammanfattning**

Spelarna tillhör en av de rikare familjerna i Capitol, nämligen familjen McGunn. Spelarna är antingen direkt släkt med patriarken i familjen eller är nära bekanta med honom. Eftersom patriarken är gammal, sjuklig och antitesen till renlevnadsmänniska men vägrar att dö så brukar han kalla till släktträffar med jämna mellanrum för att gotta sig åt sina barn i deras förtvivlan över att pappa aldrig lämnar dem ifred. Detta äventyr utspelas under en av dessa släktträffar men den stora skillnaden är att patriarken mest kommer vara sängliggande genom hela äventyrets förlopp. Det blir upp till spelarna att klargöra vem som kommer ta över familjeföretaget efter att patriarken till slut andas sitt sita andetag, och kanske även försöka påskynda processen. Förbered alltså ett öppet spel mellan spelarna med många konflikter och mycket bitterhet. Äventyret fortgår ända tills alla bestämda händelser har utspelats och slutar med att patriarken frisknar till (om ingen aktivt hjälper honom med det motsatta) och fortsätter att vara den största nageln i ögat på spelarkaraktärerna.

# **Inledning**

**Välkommen till Capitol**

Capitol är ingen nation, det är inget land, det är ingen stat, det har inte ens en egen identitet. Capitol har alla identiteter på en och samma gång. Capitol är en Megakorporation som bygger på den renodlade marknadsekonomins principer. Capitol har inga invånare eller medborgare, Capitol har bara aktieägare. Den enda gemenskap som finns i Capitol som helhet är strävan efter individuell frihet. I Capitol är absolut alla aktieägare jämlika, de har alla samma rättigheter och de har alla tillgång till exakt samma tjänster… förutsatt att de kan betala för sig i alla lägen. Ju rikare en aktieägare är i Capitol, desto fler tjänster kan den aktieägaren utnyttja och därför är den personen mer respekterad än andra. Det finns såklart också de som blir stjärnor över en natt, eller de som likt politiker bara sitter i styrelser och bestämmer, och dessa aktieägare får därför stort inflytande men detta vilar inte alltid på en stabil grund utan pengar bakom dem. Pengar ger makt i Capitol och i Capitol ger pengar också frihet.

**Om äventyret**

Om du har sett tv-serien Dallas, Falcon Crest, Days of our lives, eller liknande serier så har du redan en förståelse för settingen i äventyret. Tanken bakom hela äventyret är att spelarna har djupt samröre med varandra och ska hugga varandra i ryggen så mycket som möjligt medan de tillskansar sig fördelar i familjeföretaget. Äventyret kan bli väldigt rörigt, väldigt snabbt, och därför uppmanas spelledarna att föra snabba korta anteckningar vid sidan så att inga händelser blir glömda.

# **Spelarkaraktärer**

Spelarna tillhör en av de rika familjerna i Capitol, nämligen familjen McGunn. Familjens företag har pengar investerade i en rad företag men har sin huvudsakliga syssla i vapenproduktion. McGunns industrier tillverkar inte kompletta vapen, däremot vapendelar som senare byggs ihop hos något mer känt vapenmärke. På Capitols marknader står familjeföretaget högt i kurs och har under en väldigt lång tid haft väldigt hänsynslösa och känslokalla ledare (patriarken och vd’n Susan Black). Detta har gjort företaget starkt och inflytelserikt men nu blåser förändringens vind och hela företagets framtid avgörs på McGunns ranch.

**Charlie McGunn - Krigsveteranen**

Alla vet:

Familjens äldsta son och skinande juvel. Dekorerad krigshjälte och stark medelåldersman. Nyligen hemkommen efter det långa kriget med Mörka Legionen. Fadern har uttryckligen saknat sin son och har väntat med spänning på att han skulle komma hem för att ta över familjeföretaget. Charlie är däremot mer tveksamt inställd till sitt arv.

Mörka hemligheter:

Kriget tog ut sin rätt. Charlie spenderade tre av sina fem år ifrån familjen på ett mentalsjukhus för krigsveteraner. Han är fortfarande svårt neurotisk, och vaknar ofta i sina mardrömmar och vanföreställningar. Charlie blir obekväm i stressade och stökiga situationer. För att lindra symptomen tar Charlie en ”hälsosam” dos lugnande medel (knark).

Charlie har dessutom lyckats med konststycket att bilda familj, helt utan faderns välsignelse eller vetskap. Charlie är tvåbarnspappa och har fru i San Dorado. Allra helst vill Charlie bara bo hemma hos sin familj och leva ett normalt liv helt utan sina dysfunktionella släktingar och media.

Charlies medaljer kommer från hans modiga insatser och bravader under Operation Firestorm, där han lyckades vara den enda överlevande.

**Theresa McGunn-Duncan - Sportfånens fru**

Alla vet:

Theresa gifte sig som ung med John-Blake Duncan, den kände atleten. Paret var populära mediefigurer under hennes yngre år, men har levt ett allt lugnare liv under åren som gick. Hon har blivit äldre och barnlös. Hennes pappa har öppet visat sitt missnöje över avsaknaden av barnbarn. Theresa vill väldigt gärna ha mer med familjeföretaget att göra.

Mörka hemligheter:

Theresa vill inget hellre än ha pappas välsignelse, men den gamla gubben verkar inte rubba sina åsikter om henne. Därför vill Theresa bevisa för pappa att hon kan hantera företaget på sitt eget vis och gör därför allt för att tillskansa sig fördelar, även gå över lik.

Hela Theresas liv är byggt på illusioner. Hon valde man efter inkomst och popularitet. Hon spelar glad hemmafru men sköter även flera egna företag som står i hennes mans namn. Hennes specialitet är att hon alltid väljer vinnarsidan. Theresa väljer även alltid ett vinnande utseende i alla lägen.

**Tristan McGunn – Rebellen**

Alla vet:

Familjens svarta får. Tristan gick alla utbildningar som pappa pekade på, och hoppade av lika många. Han har alltid vetat att hans familj är rik så varför ska han bry sig om att tjäna pengar? Tristan gör som han vill och det han tror på, nämligen kämpar för arbetarnas bästa. Han gifte sig med en flummig konstnär som antagligen tar knark. Även om Tristan är öppet pacifist så har han alltid sett upp till sin 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 kämpar innerligt för att såra pappa så mycket som möjligt utan att själv bli arvslös.

Tristan hjälper ofta till att organisera demonstrationer mot olika Capitolföretag, vissa av dessa har blivit våldsamma när polis, arbetare och demonstranter rök ihop. I samma anda har Tristan även skrivit en anti-brödraskapsbok och gett ut den under pseudonym (dödsstraff på såna böcker).

