SPELET
Bakgrund
Endast för spelledare och andra Gudar…

Hur ska man på ett kort sätt beskriva Spelet? Vi kan ju börja med att skippa reglerna, för de är alldeles för många för att jag ska orka skriva dem här. Och för övrigt saknar ni människor den lagringskapacitet som krävs i er biologiska hårddisk. Och det är precis det som detta äventyr går ut på…

Utgå ifrån att alla gudar i alla religioner finns. Och är i ständig kamp om skapelsen och dess innevånare. För många eoner sedan kom vi överens om att ett öppet krig bara skulle leda till att allt gick under och det skulle ingen tjäna på. Så vi satte oss ner och beslöt att skapa ett spel. Man kunde få poäng på alla möjliga sätt och reglerna växte med tiden och blev mycket mer omfattande än vi någonsin hade tänkt oss. I korthet går det till så här: Var gud har ett visst antal spelpjäser (människor) och kan få fler om han drar rätt kort eller slår ett bra slag på någon av tabellerna… Men nu kommer vi in på onödig information. Hur som helst, dessa pjäser är för det mesta helt ovetande om Spelet och kommer aldrig att veta om det. Men andra vet. Dessa får ofta viktiga roller och viktiga uppgifter. Men på grund av ovan nämnda minnes brist kan de inte få veta allt. Men det är några regler som de alla får veta. Det är att all typ av helig mark är fredad mark. Allt från kyrkor och tempel till gamla indianernas uråldriga begravningsplatser. Ingen form av våldsdåd får förekomma där, ingen stöld, inget vanhelgande, INGENTING! Det andra är att de inte får berätta för omvärlden om Spelet.
De pjäser som tjänar sina herrar bra brukar belönas med olika former av Gåvor. Det kan vara det mesta. För de som läst Spawn kan ha en rätt god ide om vad jag talar om (och för de som inte har det kan det räcka med att slå upp listorna över demoniska förmågor eller besvärjelser i sitt gamla D&D). Exempel som förekommer i spelet: Vingar och tankeläsning hos Vargarnas Samfund (Hells Angles snubbarna), mörkersyn, tentakler och diverse annat hos demonologerna och så vidare. Och de pjäser som gör ett dåligt jobb har en tendens att stryka med…
Poäng kan fås på många sätt. Man får mer för att skapa än för att förstöra, det är trots allt svårare. Ra och co drog in ganska många när de byggde pyramiderna, men det drogs in en del till Firman under korstågen också.
Religionerna kallar sig samfund inom Spelet för att inte väcka så mycket uppmärksamhet om någon utomstående får höra om dem. Tor, Oden och dom kallar sig Vargarna, Kristendomen kallar sig kort och gott för Firman, Våra Egyptiska kolegor kallar sig Ögat och så vidare. Men det är här vårt problem börjar. Med ett av samfunden, nämligen Demonologerna. De är människor som

lärt sig vissa delar om spelet och försöker spela det. De hävdar att då de styr över demonerna är de också gudar, och vi har inte satt upp några regler för att kvala in så vi kunde inte hindra dem. Men om vi återigen ska nämna människans agringskapacitet kan du nog förstå regelproblemet (har du någonsin spelat Monopol med någon som inte förstår mer än att tärningen ska kastas). De bryter ständigt mot reglerna och stör balansen.

Set är här våra ”hjältar” träder in. De hyrs av en demonolog för att göra ett jobb som han vet är mot reglerna (det är därför han inte gör det själv). Och så hamnar de hos Vargarna.

För övrigt är detta baserat på en värklig händelse så se till att de spelar sina roller väl…

Raukkchim
Sann fader till alla Svartfolk

Ps. För er som inte har läst om Kung Arthur kan jag meddela att Mordred var Kungens oäkta son, född av Morgana, Arthurs halvsyster. Mordred fostrades till att störta sin far och ta makten men dräptes av sin far. Ds.

