

Sök Sodom, sök Gomorra

Ett nutidsäventyr
Text: Robert Holmberg,
Jonas Håkansson
Bilder: Mats Andersson,
Joel Bellander

Välkommen till *Sök Sodom, Sök Gomorra*, ett äventyr i tiden. Ett äventyr inte lika mycket om förfall och mänsklig plåga som man kan tro om man fäster alltför stor vikt vid titeln. Titeln, som vi alla vet, lockar ögat och ger oss en osäker, men ändå bådande bild av vad som kommer att komma därefter. Denna titel syftar på oss själva, vårt samhälle och framförallt mänsklig korruption och dubbelmoral. *Sök Sodom...* är menad att göra detta med glimten i ögat och med en stor dos Quentin Tarantino, då främst i form av träffsäkra dialoger. Filmer som *TicTac*, *Pulp Fiction*, *Reservoir Dogs* och *Lost Highway* är ständiga inspirationskällor.

Vad är då *Sök Sodom, Sök Gomorra*? Ett äventyr för de flesta som tycker om att föra handlingen vidare genom enormt mycket prat om i stort sett ingenting för att sedan explosionsartat öka och handla med kraft och snabbhet. Den bakomliggande handlingen speglar

en statstäckande konspiration och äventyret som helhet ger er chansen att se den från alla dess sidor. Både som männen bakom makten, handen som håller kniven, de oskyldiga offer som dras in i maktspellets nät och de som önskar finna sanningen.

Sök Sodom... är uppdelat i olika kapitel. Dessa kapitel spelas på varandra, men kommer inte "in-game" att vara kronologiska. De olika kapitlen utspelar sig under skilda tider och med olika roller. Det kan mycket väl vara så att en framtida händelse spelas av spelarna först, och att de först senare i äventyret förstår vilka händelser som ledde dem dit. Låter det virrigt? Hoppas att allt blir mer klart när du läser själva äventyret.

Bakgrund

Äventyrets alla händelser utspelar sig i stort sett under en natt. Staden är amerikansk, storslagen och fylld av köpcentrum, dagis och museum, men har precis som de flesta andra städer en mörk bakside. Prostitution, knark och vapen-

handel är en naturlig del av det naturliga livet, och det skulle inte alls förvåna om direktören som om dagen bygger sjukhus och skänker pengar till välgörenhet, egentligen är en av de som med sina handlingar hjälper till att bygga upp den mer obskyra delen av stadslivet.

Äventyret handlar om just en sådan man. Senator John Patrick är en lyckligt gift småbarnsförälder som i sina tal gör stor sak över sina många donationer till diverse barnsjukhus och hem för föräldralösa. Visserligen skänker han alla dessa pengar, han är också en god förälder, i alla fall så god man kan vara med hans pressade schema, men hans liv har också en mörkare sida. Hans drogmissbruk och det faktum att han älskar en annan kvinna (om man kan tala om kärlek i detta fall) skulle kunna bli hans undergång om det kom ut till allmänheten. Senatoren har dock inga planer på att avgå eller smutskastas och har genom mutor, bestickningar och donationer till diverse olagliga aktiviteter skapat sig en

skyddsmur. En mur som nu hotar att falla...

Ett av stadens större syndikat har länge hållit ögonen på senator Patrick och genom sina agenter spelat ut honom för egen vinning. Det veckor dock som om den gode senatoren börjar trappa av. Han är inte längre lika aktiv som de skulle önska och de har flertalet gånger påpekat detta för honom. Tyvärr har Patricks svarat dem bristfälligt eller avvisande och t.o.m. ställt hot mot sina forna vänner. Syndikatets ledare har nu bestämt sig för att agera. De vet att senatoren håller bevis som skulle kunna fälla dem i en domstol, eller åtminstone skämma ut dem inför allmänheten (vilket inte många av dem har råd med, då även de lever "vanliga" liv). Senatoren måste bort.

För några veckor sedan började en kampanj som sakta, men säkert, förde en av senatorns motståndare till rampljuset. Senatoren reagerade kraftigt och presenterade foten för syndikatet. Foton som i händerna på fel polis skulle innebära ett stopp för deras verksamhet. Syndikatet agerade snabbt, tyst och träffsäkert. De lejde en lönnmördare att plocka bort den nu mycket störande senatoren. Tyvärr misslyckades mördaren och hittades imorse död. Senatoren är försvunnen och syndikatets ledare börjar känna stressen komma krypande.

Äventyret utspelar sig som sagt under en natt och spelarna kommer att få iklä sig rollerna av fyra grupper; syndikatets ledare, en grupp reportrar, syndikatets lejda mördare och en grupp ungdomar. Handlingen är inte kronologisk,

vilket leder till att vissa händelser, eller sådant som händer samtidigt som några karaktärer gör något annat, kommer att spelas senare. Äventyret däremot är synnerligen uppstolpat och kommer bara att behöva följas från en sida till nästa. Roll-, tids- och platsbyte kommer att anges i själva äventyret. Om äventyret i sig verkar vara kort så betänk att spelarna skall spela sammanlagt 16 karaktärer och fyra kapitel. Det är också meningen att äventyret skall bäras upp av karaktärerna och rollspelandet. Gör



vas ihop i slutet så att vem som helst efter lite tankearbete förstår vad som egentligen hänt.

Den stämning som eftersträvas är den hos en bra film. Vilken sorts film ni sedan gör den till är en annan sak... Viktigt är dock dialogen spelarna emellan (och mellan spelare/SLP, SLP/SLP). Försök eftersträva en sorts noga avvägd mängd coola citat och ren nonsens som i en film av Tarantino ungefär (fast mer psykedelisk, eller om du vill: mer verklig), eller varför inte ett avsnitt av *Seinfeld*? Småprat är en naturlig del av vårt samhälle och bör lyftas fram. Många av beskrivningarna av platser utseende i äventyret är korta och koncisa, vilket innebär att du kan använda den beskrivningskonst du finner bäst. Bygg gärna upp en mörk stämning, utan att hålla total dominans. Låt spelarna vara med och bygga upp stämningen och historien till något ni alla tycker är bra.

Äventyret i korthet

Sök Sodom... kommer att pendla mellan fyra olika grupper som alla är en del i nattens händelser. Syndikatets ledande skikt är rädda för sina liv, de är pressade djur som gör allt för att komma ur den sits de nu sitter fastspända i. Deras utsände agent är död och senatoren försvunnen. De har i all sin rädsla dock kommit fram till en lösning. Genom en grupp utsända torpeder (som tidigare under kvällen utfört ett "vanligt" jobb) har de fått tag på senatorns äldsta dotter (Samantha Patrick, alias *Pretty miss Sam*) som de kommer att hålla tills dess att senatoren ändrar sig.