Eftersom Tristans fru är drogberoende har Tristan byggt upp sitt nätverk av drogleverantörer. Det finns inte en enda knarklangare på San Dorados gator som Tristan inte känner och som han inte är kund hos. Tristan är också tungt drogberoende.

För att få in lite mer knark på ranchen har Tristan även bjudit in en uteliggare som han hittade i Luna City. Uteliggaren heter Eagle Ear Harry är beräknas ankomma närsomhelst medan Tristan väntar förhoppningsfullt. Det är ju en automatisk bonus att släkten och pappa McGunn kommer hata uteliggaren.

**Benjamin Dorey – Trotjänaren**

Alla vet:

Växte upp i McGunns hushåll som en föräldralös pojkstackare. Benjamin är jämngammal med Charlie och har alltid fungerat som en bror till honom. Benjamin har alltid varit en stadig klippa i McGunns familj, och när barnen började flytta hemifrån började Benjamin istället hjälpa pappa McGunn med att leda företagets lite mer ljusskygga sida. Benjamin är lugn och eftertänksam och är villig att gå långa vägar för att skydda familjen McGunn. För några år sedan gifte han sig med den yngsta dottern Katherine och har närmat sig pappa McGunn ännu mer. Tyvärr dog Katherine under sin graviditet nyligen och Benjamin har sörjt ända sedan dess.

Mörka hemligheter:

Benjamin tror att han själv råkade vålla till Katherines död. I Benjamins tjänst tillhör oförrätter och hämnd till vardagen. Benjamin är rätt så säker på att han var slarvig och råkade lämna ledtrådar efter sig när pappa McGunn ville ha några direktörer från en rival undanröjda för att höja de egna aktierna med några ynka procentenheter.

Benjamin har allt oftare visat sig mer hänsynslös och otyglad än tidigare, och går allt oftare på rivalers familjer. Pappa McGunn har lett åt detta.

Benjamin är även besatt av Marjorie Summers, eftersom hon är kusligt lik hans döda fru. Han misstänker också att det var av den anledningen pappa McGunn valde henne som älskarinna.

Spelledarhemligheter:

Benjamin är pappa McGunns oäkting. Eftersom pappa McGunn öppet inte kunde säga emot giftermålet utan att erkänna sitt snedsteg i yngre år så tillät han Benjamin att gifta sig med sin halvsyster. Men när ett barn var på väg kunde pappa McGunn inte titta på längre…

**Marjorie Summers - Patriarkens flört**

Alla vet:

Marjorie är väldigt ung och väldigt mycket av en skönhetsdrottning. Hon är outbildad och har fått klara sig med hjälp av sitt utseende. Marjorie kommer från en fattig familj som sökte en bättre tillvaro genom att låta henne skapa sig ett namn som en modell. Hon har alltid tyckt bra om sin familj och sin nya familj, men verkar inte riktigt veta vad hon gör hos en så rik familj som McGunn.

Mörka hemligheter:

Marjorie tror att hon är hos McGunns för att pappa McGunn är kär i henne. Han har alltid behandlat henne väldigt speciellt och sett efter henne. Hon har inte behövt gå till sängs med pappa McGunn, men hon skulle inte ha något emot det heller. Han tar ju hand om både henne och hennes familj.

Marjories föräldrar är vänliga människor, men hennes två äldre bröder är kriminella. En av dem har suttit i fängelse och befinner sig för tillfället i strafftjänst i militären. Marjorie har hört rykten om att det går att köpa människor fria från Freedom Brigades (straffkåren) men är lite osäker på hur man går tillväga.

Spelledarhemligheter:

Marjorie är pappa McGunns andra oäkting. Den här har han alltid lyckats hålla på avstånd, men när hennes ”föräldrar” började trycka in henne i modellbranschen var han tvungen att dra henne ur det. Modellyrket passar ju endast de mest oetiska och lösaktiga kvinnorna i Capitol.

# **Platser**

Äventyret utspelas på en enda plats, och detta är familjen McGunns ranch på Mars. Ranchen ligger en bra bit ifrån huvudstaden, San Dorado, och därför också familjeföretagets huvudkontor. För att ta sig ut till ranchen måste besökare köra något fordon eller flyga. Det går en järnväg till den närmaste staden, Freeport, men järnvägen slutar också i staden som ligger tre mil ifrån ranchen. Det är från Freeport ranchen får sina förnödenheter som inte tillverkas på plats av de enorma mängder underbetalda rancharbetare eller flygs in direkt till ranchens landningsplatta.

**Stora matsalen**

Stort centralt bord med plats för ett helt herrskap. Allt är riktigt fint och dyrt. Väggarna är klädda med tavlor, statyer och byster står lite varstans. Alla bilder påminner om Capitols och McGunn familjens historia. Allt av silver är polerat glänsande och effekten är att man blir lite bländad när man stiger in här.

Händelser:

Arbetarna strejkar vid ett tillfälle. De samlas i den här salen och smutsar ner, till Butlerns stora förtret, och spelarna måste lugna dem på något sätt (eller skjuta dem). Miss Cindy hittas efteråt med handavtryck på sina kläder.

När en spelare kommer in matsalen kommer Butlern strax efter med en telefon. Det är Kartellen som ringer och tigger pengar.

Bestick och silverföremål försvinner med jämna mellanrum. Det är miss Cindy som råkat plocka på sig sakerna och förvarar dem under sin säng på sitt rum, vilket hon gärna visar för vilken spelare somhelst…

**Lilla matsalen**

Det här är den informella matsalen, den är liten och enkel. Besticken ligger i en plastlåda som ligger framme på en bänk. Alla möbler är Capitolmotsvarigheten till Ikea möbler. Här brukar tjänstefolket äta men om spelarna dyker upp så blir salen tom väldigt snabbt men väldigt diskret.

Händelser:

När en spelare kommer in matsalen kommer Butlern strax efter med en telefon. Det är Kartellen som ringer och tigger pengar.

Fler telefonsamtal dyker upp om mer tid spenderas här. Brödraskapet ringer och tigger pengar. Kartellen ringer fler gånger (har ringt fel) och tigger mer pengar. Susan ringer och undrar varför hon pratar med någon på McGunn ranchen när hon ringde McGunn lagret (hon ringde inte fel, hon vill bara slösa med spelarnas tid).

John-Blake Duncan drar gärna in en manlig spelare för att prata ut lite. Om hans fru dyker upp så blir han ett rövhål och skryter om hur mycket han kan bänkpressa och hur mycket han legat runt.