SPELET
Akt: 1
Inbrottet

Regnet smattrar mot trottoaren utanför den lilla puben "The Smiling Elephant" där ni sitter. På andra sidan bordet sitter en sargad, skitig man i slitna kläder. Hade det inte varit för sedelbunten han just lagt upp på bordet, hade ni varit säkra på att han var en vanlig uteliggare. Men det är han som har anställt er och det är han som betalar, det räcker för er del.
- Så, mitt namn är Hans Mhyller. Jag har lyckats spåra en gammal familjeklenod som min farfar lyckades spela bort. Jag försökte köpa tillbaka den, och la ett mer än skäligt bud, men han vägrade. Så jag blev tvungen att gå ännu längre för att återupprätta familjeäran. Det är därför jag har anlitat er. Det rör sig om en amulett i form av en orm som biter sig själv i svansen. Den är stor som ett två- punds mynt, och hänger i en kedja. Båda är gjorda i brons. Jag har undersökt lite grann själv och vet var han förvarar den. Den ligger i sakristian i St. Johans Kapell. Mannen i fråga är Fader Samuel Dodgeson. Kapellet bör inte vara bevakat nattetid och jag vill inte att prästen skadas. Jag ger er två tusen nu och åtta till vid leverans. Ni kan nå mig på min mobiltelefon på nr 055-53286616. Annars brukar jag sitta här rätt ofta, om ni vill något. Kan ni alltid fråga efter mig här.
Några frågor?

De tar jobbet. Detta är vad de jobbar med.

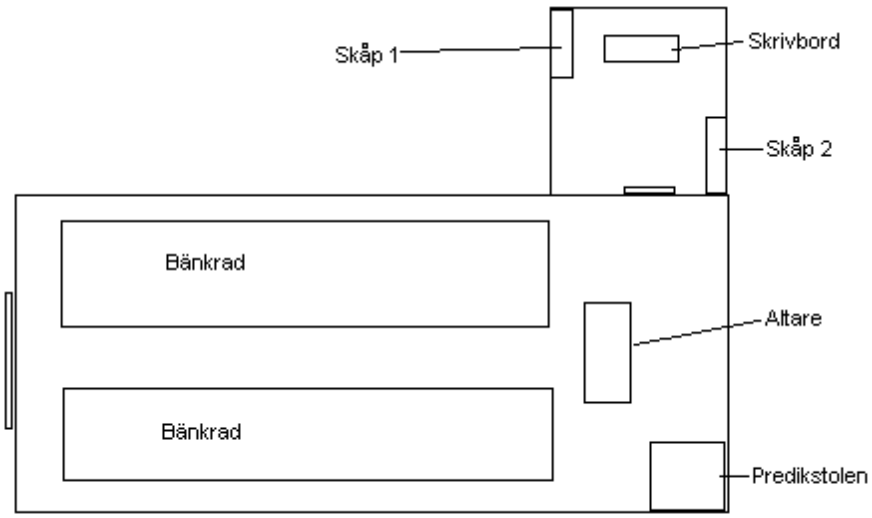
- Jag önskar er en trevlig kväll och lycka till mina vänner. Säger han och reser sig upp från bordet. – Hör av er när ni har utfört jobbet. Han vänder sig om och ger sig av ut i regnet.

Ok, för två tusen pund har de råd att köpa en karta, och att hitta St. Johans Kapell kräver bara att de är läskunniga. Far de dit och rekar kan de konstatera att låset inte är mycket att skryta om och lätt kan dyrkas. Inga larm är installerade och det ligger beläget i ett kvarter där folk inte bryr sig mycket om vad för folk som smyger runt nattetid.

Inbrottet

Det finns inga säkerhetssystem (det finns väl ingen som gör inbrott i en fattig kyrka).
När de väl kommer in är det tyst som i graven. Inte ett ljud hörs i den kolmörka salen. I skenet från de ficklampor jag hoppas att de har med sig, kan de se

kyrkbänkarna, altaret och predikstolen. Samt den lilla dörren i bortre hörnet, som troligtvis leder till sakristian.



Altaret är inte av något intresse. Ett par ljusstakar och någon duk. Inget av värde.

I Predikstolen ligger en Bibel, annars är det tomt.

Bänkraderna är tomma.

Skåp 1 innehåller lite allmänna högtids prylar. Bägare och sånt. Där står också en halvdrucken flaska whisky och ett glas.
Här ska Sara ha sin första lapp, med texten ”Se upp för hunden!”

Skåp 2 innehåller diverse högtidsskrudar och ingenting annat av värde.

Skrivbordet är rent. Men lådorna är låsta. Där finns de vanliga skrivbords innehålet (allt från pennor till gem), och i den översta lådan även ett litet tygpacket stort som en snusdosa (Det innehåller amuletten ordentligt inslagen) samt en lång dolk med en vågformad klinga som ser ut att vara fläckad av torkat blod.

