# **Sammanfattning**

I det här äventyret får spelarna uppleva Luna City med en noir känsla. Äventyret är relativt fritt med vissa scener som bäst placeras in i kronologisk ordning. Spelarna spelar ett gäng frilansare som av olika anledningar har kommit in i problemlösarbranschen. Deras jobb handlar ifrån allt mellan att spionera på människor till att ”övertala” andra människor att avstå från vissa handlingar. Äventyret inleds på frilansarnas kontor där de får presentera sina karaktärer för varann genom kontorssysslor och vardagsirritationsmoment. Där besöks kontoret av en man som naturligtvis avstår från att presentera sig, men hyr frilansarna att gräva fram smuts på Konrad Banner och tipsar frilansarna om tre platser som detta smuts kan hittas på. Frilansarna besöker de tre platserna i vilken ordning de vill, men poängen är att oavsett hur de går till väga så rotar de i saker som de skulle gjort bäst i att undvika. De drar till sig Konrad Banners uppmärksamhet och blir mötta av Konrad som hotar dem. Strax därefter blir frilansarna mötta av Konrads brors hustru, som uppmanar frilansarna att fortsätta med sin utredning. Detta ska föra spelarnas tankar till att det är hustrun som hyrt frilansarna från första början. Oavsett vad spelarna väljer blir frilansarna arresterade av Brödraskapet och förhörda, där får de en lista över alla elakheter de utsatt missionärer och andra tillhörande Brödraskapet för igenom hela äventyret. Som fångar får frilansarna ett sista val, de ska ”lösa” den interna konflikten i Banner familjen innan solen går upp annars jagar Brödraskapet ner frilansarna och gör väldigt otrevliga saker med dem. Spelarna väljer nu fritt sitt öde. Om de går emot Brödraskapet slutar det olyckligt, om de gör som de blivit tillsagda kvittar det om de dödar hustrun eller Konrad eftersom den andre parten blir dödad av Brödraskapet. Äventyret slutar när spelarna inser att mannen som först hyrde dem egentligen tillhör Brödraskapet och hela Banner familjens tillgångar är borttestamenterade till Brödraskapet.

# **Inledning och presentation**

Mutant Chronicles i sig är ganska välanpassat för ett noir äventyr. Världen har tagit ett antal steg framåt och sedan bakåt sen vår egen tid. Det finns knappt någon elektronik längre och den som finns har väldigt få människor råd med. Enorma korporationer styr över de flesta människor. Konspirationer och hemliga affärer är vanligheter och knappt någon människa kan ta ett steg på gatan utan att befinna sig under Inkvisitionens vakande öga. Världen har alltså mycket gemensamt med vår egen, förutom att den är smutsigare, mörkare och diesel och ångmotorer tillhör vanligheterna som hjälper till att försura tillvaron för miljontals människor.

Jorden räknas som obebodd (trots att ett litet antal människor har överlevt kärnvapenkriget och bor kvar), istället har mänskligheten nått ut bland de andra planeterna i solsystemet. Merkurius, Venus och Mars är de stora populationscentrum som finns.

Jordens måne har däremot gått en alldeles egen väg. På Luna (månen) finns Luna City, en av mänsklighetens största populationskoncentrationer. Här har Brödraskapet sitt hem och alla Megakorporationer har sökt sig dit för att fjäska in sig hos Brödraskapet av olika anledningar. På Luna (och överallt annanstans, men på Luna mest) är det pengarna som styr. Har du inga pengar så är du ingen. Har du lite pengar så drömmer du om mer pengar. Har du turen att faktiskt ha råd att bo i en lägenhet med rinnande varmvatten och el räknas du som en av de lyckligt lottade. Arbetares rättigheter tillhör fablerna från planeten människan lämnade bakom sig och de människor som vill göra andra människor tjänster utan betalt är antingen galna eller tillhör Brödraskapet (eller både galna och tillhör Brödraskapet). Den som vågar yttra ett ord mot Brödraskapets ledare, Kardinalen, är antingen väldigt rik eller väldigt självmordsbenägen i Luna City.

Gängstrider, företagsspionage, polisbrutalitet, svartsjukedraman, mord, rån, bränder, knarkförsäljning och kidnappningar tillhör de vardagliga brotten. Det sker även massvis med ekonomiska brott, beställda mord, beställda kidnappningar, muthärvor och mycket mer som aldrig uppdagas.

Mitt i allt detta kommer spelarna in. De spelar Frilansare, d.v.s. människor som inte tillhör någon Megakorporation alls, och de har det inte alltför väl ställt. Spelarna är nämligen av lite råare kaliber än alla ärliga arbetare och som många andra råbarkade typer är för många dörrar stängda för dem. De har inte haft något annat val i livet än att vända sig till frilansandet och att tjäna snabba pengar på att göra rikare människor, företag och varandra tjänster oavsett vad dessa kan vara så länge de får betalt. Alternativet är naturligtvis att de lever barskrapade på gatan eller ruttnar bort i en fängelsecell.

# **Spelarkaraktärer**

All info inom paranteser ges endast till spelaren som ska spela karaktären ifråga.

Ken Dunner - **The funny guy**

(killen som är ute efter hämnd)

Bakgrund: Kommer från en tämligen liten familj där modern dog när Kens syster föddes. Har aldrig lidit nöd eller varit fattig i hela sitt liv förrän när den riktiga olyckan inträffade i familjen (pappa hittade honom i säng med sin syster, var en olycka eftersom pappan inte skulle komma hem så tidigt).

Pappan drog senare in systern i Brödraskapet och gick själv med där. De är båda missionärer nu och predikar om hur Ljuset kommer befria oss alla från jordelivets bördor (t.ex. köttets lustar).

(musklerna har räddat ditt liv så du är skyldig denne en stor varm en så att säga, och du är inte alltför förtjust i varken Brödraskapet eller missionärer)

Egenskaper: Kan inte vara allvarlig. Ser bara ironi och skämt överallt.

Soft spot: för människor som kan hjälpa honom att hämnas.

Marcus Deck - **Brains**

(den omoraliske ambitiöse)

Bakgrund: Har egentligen aldrig gått hungrig, inte varit rik men inte varit utfattig heller. Har dock alltid varit mobbad av andra större och starkare typer. Därför har du fått använda din list för att klara dig ur de flesta dåliga situationer, och som en smart och ”pålitlig” vän har du alltid lyckats klura ut olika lösningar.