**Stora salongen**

En enorm sal med pelare och statyer längs väggarna. Allt är pampigt och imponerande här, nästan hotfullt. Alla ytor är av marmor och alla möbler av utrotningshotade trätyper. Det är tydligt att det är här pappa McGunn tar emot sina gäster.

Händelser:

Regnbåge Stjärnljus McGunn har målat på väggarna och är i färd med att måla över de ovärderliga tavlorna.

När en spelare kommer in salongen kommer Butlern strax efter med en telefon. Det är Kartellen som ringer och tigger pengar.

Vid ett annat tillfälle kommer Butlern in med telefonen, den här gången är det en journalist som är ute efter ett scoop. Han frågar pinsamma frågor och tolkar tystnader och otydliga svar efter eget huvud.

**Lilla salongen**

En stor salong med bekväma fina möbler. Här finns storbilds tv’n och all mediautrustning i huset. Fader Esaiah hittas oftast här, med ett glas konjak i handen.

Händelser:

Reta Fadern kan man göra. Men då biter han till slut tillbaka och påpekar spelarnas brister (mörka hemligheter).

När en spelare kommer in salongen kommer Butlern strax efter med en telefon. Det är Kartellen som ringer och tigger pengar.

Om Tv’n sätts igång kommer nyheterna på, och där berättas det om McGunn familjens senaste affärsplaner. Om spelarna sålt information eller bilder så dyker detta upp på nyheterna.

**Verandan**

En fin veranda en bit upp på huset. Den är ganska stor och därför får man plats med bufféer och grillpartyn här.

Händelser:

Om spelarna står vid räcket så ser de Regnbåge Stjärnljus McGunn naken vid poolen nedanför och i full färd med att hälla ut hinkar med olika målarfärger i vattnet. Eagle Ear Harry står vid sidan och verkar rädd för vattnet.

Vid ett annat tillfälle står John-Blake Duncan härute och tränar och spänner sig. Han pumpar sina biceps i bar överkropp. Särskilt om Charlie är ute på verandan. Om hans fru är närvarande så tar han på sig en tröja.

**Stallet**

Ett stort fint stall. Det är fullt med hästar och arbetare som sköter dem. Stallet ligger nära garaget och chauffören brukar faktiskt sitta på en höbal här och till synes filosofera.

Händelser:

Om en spelare dyker upp ser de chauffören och chauffören ser sin chans att bli vän med spelaren. Han kommer försöka fiska ur spelarna så mycket information som möjligt, och kanske hjälpa dem om de har kontanter på sig.

**Markerna**

Ägorna är stora och varierade. Det finns gräsmarker, skog och stäpp. Många områden är faktiskt minerade och Roy är inte sen med att påpeka detta. Vakter patrullerar lite varsom, men vanligast runt vägar de redan har gått på.

Händelser:

Regnbåge Stjärnljus McGunn vandrar omkring naken på markerna och kramar träd i sitt försök att bli ”ett med naturen”. Arbetarna går också omkring härute och klipper träd och buskar och sköter om annat som behöver skötas, t.ex. reparerar staket, fångar smådjur, spöar demonstranter, osv.

Eagle Ear Harry drar spelarna åt sidan när de vandrar i skogen för att ge dem information. Han berättar att det finns ett rivaliserande företag (som han glömt namnet på) som kommer hitta på skit mot McGunn Industries vilken dag somhelst nu. Han vet inte vart han hört detta, eller från vem, eller ens hur, men han har hört det. Dessutom varnar Harry för att folk har chip i skallen och bör vara försiktiga. Harry påpekar sist att det finns en insider i McGunn Industries som spionerar åt ”robotfolket” som har satelliter som spionerar på ranchen. Han delar ut folie och går.

**Flygplattan**

Det är en stor flygplatta. Familjens helikoptrar brukar landa här med varor eller viktiga gäster. Helikoptrarna i sig förvaras i Freeport där de har närmare till flygbränsle.

Händelser:

Roys vakter patrullerar i området. De reagerar olika beroende på vem de träffar, om de träffar Charlie så beundrar de honom och om de träffar Marjorie så flörtar de med henne, osv. Valfri morgon står Eagle Ear Harry naken på flygplattan och pratar oavbrutet om hur svårt det var att flyga till Mars.

**Taket**

Taket är stort och platt med en bra utsikt över ägorna. Detta är en av pappa McGunns favoritplatser eftersom han brukar stå häruppe med ett jaktgevär och skjuta ”villebråd”.

Händelser:

Om spelarna går upp dit så kommer de se demonstranterna vid porten. De kan även råka se chauffören stoppa ner en person i bagageutrymmet på limon.

**Sovrum**

Sovrummen är fint inredda med en öppen eldstad. Alla sovrum är identiska (även pappa McGunns) efterom det var billigare att köpa in stora kvantiteter med möbler än enstaka.

Händelser:

Butlern är inne och rotar bland spelarnas ägodelar ibland. Ibland är miss Cindy inne och städar och råkar låna spelares ägodelar.

**Vinkällaren**

Vinkällaren ligger under köksingången och spelarna måste förhandla med den galna kocken för att komma ner dit. Vinkällaren är bara en helt vanlig vinkällare. Det finns olika sorters viner, alla flaskor är polerade rena eftersom Butlern är pedantisk med renligheten.

Händelser:

Om en manlig spelare går ner så kommer miss Cindy strax efter och undrar om hon kan göra något för att behaga dem (alla på en gång om fler än en har gått ner). Om en kvinnlig spelare går ner så kommer miss Cindy strax efter och undrar om hon kan göra något för att behaga dem (alla på en gång om fler än en har gått ner).

Efter miss Cindy kommer Roy ner med en lustig typ som har en svart säck på huvudet. Om Roy inte upptäcker spelarna så ställer han en stol i mitten av rummet, trycker ner personen med svart säck över huvudet på stolen och börjar förhöra personen. Roy har hårda knogar.

**Kontoret**

Kontoret är pappa McGunns favoritplats. Allt i kontoret reflekterar Pop’s makt och härlighet. Altaret är skrivbordet mitt i rummet, och bakom det finns ranchens bekvämaste stol. Allt är prydligt och snyggt, inte ett uns damm kan spåras ens av specialbyggda-dammallergiska-robothundar. I ett hörn finns en soffgrupp och en bar. I ett annat hörn finns en stor karta över Mars med ett vapenskåp intill. Pappa McGunns cowboyhatt ligger på skrivbordet mittemot ett inramat fotografi av spelarnas mamma.