Men när de kommer ut i salen igen:

- Det svaga ljudet av kloförsedda tassar mot det polerade stengolvet får er att stanna upp. Ur skuggorna vid dörren kan ni se två svagt glödande ljuspunkter. Deras röda sken får håret i nacken på er att sakta resa sig. Ljuspunkterna rör sig sakta och lösgör sig ur skuggorna. I det svaga skenet från gatulamporna utanför kan ni urskilja en stor svart hund. Den liknar en schäfer,

men den är för stor för det. Och dess hållning och rörelser påminner mer om en katt, men den väldiga puckelryggen får den att svagt påminna om en hyena. Vad det än är vill ni inte ta en närmare titt på den.

Djuret är inte en hund. Det kanske har varit, men nu är det något annat. Hur som hälst är den här och den vill döda. Det hjälper inte om de lämnar amuletten, den bryr sig inte om ett litet smycke. Den vill ha kött.

Jag förutsätter att de ska har vapen nog att ta hand om en liten jycke, så det ska nog gå bra. Men dom kommer inte långt. När de har kört ett par kvarter kommer en stor pick-up från en gränd och rammar dem. (Om de inte har någon bil får du modifiera den här delen). Bilen kör in i en vägg och blir okörbar. Alla utom en slås medvetslös. Vad som sen händer är beroende på vad denne person gör (men det leder till samma resultat).

1: Om personen springer iväg blir den förföljd av en man.
Du hör stegen eka bakom dig och det låter som om din förföljare närmar sig, men så tystnar stegen. Du sneglar över axeln och ser att du är ensam i gränden. Plötsligt faller du framåt av ett kraftigt slag i bakhuvudet och det börjar svartna för dina ögon. Det sista du ser genom vad som tycks vara en blodröd slöja är en människoliknande varelse, klädd i jeans, boots och med bar överkropp, som landar framför dig och viker ihop ett par korpliknande vingar på sin rygg. Han ser på dig, och hans ögon tycks flamma upp likt eld, och sedan blir allt svart....

2: Om personen stannar kvar och försöker försvara sina vänner, eller nåt liknande.
Du ser ett halvdussin män kliva ut ur bilen. De plockar fram diverse automatvapen och börjar röra sig mot er bil. Plötsligt faller du framåt av ett kraftigt slag i bakhuvudet och det börjar svartna för dina ögon. Det sista du ser genom vad som tycks vara en blodröd slöja är en människoliknande varelse, klädd i jeans, boots och med bar överkropp, som landar framför dig och viker ihop ett par korpliknande vingar på sin rygg. Han ser på dig, och hans ögon tycks flamma upp likt eld, och sedan blir allt svart....

<u>Förhöret</u>

Kylan av det iskalla vattnet som kastas över er får er att vakna till med ett ryck. era huvuden värker fruktansvärt och ni känner er öm i hela kroppen. Ni ser er

omkring och upptäcker att ni befinner er i en lagerlokal av något slag. Ni sitter bundna vi varsin stol i mitten av rummet. Runt om er står vad som mest liknar Hells Angles elaka storebröder. Grova ärrade karlar klädda i jeans och skinnjackor, och med armarna fyllda med tatueringar. Fram ur denna skara kliver en liten, kostymklädd, medelålders man. Han tittar på er med ögon som närmast tycks tycka synd om er. – Har ni någon som helst aning om vad ni har ställt till med? frågar han med en röst som påminner om en barnpsykolog. Firman kräver att vi överlämnar er. Och detta efter att vi hade lyckats klargöra att vi inte hade något med inbrottet att göra. Även om vi hade planerat något liknande, men inte där. Det är mot reglerna. Hur som helst var vi mer än villiga att gå med på det men Chefen ville inte det. Och nu har straffandet av de skyldiga tillfallit oss. Och vi fick dessutom röja upp efter er såpass att ingen utomstående kommer att känna till något. Så, då börjar vi. Vem anlitade er?

Detta kommer de att få ut ur RP, på ett sätt eller ett annat.
Var gång någon försöker ljuga skakar en av knuttarna, en kraftig skallig man med en korp tatuerad i pannan, på huvudet. Kostymmannen klappar till den som ljög och frågar igen.
När de fått reda på allt de behöver...