(Har vuxit upp tillsammans med ledaren och är en gammal barndoms kamrat, dock fick ledaren alltid all ära trots att det var dina idéer och ditt arbete som gjorde att ni lyckades genom livet. Han fick allt medan du fick nöja dig med stryk och öknamn dock har ledaren alltid behandlat dig väl och han verkar faktiskt se dig som en vän dock kan du inte låta bli att önska att du var han, mer korrekt att du hade vad han har)

Egenskaper: ett omoraliskt rövhål som bara vill ta sig upp i världen

Soft spot: pengar = makt, därför är människor med pengar bra människor

Albert - **Gamla lurifaxen**

(överlevaren)

Bakgrund: Gammal gubbe som överlevt det mesta, LC har alltid varit ditt hem. Du växte upp som en gatunge och lärde dig alla snaror och fällor som istället dina vänner råkade ut för. I vissa fall var du tvungen att vara just dessa snaror och fällor för att själv klara dig.

Egenskaper: Slug som räven, men dödar aldrig någon (mord = problem, dra stela och tråkiga historier om sitt hårda liv på gatan), kan ibland bli förbisedd när spelarna spöas av gorillor eller blues.

Soft spot: För unga och utsatta barn

Charlie Danton - **Musklerna**

(hederskomplexet)

Bakgrund: Du har kämpat och slagit dig fram genom hela livet. Du lämnade din familj tidigt eftersom du visste att de bara höll dig tillbaka med sin amoral och oärlighet. Du ger aldrig upp.

Egenskaper: Tror stenhårt på heder och ärlighet, blir förbannad över folk som går bakom ryggen på andra och ljuger och håller på. (du tog en hård en för en snubbe som verkligen behövde det, the funny guy, han hade nämligen aldrig överlevt fängelset.)

Soft spot: För hjältemodiga personer (såna som offrar liv och lem för rättvisa och dylikt)

Marty Fly - **Ledaren**

(mommas boy)

Bakgrund: Du har alltid varit herr duktig och gjort som du blivit tillsagd, samt fått riktigt sweet belöningar den vägen (tjejer, jobb, allt möjligt). Du har alltid haft allt: utseende, vänner, mat men inte pengar. Har också alltid ställt upp för vänner och familj, oavsett vad saken gällde.

Egenskaper: Vill bara vara en i gänget-personlighet.

(Du älskar frilansar livet! Särskilt den bild av frilansarna som böcker, tidningar och filmer målar upp. Frilansar livet är din stora dröm och du älskar det mesta med det. Dock är ju frågan om dina fantasier har något med verkligenheten att göra? Du har en pistol, den är väldigt fin och är i stort sätt oanvänd, du har den mest som utsmyckning. För trots allt vilken frilansare vore du om du inte hade en pistol? Du hatar ljudet och krutlukten gör dig illamående. Dock är det din rädsla för att döda någon som gör att du aldrig använder den. Du har en väldigt häftig trenchcoat, den är lite sliten och lite grå i färgen men du har haft den ute i det frätande regnet och den har en viss frilansar status!)

Soft spot: för modersgestalter

# **Platser**

Kontoret

Liten skrubb, gammal sliten byggnad, ny telefon! (och brandfarlig), gasledningar i väggarna som skakar när grannarna lagar mat. Tunnelbanan skakar också huset med jämna mellanrum. Litet kök, madrasser gömda i garderoberna. Luktar mögel och instängd svettig man. Och det regnar utanför, alltid!

Borta bra men hemma sämst. Sp har iallafall en plats under tak att vistas på och där de inte blir bortkörda av vare sig polis eller vakter. Ett stort plus att Sp har haft råd med en egen telefon (även om det blixtrar och knastrar i den) då inte många har råd med dylika extravaganser.

Händelser:

1. Telefonen ringer, en missionär i linjen. Han frågar Sp om de betalat tiondet till Brödraskapet än, då detta inte står registrerat på deras nummer (jfr med dagens telesäljare som raggar pengar).

2. Kaffemaskinen bråkar, detta är en av livets stora sanningar i precis samma anda som att det frätande regnet gör stora hål i taket och sipprar in på kontoret vid stora skurar.

3. Hyresvärden vaktar i korridoren utanför. En synnerligen bitter tant som väntar på Sp's hyra sedan en månad tillbaka. Vill Sp ta sig ut utan konflikt måste de vänta tills hon är borta eller använda fönstret.

4. Gallant knackar på (tanten är iväg i ett annat ärende just då). Sp får sitt coola uppdrag.

Droghålan

Klassiskt bauhausområde; alla hus i betong, gotisk stil och till och med skyddsvärn på taket. På fasaden hänger en gammal väderbiten skylt med namnet” Schwarzwald” skrivet på. Trälar och ofrälse kommer och går till puben i byggnaden, dock genom två olika dörrar. Ofrälse går naturligtvis via framsidan medan trälarna får gå runt krönet på byggnaden och använda sin egen ingång. Sp är gäster och får ta de ofrälses ingång.

Baren på insidan är delad av en klar och tydlig gul färgstrimma. Trälar håller till på sin sida i hörnet, med sin egen bar medan de ofrälse har tillgång till större delen av lokalen och sin större och finare bar. Härinne tillhör det kutym att trampa ÖVER linjer, ej på, annars anses gästen vara ofin även enligt trälars mått mätt. Lustigt nog pratar dock både trälar och ofrälse med varann och är trevliga mot varann, men de köper drycker endast i sin egen bar. Det verkar finnas en ritual av att behöva kringå varann, även på toaletterna som också är delade med gula strimmor.

Bakom baren finns ingången till droghålan. Gäster behöver naturligtvis ett lösenord för att komma förbi arbetarna på platsen och igenom bakom den helt vanliga dörren bakom baren. Bakom dörren leder en trappa ner och gästerna får gå igenom gå genom frysbox där de frågas efter lösenord igen.

I droghålan är det praktiskt möblerat i blandade stilar från flera åldrar. Det finns naturligtvis ett VIP hörn med divan och kuddar och annan lyx såsom förhängen och fotbad. Gäster, särskilt nya gäster, uppmuntras av värdinnan att sätta sig ner för att bli serverade.

Händelser:

1. Sp gör en blunder och drar åt sig hela barens uppmärksamhet. Detta kan variera, det finns många olika sociala blunder ovetande gäster kan göra i Bauhaus. Att bara trampa på en målad linje eller behandla en träl med för mycket respekt däribland.

2. Bartendern vill veta vilken Korporation Sp tillhör. Att inte tillhöra en Korporation är värre än att tillhöra fel Korporation. Detta kan avgöra om de får lösenordet till droghålan.