Händelser:

Om spelarna går in här kommer Butlern rätt så snabbt och kör ut dem. Spelarna måste kollra bort Butlern eller acceptera att bli behandlade som små barn som fastnat med handen i kakburken. Om spelarna kollrar bort Butlern så får spelarna veta en hel del om företaget eftersom pappa McGunn inte låser in några papper alls här. De får veta ekonomiska redogörelser, aktiehandlingar, mm. Dock finns det inga hemliga dokument här alls eftersom pappa McGunn inte är dum i huvudet och förvarar såna papper någon annanstans.

# **Spelledarpersoner**

**Pappa ”Pop” McGunn – Patriarken**

Beskrivning:

Familjens och företagets överhuvud. Har styrt båda två med sträng hand i många långa år. Han lever som en renlevnadsmänniska med dagliga fyra cigarrer, konjak till frukost-lunch-middag och massor av rött kött och fett i sin diet. Ändå har han tillräckligt med energi och styrka för att räcka till två tjugoåringar. Pop är en gammal man, han är på pappret 89 år gammal, men ser ut som 60.

Mål:

Pop vill testa sina arvingar. Egentligen har han redan bestämt sig vem som ska ärva allt, Marjorie, och alla andra ska gå arvslösa. Pop är dock inte helt villig att avskriva de andra menlösa barnen eftersom de fortfarande kan överraska.

Spelledartips:

Pop är antagonisten i det här äventyret. Han finns bara till för att skapa konflikter, sätta käppar i hjulet, krossa drömmar, utrota de svaga och även få sina barn att kräla över krossat glas för hans eget nöjes skull.

Spela på att Pop är en sur gubbe och verkar utåt sett inte gilla någon alls, utom Marjorie som han är väldigt kärvänlig med.

Pop försvinner till sitt sovrum efter middagen och ses inte av igen förrän i slutet av äventyret (såvida någon inte dödar honom). Pop blir i alla fall sjuk hastigt och blir sängliggandes och den enda personen i hela huset som har tillgång till honom är Butlern.

**Butlern**

Beskrivning:

På ranchen finns det en äldre vinge som samlat damm i åratal och inte ens Pop har under sin livstid satt sin fot där. Butlern är nästan lika gammal som den vingen. Butlern är lång med ihåliga ögon, han har långa skelettfingrar och kan skrämma vilket barn somhelst. Annars är butlern alltid korrekt klädd och vet alltid vad som är rätt sak att göra.

Mål:

Butlern älskar att arbeta för Pop och respekterar den gamle gubben väldigt mycket. Däremot hatar Butlern Pops barn och förstår inte riktigt varför Pop inte bara låter Benjamin ärva allt. Benjamin tycker dock att Benjamin är äcklig eftersom han gifte sig med sin egen syster. Butlern har en enda svaghet, och det är att han inte kan motstå miss Cindy utan är en stadig kund hos henne i städskrubben.

Spelledartips:

Spela på att Butlern alltid kan finnas i bakgrunden. Oavsett var spelarna befinner sig så är Butlern alltid inom hörhåll. Dessutom tycker Butlern om att psyka Benjamin och viska saker som ”äcklig” åt honom, men sedan förneka att det har hänt. Butlern är torr och korrekt.

**Eagle Ear Harry**

Beskrivning:

Den galne knarkaren i hawaiiskjorta, trasiga jeans och flipflops. Harry har också smutsiga rastaflätor och har tydligen inte badat i år. Han kan rota fram ”all” information som spelarna behöver om vadsomhelst för rätt pris. Han ljuger sig först blå men kan faktiskt lotsa spelarna rätt av misstag. Han är nerknarkad, virrig och desperat men kommer att verkligen jobba för att få så många marker som möjligt.

Mål:

Pengar och knark.

Spelledartips:

Harry är alltid samarbetsvillig och pratar gärna om alla konspirationer han känner till. Harry har ju en ny vän i Tristan McGunn och dennes sjyssta familj som låter honom slagga på mattan (visserligen i hans eget rum, men ändock gillar han mattan bäst). Harrys viktigaste funktion är att varna för Cybertronics attacker på familjeföretaget. Harry kan också släppa ifrån sig hemlig fakta för att skapa drama.

**Susan Black - Vd’n**

Beskrivning:

Bitch from hell. Alltid korrekt, alltid power suits, alltid punktlig och alltid överlägsen. Hårt arbetande professionell Capitol aktieägare. Har kanske familj som hon dumpat, har kanske släkt och vänner som bryr sig om henne men som hon kapade banden med. Hon ser alltid möjligheterna i varje ny situation och är inte rädd för att ta i med hårdhandskarna för att få saker gjorda. Rivaler har försvunnit spårlöst.

Mål:

Ta över familjeföretaget. Detta är en lång process som kräver att hon först sänker pappa McGunns barn och fullständigt krossar deras chanser att ärva. Hon dealar med Cybertronics för att få mer inflytande och vill öppna för ännu fler aggressiva övertaganden.

Spelledartips:

Susan är alltid vänlig och öppen med de hon pratar med, men hugger vemsomhelst i ryggen för att få som hon vill. Om spelarna ringer henne för tips om hur företaget ska skötas så ger hon dem tips som låter bra men leder till riktigt dåliga beslut.

**Miss Cindy - The maid**

Beskrivning:

Söt, oskyldig, rödhårig och glad. Hon har gjort sig känd på ranchen för att ha delat säng med väldigt många personer (inte alltid samtidigt).

Mål:

Hon är anställd för att städa och sköta vardagliga sysslor på ranchen, så hon vill utföra sitt arbete till belåtenhet. Hon vill också att mamma McGunn kommer tillbaka så att familjen kan bli lite mindre galen.

Spelledartips:

Cindy är en bakgrundskaraktär. Hon kan hjälpa spelarna eller fälla spelarna. Hon är också kleptoman men ingen misstänker henne.

**Arbetare**

Beskrivning:

Inhyrda billiga arbetare från Junk Town (staden som växte upp av allt överblivet skräp, och saknar polisväsende eller styrning men har gott om fattiga familjer som gärna söker lyckan någon annanstans). Dessa utför olika sysslor på ranchen, som klippning av gräs, renhållning av poolerna, osv.

Mål:

Överleva.

Spelledartips:

Dessa är bakgrundsfigurer. De kan användas för att statuera exempel, eller för att statuera excentricitet, eller helt enkelt för att bidra med underlag för demonstranternas missnöje.

**Chauffören**

Beskrivning:

Man i hatt som kör bilen.

Mål:

Vill samla in så många hemligheter som möjligt om familjen McGunn så att han kan sälja till skvallerblaskorna. Än så länge har han inte nått guldådern men han är säker på att det är nära nu.