Om rollerna och stämningen

Det är viktigt att du som spelledare läser igenom alla roller så du får en klar bild av vad som kommer att ske. De fyra grupperna kommer under äventyrets gång att blandas så smått och deras handlingar att föra dem till varandra. Historien kan kanske kännas underlig med alla hopp, men allt kommer att vä-

och dyker upp. Dottern spenderade den tidigare delen av kvällen med att göra stan osäker tillsammans med sina *vänner*. Tyvärr slutade deras kväll i tragedi och olyckliga minnen från det förflutna trängde igenom. *Reporterna* har under kvällen gjort diverse intervjuer och även ett livereportage med den försvunne senatoren (vilket får ett mycket blodigt slut). Alla dessa grupper kommer att vävas samman i en enda stor smältdegel som när solen reser sig över stadens skyskraper tidigt nästa morgon kommer att få sitt värdiga slut.

Sök Sodom, Sök Gomorra

Kapiteln är uppdelade på så sätt att en grupp karaktärer dominerar handlingen och kommer därför att spelas av spelarna. Låt spelarna ta del av alla roller innan ni börjar spela, så att de snabbt kan byta mellan dem (och har tid att läsa in dem vilket annars kommer att leda till otrevliga stopp i handlingen). Spelarna bör dock lägga undan de roller de inte använder för tillfället så att de inte sitter och läser dem medan de spelar. **Viktigt:** Det är

	Syndikat	Ungdom	Torped	Reporter
Spelare 1:	Lopez	Chandler	Tony	Paul
Spelare 2:	Culling	Sam	Snitch	Gregory
Spelare 3:	Hunt	Hermes	Walter	Jamie
Spelare 4:	Fielding	Sugar D	Marybell	Cynthia

Kapitel ett "Syndikatet"

Inledning

"Solen var sedan länge försvunnen, och med den det värmande ljus som under dagen spridit sig över den stora staden. Natten hade nu lagt sig över bilarna, gatorna och människorna, men natten höll egna ljus. Neonskyltarna hade vaknat och blinkade ut sina tvivelaktiga budskap överallt där människor satte sina fötter. Biltrafiken hade tilltagit något och många av de stora skyskraporna lyste ut likt fyrtorn i mörkret.

Den övre delen av staden, den del som kanske klarat sig bäst undan det ökade gatuvåldet och brottsligheten, användes om dagen mest av de stora, multinationella företagen och deras exploatering av världen. Nu låg den öde och tom, de flesta av stadens invånare hade förflyttat sig till barerna och nöjeskvarteren, det fåtal som fortfarande fanns kvar i stadens övre del

var de som i desperation försökte göra klart sina bokslut, arbetade på föredrag, eller höll hemliga affärer med kvinnor och män utanför sina äktenskap.

Ett av kontoren på den juridiska byrån Johnson, Dunlip & Hunt var denna natt, såsom natten innan, upplöst i det annars mörka huset. William Hunt satt i sin fåtölj med huvudet i sina händer. Han hade inte rakat sig på några dagar nu och skäggstubben var tydlig i hans fårade ansikte. Framför honom vandrade herr Culling, direktören och mångmiljonären, även han märkbart nervös och pressad. På bordet mellan dem låg skälet till deras möte, skälet till deras nervositet och kanske även skälet till deras kommande undergång.

Det vita pappersarket var besudlat med ord, utskrivna i svart bläck från en av byråns skrivare. Orden formade oroväckande lätt en me-

dock inte särskilt bra om spelarna läser varandras roller utan bör ägna sig åt sin egen uppsättning av fyra roller. Rollerna bör delas upp enligt tabellen nedan.

Om spelarna hellre vill ha det på något annat sätt är det okej så länge de inte läser varandras roller och samma spelare inte får William Hunt och Pretty miss Sam.

ning vars betydelse var alltför klar för de båda männen: Deras utsände hade hittats död. Det mord som skulle ha accentuerats av löpsedlar över hela staden hade misslyckats och deras säkerhet var inte längre lika självklar som tidigare.

En lätt knackning lät sig höras och de visste att den tredje nu var kommen. Det var dags att börja..."

Mötet

Det är i ett av de större kontoren på advokatbyrån Johnson, Dunlip & Hunt som denna historia tar sin början. William Hunt och Edward Culling har väntat en dryg halvtimme på de andra deltagarna när fader Lopez stiger in genom dörren. Låt spelarna få en chans att diskutera förlusten av lönnmördaren innan dr. Fielding anländer. Doktorn är vit i ansiktet och verkar vara den mest chockade av sällskapet. Han har blivit trakasserad

av polisen och vet att de är honom på spåret.

Detta, precis som många andra ställen i historien, är menat som underlag för en diskussion. Äventyret baserar sig mycket på vad spelarna gör och säger och det kan vara viktigt att poängtera detta. Om karaktärerna skulle börja leta igenom kontoret efter buggar, kommer de att finna en sändare stor som ett knäppnålshuvud i en vas på bordet. De är tydligen under bevakning. På andra sidan vägen står också en skåpbil placerad.

När karaktärerna gått upp i limningen nog mycket, eller om diskussionen börjar spåra ur kommer en hög knackning att störa deras samtal. En storvuxen man står utanför dörren. Han blickar ut över rummet och säger sakta "Herr Hunt, uppdraget är utfört...". En annan man släpar in en flicka i de

sena tonåren. Flickan blöder från flera sår i ansiktet. Hennes mun är igentjeppad och hon ser ut att vara mycket rädd. Mannen sätter ner henne i en stol och ställer sig i närheten. Den första mannen tittar upp mot Hunt samtidigt som han hostar fram "Betalningen...". Efter att de fått sina pengar och tackat för sig ger de sig iväg.

Flickan är ingen annan än senatorns dotter, Samantha Patricks, som Hunt lejt några agenter att hämta som säkerhet om senatoren skulle pressa dem igen. Låt inte alltför mycket information om äventyret komma ut (du behöver inte nämna att dottern är en av de senare karaktärerna eller hennes namn). När karaktärerna skärrats ännu mer, det är kanske inte världens smartaste drag att kidnappa senatorns dotter när man är under

polisövervakning, kommer de att inse sitt stora misstag.