3. En missionär utanför stoppar Sp och gastar om alla kätterska saker som sker i Schwarzwald. Bara hitta på, missionärer tycker om att demonisera saker de inte tycker om. Missionären följer efter Sp till tunnelbanan och tycker de minsann luktar haschrök.

4. Värdinnan i droghålan vill att Sp deltar i aktiviteterna. Huruvida de gör detta eller ej är helt upp till dem, men de ska veta på förhand att Brödraskapets stora ugnar i källaren används till just knarkare också. Värdinnan ger Sp information i utbyte mot pengar eller tjänster (att jaga bort den irriterande missionären utanför kan vara en bra tjänst).

Info: Konrad dyker upp ibland och brukar gå raka vägen till droghålan. Väl där brukar han spendera en del tid i VIP sektionen (Konrad brukar hämta sin bror Wilhelm därifrån, och ibland skriks det så andra gäster störs men värdinnan har ett intresse av att Konrad ska sluta jaga en av hennes bästa gäster).

Barnhemmet

Klassiskt slitet barnhem, elände och misär inomhus, barnen undernärda och har en framtid som trälar. Gård som lekts på en gång i tiden, men inspärrad mellan två stora Bauhausföretagsbyggnader. Järnväg ovanför gården, men genom en glipa kan man se katedralens spiror i fjärran. Hela huset i princip ligger i en gränd.

Inomhus, kvalitet en gång i tiden men nu är väggar och tapeter tejpade fast. (Hit har släkten Banner dumpat sina oäktingar i åratal.)

Händelser:

1. Moor erbjuder Sp den klassiska dealen, de kan få vara ensamma med ett barn som de själva väljer i en timme. Mot en liten betalning.

2. Om Sp blir oskötsamma, då tillkallas Blues snabbt till platsen och Sp får slå sig ur situationen (eller få stryk, det är ju faktiskt polisen i området som alltid har rätt. Vidare kommer polischefen förneka all vetskap om barnhemmet och allt som hänt däri – Bauhaus bryr sig mer om sitt anseende än föräldralösas elände).

Info: Konrad dyker upp ibland och sitter i ett rum med ett barn som heter Lukas. Vad som sker i rummet vet bara Konrad och Lukas. Lukas i sig går inte att få tag på utan att göra Moor sur.

Gränden

Rykten om att ”folk vet saker” i gränden. Hundratals konstiga människor på plats, kriminalitet, knark, m.m. Ligger bara 20 meter ifrån en städad gata. Eagle Ear Harry söker direkt upp Sp. Om Sp själva söker upp knarklangare så tror folk de är snutar, trehundra pers stirrar på dom och Eagle Ear Harry räddar Sp.

Eagle Ear Harry hämnas så hårt han kan om Sp är elaka mot honom.

Händelser:

1. Sp blir erbjudna knark. Hitta på ett konstigt namn på nåt knark, och erbjud detta till Sp. Kan nämnas att Brödraskapet tycker att bara Kättare knarkar.

2. En missionär predikar för Sp om köttets svagheter och hur Sp borde bege sig ifrån denna ondskans boning (alla andra i gränden har vant sig vid missinären och verkar inte bry sig).

3. Sp iakttar ett rån/misshandel. Tre fula personer ger sig på en yngre man, de slår, sparkar och snor hans skor innan de springer iväg (såvida inte Sp ingriper).

4. Sp blir erbjudna sex. Det kvittar fullständigt om det är en tjej, kille eller person med ett djur som erbjuder detta. Pimpen som står bakom kommer kräva pengar om Sp nekar.

5. Eagle Ear Harry räddar dagen. Oavsett vilka trubbel Sp hamnar i så kan Harry få Sp ur knipan genom att bara prata om hur han ska visa de dumma turisterna tillrätta. Sp måste dock först komma överens med Harry.

Info: Eagle Ear Harry vet ALLT. Han förklarar gärna mycket om vad som sker, bara hitta på en massa utsvävade teorier om hur Capitol poliser håller i Luna Citys största bordell. Eller hur Bauhaus blues egentligen alla är kloner av den förste Kurfursten. Släng ibland in sanna fakta om hur Brödraskapet alltid ser ALLT som händer i Luna City, eller hur Cybertronics återuppväcker de döda med sin hjärnstråle. Om Sp kör fast senare så kan Eagle Ear dyka upp utanför gränden och lotsa Sp vidare (han har precis hört ett rykte då, osv). Ifall Sp inte tagit reda på detta på egen hand så är det Eagle Ear Harry som berättar att Konrad (och andra Bauhausädlingar) brukar gå till rehabcentret med jämna mellanrum där de håller sina chip i hjärnan uppdaterade för att kunna fjärrstyra Lunas hela ekonomi.

Polishuset

Polishuset ligger i Bauhausområdets tjänstecentrum, tillsammans med sjukhus, apotek, brandkår, m.m. Byggnaden är en fristående byggnad som vetter mot en större välpolerad gata och omges av mörka gränder. Byggnaden är i typisk Bauhaus-stil med tjocka betongväggar och golv. I Bauhaus brukar rättvisa skipas av poliskåren, Blues, på plats och därför fungerar polishuset mer som ett administrativt centrum och tillfälligt fängelse. Det ryktas ofta om att Blues brukar skipa mer rättvisa i gränderna med en batong än vad brottsfall hinner registreras med penna och papper. Det är nästan tomt i den kala grå receptionen, men några medborgare verkar ha letat sig hit och är i färd med att fylla i papper vid bänkarna. Receptionisten är en gammal Blue med vitt skägg, endast ett öga, en arm och lappad uniform. Han ger Sp en elak grimas när de stiger in.

Händelser:

1. Sp blir trakasserade av receptionisten. Sp tillhör inte Bauhaus, därför är de lägre stående än trälar i receptionistens öga. Använd din fantasi när du förolämpar Sp, gärna ofta och mycket.

2. Polischefen undrar vad för ståhej som pågår. Vilken tur, det är just denna man Sp ville träffa.

3. Medborgare anmäler Sp för nedskräpning (Sp har ju smutsiga skor). Bara att betala böter eller få stryk...

Info: Lycka till! Polischefen kan respektera ärlighet och heder, men det finns inte en chans i Kardinalens heliga galoscher att han kommer berätta om allt smuts som Bauhaus ädlingar sysslar med. Istället kommer polischefen att varna Sp från att fortsätta med sin undersökning (han ser gärna till att Blues jagar Sp emellanåt ifall de syns för mycket i Bauhaus områden).