Spelledartips:

Chauffören finns till för att skapa spänning. Alla rika familjer har en chaufför men de brukar också lita på sina chaufförer…

**John-Blake Duncan - Sportfånen**

Beskrivning:

En välbyggd, två meter lång, manlig man. Har gjort sig en karriär som professionell atlet och vunnit hinkvis med medaljer. När han var som mest känd ville alla kvinnor ha honom och alla män ville vara han.

Mål:

John-Blake är medsläpad mot sin vilja. Han vill inte vara på ranchen, men det finns såklart fördelar nu när godingen Charlie McGunn har återvänt hem. John-Blake är äcklad av sin fru men vill ha hennes pengar.

Spelledartips:

John-Blake gillar att umgås med andra män. Han vet inte varför men han dras till andra män, särskilt välbyggda sådana. Spela på att han vill hamna ensam med Charlie så mycket som möjligt, gärna med lite bollekar eller i bastun.

**Regnbåge Stjärnljus McGunn - Rebellens fru konstnären**

Beskrivning:

Korthårig, mörk, utmärglad kvinna i sina bästa år. Hon är väldigt väldigt dryg och det är flera som misstänker att hon knarkar. Regnbåge har inte kommit långt alls i konstvärlden men hon är helsäker på att det händer närsomhelst nu. Det gäller bara för de bästa idéerna att titta fram så hon hjälper gärna fram dem med naken-yoga, aggressiv matlagning, spontan konstutövning och avhållsamhet.

Mål:

Knark.

Spelledartips:

Spela på att Regnbåge är flummig. Hon bjuder gärna in andra till sina galenskaper och är väldigt väldigt asexuell. Hon är tungt drogberoende och egentligen skiter hon i sin karriär så länge hennes man kan förse henne med knark. Hon bråkar aldrig eftersom hon inte vill göra någon annan arg på henne.

**Roy - Vaktchefen**

Beskrivning:

En bortglömd legend. I sina unga år gjorde han stordåd i det militära. Han vet allt om vapen och hur man dödar någon annan med bara händerna. Arbetar för Pop efter att han blev supen under bordet efter en knivfight. Roy är väldigt plikttrogen, brutal och effektiv. Han ser ut som om han har varit i en fight för många.

Mål:

Lokalisera fiender. Förgör. Repetera. Roy vill hålla McGunn familjen säker och bestämmer därför över säkerheten kring ranchen och Pop.

Spelledartips:

Spela på att Roy är krigsskadad. Han klarar inte av att ha ett normalt jobb och skulle dö av tristess om han inte kunde få utlopp för sina behov att spränga minor. Roy har därför minerat ägorna runt ranchen och vet inte alltid om han gjort en karta eller inte. Roy respekterar bara Pop och andra militärer.

**Demonstranterna**

Beskrivning:

Irriterande studenter. Springer runt med färgbomber och står med plakat utanför ranchens port. Skriker slagord som ”stoppa våldet, stoppa McGunners”.

Mål:

Vissa av dessa vill faktiskt stoppa våldet i samhället. Andra vill bara bråka.

Spelledartips:

Dessa kackerlackor befinner sig överallt runt ranchen för att hålla spelarna inne. De ska också ge Roy huvudvärk och ibland råka komma in på ägorna om spelarna börjar tycka att det händer för lite.

**Pierre Lombard - Pajkastaren**

Beskrivning:

Tanig man med en flera gånger om bruten näsa. Han är ärrad och seg.

Mål:

Kasta paj i ansiktet på folk som besitter mycket makt och symboliserar allt som är fel och korrupt i samhället.

Spelledartips:

Pierre finns till för att uppmana spelarna att hålla sig borta från Freeport. Han stryker omkring i staden, ständigt med Byråns Avdelning för Särskilda Brott på hälarna. När en spelare dyker upp i Freeport får denna spelare en paj i ansiktet, och en galen Pierre som spottar ur sig anti-kapitalistisk propaganda.

**Katherine McGunn**

Död. Familj. Älskad av alla i släkten.

**Fader Esaiah – Prästen**

Beskrivning:

En äldre man med ett konstant glatt vänligt leende på läpparna, dock kalla vaksamma ögon. När han är i rummet känner alla att de har ögonen på sig, även om Fadern utåt sett helt ser ointresserad ut. Fadern är en gammal bekant till familjen och har varit med om familjen McGunns alla större händelser t.ex. födslar, dop, mord av rivaler…

Mål:

Fadern vill ha fördelar. Dessa till sig själv och till Brödraskapet. Han struntar fullständigt i om dessa kommer i form av pengar eller tjänster, men han samlar på dem och likaså familjehemligheter tills han får det han vill ha.

Spelledartips:

Fadern tycker att familjens problem inte är Brödraskapets problem, såvida inte någon aktivt försöker involvera honom i saker han inte vill ha med att göra (vilket är i princip allt familjen sysslar med). Faderns roll är att vara en axel att gråta ut på, ett vänligt leende, och dylikt. Men han kommer alltid hugga tillbaka genom att avslöja obekväma hemligheter om personen han pratar med. Dock är Fadern respekterad av pappa McGunn och respekterar honom tillbaka.

# **Äventyrets förlopp**

Äventyret är mer upplagt som en sandlåda där spelarna kan springa runt i evigheter och göra som de behagar och förstöra hur mycket de vill för varandra. Om spelarna inte kommer igång med att hugga varandra eller andra eller både varandra och andra i ryggen så kan du alltid kasta in en av dessa scener. Scenerna ska komma i ordningen nedan och äventyret tar slut när den sista scenen har utspelats.

Mellan scenerna bör SL slänga in händelser och saker som spelarna utför på egen hand eller i grupp. Det rekommenderas att SL hittar på en massa småföretag, föreningar, skolor, osv som ringer och tigger pengar. Likaså ska Kartellen och Brödraskapet ringa många gånger i samma ärende och alla spelarna ska hinna få samtal från dessa två under äventyrets gång.

**Öppning, ankomst**

När spelarna anländer till ranchen slussas de in i en av de mindre salongerna. Där väntar Susan Black tillsammans med Roy. Fader Esaiah kan skymtas på vägen till salongen, men har egentligen inget i scenen att göra. Vaktchefen Roy är på plats för att mäta och väga spelarna (och hälsa dem välkomna), och framförallt vill han veta från Tristan om den här gästen med lustigt namn som Tristan har bjudit dit. Roy kan här förklara lite läget på ranchen och svara på frågor så att stackars Susan Black slipper ha med spelarna att göra.

Susan Black är på plats för att presentera sig. Hon kommer efter den här scenen endast vara anträffbar per telefon, och enda anledningen till att hon befinner sig på ranchen just nu är för att pappa McGunn ville förklara läget för henne. Pappa McGunn tänker under de närmaste dagarna helt överlämna styret av företaget till Susan och spelarna, därför tvingar han Susan att träffa hans loser-barn.