Polisen har omringat huset och tagit sig fram genom korridoren. Låt spelarna få en chans att agera brottslingar fångade i en byggnad med gisslan, med allt vad det innebär av telefonsamtal, prat med poliser och psykologer och annat. När polisen till slut stormar in (när du känner att tiden är inne), byter du beskrivningskonst och beskriver allt på ett mer objektivt sätt. Låt spelarna förstå att de inte längre kan göra något och beskriv hur polisen strömmar in genom dörarna och hur karaktärerna arresteras, förs ner för de många trapporna och ut på gatan där polis, media och allmänhet ställt upp sig. Här kommer historien att få sig en vändning och handlingen att hoppa till ungdomarna.



Kapitel två "Ungdomarna"

"Tidigare samma kväll, i en annan del av staden, hade ett gäng ungdomar bestämt sig för att gå ut. Det var ännu ett tag kvar tills de bästa ställena öppnade och som alla vet kommer fint folk sent. Kanske skulle de ta sig något att äta, eller bida sin tid med något annat. Säkert var bara att kvällen ännu var ung och att deras resa genom natten bara börjat..."

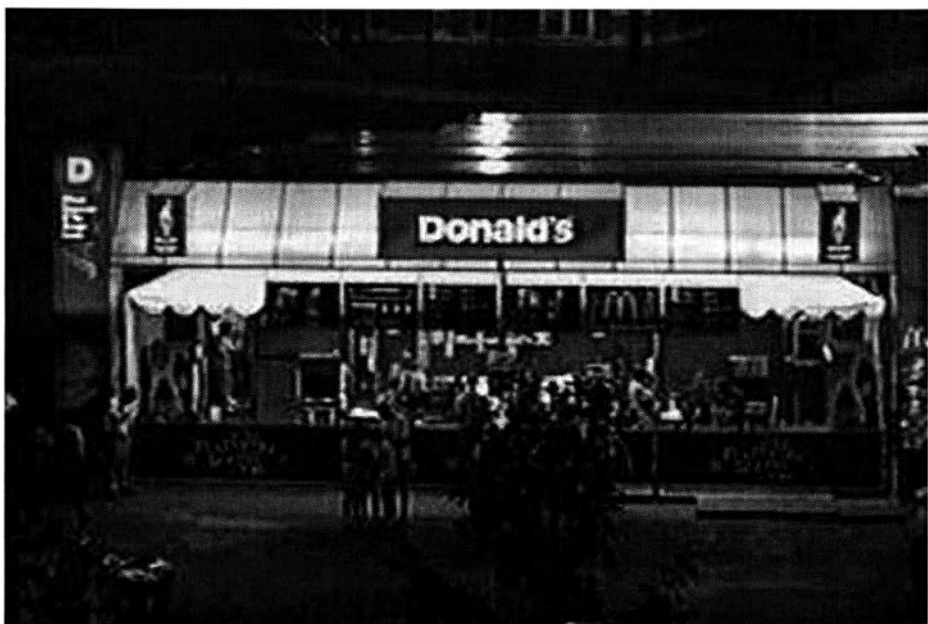
Tidigare samma kväll

Låt beskrivningen, och musiken om du använder sådan, nu övergå från syndikatets ledare till ungdomarna. Suger Daddy, Prodigal Hermes, Pretty miss Sam och Chandler står just nu utanför Suger Daddys lägenhet dryga halvtimmen från festernas och nöjeslivets centrum. Vad de gör här är upp till

dem. Beskriv gärna hur världen ter sig om natten. Dessa kvarter är lite lugnare och "vanligt" folk strosar omkring i kvällningen. En gammal dam spatserar förbi med sin hund och en man med asiatiskt utseende vandrar gnolande förbi med en tidning under armen.

Suger Daddy har en skrotig bil med soltak som skulle kunna fungera som färdmedel mot händelsernas mitt. Låt karaktärerna ta den tid de vill för att sakta komma nöjesmetropolen närmare. Kanske vill de äta en bit vid närmsta Burger King eller någon utegrill. Följ deras samtal och lägg ner tid och möda på att beskriva staden och dess invånare så levande som möjligt. Lägg till små enkla saker som att någon kanske struntar i att betala när de äter, eller något liknande.

Om karaktärerna bestämmer sig för att äta, eller om du ser till att de gör det, beskriv gärna de tre männen och den kvinna som sitter och samtar tyst i ett hörn på matstället. Det viktiga med detta är att dessa fyra är inga mindre än de lejda hejdukar som senare kommer att skickas för att plocka upp Pretty miss Sam och föra henne till syndikatets ledare. Eftersom spelarna sedan kommer att spela torpederna kan det vara bra att se till att det som inträffar här sedan händer i kapitel 3, t.ex. att en servitris tappar några tallriker eller något liknande. För att inte förstöra historiens sammanbyggnad helt bör torpederna bara nämnas i förbigående – låt alltså inte karaktärerna interagera för mycket med dem. Hitta istället något annat åt karaktärerna att göra – kanske befinner



sig någon av deras vänner (eller varför inte ovänner) på restaurangen.

fångat in karaktärerna och berättar vem han är.

Festerna och innerstan

Chandlers historia

Chandler Lawhurst har inte haft det lätt den senaste tiden. Han har vandrat i febrigt tillstånd och om natten har han börjat hosta blod. Detta har pågått ända sedan han vaknade i rännstenen utanför sina fosterföräldrars lägenhet, blodig och med en pistol liggande framför sig. Chandler har inga minnen av vad som hänt tidigare den kvällen och det är något han skall vara glad för. Kvällen han har problem att minnas gjorde sig Chandler skyldig till mord, han har undermedvetet ålrat händelsen fram tills nu. Chandler Lawhurst är ingen våldsam person av naturen, men under påverkan av droger såsom alkohol och en dålig blandning syntetiskt knark kom han i bråk med en för honom okänd man. Mannen var påträngande och aggressiv vilket ledde till att Chandler i självförsvar lyckades få tag på mannens pistol och avlossa ett skott. Mannen tog skottet i bröstet och Chandler försvann från platsen illa kvickt för att sedan svimma av i en rännsten. Det enda vittnet till händelsen var mannens yngre bror som under den gångna veckan sökt efter sin broders baneman med ett allt mer växande hat. Denna kväll kommer brodern att finna honom...

För att Chandlers spelare skall ha en aning om vad han egentligen gjort finns det handouts i slutet av äventyret som du som spelledare kan dela ut under jämna mellanrum när det passar (gärna stressade situationer eller vid hög musik och mycket rörelse, men helst så jämnt fördelat som möjligt). Den sista av Chandlers handouts sparar du till dess att den dödes bror

När karaktärerna väl kommit iväg tar det inte lång tid innan de kommer in i stadens centrum. Beskriv gärna nattlivet och klubbarna så levande som möjligt och ge karaktärerna en chans att leva det ungdomliga livet med allt vad det innebär.