Rehab

Rehabcentret ligger i utkanten av Luna City. Hit kommer alla rika människors familjemedlemmar som diskret måste vårdas tills de skärper till sig och kan ansluta sig till det normala samhället igen. Bland de rika skämtas den här platsen om som “spa-semestern”, eftersom de återkommande kunderna simmar ständigt i sina uppkastningar. Byggnaden ser ut som en typisk klinik fast med höga elstängsel runt och vakter på patrull. Insidan är sjukhusgrön och personalen vandrar runt i rena vita klädnader. Den som inte skräms bort av den deprimerande synen får snabbt tala med föreståndaren som mer än gärna hemlighåller all information om sina gäster. Efter lite “frivilliga gåvor” får spelarna träffa personen de söker, Wilhelm Rupert Banner.

Händelser:

1. En av Sp blir igenkänd utanför centret, fast som en actionhjälte vid namn John Bale. Pressen OCH fans kan svärma över Sp'n. De undrar naturligtvis varför självaste John Bale befinner sig vid ett rehab.

2. Sp får möta Wilhem Rupert Banner, och denne hittar på allt möjligt skumt skitsnack om sin bror Konrad. Detta eftersom Konrad ständigt placerar Wilhelm på behandlingshemmet mot dennes vilja (men detta behöver inte Sp få veta just nu).

Info: Inget som egentligen stämmer. Wilhelm hatar Konrad för att denne alltid ska släpa honom ifrån droghålor och sätta honom på rehab. Därför är Wilhelm tämligen arg och uppjagad och genom abstinensen tror han att Sp från tidningen så han passar på att smutskasta Konrad så mycket han kan. Konrad är ju världens sämsta bror som aldrig bryr sig om någon annan än sig själv, Konrad är ju faktiskt gift med en ”icke ärbar kvinna” från en annan Korporation och Konrad måste ju faktiskt konspirera mot självaste Brödraskapet med sina kättarpolare, tycker Wilhelm.

Brödraskapets källare

Det här är kanske den mest spännande platsen att vistas på. Här bekänner nämligen ALLA sina synder för Brödraskapets inkvisitorer, oavsett om de begått dem eller inte. Många gånger räcker blott att inkvisitorerna för hit människor för att de ska sjunga, men i andra fall behövs mer aggressiv vertalning. Använd din fantasi när du beskriver den här platsen. Beskriv platsen gärna subtilt med underliggande hot och mörker mer än direkta t.ex. kroppsdelar som ligger lösa.

Här kommer Sp också ha mindre utrymme att spela på, därför rekommenderas du att ta en mer aktiv plats som berättare än vad du kanske gjort tidigare. Detta tills munken kommer och pratar med Sp och ger dem tillfällen att spela på.

Cybertronicsbanken

Glasbyggnad med tjocka glaspelare inuti, golv av svart marmor, väldigt minimalistiskt elegant, kliniskt rent, luften inuti känns lätt att andas, skönt att vara därinne, tyst och lugnt, nästan onaturligt lugnt. Bara EN expedit, sitter bakom ett svart marmorbord, alltid leende och artig och med stort tålamod. Berättar mer än gärna om alla banktjänster Sp kan ta del av. ”Organdonationer” kan kommas överens vid lån. Hon vinkar vidare till ett förstklassigt kafé på ovanvåningen, så fort Sp kommer uppför trappan ser de Konrad och kusinen.

Härinne sker inte direkta händelser utan omgivningen reagerar på hur Sp sköter sig.

1. Konrad har precis gjort bankärenden och vill nu prata lite med sin kusin. Helt naturligt, men kan verka ha skumma affärer. Om Sp smyger närmare hör de kusinen tipsa Konrad om att ”göra sig av med konkurrens”, mm som kan misstolkas.

2. Konrad beger sig iväg men kusinen stannar (han jobbar ju på banken). Om Sp följer efter Konrad då ser Sp hur vanligt folk är informella och kärvänliga med Konrad. Till slut möter Konrad Sp på öppen gata, omgiven av massor med människor som älskar honom, och ber Sp att dra åt skogen.

3. Om Sp stannar, och har skött sig bra får de prata med kusinen. Professor Banner svarar på frågor om Konrad, och varnar Sp om ”större aktörer som de inte förstår”. Professorn ställer också motfrågor (vilka Sp jobbar för, osv).

4. Om Sp stannar och har skött sig dåligt, tillkallas CyberSecurity som vänligt men väldigt bestämt kastar ut Sp i den rena nystädade gränden bakom banken.

CyberSecurity övervakar banken dag som natt. Deras mekaniskt förstärkta säkerhetsvakter behinner sig inuti de till synes genomskinliga glaspelarna och dyker upp på under två sekunder. Om du vill jävlas med Sp kan du låta en Sp råka se en ”synvilla” av en tungt rustad robot mitt i en av pelarna (vinkeln och solljuset påverkar optiken).

5. Om Sp försöker råna banken så vaknar Sp upp utanför Katedralen, springades mot den med vapen i händerna och folk runtom börjar skrika i panik medan en svart skåpbil snabbt gasar iväg.

6. Övrigt: Om Sp berättar för folk att de pratat med Cybertronics så blir folk paranoida och undviker Sp.

Info: Professorn försöker mer klura ut vilka Sp är och vad de vill än att själv ge ut information. Ifall Sp sköter sig snyggt kan du belöna dem, oavsett om Sp sköter sig snyggt eller dåligt kommer professorn att skvallra för Konrad.

Tunnelbanan

Tunnelbanesystemet är det absolut bästa transportmedlet för alla i Luna City (såvida dessa ”alla” inte råkar ha råd med egen bil, flygplan, helikopter, luftskepp eller vadsomhelst med hjul och motor för isåfall är det att föredra). Tunnelbanorna varierar i utseende beroende på i vilket område de är. I Bauhausområdet är de prydliga och i stort sett rena, med statyer av Bauhaus hjältar och ibland affischer från Brödraskapet. I Cybertronicsområdet är tunnelbanorna enkla, raka, utan prydnader och bland det renaste som någonsin skådats. I Brödraskapets område är tunnelbanorna hela men inte rena, men har istället gott om inspirerande affischer i andan ”Brödraskapet ser dig” och ”Bekänn dina synder”. I ”fria” områden är dock tunnelbanorna smutsiga, söndriga och oftast hem åt många färgstarka karaktärer.