Scenen slutar när Roy får nog av spelarnas dumheter och lämnar rummet.

**Middagen**

Tar plats i den stora matsalen. Väggarna är klädda i tavlor med händelser ifrån Capitols anrika historia såväl som tavlor av McGunn familjens förfäder. Allt är väldigt lyxigt och exklusivt här men innan spelarna hinner sätta sig till bords och njuta av denna lyx så kastar pappa McGunn hur sig vikten av denna sammankomst. Han kommer att påpeka att bara en av dem kommer att få arv företaget och resten får inget inte ens äran att stå i segrarens skugga. När insikten av vad som står på spel väl sjunkit in i spelarna forsätter han med att hälsa dem ”välkomna” på ett syrligt förolämpande sätt.

Spelarna kommer inte få ta del av det förklassiga flottiga köttet som pappa McGunn äter utav utan kommer att få små skålar fylld med en plågsamt äcklig grå sörja. Butlern server dock detta som det vore den finaste maten människligheten någonsin har sett. Pappa McGunn kommer att fortsätta att förolämpa dem och ger dem mothugg kommer han bara att skratta och förklara för dem hur det är han som gjorde dem och hur enkelt det vore att sänka dem. Dock slipper Marjorie all denna behandling, för hon är ju den söta oskyldiga flickan i detta sällskap av ”förlorare”.

Skulle Tristan börja gå till motattack mot pappa McGunns prat och fortsätta gräla med pappa McGunn en stund kommer den stackars patriarken drabbas av en hjärtattack och snabbt föras till sitt rum för behandling utav sin egna läkare och sköterskor.

Scenen slutar en liten stund efter att pappa McGunn lämnat scenen. Butlern kommer och säger att rummen är redo.

**Frukosten**

Frukosten dagen efter är en fantastisk händelse. Här får spelarna helt plötsligt stirra på varandra som rivaler. Om ingen spelare uttryckligen beställer en lyxigare frukost så kommer den grå sörjan som antagligen blivit över från middagen att dyka upp. Nu har spelarna fått en möjlighet att känna på varandra, och nu är det dags att ta de viktiga besluten för företagets framtid. Frukosten serveras på verandan.

Susan Black ringer mitt under frukosten och undrar vad hon ska göra med oroliga aktieägare. Eftersom det läckt ut från okänd part som vill sabotera (Susan själv) till aktieägarna att pappa McGunn överlämnat styret till sina barn den här veckan så blev många oroliga. Spelarna får besluta hur de ska lösa problemet. Susan kommer sedan aktivt vrida och vända deras svar/lösning tills sämsta möjliga utgång inträffar.

En fotograf går lugnt omkring bland borden på verandan och fotograferar spelarna. Han är välklädd och verkar höra hemma där. Egentligen är han paparazzi som blivit inbjuden och insmugglad av chauffören och om ingen spelare tar någon större notis om honom kommer strax Roy och kasta ner honom från verandan till hundarna.

Så fort paparazzin är åtgärdad så ringer telefonen på nytt. Den här gången är det lagerföreståndaren, Mike Budkin, som ringer och undrar över ett smärre logistiskt problem. Det är nämligen som så att lagrets alla truckar är borta. Företaget förlorar därför miljonbelopp varje minut som går. [Först ringde han Susan men hon passade frågan vidare].

Innan spelarna hinner lämna bordet dyker ett nytt telefonsamtal upp. En person från Jörgensenkoncernen (koncern som äger 1,2 % av alla aktier i hela Capitol) ringer. Han är nyfiken på hur framtiden ser ut för McGunn Industries och nämner ett eventuellt framtida partnerskap. Om spelarna är avvisande så lägger han fram fint att McGunn Industries inte är så dyra att köpa upp egentligen.

Scenen slutar när spelarna har diskuterat klart hur dessa saker ska hanteras. Om det tar alltför långt tid att nå ett resultat så får SL bryta scenen och gå vidare för att det ska hända mer saker.

**Grillfesten**

Detta är den stora årliga händelsen i den här delen av Capitol. Alla kändisar (B-actionhjälten John Bale, sångerskan Miss Sundown, den riktiga actionhjälten Jack Slate, m.fl.) dyker upp. Dessutom är massor av aktieägare, inflytelserika affärsmän, politiker, journalister och rivaler på plats. Att inte vara representerad på den här legendariska grillfesten är politiskt och ekonomiskt självmord. Till grillfesten kommer också representanter från de andra megakorporationerna, Bauhaus, Imperial, Cybertronics och Mishima. Likaså kan inte Kartellen eller Brödraskapet låta den här händelsen gå obemärkt förbi.

Det ligger naturligtvis på spelarnas ansvar att organisera grillfesten eftersom pappa McGunn är sängliggande (eller död vid det här laget) och det bör dyka upp massvis med praktiska problem, t.ex. anställda undrar hur de ska hitta stolar till alla gäster, hur köttet ska förberedas, vilken dressing salladen ska ha, hur högt gräset ska klippas, vad de ska göra av Eagle Ear Harry, osv.

Under grillfestens gång kan ännu fler problem dyka upp med gästerna. Alla gästerna ska hållas nöjda på något sätt och dessa problem kan vara som så att Bauhausädlingen och Imperialädlingen vill duellera till döden, eller så kommer Cybertronics cyborgen och klagar på att alkoholen är smaksatt, eller kan inkvisitorn från Brödraskapet sakna kättare att bränna, eller så kan Kartellen inkompetent tigga pengar, osv.

Under grillfesten ringer Susan Black flera gånger eftersom hon vet att spelarna är väldigt upptagna. Hon har frågor om alla värdelösa kontorsuppgifter som måste göras, t.ex. var årets ekonomiska redovisning ska hamna i för mapp (eftersom röda mappar är till för aktuella händelser medan blå mappar är för ekonomiska frågor). Susan ringer också om hon ska godkänna löneförhöjningar på en massa arbetare, hon säger att det är på Tristans rekommendation. Om Tristan varit nerknarkad under spelets gång så har naturligtvis Susan ringt honom just då och fått honom att godkänna massvis med idiotiska saker som kostar pengar, t.ex. om företagets nya djurpark.

Det dyker upp två telefonsamtal till Marjorie under den här händelsen. En producent för vuxenfilmer ringer och är intresserad av att ha Marjorie… och att se henne på vita duken. [Det är Susan som har tipsat honom men det säger han inte]. Dessutom ringer en creepy stalker som är hennes största fan.

Resten av scenen löser sig själv. Scenen kan eskalera eller utmynna i vadsomhelst. Här gäller det för SL att verkligen vara kreativ och uppfinningsrik för att föra handlingen framåt. Scenen slutar när det mesta av det roliga har skett och spelarna börjar bli inaktiva.