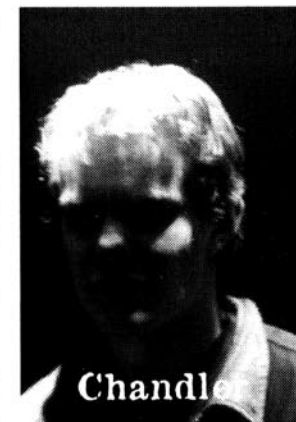
Vid en av barerna sitter en man vid bardisken med en stor uppsättning glas framför sig. Han dricker hejdlöst och verkar inte vilja tala med någon. Bredvid honom på disken står en sönderslagen, portabel tv-kamera placerad (detta är Paul, kameramannen som en av spelarna kommer att spela senare. Vad han råkat ut för kommer att upp-daga sig i kapitel 4).

Nedan följer en lista på exempel på vad som kan hända om dina spelare inte hittar på något själva eller att du känner för att använda dem:

- Om de rör sig i skumma gränder finns det risk för både uteliggare och rånare.
- Någon som de inte känner särskilt väl påpekar vilket sött par Matt (Sugar Daddy) och Sarah (Prodigal Hermes) verkar vara.
- Chandler börjar må riktigt dåligt.
- Ett knivslagsmål (där karaktärerna inte är inblandade) slutar illa.
- Gänget hamnar i bråk med någon; sölning av drink, stötande på fel flickor/pojkar...

Bröder i blod

När karaktärerna roat sig sig eller du tycker att stämningen är rätt kommer en orakad man med slitet hår och kläder att söka upp dem. Han kommer under pistolhot att



föra med sig karaktärerna i sin bil till ett nedlagt industriområde. Mannen är bror till mannen som Chandler dödade och besatt av hämnd. Han har inte längre annat kvar att leva för och kan bli hårdhänt. Han bryr sig inte om vad karaktärerna säger och hans ton skiftar mellan ilska, skrik och ironiska fraser av typen "men det är väl synd att du inte mår så bra...", och "nämen, vad gör jag. Ursäkta, det var inte meningen att göra dig illa...". Mannen må vara våldsam och hatisk, men han är inte ute efter att skada någon annan än Chandler. Han har fortfarande ett samvete och lider väldigt mycket av det han gör. Mannen talar mer än gör något annat. Han berättar att han skall hämnas sin brors heder och beskriver hur han kuvats under Chandler och tvingats se på när hans bror blev skjuten. Han presenterar sig som Philip Redham, bror till den framlidne Fredrick.

Efter en stund får han ner Chandler på knä och sätter upp pistolen mot pannan på honom. Philip börjar gråta och ber om förlåtelse för vad han måste göra. Att han måste hämnas sin bror, sin familj. När han så precis skall avfyra skottet

hörs en kraftig smäll (och mannen ramlar död ner framför dem).

Här kommer handlingen åter att bytas, och vi kommer att få följa en grupp torpeder och deras göromål under kvällen. Det är förstas

de som kommit för att hämta Samantha (Pretty miss Sam) och skjutit mannen som hotade dem. Om du vill spela på spänningen kan du låta dem höra skottet som ekar till och beskriv tystnaden som föl-

jer, men inte berätta vad som händer utan övergå till torpederna istället. På så sätt vet de inte om Chandler är levande eller död och framtiden får istället utvisa det.

Kapitel tre "Torpederna"

"Philip spände avtryckarfingret. Även i det bristfälliga ljus som låg över den ogästvänliga platsen kunde man skönja de tårar som sakta rörde sig ner för hans kinder. Med ett högt skrik slöt han så sina ögon och... ett skott ekade ut mellan de gamla byggnadsställningarna. En hög smäll följde av flera sekunders spänd tystnad. Kroppen föll så ner till den kalla marken med en duns. Allt var över..."

God mat är svår att få tag på. Trots alla de restauranger som finns öppna över hela staden är kvalitén förhållandevis låg och man kan nästan tro att det döljer sig någon skum komplot bakom. Först de höga priserna och nu det här... Marybell lade sakta gaffeln åt sidan och tittade på det mynt som av någon outgrundlig anledning hamnat i hennes sallad."

Fiket

Torpedernas kväll börjar på fiket/restaurangen där de bestämt sig för att äta sig en måltid innan deras uppdrag tar vid. Ge dem *updragshandouten* från slutet av äventyret så att de vet vad det är de skall göra, men påpeka att det finns gott om tid att äta och prata innan de måste åka. Eftersom det är samma restaurang som *ungdomarna* besökte försök att beskriva den på samma sätt och även lägga in händelser som hände under kapitel 2 i beskrivningen.

Detta, som många andra ställen i äventyret, är ett bra läge för rollspelande och nonsenssamtalande mellan spelarna. Kanske berättar de minnen om gamla uppdrag, kanske klagar de på maten och talar musik eller varför inte planera det de skall göra senare under kvällen. När de ätit - och talat - klart blir det dags för dem att åka och de beger sig ut till parkeringen (låt ungdomarna ha lämnat stället för att göra följande scen enklare och för att undvika att något händer här som inte hänt tidigare).

På parkeringen står den van med utrustning som gruppen fått till sitt förfogande. Ena sidodörren är öppen och på knä inne i bilen sitter en kille i de övre tonåren i full färd med att tjuvkoppla den. Bilen har för övrigt en stor gängsymbol och ett Wu Tang Clan märke på sidan. Vad karaktärerna gör med ungen är upp till dem, låt dem rollspela sig fram. Om de blir alltför våldsamma kan du låta en kvarterspolis komma vandrande eller köra förbi i sin bil.

Jobbet

Uppdraget som torpederna skall utföra är inte direkt komplicerat att spela, även här kommer spelarna att få dra det största strået till stacken. Låt karaktärerna i sinom tid komma fram till *Lucio Grande Restaurant*, där en grupp inflytelserika utländska "affärs-

män" håller möte på övervåningen.

Restaurangen är öppen för vanligt folk (med rätt klädsel) och karaktärerna har varit förutseende nog att boka plats under ett fingerat namn: *Fröken Leigh Stanley* med sällskap. Maten är god och betjäningen behaglig, men tyvärr är priset väldigt högt (det är inget karaktärerna behöver bekymra sig om då deras uppdragsgivare betalar eventuella utgifter). Karaktärerna bör här ha en bra plan eller göra sig en på plats.