Händelser:

1. På väg till barnhemmet - vanlig fredag, folk tar inte någon vidare notis om Sp. Plötsligt dyker en flicka upp som stöter på the funny guy. Hon tycker Sp är riktigt coola och vill inget hellre än att bli frilansare precis som Sp (hon går därifrån först när hon får pengar så hon kan köpa knark till pappa, vilket hon kan berätta efter mycket om-och-men).

2. På väg från Schwarzwald – En Blue stoppar Sp och vill veta vad de gör där. Han har haft en dålig dag och tar ut detta på Sp. Han skriver böteslappar till höger och vänster, bl.a. böter för ”ful på en fredag”, ”uppkäftighet”, ”dålig uppsyn” och ”nedskräpning”. Alla böter kan betalas/överklagas i polisstationen men om Sp inte gör antingen eller så blir de efterlysta i Bauhausområdet och polischefen kan senare räkna upp alla böter Sp dragit på sig (ja, i Bauhaus har man stenhård koll på kända kriminella).

3. Valfri plats – Missionär stoppar Sp och tycker synd om dem. Missionären berättar detta för Sp och försöker trösta dem med att allt kommer att bli bra (inga hot eller andra avsikter, detta är i princip den enda missionären som varken vill omvända eller ha pengar från Sp). Missionären ställer gärna upp och berättar för Sp hur de kan förbättra sina liv, förutsatt att Sp frågar om detta först.

# **Spelledarpersoner**

Spelarna ska träffa de flesta av dessa personer, endast Helias Murdoch är svår att komma åt men hon kommer ge mest och djupast bakgrundsinformation om konflikten inom familjen.

Konrad Banner:

Poster-boy för Bauhaus. Herr perfekt i alla avseenden, och har faktiskt inga mörka sidor alls förrän spelarna rotar i hans göromål och sprider lögner om honom. Han är en man av folk och lever som han lär. Han är älskad av många till och med hans fiender gillar han och respekterar honom för det mesta. Han är en man i 30 års ålder, lång och reslig medbredda axlar och en smidig men muskulös byggnad. Han är gift med Helias av Murdoch som han älskar djupt och försvara ifrån förtal och onda rykten om hennes Imperial arv. Han älskar sin bror djupt och gör allt för att hjälpa honom, här bryr han sig väldigt lite om vad folk tycker utan han är en bror som bara vill sin lillebror väl. Hans känsla för plikt och heder är extremt stark vilket har lett till att han anser sig skyldig till att ta hand om sin fars oäktingar . Han kommer inte skada spelarna oavsett hur hemska rykten de har spridit om honom. Om spelarna skulle välja att bära hand på honom kommer de att få stryk snabbare än en hund blir upp äten i kloakerna dock kommer han att inte döda dem. Skulle spelarna välja att förklara hela situationen föresatt att de lyckas få honom att tro dem och villiga att lyssna, kommer han att bli väldigt förvirrad och försvinna iväg för att ta reda på vem som är ute efter honom.

Helias Murdoch:

Konrads fru, vet allt om konflikten mellan bröderna och Sophie. Spelarna kommer aldrig att tala med henne men hennes gifte mål med Konrad är ett skäl till många misstankar inom båda korprationerna. Giftermålet ses som en affärsuppgörelse och att Banners familjens egendom på sista tiden tycks har blivit skonade ifrån imperials aggressiva affärstaktiker upplevs som ett bevis på denna hemliga allians mellan Banners familjen och klanen Murdoch. Andra tror att Helias egentliga uppgift förutom att korrumpera Konrad är att stjäla Bauhaus hemligheter och försvars information åt Imperial och sin klan. En riktig envis och påhittig grupp kan få tala med henne en kort stund på telefon. Hon kommer att artigt svara på frågorna undvikande och kommer efter en kort stund råka nämna att hon ska iväg för att träffa sina släktingar.

Info: Helias kan berätta att alla affärer håller på att gå åt skogen (hon menar den generella ekonomiska situationen på Luna, men naturligtvis tycker hon att hennes familj är värst drabbade av alla efter att ha förlorat den där 0.01% vinsten). Hon planerar även semester i San Dorado, på ett spa som ägs av Capitolpolitiker (vet ej hur mycket resan kostade men för henne är det som om det vore gratis, vilket hon gärna säger ofta och utdraget för att skryta).

Wilhem Rupert Banner:

Konrads bror, drogberoende, in och ut ur avvänjning. Wilhem är en livsnjutare och en mycket elak person. Droger, sex, alkohol och mycket annat är hans melodi. Det är Konrads omtanke som har hållit honom vid liv så här länge. Han är en konstnär i botten men har tappat intresset, livet som odugling passar han bättre. Han är en skicklig utbrytare och den tid han inte spendar på rehabilitering för sina många olika beroenden tillbringar han på Schwarzwald. Han är deras favorit kund och de tänker se till så att det förblir så. Om spelarna talar med han så kommer han att vara fruktansvärt otrevlig och överlägsen i tonen. De kan få honom att tala genom att få honom påverkad. Vare sig det är genom alkohol eller droger kommer den god Wilhem att var väldig tacksam och extremt samarbetsvillig dock kommer han att inte säga så mycket sammanhängande saker och risken är lika stor att han pratar om saker som helt är tagna ur sin kontext. Skulle spelarna träffa Wilhem på rehabiliteringen kommer personalen att ingripa om de får honom påverkad och som en tacksam bonus kommer de att informera Konrad om vad dessa allt för vänliga frilansare ha för sig med hans älskade bror. Wilhem är en smal och klent byggd person med skarpa men vackra drag, han klär sig elegant och bär sig själv med klass. Han hatar Konrads fru med passion och tvekar inte att sprida eller säga elak saker om henne eller hennes klan.

Wilhem är ett as, och bjuder Sp honom på nåt så tar han det direkt och Wilhelm blir hög (även av sprit) och Konrad blir ännu mer förbannad på Sp.

Sophie Banner:

Wilhems fru, modell, satmara och förfogar över Wilhelms alla tillgångar. Hon hatar Konrad och hans fru med extrem passion. Hon kommer att försöka få med sig spelarna på sin sida och kommer att hjälpa dem att hitta skit på Konrad, hon kommer till och med att ljuga ihop historier. Hon kommer under äventyrets gång att försöka lirka ur spelarna vad de vet, först genom list och kvinnlig charm om detta inte räcker så kommer hon att försöka muta dem. Till sist kommer hon att hota dem till livet. Hon kommer att skicka gorillor på spelarna för att banka ur dem allt dem vet. Hon är lika intresserad av vad de vet om Wilhems förfarande och kommer att döda för att se till så att det inte läcker ut. Hon är en kvinna runt 20 år och det enda som utmanar hennes skönhet är hennes hänsynslösa makthunger.