Mannen i kostymen stoppar handen innanför kostymen och drar fram en Desert Eagle.
- Jag är ledsen mina vänner, men ni skulle helt enkelt inte ha tagit det jobbet. En telefon ringer. Mannen vänder sig om och går mot ett bord i andra änden av lokalen. Han lyfter luren och ser oerhört nervös ut när han svarar. Ni kan se svettpärlorna ringla nedför hans ansikte. Ni hör inte vad han säger, men han ser mycket förvånad ut.

<u>Lapp 1</u> (Ges till valfri spelare)

”Du ser att sladden till telefonen inte sitter i något telefonuttag.”

Sl info: Det är Oden själv som ringer.

Han kommer tillbaka och ser på er med en blick som man kan tänka sig på en man som helt plötsligt fått veta att han var en hon. - Skär lös dem. säger han med svag knappt hörbar röst. Chefen vill att de städar upp efter sig själva. Ett sus av viskningar sveper genom lokalen. Men två enorma mc-knuttar gör som han säger. – Ok. Säger kostymmannen. Läget är som sådant, ni ska leta upp han som anställde er, och ni ska rapportera allt till oss. Vi kommer att hålla ögonen på er och om ni inte utför er uppgift kommer vi att släppa kontraktet på er och alla Samfund kan skaffa poäng på er. Det finns vissa regler, men då ni knappast

kommer att få tag på vare sig kemiska eller biologiska vapen, eller atombomber för den delen är det bara två ni måste veta om, och en har ni redan brutit. Det är att all typ av helig mark är fredad mark. Allt från kyrkor och tempel till gamla indianernas uråldriga begravningsplatser. Ingen form av våldsdåd får förekomma där, ingen stöld, inget vanhelgande, INGENTING! Det andra är att ni inte får berätta för omvärlden vad som försiggår mellan Samfunden. Om ni undrar om något, jag kan inte lova att jag kan svara men ändå, ring mig. Mitt namn är Mange Vidarsson, ni kan nå mig på 055-58726503. Så vänder de sig om och lämnar er ensamma i lokalen.

Det bör vara rätt mycket som rör sig i RPs huvuden vid det här laget. Och mer lär det bli.

Akt 2
Lägenheten

De måste alltså få tag på Hans. Det kan ske på några olika sätt. Man kan ringa honom och bestämma möte. Problemet med det är att han inte svarar på grund av att hans telefon har blivit stulen. Annars kan man fråga efter honom på puben och få reda på att han brukad gå ut med Helén, en av servitriserna. Hon är inte särskilt förtjust i honom längre. Allt hade varit perfekt tills han fick veta att hon inte var oskuld längre. Då gjorde han slut omedelbart. Hon kan berätta var han bor. Hon var aldrig in i lägenheten men hon hämtade honom där flera gånger. Lägenheten ligger på Qweens Way, våningen ovanför Burger King. Hans namn står inte på dörren, men om man frågar vaktmästaren känner han igen Hans utseende.

Hans lägenhet

Hans bor i en liten tvåa med kokvrå. Han har inga lampor och har tejpat igen alla fönster (han behöver inget ljus för att se). En stank av förruttnelse och instängdhet slår emot RP när de går in. Ett tjockt damlager ligger över vad de tror, men kan inte bevisa, är golvet. Ett svagt hasande ljud hörs från dörren i andra änden av rummet. Även denna dörr är låst, men inte så svår att dyrka upp. Detta är Hans sovrum. Det innehåller en säng och inget mer... Nästan... Där inne möts de av vad som tycks vara en katt. Eller rättare sagt en halv katt. Den har huvud, framben och framkropp, men sen tar den slut. Den är svart och de gula ögonen lyser hatiskt (supplajs). Den börjar fräsa och hasa sig fram mot RP.

Klarar de inte denna katt förtjänar de att dö här.

Hela sovrummet är täckt med klösmärken (även taket), inget av värde finns där. Om man söker igenom det andra rummet kan man hitta en människohand i kylskåpet, en blodig kökskniv i en skrivbordslöda och en lapp med texten:

Tempus Satisfactio
Sepulcrum des Mordred
7 Oktober

Vilket betyder:

Upprättelsens tid
Mordreds krypta
7 Oktober
(Men det har de ingen möjlighet att veta nu)

(7 oktober är om två dar)

Akt 3
Biblioteket (förhoppningsvis)

De ända sätten att ta reda på något om Mordreds krypta är att söka på Internet eller gå till ett bibliotek. Vid alternativ 1 hittar de bara till ett bibliotek i Soho. Och på alternativ 2 kommer dom av en händelse till rätt bibliotek oavsett var de befinner sig.
(En sådan situation borde var erfaren spelledare kunna fantera, annars förtjänar han att dö här ;)

Någonstans på vägen råkar de ut för en helt vanlig Amish Assassin (de kommer dock ALDRIG att se honom, de kommer bara att se rökmolnet och hitta vapnet).