Restaurangen är byggd i två plan med en källare. Källarnedgången finns i köket och källaren används mest som förråd. Ett tjugotal gäster, alla av den lite finare klassen, uppehåller sig i restaurangen under kvällen. Levande musik finns i form av en liten orkester som på en scen spelar upp lättsmält jazz och blues, men även klassiska stycken. En sångerska förgyller tillvaron vid ett uppträdande på ungefär en timme. Restaurangen har två "utkastare", som noga undersöker de som kommer med blick-

En trappa upp till det övre planet på restaurangen finns i anslutning till matsalen. Trappen hålls hela tiden under uppsikt av både hovmästaren och de två "utkastarna". Bland gästerna finns det tre allierade till restaurangens ägare

Viktor Lucio. Dessa bär vapen, så även utkastarna.

En bakdörr leder in i köket och en annan till en trappuppgång med vilken man kan ta sig direkt till Viktors rum på övervåningen. Trappuppgången är videoövervakad och en dörr som på övervåningen ansluter till trappuppgången är bevakad från insidan av två vakter. Rummet som ligger bakom dörren ansluter i sin tur till ett större, mer lyxigt inrett rum där Viktor och de tre affärsmännen samtalar. Viktor har även här två beväpnade vakter, samt en pianist. En dubbel dörr leder från detta rum ut till trappen som leder ner i restaurangen. Ytterligare en dörr leder in i Viktors privata kammare och sovrum.

Hur karaktärerna klarar detta är upp till dem. Deras uppdrag är att skrämra affärsmännen och göra sig av med Viktor (om det blir nödvändigt), så att affärsmännen inte kommer tillbaka till staden igen (eller kontakter syndikatet först). Även här finns massor av rollspelande att göra. Om det går dåligt kan du alltid sänka försvaret eller göra det lättare på något sätt.

Kontakten

När uppdraget är utfört och karaktärerna ringer för att bekräfta

detta (med en mobiltelefon de fått med sig bland utrustningen), kommer mannen de talar med att ge dem ännu ett uppdrag. Detta uppdrag är mycket välbetalt (dubbelt upp mot deras normala lön), men det måste utföras snabbt. Karaktärerna skall genast bege sig till en lagerlokal i utkanten av staden för mer information och utrustning som kan behövas.

Flickan

Väl framme vid lagerlokalen möts de av en mörkhyad man med engelsk accent. Han bär mörka kläder och ger ett lätt nervöst intryck. Karaktärerna får flertalet bilder på en flicka, kanske 17-18 år gammal. Mannen berättar att flickan heter Samantha Patricks och är dotter till en berömd senator som sedan flera dagar varit försvunnen. Karaktärerna får i uppdrag att finna henne och så snabbt som möjligt föra henne till advokatbyrån *Johnson, Dunlip & Hunt*. Beskriv gärna lite snabbt vad flickan gjort under kvällen och ge även hennes senaste position (vilket är det ineställe som de besökte precis innan ungdomarna råkad ut för den dödes broder, t.ex. *La Nova*, eller *Neon Palace*).

Karaktärerna får nu leta runt och lyckas efter ett tag kartlägga unge-

fär vart flickan har gått. Det sista vittnet säger att hon fördes iväg av en konstigt klädd man, som åkte iväg i riktning mot byggnadsområdet. Efter denna beskrivning är det bara att åka dit och komma fram precis som Philip sätter pistolen mot huvudet på Chandler. Antagligen kommer karaktärerna att skjuta Philip och ungdomarna är räddade. Karaktärerna är dock enbart intresserade av Samantha och tar nog med henne.

Väl framme vid Johnson, Dunlip & Hunt levererar de henne till syndikatets ledare (som diskuterar vad de nu diskuterade när flickan kom i kapitel 1) och lämnar stället. De kan märka en av polisens övervakningsbilar stå parkerade vid platsen och snart kommer fler polisbilar (särskilt om Snitch rapporterat). Beskriv gärna början på gisslandramat om karaktärerna stannar kvar.

Historien tar sig nu ännu en vändning för att komma in på det sista kapitlet och den slutliga upplösningen. För att allt ska löpa smidigt över till reportrarna krävs någon sorts mellanspel, eller så räcker det med att hoppa direkt över till studion, 5 minuter innan sändningen börjar...

Kapitel fyra "Reportrarna"

"5 minuter till sändning! 5 minuter kvar... fixa i ordning den där sladden, den kan väl för h-e inte hänga mitt i bild..."

Intervjun

Med 5 minuter kvar till direktsändning finns det inte mycket tid till

annat än att göra de sista förberedelserna. Gregory får en sista sminkning, Cynthia får en mikrofon fastsatt på sin blus, läget är allmänt nära kaos på den lilla tv-stationen och producenten Mike Daniels är nära upplösningstillstånd (som vanligt).

Se till att ge Gregory de nyheter han skall presentera under programmet (finns efter äventyret bland handouts). Tala gärna om för de två spelarna som spelar karaktärerna som inte är i studion, Jamie och Paul, att de för ett litet tag sedan anlänt till borgmästarens

kontor vid stadshuset och börjat ställa ordning inför intervjun. De kan tala som de vill med varandra tills sändningen börjar. Borgmästare Perkins är en rund, nästan flintskallig, trevlig man i 50-årsåldern. Han skrattar gott åt skämt och annat och ser verkligen fram emot att få bli intervjuad.

När sändningen väl börjar kommer Gregory att få ta över, och spelledandet kommer till stor del att bestå i att komma med intressanta kommentarer om läget i studion (lampor och telefoner som går sönder, en arg producent och en mycket trött kameraman) och förstås att spela borgmästaren. Mer om honom och vilka svar han kommer att komma med följer nedan. Programmet kommer att fortlöpa så länge det fungerar och är intressant för att sedan avbrytas när Jamie Walters telefon ringer (se telefonsamtalet).

...och så tillbaka till studion. Detta är ett utmärkt tillfälle för

spelarna att visa på egenskaper som samarbete (mellan spelare) och respekt för andras karaktärer och deras del i historien. Att pendla mellan studion och fältet kan bli intressant och spelarna får verkligen en chans att försöka göra ett bra debattprogram.

Borgmästare Perkins

Borgmästaren är som sagt en rätt glad man som aldrig verkar ha minsta svårighet att svara på frågor (och alltid gör det med samma hurtiga entusiasm). Geoffrey Perkins är lyckligt gift med sin älskade Emily sedan 23 år tillbaka. De båda har inga barn tillsammans, men Emily har en son, Carl, sedan ett tidigare äktenskap (med byrådirektören Abraham Holbertz). Borgmästaren har varit borgmästare i staden i snart 21 år och alltid vunnit med en ytterst liten marginal (ett faktum han finner väldigt roande och gärna kommenterar så ofta han får chansen). Perkins har två hunder,

Hodge och Sniffy, vilka båda brukar följa med honom på jaktresor norrut om vintrarna.