Om Sp pratar skit om Wilhelm så blir hon ”aggressivt defensiv”. Hon vill också ha mer skit på Konrad. Hon ska misstänkas för att ha lejt Sp, och vill vara familiär med Sp. Hon vill att ”Gallant” kör fram bilen och pratar om Gallant hit och dit, få Sp att tro att hon lejde dom men egentligen är det bara ett vanligt namn.

Professor Banner:

Konrads kusin, avhoppare till cybertronics, vet allt om vem som ärver vad i Banner familjen (han är själv inte en av dom). Den gode professorn kommer att umgås med Konrad under bank scenen och om spelarna sköter sina kort väl, vilket innebär att vara smarta och försiktiga kan det närma sig Cybertronics professorn med lite frågor. Han kommer att svara artigt men kort och kommer till en början ställa mot frågor för att se vad de gå för. Om detta inte väcker hans intresse för dem kommer han att vinka bort dem efter en stund. Om de på något sätt väcker hans intresse kommer han att svar på deras frågor men han kommer att fortsätta att ställ mot frågor. Han kommer att avslöja att Konrad ofta gör affär med många olika korprationer i hemlighet för att maximera familjens vinster. Han kommer att erkänna att han försöker få Konrad att hoppa av till Cybertronics. Om spelarna är otrevliga eller rent av hotar honom kommer han att kalla på hjälp som kommer inom några sekunder i formen av civil klädda cybersecurity som kommer att slå blå sönder och samman och påpeka för dem att de veta allt om dem dock det enda det vet om den gamle lurifaxen är dennes namn. Professorn kommer att informera Konrad om dessa otrevliga och potentiellt farliga frilansare om de nu är så dumma att de hotar en professor ifrån cybertronics.

Ivan Christopher Giraud:

Polismästaren, väldigt traditionell och trevlig så länge frilansarna respekterar Bauhaus seder. Blir ett rövhål så fort han hör talas om att frilansarna smutskastar Konrad. Ivan är en stor och stel man som anser se att han måste hjälpa dem dumma frilansarna för de är ju trots allt bara frilansare. Om de ger bilden av att vilja hjälpa familjen Banner kommer Polismästaren att peka dem i rätt riktning men om de framstår som ett par dussinmän som bara vill tjäna en slant kommer han inte att peka att skicka sina poliser på dem. De goda bluesen kommer att slå dem sönder och samman så fort de får chansen och skulle de kämpa i mot slår de bara ännu hårdare. Han är en gammal militär i själen och kommer att reagerar på ledarens imperial trenchcoat och ställa ledande frågor om hur denna kom i hans ägo och ljuger de ihop en tillräckligt underhållande krigshistoria kommer han att gilla dem om de säger något i stil med att han köpte den på second hand kommer han att ogilla dem. Om det på något sätt avslöjas att musklerna har suttit i fängelse kommer den polismästaren vara väldigt misstänksam och de kommer alltid ha en blues som en svans i bauhaus området . Han är en stor fett man, dock är han på något sätt fortfarande muskulös och imponerande, han bära en massa heders utmärkelser och medaljer som hela tiden rasslar när han rör sig.

Polischefen kan berätta att Konrad börjar må dåligt över allt skit som händer och att Konrad kämpar i uppförsbacke och motvind med sten på ryggen osv. Eftersom polischefen kommer från en högadelsfamilj själv sympatiserar han extra mycket för goda ädlingar såsom Konrad, och vill gärna att Sp ska veta vilket helvete deras liv kommer bli om de inte gör som han säger.

Dominic:

Höjdare inom Brödraskapet. Styr frilansarna från första början att utreda Banner familjen. Egentligen Markus Lothring Banner, Konrads bror och arvtagare till hela familjens förmögenhet om både Konrad och Wilhelm försvinner. Dominic kommer att vara lugn och avslappnade mot frilansarna och kommer att blankt ignorera deras oförskämdheter om någon nu skulle vara så dum. Dock kommer inte de övriga i rummet vara lika frikostiga. Dock kommer Dominic inte att leka med dem, han vill bara ha resultat och skulle någon av dem vara extremt hänsynslös kanske Dominic blir mera intresserad om detta nu är något positivt är en helt annan sak.

Det är Dominic som är ”munken i källaren” men detta ska inte framkomma förrän i epilogen.

Gallant:

Mannen som hyr frilansarna, Dominics högra hand och edsvurne fanatiker. Kommer att hjälpa spelarna att komma igång men kommer inte att göra några offentliga närmanden av frilansarna. Om de på något sätt försöker lura honom eller hota honom kommer han att ignorera det. Tror mig de kommer inte att våga röra denna man om de så fick betalt för det. Han kommer ha med sig en väldigt vacker kvinna som kommer att vara en mystiker i förklädnad och hon kommer att rycka in om spelarna inte vill dela med sig av sina fynd. Hon kommer att använda sig av sina talanger dock först efter att hon har försökt pressa en slumpvis av spelarna på information, detta kommer ju först att ske genom hennes kvinnliga charm så klart men klassiskt skulle detta misslyckas så finns det ju alltid mutor och dödshot att ta till.

Eagle Ear Harry:

Den galne knarkaren i gränden. Kan rota fram ”all” information som frilansarna behöver om Banner familjen för rätt pris. Han ljuger sig först blå men kan faktiskt lotsa frilansarna rätt av misstag. Om våra frilansare skulle ha vägen förbi gränden kommer de att få en ny fantastisk vän i Harry, han är nerknarkad, virrig och desperat men kommer att verkligen jobba för att få så många av spelarnas marker. Skulle de under sina samtal komma att skada eller att hota Harry kommer han att ge med sig men för att senare ljuga och berätta för alla andra om dessa ondskefulla och kättaraktiga frilansare, allt för att göra deras liv till ett helvete. Skulle de vara schyssta och skänka Harry ett par hundra marker kommer han att berätta en massa saker, som redan nämnt det mesta är skit men här och där kan man kanske hittat något guldkorn. Om de skänker summor upp mot tusen eller mer kommer de förutom att se till så att Harry är hög för resten av äventyret hans vänskap. Hankommer att hjälpa dem att fly ifrån bluesen och han kommer att ge frilansarna de bitar av pusslet de har missat dock efter en massa skumma saker. Nämner de på något sätt att det ha varit i kontakt med cybertronics kommer han att freakaout och tvinga dem att bära foliehatar och äta hans special piller. Han kommer även att agera paranoid som bara den plus att han kommer att plock fram en punisher och börja vifta med den om de inte lugnar honom. Nämner de något om brödraskapet kommer han att börja be en massa och det kommer att dyka upp några missionärer som önskar hjälpa honom. Detta kommer att urarta i att missionärerna ”kidnappar” Harry för hans eget bästa om frilansarna inte gör något åker de också med för en liten sväng. Dock släpps de efter några dryga samtal senare och fickorna fulla med broschyrer.