En lapp skall skickas till Sara med texten DUCKA NU.
Om hon duckar kommer de att höra en dov smäll och en grovkalibrig kula slår in i väggen bredvid dem, om inte kommer de att höra en dov smäll och en grovkalibrig kula slår in i hennes vänstra (VIKTIGT) tinning (är du en snäll spelledare kan du låta den träffa någon annan stans och låta henne överleva (Det skulle jag dock aldrig göra)). När / om de vänder sig åt det håll skottet kom ifrån ser de ett stort svart rökmoln på taket till ett tvåvåningshus på andra sidan gatan. De lär ta sig upp på taket. Men då är skytten långt borta (de kommer inte att få tag eller syn på honom under några som helst omständigheter). Det ända som ligger kvar är en flintlåsmusköt.

När de väl har tagit sig i på biblioteket kan de ju börja leta. Och det finns väl tre sätt att komma fram till boken:
1 Kolla i hyllorna.
2 Kolla på bibliotekets dator.
3 Fråga någon.

Oavsätt vilket kommer de att möta på samma bibliotekarie, nämligen Ismael (om han dyker upp bakom en bokhylla och ser vad de letar efter, eller om han ser över deras axel när de knappar på datorn, eller om de frågar honom har samma effekt). Om RP av någon anledning försöker skada honom kommer de att märka att han inte fungerar så… Han bryr sig helt enkelt inte om kulor och annat trams.

När han fått reda på / fått syn på vad de letar efter säger han:
Det är inte många unga som är intresserad av fornengelsk mytologi nuförtiden. Jag blir så glad när jag ser att det finns folk som fortfarande bryr sig om vårt kulturarv. Jag har själv en liten samling med något svåråtkomliga böcker på kontoret. Ni kan få se dem om ni vill.

Det vill dom annars är de dumma och förtjänar att dö…

Han tar med dem till ett kontoret bakom disken och när alla har kommit in knäpper han med fingrarna och dörren går igen och låses. Han vänder sig mot rollpersonerna och säger:

Jag vet vilka ni är och vilket samfund ni jobbar för. Men nu vill jag veta vad ni gör här och varför ni vill ha upplysningar om Sepulcrum des Mordred.

Är de snälla och talar om vad de vet och vill, kommer han att hjälpa dem (de jobbar för olika samfund, Ismael är trots allt Jude, men de har samma fiende). Om de däremot är besvärliga kommer han att få det ur dem på något sätt och sen hjälpa dem (Räkna med att han har ungefär samma stats som Sauroman den Vite).

Han kan översätta lappen och tala om att legenden säger att Mordreds krypta låg ungefär där Oxfordstreets tunnelbanestation numer ligger. Det är platsen en förbannad plats som de flesta har undvikit i alla tider.
(SL. Info: Notera Förbannad, inte Helig… D.v.s. Skända fritt)

<u>Akt 4</u>
<u>Ring ring…</u>

Deras telefon ringer. Det är Mange som vill ha en lägesrapport. Om de talar om vad de vet, eller säger att de vill träffa honom säger han bara han att de ska stanna där de är så kommer de och hämtar dem. (Om inte är de fuckt) Och mycket riktigt, snart dyker det upp en svart van med några av de knuttar de tidigare träffade. (Notera att de inte behöver säga var de är, och det spelar häller ingen roll om de lämnar platsen, knuttarna hittar dem ändå direkt. Om RP frågar hur de visste var de var skrattar de bara och säger att de såg dem på radarn. Vilket om du har tur leder till att RP kommer att börja leta efter gömda sändare och dylikt (de har ju ingen aning om hur en gudomlig radar fungerar)).