Vad gäller korruptionen inom stadshuset och bland borgmästarens medarbetare har han inga kommentarer. Frank Biggins, en av Perkins närmsta medarbetare avgick för fem år sedan efter att rykten kommit till ytan att han skulle ha tagit mutor från företag i trakten för att gynna deras finansiella läge. Detta tycker borgmästaren är mycket tråkigt, men han försäkrar nyheterna om att han inte kände till det hela och att han nu har en mycket bättre stab.

Senator Patricks försvinnande oroar inte borgmästaren ännu, han har inte riktigt haft tid att sätta sig in i ämnet och ber att få återkomma med den frågan. Att våldet i samhället ökar tycker Perkins är mycket olyckligt och han svär att han gör allt han kan för att stoppa det. Han kan gå så långt som att avslöja att han nästa år, om han

blir omvald, kommer att genomföra ett anti-brottslighets program där celebra medborgare kommer att hålla en tv-gala för att samla in pengar till brottsoffer. Borgmästaren passar på att fråga Gregory i studion om han skulle kunna tänka sig att ställa upp som programledare.

Vad gäller övriga frågor är det bara att improvisera. Det är omöjligt att täcka upp allt som karaktärerna skulle kunna diskutera och då låtare om du bygger upp det allteftersom programmet fortgår. Borgmästaren är i alla fall oskyldig till korruptionen och känner faktiskt inte till några nyliga fall av mutor eller bestickningar (förutom julkorven han fick ifjol, men den tyckte han ändå inte om).

Telefonsamtalet - Senator Patricks

Efter att intervjun och debatten i studion har kommit igång och nått en önskvärd punkt ringer reportern Jamie Walters telefon. Mannen som ringer presenterar sig som John Patricks, den försvunne senatoren. Han erbjuder henne en exklusiv intervju med honom. Han säger att han har mycket att säga om stadens styre och deras kopplingar till brottssyndikaten. Senator Patricks stämmer möte med henne genast och ber henne, med kameraman, att så snabbt som möjligt bege sig till en avfart mellan 3:e och 5:e distriktet, vid Sao Lings Restaurant. Detta borde ställa till med en massa tumult i studion. Gregory gillar inte att bli översprungen, men vill antagligen inte säga nej till en intervju med den försvunne senatoren.

När karaktärerna väl kommer fram står mycket riktigt senatoren framför dem. Han är skitig och har rester av torkat blod i ansiktet.



Patrick's ler när han får se kameramannen och Jamie. Han tar några steg framåt och förbereder sig på frågor. När han väl får börja tala kommer han först att berätta att han inte tänker ge upp. De skyldiga har försökt mörda honom mer än en gång och även försökt krossa hans politiska karriär. Patricks är för trött för ett brandtal, men försöker ändå så gott det går att lägga in ord som *rättvisa, kamp, synd, framtid, dygder* och andra närbesläktade och kraftfulla ord.

Efter att ha berättat om det helvete han tvingats leva de senaste veckorna, om att behöva fly från polisen för att även de var köpta av syndikaten, kommer han till det intressanta. Han harklar sig och säger att han i sin ägo har bevis som inte bara kan, utan kommer att fälla de högsta ledarna inom syndikatet. Han säger att en ledande läkare, en toppadvokat och en VD för ett av stadens största stålföretag finns i toppen av py-

ramiden. Innan han hinner säga mer kan en röd punkt för några sekunder synas på hans panna, men det är för sent att försöka stoppa vad som nu händer. Senatens huvud träffas sekunderna senare av skottet från ett prickskyttegevär och rasar död ner mot den asfaltstäckta marken.

Plötsligt stannar en bil några meter ifrån platsen och tre beväpnade män stiger ut och börjar springa mot reportageatmet. En av männen måttar ett slag med en batong mot Paul, men träffar istället kameran. Paul har en chans att fly (och bör ta den). Jamie blir övermannad av de andra två männen och släpas mot bilen.

Slutet

Kameramannen Paul kommer alltså undan (och sätter sig i förtvivlan att dricka på en av barerna som sedan ungdomarna besöker). I studion möts Gregory och Cynthia



(om hon inte rödgråten lämnat studion) av en flimrande skärm och ett högt brus.

Med den flimrande skärmen som motiv och bruset ekande ut i tystnaden slutar *Sök Sodom, Sök Gomorra*. Alla kvällens händelser har

fått sina förklaringar. De flesta lösa trådar är hopknutna och spelarna sitter förhoppningsvis undrande ett tag för att förstå vad som egentligen hänt.

Mycket nöje!

Robert Holmberg
E-post: holrob@hotmail.com
Jonas Håkansson
E-post: qurell@eagle.y.se

Handouts

Chandlers psykos

Under kapitel 2 kommer *Chandler*, en av ungdomarna, att uppleva att verkligheten bryts samman för honom. Han kommer under flertalet tillfällen att blöda ymnigt ur näsan och även känna sig febrig och smått illamående. Pressa inte detta alltför hårt, då kanske han åker hem och lägger sig (fast det går ju lika bra att kidnappa honom och de andra där, eller hur). I vilket fall som helst kan du för att accentuera vad som händer honom ge honom följande handouts i stående ordning under kvällens gång. Den sista handouten måste du dock spara till dess att ungdomarna möter på den dödes bror.

Du känner hur en varm känsla sprider sig från någonstans bakom din näsa. Plötsligt kommer blodet, du kan inte hålla det tillbaka. Det känns nästan som om det forsade fram, men när du får en bättre bild av det ser du att det snarare droppar.

Blodet igen. Förbannade blod. Du kan känna hur det kommer, precis samtidigt som yrseln tar vid. Svimfärdig har du känt dig tidigare, så du vet hur det känns. Om du koncentrerar dig kanske du inte svimmar...

Dina vänner talar på, men världen runt omkring dig flyter allt trögare förbi. Det är nästan som om du var riktigt trött, eller hade hög feber. Du är medveten om att du säger saker, men kan inte riktigt tyda orden. Världen ter sig som ett flimmer, eller en suddig målarduk. Dina vänner tittar underligt på dig, undras om det är för något du sagt, eller för att ett svar uteblivit. Sakta men säkert kommer så verkligheten tillbaka till dig och du skakar av dig den febriga version du nyss såg. Du blöder lätt från näsan igen, antagligen ingenting att oroa sig över...