Marie Red:

Föreståndarinnan av droghålan Schwarzwald. Synnerligen hård men orättvis kvinna som tagit stryk hela livet och försvarar sina välbetalande kunder (Wilhelm) så länge som hon behöver utan att behöva utsätta sig själv för risker. Kommer inte att svara väl på hot men kanske lite smicker kommer en bit på vägen men denna kvinnans ton är kardinals marker i hennes hand.

Moor:

Föreståndaren för barnhemmet. Kom egenhändigt på att det går att hyra ut barnen till välbetalande kunder. Kommer att försvara barnhemmets hemligheter och dess kunder om detta behövs. Lång skrupelfri man, duktig på papper, ej säljande, han sköter sin personal med mutor och hot.

Missionärer:

Utseende: Välj själv. Dyker upp överallt och försöker jaga pengar samt omvända Sp. Viktigare att de dyker upp på vissa platser, t.ex. specifik missionär i tunnelbanan (se Platser – Tunnelbanan). Var riktigt noga med att komma ihåg vad Sp gör med/mot missionärerna, samt hur de allmänt pratar och uppför sig kring dem!

# **Äventyrets förlopp**

**Att hålla reda på som SL**

Du måste ha full koll på Sp’s interaktioner med Brödraskapet i all form genom hela äventyret! Det är nämligen en höjdare inom Brödraskapet som hyrt Sp och vill därför veta vad det är de sysslar med. I slutet kommer Sp hamna i Brödraskapets ökända källare och där bli konfronterade med absolut allt de har gjort mot missionärer och alla andra representanter för Brödraskapet. Ifall Sp gjort uttalanden mot Brödraskapet på allmänna platser, t.ex. på öppna gator, i tunnelbanan, inför många åhörare eller på polisstationer, så kan Sp vara säkra på att Brödraskapet vet om detta också.

**Början**

Här sitter Sp på sitt kontor och ägnar sig åt kontorsysslor. Meningen är att Sp ska bekanta sig lite med omgivningen och spelarna med sina egna och varandras karaktärer. Spela gärna ut den instängda kontorskänslan, den allmänt dåliga stämningen av att ha gått arbetslösa i veckor och irritationen på varandra.

Kontoret är den plats som Sp kan återkomma till för att omgruppera och fundera kring vad det är som händer genom hela äventyret. Ifall Sp gör ett bra jobb hos Eagle Ear Harry så kan även denne dyka upp vid kontoret och ge Sp “heta tips” från de senaste konspirationsteoretikerna, men även användbara tips.

Den första scenen på kontoret avslutas när Sp fått sitt uppdrag av Gallant (som inte vill ge sitt riktiga namn) och bestämt sig för att gå till en av tre platser som Gallant erbjuder.

**Uppdraget**

En okänd man (Gallant) dyker upp på kontoret med en bunt Kardinalsmarker och ger SP ett uppdrag. Den här mannen luktar Korporation men bär inga synliga märken. Uppdraget går ut på att Sp ska undersöka Konrad Banner och utifrån tre förslag på platser kan Sp nu styra uppdraget.

Platserna Gallant nämner som är bra för undersökningen är:

Barnhemmet - som Konrad besöker varje vecka, och man kan få lite “alone time” med barnen där för rätt mängd kardinalsmarker (Konrad läser dock sagor för sin fars oäktingar där, men det behöver Sp inte få veta).

Droghålan Schwarzwald - en gissning säger att folk inte går dit för att tillbe Kardinalen och Ljuset, eftersom knarkare är likställda med Kättare (men Konrad går dit för att hämta sin bror och placera honom på rehab om och om igen, men detta framkommer först i slutet av äventyret).

Cybertronicsbanken - Konrad har gått dit oftare på senaste tiden. Där möter han en viktig Cybertronics professor, och Sp’s uppgift blir där att ta reda på vad som sägs på dessa möten (professorn är Konrads kusin och Konrad brukar gå dit när han känner sig vilsen och få lite stöd, kanske konstigt men professorn är den enda i Konrads liv som inte är ute efter något från Konrad, Sp får i vanlig ordning inte veta sanningen dock).

Ifall Sp är duktiga och faktiskt gör egna efterforskningar så får de veta mer om Konrad (vem han är gift med, var han bor, osv), samt att han brukar frekventera Rehabcentret (och diverse andra platser såsom restauranger, caféer, bibliotek och naturligtvis Katedralen).

Ifall Sp är ännu duktigare (och paranoida) försöker de kolla upp Gallant. Detta kan göras genom att förfölja honom efter första mötet och Sp får isåfall veta att han är duktig på att försvinna i folkmassor (de tappar bort honom mittemellan Imperials och Brödraskapets stadsdelar).

När Sp kör igång kan du ha hjälpt dem med att ha koll på:

1. Vad som ska göras.

2. Vem som gör vad.

3. Var SP ska mötas upp.

4. Ifall Sp vill göra några särskilda saker som är utanför ramarna (för isåfall får du fundera och bli kreativ).

**Komplikationer**

Spela ut scenerna på de olika platserna. Hitta på nya passande händelser där de hör hemma och se till att spelarna har gott om saker att göra och tänka på. Det viktigaste du ska tänka på är stämningen, den ska nämligen vara mörk och hotfull och alla Slp som spelarna träffar på bör ge intrycket av att de vet mer än vad de avslöjar.

Oavsett vad som händer kommer Sp att dra åt sig Konrads uppmärksamhet. Konrad är inte glad i att en grupp frilansare rotar i lögner och sanningar om hans familj. Dock är Konrad för stolt för att rätta Sp eller att betala dem kardinalsmarker för att lägga ner fallet. Konrad blir till och med ännu mer förbannad om Sp vill ha pengar. Konrad hotar Sp med att förgöra dem om de inte

Efter Konrads besök blir Sp besökta av Sophie Banner (Wilhelms fru). Hon vill veta vad Sp gör och vill gärna bidra till att Sp hittar mer smuts på Konrad. Hon betonar starkt att Konrad har hemligheter som allmänheten har ett intresse av att få veta. Sophie kan också lova att skydda Sp om Sp berättar om Konrads hot. Försök få det att låta som om det är Sophie som har hyrt Sp, för hon spelar mer än gärna teater.