**Slutspelet**

Om du trodde att grillfesten var det värsta som händer spelarna så trodde du fel. Var uppmärksam på vad som händer under grillfesten och för in det i slutspelet på ett snyggt sätt. Om t.ex. pappa McGunn har dödats så är Roy inte helt glad och är väldigt utåtagerande. Om företagets aktier har sjunkit i botten så ringer Susan och undrar vad hon ska göra när svartklädda kommandosoldater verkar i nuet storma huvudkontoret i San Dorado, hon är i märkbart behov av hjälp men hon är fortfarande väldigt kall i tonen.

Roy kommer oavsett vad som hänt att informera spelarna om att han identifierat en grupp kättare i företagets ledning, han undrar nu vad som skall göras med dessa. Fadern kan rådfrågas men han är sitt vanliga samarbetsvilliga jag. Om spelarna informerar Brödraskapet om kättarna så dömer de familjeföretaget till en alltför tidig död. Om de inte informerar Brödraskapet så kanske inte alla kättarna tas bort, osv. Ett företag kan inte sudda ut ett rykte om kätteri när det väl har spridit sig i Capitol. [Spelarna kan ju hoppas att de höll pappa McGunn vid liv så han kan lösa problemet].

Efter grillfesten har demonstranterna blivit mer oroliga och det är nu de ser sin chans att agera. De börjar kasta sten på ranchens vakter och hundar, och ifall inte spelarna gör något så är faktiskt Roy lite upptagen med att mota bort rivalers angrepp på det egna företaget på andra håll just nu. Därför har demonstranterna fritt spelrum att storma ranchen. Om polisen blir inkopplade på något sätt så dyker Capitols antikravallstyrkor in, nämligen Aporna, på sina motorcyklar och med militära vapen. [Översättning: Det slutar illa].

Chauffören kommer försöka filma allt roligt som sker under slutskedet, särskilt ifall våldsamheter bryter ut. Men nu kommer spelarna att se chauffören springa omkring med en billig kamera i huset allt oftare. Om ingen stoppar chauffören så dyker bilderna upp på tv så fort den slås på.

Om någon av spelarna har sålt ut det egna företaget, eller mördat pappa McGunn, så konfronteras dem av Miss Cindy nu. Hon har sett/hört allt och vill ha pengar.

Scenen mynnar ut i att allt stök lugnar ner sig. Man får ordning på demonstranterna på ett eller annat sätt. Attacken mot företagets ägor upphör, beroende på hur duktiga spelarna var tidigare på att mota bort konkurrenter så räddas allt mer av företaget. Om spelarna var riktigt dåliga på att lösa företagets olika problem så är McGunn Industries nu ett dotterbolag till Cybertronics. Om spelarna varit duktiga och aggressiva däremot så är McGunn Industries aktier på topp.

**Avslut**

Pappa McGunn vaknar (eller upptäcks vara död). Om han dyker upp nu så ställer han allt till rätta, skäller ut sin avkomma, gör alla arvslösa och säger åt Roy att kasta ut skräpet. Om pappa McGunn är död kommer Fader Esaiah och skäller ut pappa McGunns barn, beter sig som om han äger stället, visar pappa McGunns sista testamente där allt är testamenterat till Marjorie på villkoret att hon kastar ut de andra barnen.

**Epilog**

Hur äventyret slutar avgör epilogen. Därför får SL hitta på efter eget huvud vad som sker i alla karaktärers liv, men det här är Mutant Chronicles och därför ska inget gott komma.

# **Upphovsmän**

Författare:

Peter “vadå-traktorer” Boldizs

Johan “peta-mig-inte-i-ögat” Lindholm

Robert Downey Jr.

Layout:

Staffan “eagle-ear” Lindholm

**Charlie McGunn - Krigsveteranen**

Alla vet:

Familjens äldsta son och skinande juvel. Dekorerad krigshjälte och stark medelåldersman. Nyligen hemkommen efter det långa kriget med Mörka Legionen. Fadern har uttryckligen saknat sin son och har väntat med spänning på att han skulle komma hem för att ta över familjeföretaget. Charlie är däremot mer tveksamt inställd till sitt arv.

Mörka hemligheter:

Kriget tog ut sin rätt. Charlie spenderade tre av sina fem år ifrån familjen på ett mentalsjukhus för krigsveteraner. Han är fortfarande svårt neurotisk, och vaknar ofta i sina mardrömmar och vanföreställningar. Charlie blir obekväm i stressade och stökiga situationer. För att lindra symptomen tar Charlie en ”hälsosam” dos lugnande medel (knark).

Charlie har dessutom lyckats med konststycket att bilda familj, helt utan faderns välsignelse eller vetskap. Charlie är tvåbarnspappa och har fru i San Dorado. Allra helst vill Charlie bara bo hemma hos sin familj och leva ett normalt liv helt utan sina dysfunktionella släktingar och media.

Charlies medaljer kommer från hans modiga insatser och bravader under Operation Firestorm, där han lyckades vara den enda överlevande.

**Theresa McGunn-Duncan - Sportfånens fru**

Alla vet:

Theresa gifte sig som ung med John-Blake Duncan, den kände atleten. Paret var populära mediefigurer under hennes yngre år, men har levt ett allt lugnare liv under åren som gick. Hon har blivit äldre och barnlös. Hennes pappa har öppet visat sitt missnöje över avsaknaden av barnbarn. Theresa vill väldigt gärna ha mer med familjeföretaget att göra.

Mörka hemligheter:

Theresa vill inget hellre än ha pappas välsignelse, men den gamla gubben verkar inte rubba sina åsikter om henne. Därför vill Theresa bevisa för pappa att hon kan hantera företaget på sitt eget vis och gör därför allt för att tillskansa sig fördelar, även gå över lik.

Hela Theresas liv är byggt på illusioner. Hon valde man efter inkomst och popularitet. Hon spelar glad hemmafru men sköter även flera egna företag som står i hennes mans namn. Hennes specialitet är att hon alltid väljer vinnarsidan. Theresa väljer även alltid ett vinnande utseende i alla lägen.

**Tristan McGunn – Rebellen**

Alla vet:

Familjens svarta får. Tristan gick alla utbildningar som pappa pekade på, och hoppade av lika många. Han har alltid vetat att hans familj är rik så varför ska han bry sig om att tjäna pengar? Tristan gör som han vill och det han tror på, nämligen kämpar för arbetarnas bästa. Han gifte sig med en flummig konstnär som antagligen tar knark. Även om Tristan är öppet pacifist så har han alltid sett upp till sin 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 kämpar innerligt för att såra pappa så mycket som möjligt utan att själv bli arvslös.