Du kan känna hur din kropp faller livlös till marken, precis som förra gången. Den där gången vid rännstegen, utanför dina fosterföräldrars lägenhet. Du hade precis kommit tillbaka från... du hade sprungit det minns du klart. Kanske hade du ätit något du inte borde, eller kanske druckit. Du kommer ihåg skratten, de fasansfulla skratt som jagade dig. En pistol... ja, du fann den framför dig på vägen. Den var blodig, du var blodig...

Framför dig ser du mannen. Han skriker åt er, men du har svårt att uppfatta vad han säger. Du kommer ihåg honom. Du har sett honom förut någonstans... ihopkrupen, rädd. Han var där. Han var där när du den galne mannen stötte till dig. Du minns allt som i en dröm, mannen skrek också åt dig. Han försökte skjuta dig, men du var snabbare. Varför kan du inte komma ihåg? Vad hände? Du minns blodet, blodet på dina kläder, blodet på hans bröstskorg när du vände dig om för att fly...

Torpedernas uppdrag

Vi har i flera månader låtit Viktor Lucio och hans pack stanna i staden och sköta sina affärer i lugn och ro. Vissa bevis har nu framkommit vilket för vår käre vän Lucio i en annan dager. Det är nämligen så, att vår forne vän, bestämt sig för att konkurrera med sina bättre. Viktor har tydligen inte lärt sig hur saker och ting sköts inom denna stad och det är precis här som ni kommer in.

Viktor Lucio äger ett hak nere vid 12:e kallat *Lucio Grande Restaurant*, ett ställe som han tydligen är mycket förtjust i. Just denna kväll har han bjudit in tre utländska affärsmän för att diskutera viktiga affärer, något som han inte meddelat oss om innan. Ert uppdrag är att se till att Viktor aldrig mer går bakom ryggen på oss, samt att lära dessa affärsmän att man skall visa oss den respekt vi tillkommer. Om Viktor måste offras för att poängtera detta är det beklagligt, men ingen större förlust. Alla eventuella omkostnader står naturligtvis vi för.

Herr Lucio håller till på övervåningen av sin restaurang och är underligt nog inte särskilt välbevakad. Det finns två ingångar till övervåningen. Dels genom restaurangen, vilket är den mest synliga vägen och dels från en videoövervakad trappuppgång vid bakdörren. Viktor beräknas ha ett antal beväpnade vakter i sin anställning och dessa får ni ta hand om som ni ser bäst.

Ni har till ert förfogande en svart Van, registreringsnummer *III - 3*, en mobiltelefon, diverse elektronisk utrustning för eventuell övervakning eller omkoppling av övervakningskameror, ett platinium Visa-kort utan spärrbelopp, en uppsättning lätta handeldvapen, samt på begäran en mindre mängd sprängdeg med detonatorer. Behöver ni något annat ber vi er att själva införskaffa detta eller kontakta Jeremia på nummer 564 776 554.

När uppdraget är slutfört ber vi er att omgående kontakta 653 331 756. Betalning utgår enligt tidigare avtal.

Gregory - kvällens nyheter

Flertalet inbrott har under föregående natt ägt rum vid Dellham Drive och Picton Road. Två kvarter som tidigare varit förskonade från sådan typ av kriminell aktivitet. Dellhams medborgargarde säger till LNT att händelserna var olyckliga, men att brottslingarna i framtiden inte kommer att gå säkra.

- Fängelsechef Rutherford medger till LNT att de upplopp som toppat förra veckans löpsedlar är långt ifrån avklarade ännu. De extra polisstyrkor och den förstärkta bevakning som satts in har visserligen varit till stor nytta, men Rutherford menar att vi bara sett toppen på isberget än.

- Det förvärrade läget i mellanöstern har tyvärr nått även oss här i Staterna. Bensinpriserna förväntas öka med 15-17% redan under nästa år och många talar om en katastrof.

- Våra utsända vid senaten meddelar att legaliseringen av flertalet lättare droger snart kommer att träda i kraft, vilket glädjer många. En statlig kontrollbyrå har tillsatts för att kontrollera att bestämmelser följs och mervärdesskatten har sänkts något för att hålla priset så nära det på gatan som möjligt. Detta för att förhindra smuggling och köp av den lägre, farligare, kvalitet som erbjuds på våra gator.

- Senator John Patricks har fortfarande inte hittats och tros nu, en vecka efter sitt försvinnande vara död. Hans fru meddelar att senator Patricks aldrig brukar vara borta sådana långa perioder utan att höra av sig och anmälde honom för några dagar sedan försvunnen.

- Vi kan rapportera att fotbollsproffset Tony Lieber har gått bort. Blott 58 år gammal drabbades han av cancer och nu 10 år senare har han alltså dött i denna vår tids största nemes. Tony arbetade mycket med cancersjuka barn och donerade stora pengar till forskningen runt cancer.

- Myndigheterna söker fortfarande efter den s.k. giftmannen, som tros ligga bakom många bortföranden av kvinnor den senaste tiden. Ett signalement har tagits fram och en fantombild presenterats i tidningar och TV. Så om ni sett denne man, kontakta närmsta polisstation.

- Så en god nyhet, katten Sussy har återhämtat sig från sin svåra sjukdom och väntas inom några dagar återhämta sig fullständigt. De farhågor som läkare haft om att Sussys sjukdom skulle kunna sprida sig till andra djur har ännu inte funnit några belägg och forskare vid de större universiteten studerar just nu bakterier som kan ha orsakat det hela.

- White Cliff borta 17 - 6, Innertown hemma 5 - 3.

Det går mycket bra att improvisera fram fler nyheter...

Syndikatet

Fader Franciscus Lopez

Om Gud hörde bön skulle världen inte se ut som den gör idag. Ingen skulle svälta, ingen skulle behöva lida och ingen skulle bli överfallen på gatorna. Men nu är världen inte sådan och det finns inte mycket man kan göra åt saken. Visserligen skänker fader Lopez pengar till välgörenhet och håller sin församling på den rätta vägen, men han har sedan länge förlorat hoppet om att något mirakel kommer att ske.

Det var för några år sedan fader Lopez kom i kontakt med en herr Edward Culling, direktör för ett av stadens större företag. Lopez trodde först att det gällde en donation till kyrkan och gladdes över att även de rika kunde ta sig i kragen. Nu var historien dock inte så enkel. Herr Culling bad fader Lopez om råd inför framtiden, tydligen hade Culling stora problem av moralisk och etisk typ. Som ett ödets nyck kom fader Lopez att bli god vän med direktören som prisade hans råd.