Gallant är i bakgrunden just nu. Han håller ögonen på Sp och rapporterar till sin chef, Dominic. Ifall du vill att Sp ska träffa på Gallant så avslöjar Gallant i vanlig ordning ingenting, men kommer spela med Sp’s alla teorier om vem han kan tänkas jobba för.

När du börjar känna dig nöjd med att ha gett ut information till Sp är det dags att börja bygga upp slutet med lite mer händelser.

**Bygga upp slutet**

I detta skede blir det kontaktade av Sophie Banner igen som önskar veta vad spelarna vet och oavsett om de ger henne vad hon vill eller inte kommer hon att skicka gorillor på dem, dessa snubbarna kommer att försöka döda Sp och är de smarta flyr de innan det verkligen spårar ur.

Dock är det inte bara några gorillor som är ute efter deras skalper utan även polismästaren! Han har nu fått höra vad frilansarna har haft för sig och kommer att beordra sina män att visa Sp vad som händer när skräp pratar illa om sina bättre! Om Sp underviker att kämpa emot alltför mycket kommer de undan med några blåmärken och kanske något brutet ben.

Om Sp dessutom har lockat till sig Cybersecuritys uppmärksamhet så kommer även de att jaga dem för att försöka få en bit information och dessa pojkar och flickor är läskiga på mer än ett sett.

Om de nu även har muckat med droghålan och barnhemmets personal på något sätt så kommer de också komma efter dem nu! Dock kan de söka skydd i ett brödraskaps kapell fullt med en massa missionärer som bara vill omvända dem och rekrytera dem.

Så helt enkelt en häxjak på frilansarna genom omkretsen, biljakter, genom gränder, över tak och till och med några kloaker gångar kommer att hinnas med!

Dock kommer missionärerna tröttna på våra frilansare och de kommer att bli utkastade om de nu inte frivilligt flyr ut där ifrån. Någon jaktscen till kanske en lite actionscen, detta bestämmer du som SL.

**Runda av**

Sp blir till slut arresterade av Brödraskapet. De blir satta i en cell i källaren och en inkvisitor psykar Sp. Här handlar det inte om fysisk tortyr (än) utan inkvisitorn vill bara ha fram ett enkelt erkännande innan hon sträcker sig efter de roligare redskapen (som alltid ligger framme). Inkvisitorn tror inte på något som Sp säger alls, oavsett om det är sant eller falskt (hon prickar mentalt av en checklista vars sista punkt innebär att hon får använda de vassa instrumenten).

Förhöret blir dock avbrutet av en munk (Dominic) som själv vill ta kontroll över situationen innan den urartar helt. Han förhör Sp lite trevligare (utan vassa instrument). När Sp pratat klart berättar Dominic om deras SYNDER. Allt skit Sp gjort mot missionärer och alla gånger de ignorerat Brödraskapet slår tillbaka mot dem i utförliga rapporter nu! Dominic har en lång lista och även småsaker som att bara inte ge missionärer pengar kan ses som kätterskt.

Dominic ger dock Sp en möjlighet att befria sina själar från denna börda. Ifall Sp löser tvisten inom Banner familjen innan solen går (ca 5 timmar kvar) så kommer Sp att bli skonade kättarstämpeln och att bli brända i Brödraskapets ugnar. Sp får fria händer att lösa tvisten av Dominic (han vill att de ska göra så mycket väsen som möjligt nu, så att han senare enklare kan skylla Konrads och Wilhelms död på Sp).

Äventyret kan sluta här om Sp vägrar, och då kan du gå raka vägen till epilogen. Eller om spelarna har hittat fantastiska poänger och lösningar så kan du belöna dem genom att Brödraskapet släpper ut dem på det nya uppdraget ändå.

**Klimax**

Här har du friare händer med att avgöra hur saker och ting går till. Poängen här är att Sp ska råka i trubbel i närheten av Banner familjens medlemmar. Det räcker om Sp bråkar med vakter, polis eller vadsom för att Dominic ska ha skäl nog för att få Gallant att skjuta ihjäl både Wilhelm och Konrad.

Gallant följer inte efter Sp den här gången, men han har koll på dem genom ombud. Just nu kan du låta missionärer synas överallt Sp går. Och Sp ska verkligen känna att de har ögonen på sig. Gallant lägger sig dock i bakhåll vid antingen Konrad eller Wilhelm (beroende på vilken Sp går till först, men Konrad är viktigare att ha ihjäl).

Om Sp vill varna antingen Wilhelm eller Konrad så observerar Gallant hur Sp börjar prata med målet, därefter blåser Gallant huvudet av målet med ett krypskyttegevär (helst framför Sp så personens livvakter blir glada).

Om Sp försöker fly istället så blir det en spännande jakt med Brödraskapets inkvisitorer. Där har du fria händer att skapa konflikt och drama. Belöna gott karaktärsgestaltande och sätt käppar i hjulet vid tråkigheter.

Lägg tidspress på spelarna här. Få dem till handling så mycket som möjligt. Det här avsnittet slutar när både Wilhelm och Konrad är döda, eller Sp miss-/lyckas fly.

**Upplösning**

Detta är epilogen. Om Sp har utfört uppdraget åt Dominic så har de överlevt. De får inga pengar, men polischefen de pratat med har låtit skissa upp fina idolbilder på Sp som nu hänger i stort sett överallt (med texten “Efterlyst, belöning utlovas”).

Om Sp istället lade benen på ryggen avgör du själv hur de har lyckats och vad som händer efteråt. Någon kan ha dött, andra kan ha förrått sina kamrater och överlevt, etc.

Om Sp har överlevt i någon form så ska Sp få en Aha-upplevelse nu. Epilogen kan sluta vid att Sp tittar på tv (kanske genom en affärs fönster) och ser hur någon höjdare inom Brödraskapet allra ödmjukast tar över familjen Banners hela arv. Höjdaren presenteras som Dominic, medlem i Kurian, och ser förbluffande nog exakt ut som munken i källaren.

För den icke insatte: Spelarna blir alltså ditsatta av Dominic, då han låter mörda motståndarna till hans arv en efter en (medan det ser ut som att spelarna bär skulden eftersom de precis rotat i deras liv). I Luna City blir man bara utnyttjad.

Författare:

Johan Lindholm

Peter Boldizs

Illustratör:

Victor Johansson

Layout:

Staffan Lindsgård