Vanen har (förstås) inga fönster där RP sitter så de ser inte var de åker, men när de får stiga ur finner de sig stående i en lagerlokal inte helt olik den de tidigare varit i. De blir visade till ett kontor där Mange sitter bakom ett stort skrivbord fyllt med papper.
- *Slå er ner mina vänner. säger han. Jag har förstått att ni har något till mig (*vare sig de har sagt något om lappen eller inte*). Något av värde för oss.*

De är där för att visa honom lappen och tala om vad de vet, så jag antar att de gör det, men man kan inte alltid vara så säker med RP....
Men om han får de tittar han på den och säger till slut.
- *Det ante mig.*
Sedan ser han på RP och säger.
- *Ni har ett nytt uppdrag. Ta er till platsen den sjunde oktober, dräp allt som rör sig. Sterilisera hela lokalen. Rapportera till mig när ni är klar. Misslyckas inte. Några frågor?*
- *Bra, då kan ni gå. Men ta med er väskan där. Den kan vara bra att ha där inget annat hjälper.* Han pekar på en attaché väska vid dörren.

Ber de om mer vapen kan detta ordnas inom rimliga gränser (inget större än automatkarbiner).
De går ut och får skjuts till därifrån av vanen. Om de tittar i väskan ligger där en Colt Peacemaker med tolv något ojämna kulor av granit besmyckade med runor i snirkliga mönster som bränner om man håller dem i handen.

Akt 5
Blodbad...

När de tar sig till T-banan den upptäcker de att hela stationen är avstängd för reparationer… Låsta grindar är uppsatta vid alla ingångar. Hur de tar sig in är deras problem!

När de väl har löst det (det får de improvisera för det finns inte en chans i helvete att jag ska skriva ner alla tänkbara varianter) tar de sig ner till perrongen. Där är tyst som i graven (hi hi hi), om man bortser för det svaga mumlande ljudet som hörs från tunneln längs med spåret. (Går de inte dit får du väl improvisera dit nån mysko typ som går in i tunneln) Följer de tunneln kommer de efter ca två hundra meter till en uthuggen öppning i tunnelväggen. Det är därifrån mumlandet kommer, men det är nu starkare och kan nu tydas som något slags mässande. Om de velar blir det tråkigt för dig som spelledare så då kan du låta det komma ett tåg.
Väl inne finner de en gammal stentrappa som leder nedåt. Trappan är upplyst av facklor som kastar ett flackande sken på de gamla stenväggarna. Trappan vindlar nedåt säkert femtio meter innan den slutar i en fackelupplyst gång.

Lapp till Sara: ”VAKTPOST!!!”

Men den kommer inte nu, men strax.

Gången vindlar fram genom underjorden och svänger runt hörn i ett till synes osammanhängande mönster (det är det också). När de just passerar ett hörn står en man där. Han är klädd i en lång svart kåpa och där hans vänstra arm borde ha varit slingrar sig tre slemmiga tentakler. ”Ni är sena, men dock välkomna.” Säger han. ”Räck mig era händer och visa mig era inbjudan, så ni kan få skåda när klockan slår för vår tid.” Vare sig de ger honom sina händer eller om de inte gör det kommer han att förstå att de inte hör hemma där och han kommer att anfalla. Spela honom lagom mäktig. De ska kunna spöa honom men det ska inte vara lätt. Han tål mycket stryk men om någon provar med ”runpistolen” tvärdör han. Klantar de sig förtjänar de förståss att dö, men det har jag väl klargjort redan tidigare i äventyret. Eventuella skott kommer inte att uppmärksammas för en besvärjelse har lagts runt kryptan så att ljud utifrån inte ska störa ritualen. Går de vidare kommer de efter ytterligare hundra meter att nå fram till en tung ekport. Mässandet tycks högre här och det kommer från innanför porten.

Nu är det upp till dig att på ett målande vis beskriva vad de ser. Vi har alla en egen uppfattning om hur den ondskefulla demonframmanarritualen ser ut, och det skulle ge fel stämning om du skulle försöka framföra min. Men i det stora hela ser det ut något som det här:

En stor sal i vars mitt en stor stensarkofag är placerad. Sarkofagen fungerar som altare och på dess lock ligger den obligatoriska, blonda, lättklädda, storbröstade och drogade oskulden avsedd för offring. Vid altaret står den obligatoriska, kåpklädde offerprästen och i hans hand den obligatoriska, grymt formade,

offerdolken. Runt om i rummet har vi ett drygt femtiotal kåpklädda dovt mässande fanatiker.

Med andra ord: DAGS ATT ROCKA FETT!!!!
Pöbeln är vanligt ”Street scum” och de stryker med ganska lätt. Prästen kan inte skadas av kulor utan måste spöas ihjäl. Bland pöbeln finns vissa som är ”förstärkta”. Hur många och hur de är förstärkta är upp till dig att avgöra men ta inte i för hårt, de är trots allt inte klara än…

De borde få träffa på Hans Mhyller. För det sluter samman historien så fint. Han har utfällbara klor som han slåss med.