Tristan hjälper ofta till att organisera demonstrationer mot olika Capitolföretag, vissa av dessa har blivit våldsamma när polis, arbetare och demonstranter rök ihop. I samma anda har Tristan även skrivit en anti-brödraskapsbok och gett ut den under pseudonym (dödsstraff på såna böcker).

Eftersom Tristans fru är drogberoende har Tristan byggt upp sitt nätverk av drogleverantörer. Det finns inte en enda knarklangare på San Dorados gator som Tristan inte känner och som han inte är kund hos. Tristan är också tungt drogberoende.

För att få in lite mer knark på ranchen har Tristan även bjudit in en uteliggare som han hittade i Luna City. Uteliggaren heter Eagle Ear Harry är beräknas ankomma närsomhelst medan Tristan väntar förhoppningsfullt. Det är ju en automatisk bonus att släkten och pappa McGunn kommer hata uteliggaren.

**Benjamin Dorey – Trotjänaren**

Alla vet:

Växte upp i McGunns hushåll som en föräldralös pojkstackare. Benjamin är jämngammal med Charlie och har alltid fungerat som en bror till honom. Benjamin har alltid varit en stadig klippa i McGunns familj, och när barnen började flytta hemifrån började Benjamin istället hjälpa pappa McGunn med att leda företagets lite mer ljusskygga sida. Benjamin är lugn och eftertänksam och är villig att gå långa vägar för att skydda familjen McGunn. För några år sedan gifte han sig med den yngsta dottern Katherine och har närmat sig pappa McGunn ännu mer. Tyvärr dog Katherine under sin graviditet nyligen och Benjamin har sörjt ända sedan dess.

Mörka hemligheter:

Benjamin tror att han själv råkade vålla till Katherines död. I Benjamins tjänst tillhör oförrätter och hämnd till vardagen. Benjamin är rätt så säker på att han var slarvig och råkade lämna ledtrådar efter sig när pappa McGunn ville ha några direktörer från en rival undanröjda för att höja de egna aktierna med några ynka procentenheter.

Benjamin har allt oftare visat sig mer hänsynslös och otyglad än tidigare, och går allt oftare på rivalers familjer. Pappa McGunn har lett åt detta.

Benjamin är även besatt av Marjorie Summers, eftersom hon är kusligt lik hans döda fru. Han misstänker också att det var av den anledningen pappa McGunn valde henne som älskarinna.

**Marjorie Summers - Patriarkens flört**

Alla vet:

Marjorie är väldigt ung och väldigt mycket av en skönhetsdrottning. Hon är outbildad och har fått klara sig med hjälp av sitt utseende. Marjorie kommer från en fattig familj som sökte en bättre tillvaro genom att låta henne skapa sig ett namn som en modell. Hon har alltid tyckt bra om sin familj och sin nya familj, men verkar inte riktigt veta vad hon gör hos en så rik familj som McGunn.

Mörka hemligheter:

Marjorie tror att hon är hos McGunns för att pappa McGunn är kär i henne. Han har alltid behandlat henne väldigt speciellt och sett efter henne. Hon har inte behövt gå till sängs med pappa McGunn, men hon skulle inte ha något emot det heller. Han tar ju hand om både henne och hennes familj.

Marjories föräldrar är vänliga människor, men hennes två äldre bröder är kriminella. En av dem har suttit i fängelse och befinner sig för tillfället i strafftjänst i militären. Marjorie har hört rykten om att det går att köpa människor fria från Freedom Brigades (straffkåren) men är lite osäker på hur man går tillväga.

**Info som ska finnas på baksidan av alla karaktärsblad (allt nedanför)**

Du tillhör en av de rika familjerna i Capitol, nämligen familjen McGunn. Familjens företag har pengar investerade i en rad företag men har sin huvudsakliga syssla i vapenproduktion. McGunn Industries tillverkar inte kompletta vapen, däremot vapendelar som senare byggs ihop hos något mer känt vapenmärke. På Capitols marknader står familjeföretaget högt i kurs och har under en väldigt lång tid haft väldigt hänsynslösa och känslokalla ledare. Detta har gjort företaget starkt och inflytelserikt men nu är det din tur att skina.

Tristan McGunn

Familjens svarta får. Tristan gick alla utbildningar som pappa pekade på, och hoppade av lika många. Han har alltid vetat att hans familj är rik så varför ska han bry sig om att tjäna pengar? Tristan gör som han vill och det han tror på, nämligen kämpar för arbetarnas bästa. Han gifte sig med en flummig konstnär som antagligen tar knark. Även om Tristan är öppet pacifist så har han alltid sett upp till sin storebror Charlie.

Marjorie Summers

Marjorie är väldigt ung och väldigt mycket av en skönhetsdrottning. Hon är outbildad och har fått klara sig med hjälp av sitt utseende. Marjorie kommer från en fattig familj som sökte en bättre tillvaro genom att låta henne skapa sig ett namn som en modell. Hon har alltid tyckt bra om sin familj och sin nya familj, men verkar inte riktigt veta vad hon gör hos en så rik familj som McGunn.

Benjamin Dorey

Växte upp i McGunns hushåll som en föräldralös pojkstackare. Benjamin är jämngammal med Charlie och har alltid fungerat som en bror till honom. Benjamin har alltid varit en stadig klippa i McGunns familj, och när barnen började flytta hemifrån började Benjamin istället hjälpa pappa McGunn med att leda företagets lite mer ljusskygga sida. Benjamin är lugn och eftertänksam och är villig att gå långa vägar för att skydda familjen McGunn. För några år sedan gifte han sig med den yngsta dottern Katherine och har närmat sig pappa McGunn ännu mer. Tyvärr dog Katherine under sin graviditet nyligen och Benjamin har sörjt ända sedan dess.

Theresa McGunn-Duncan

Theresa gifte sig som ung med John-Blake Duncan, den kände atleten. Paret var populära mediefigurer under hennes yngre år, men har levt ett allt lugnare liv under åren som gick. Hon har blivit äldre och barnlös. Hennes pappa har öppet visat sitt missnöje över avsaknaden av barnbarn. Theresa vill väldigt gärna ha mer med familjeföretaget att göra.

Charlie McGunn

Familjens äldsta son och skinande juvel. Dekorerad krigshjälte och stark medelåldersman. Nyligen hemkommen efter det långa kriget med Mörka Legionen. Fadern har uttryckligen saknat sin son och har väntat med spänning på att han skulle komma hem för att ta över familjeföretaget. Charlie är däremot mer tveksamt inställd till sitt arv.