Men det viktigaste är att prästen skall lyckas! Han ska hinna offra oskulden och frammana Demonen (på ett lagom timat sätt). Demonen tar skepnad i form av en fyra meter lång humanoid reptilliknande sak med väldig käft och klor. Och framför allt är den odödlig (än så länge).

Det är för denna best de har fått ”Runpistolen”. Det krävs sju träffar för att demonen skall bli dödlig (det skall synas att de skadar) Har de inte sju kulor kvar är de FUCKT och kommer inte att överleva (Ge dem ett värdigt slut, de kom trots allt ända hit). Sen kan man rocka med vanliga vapen. Det krävs ca 50 fina träffar för att sänka honom. Varje skott från ”Runpistolen” utöver de sju första räknas som 10. Om de inte kommer på att skjuta med vanliga vapen kan Sara få en lapp med texten ”SKJUT!!!!”. Eller så kan du ju alltid låta dem dö (ifall du anser att de förtjänar det). Vid det här laget har pöbeln för länge sedan gett sig av. De må vara scum men de har en viss självbevarelse drift.
Låt det hela få ett lagom dramatiskt slut med gått om tid för coola repliker och sånt.

När/om de har klarat detta ringer Mange och säger: *Jag skulle vilja gratulera er för ett väl utfört uppdrag och jag skall hälsa från chefen han har lämnat gåvor er. Är ni redo för ert nästa uppdrag…*

SLUT

Skulle någon dö kommer de att färdas genom en lång ljus tunnel till ljudet av galopperande hästar, för att till slut nå en stor sal där de ställs framför en stor tron. På tronen sitter en skäggig man som saknar sitt vänstra öga. På hans axel sitter två svarta korpar och han talar med mörk röst: *Du kämpade väl mitt barn. Nu skall du festa med de som kämpat före dig…*

Sara Cooper

Du är VACKER, inse fakta! Långt mörkbrunt hår, långa ben, fina former, en som får män att drägla och säga osammanhängande meningar (de har trots allt bara blod så det räcker till att fylla ett huvud åt gången)… Du hade bra betyg i skolan och kunde ha gott långt, men någon tyckte annat…
Du växte upp i en rekorderlig kärnfamilj i en värld utan bekymmer… Sen började det… Ålder 13: Din familj rånmördas på allmän gata. Ålder 15: Din fosterfamilj dödas i en maffia uppgörelse. Du flyttar in med din farbror. Ålder 18: Han dör i en bilbomb. Ålder 19: Du utsätts för ett våldtäktsförsök på din första dait. Det tog mycket lång tid för honom att dö…

Den söta flickan du en gång varit är nu död. Det ända som finns kvar är ett kallt skal av vad som en gång varit en människa. Du saknar känslor för andra och bryr dig knappt om dig själv. Dessutom har åren utvecklat en viss paranoia. Du vet att någon är ute efter dig och det slår sällan fel (får du för dig att det står någon i garderoben med en pistol är det lika bra att sätta ett par kulor i den för då kan du ge dig fan på att det gör det). Du lever på vad du för tillfället känner för och har kommit djupt ner i den undre världen. Du gör allt från inbrott till indrivningar och du gör dem bra. Dina gamla skyttetroféer från skoltiden är sedan länge borta, men kunskaperna sitter kvar.

Du har slagit dig ihop med några andra tjuvar som du numer jobbar med. Att kalla dem vänner är väl att ta i, men de har visat sig vara bra att ha vid flertalet tillfällen när en Magnum inte hjälper.

Utrustning
Två Desert Eagle
Två Mikrouzi
En Magnum 45
Ett avkapat hagelgevär
Och TILLRÄCKLIGT med ammo
Mobiltelefon

Sean McGuire

Högsta betyg genom hela din skoltid. Tekniskt geni. Det fanns ingen maskin eller dator som kunde motstå din kärlek till dem. Du var alla föräldrars dröm… Utom dina… Din släkt var pubägare i tre generationer och som äldste sonen skulle du följa traditionen. När du gick och blev helnykterist slutade din far tala med dig. Han sa inte ett ord fören du skulle börja på collage. Då kom han och tryckte en fet sedelbunt i din hand med orden ”Här är ditt arv. För dig är vi döda från och med nu. Kom aldrig hit mer.”
Trots allt gick collage tiden riktigt bra, tills du fann spänningen i att ta sånt som inte var ditt. Detta växte till en alvarlig kleptomani. När de till slut kom på dig åkte du dit rejält. Men juryn tyckte synd om dig och du fick ”bara” två månaders fängelse… Men när du kom ut kom det riktiga straffet. För vem anställer en dömd kleptoman. Jo de som behöver hacka sig in i en databas, eller koppla sig förbi ett säkerhetssysten och så vidare. Ditt rykte växte och du hade hittat ett nytt liv.
Du är inte bra på det du gör, du är bäst! Allt teknik eller datorrelaterat är din specialitet. Du fann några likasinnade som du slog dig ihop med. Du har hjärnan och de musklerna, men det skulle du aldrig tordas säga i deras närvaro.

Utrustning
En Beretta
Laptop
En liten portfölj med alla möjliga och omöjliga verktyg, kablar och annat jox.
Mobiltelefon

Loretta ”Lottie” Andersen

”Stackars lilla barn, hela hennes familj brann inne men hon klarade sig…”
Men ingen tänkte på varför denna tio åriga flicka inte var i sin säng den natten…
”Insurance companies ruined, land lords getting sued. All cause of a wee little girl with a can of gasoline…”

Efter detta hamnade du på barnhem, där du snart fick… inga vänner. Det var något med dig som skrämde de andra barnen och du blev snart ett mobbingoffer. Så till slut skaffade du dig en låtsaskompis. Han hette Hubert och var en liten älva. Han var mycket vacker och ni lekte jämt (det var ju förstås bara du som såg honom och de andra barnen tyckte att du var konstig). Men Hubert lekte inte bara med dig, han lärde dig också saker, häftiga saker. Som att tillverka napalm och sprängmedel, om riktad sprängverkan och hållfasthetslära och mycket mer som han tyckte var bra att veta. Och du blev mycket bra på det.

Så åren gick och den fula ankungen blev en mycket… ful anka… Du blev kort och benig, blyg och tillbakadragen. Tonåren var grym mot dig och efter ovanligt mycke akne lämnades fula ärr i ansiktet och stora delar av kroppen. Mobbingen fortsatte och trots att Hubert sa åt dig att slå igen ville du inte. Så efter ett gräl mellan er gav sig Hubert iväg efter att ha givit dig ett långt rivsår längs kinden, vars ärr du ännu bär, fann man en av mobbarna strypt i sin säng. Alla barnen gav dig skulden och hotade med att du skulle dö. Den natten exploderade en gasledning av ”oförklarliga anledningar” och ingen överlevde… Och precis som när du dödade dina föräldrar stod du och såg på från avstånd.

Numer livnär du dig som tjuv i slummen och tar de jobb ingen annan vill ha. Du hittade tre likasinnade som slog dig ihop med. Vänner är väl att ta i, men de har visat sig vara folk du har kunnat lita på.

Utrustning
En Beretta
Allt möjligt som man kan elda eller spränga med.
Mobiltelefon

Andrew Scott

Sergeant Scott William Andrew.
Her Majesties SAS
Killed In Action
Age at death 26.

Detta är ett utdrag ur din militära dokument. Sanningen är att du lämnades utanför Bagdad under ett uppdrag 1998. Man förväntade sig inte att du skulle överleva ens när du for. Men det gjorde du, det enda som dog var din fosterlandskärlek. Så då tog ett liv under jorden där du kunde känna fina pengar på dina kunskaper. För en tid sedan slog du dig ihop med en skara likasinnade och började jobba med dem.

Du är en mördarmaskin. Den var det du tränades till och det är det du kan. Du är expert på i princip alla mordena vapen, men föredrar närstrid. Väpnad eller ej (du kan döda en man på minst 20 olika sätt utan att ens använda dina händer), det spelar ingen roll vilket, bara du får komma nära. Och det är din andra specialitet. Att komma folk nära, bluffa dig fram och övertyga folk om att du visst borde vara där…

Men trots denna bakgrund skrämmer ändå damerna i sällskapet dig. Den ena så kall, känslolös och grym. Och den andra så blyg och undandragen. Men det är något med henne som inte stämmer, den vansinniga blicken kan inte tyda på något gott.

Utrustning
En Beretta
Knivar (Alla former, storlekar, typer och färger)
Mobiltelefon