Genom manipulation och lögnery kom så Edward Culling att dra med sig den gode fader Lopez ner i fördärvet. Allt för sent kom han att märka vilka tvivelaktiga affärer den skenhelige Culling egentligen höll på med. Mutor, bedrägeri, vandalism och mord, Culling verkade inte ha några skrupler alls. Tillsammans med två andra herrar bildade Culling en trio av högt uppsatta män vilka i hemlighet styrde stadens brottslighet och kammade på så sätt hem stora, men ack så smutsiga, pengar. Allt detta mitt framför faderns åsyn, som en hädelse inför Gud Fader själv.

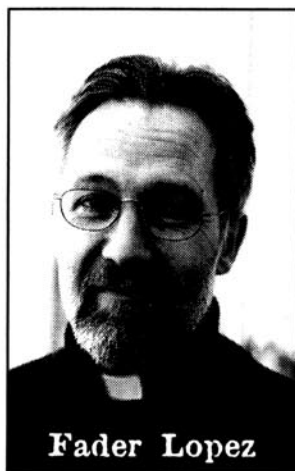
Fader Lopez skulle ha dragit sig ur för länge sedan. Han vet inte

riktigt vad som gick fel, varför han stannat så länge att det nu är omöjligt att lägga det han gjort bakom sig. Lopez största synd är att han sett mellan fingrarna så länge. Visserligen har han och hans familj fått ta del av pengarna, de kom till god användning, särskilt till hans mors ögonoperation, men det är ändå inte rätt. Som hemlig rådgivare och vän till en av stadens mäktigaste män lever fader Lopez ett gott liv, men det är ofta han ligger sömlös på nätterna och funderar över sitt fördärv. Om han bara kunde få Edward och de andra att se sina fel och brister, att utvecklas...

Fader Franciscus Lopez var en gång en god, rättfärdig man, med stora visioner. Det som nu finns kvar är bara ett urholkat skal av hans forna jag, desperat kämpande för att hålla sig över ytan. Han har aldrig själv utfört eller beordrat ett brott att utföras. Hans enda synd är tystnaden. En tystnad som köpts för pengar. Ändå försöker Lopez hålla sitt huvud kallt och hans råd är mycket eftertraktade. Herr Culling har denna natt kallat fadern till sig för att diskutera ett angeläget ärende. Franciscus har redan bestämt sig, när natten är över kommer han att ha dragit sig ur eller dött. Det finns ingen återvändo längre.

Edward Culling

George Edward Culling, son till tågmogulen Richard Jefferson Culling, verkställande direktör vid Culling Steel Inc. och representant i flertalet företagsstyrelser, är ingen lycklig man. Han må vara rik, men lycka och rikedom sammankopplas alltför ofta utan anledning. Visserligen kan han föreställa sig hur det är att vara lycklig och även simulera lycka mycket bra tack vare sina pengar, men det betyder inte att den finns där för det. En



Fader Lopez

gång i tiden trodde Edward som så många andra på människans godhet och den rena själens kraft. Nu avfärdar han det som tomt prat. Han har sett alldeles för mycket för att tro på sådant struntprat. Folk gör vad som helst för pengar och egen vinnings skull. Edward har pengarna, varför inte utnyttja dem? Varför inte sätta dem i rulljans?

Edward var fortfarande ung och naiv när han gav sig in i den undre världen. Han skapade tillsammans med två andra i samhället högt stående individer en maktbas för framtiden. Han skapade syndikatet. Det fanns andra som gjorde anspråk på titeln som ledare för den undre världen, men med dessa fiender gjordes processen kort. Det finns ingen hejd på vad pengar kan köpa.

Till en början var Edward skamsen över det han gjorde och sökte även hjälp hos en präst för att ventiler sina synder. Det visade sig att prästen även han var en ihålig människa utan själ, som inte ville ha annat än pengar. Edward försökte hos flertalet präster och gav nästan upp hoppet om att finna någon som förstod honom. Så fann han fader Lopez, en fattig och täm-

ligen ung präst, som väckte något hos honom. Något som sedan länge varit förlorat. Edward började åter bry sig om vad han gjorde och livet kom sakta tillbaka till honom. Pengar betydde inte längre allt... men som alla lyckliga stunder i Edwards liv hade även denna ett abrupt slut. Han kunde inte avsluta sina affärer med syndikatet och drog till sist också ner fader Lopez. Livet fortsatte som det alltid hade gjort och Edward var tommare än någonsin.

Edward är van vid att ha världen vid sina fötter. Han kan få vem som helst att lyda hans order och alla faller framför honom som om han var Gud själv. Fader Lopez finns kvar vid Edwards sida som rådgivare och fastän Edward sedan länge förlorat sin tro sätter han stor tillit till fadern och dennes ord. Åren har gjort Edward cynisk och otrevlig, och han försöker inte längre bättra sig. Hans liv kommer att ta slut tids nog, men fram till dess kommer han att leva som en kung bland människor. I denna stad är det Edward Culling som bestämmer.

En olycklig incident har skakat världen för Edward och de andra i syndikatet den senaste tiden. En



Edward Culling

politiker med stora kontakter fick tag på bevis som skulle kunna bli syndikatets undergång. Edward och de andra lejde en mördare för att finna politikern och göra sig av med honom innan det var för sent. I morse hittades syndikatets mördare död. William Hunt, en av de tre ledarna, har kallat till ett krismöte under kvällen. Edward har tagit sig friheten att bjuda in även fader Lopez då hans råd kommer att behövas. Framtiden måste planeras...

William Hunt

Världen faller samman och William har inte längre någonstans att fly. Tidigare var William Hunt, advokat och delägare i Johnson, Dunlop & Hunt, en trevlig människa. En människa som man kunde skämta med på fikarasten, en människa som kunde le, en människa som alla andra.

De senaste dagarnas händelser har tårt denna man och förvandlat honom till ett vrak. Med huvudet i sina händer, stirrandes på den grå heltäckningsmattan på sitt golvtvåderar han vad som egentligen gått snett. William är en av stadens mäktigaste individer, om inte den mäktigaste. Han, tillsammans med två andra, styr det största brottsyndikat som finns i staden. Han kan få vem som helst dödad, han styr över hundratals liv... varför gick allt fel?

En uppnosig senator som stod på syndikatets lönelista bestämde sig för att i skymundan skaffa bevis som kunde fälla syndikatets tre ledare och bestämde sig sedan för att försöka använda dessa bevis för egen vinning. Senatören gav sig in på ett spel han inte kunde vinna, i alla fall trodde William det när syndikatet sände sin patetiska ursäkt till lönnmördare att plocka ut honom. I morse flöt mördaren upp

död ur vattnet, och gissa vem som är försvunnen? Med bevisen! Världen skrattar åt William, han kan höra den, se den, överallt. I speglar, i fönster, i sitt glas med konjak... Åtminstone har han sitt förtstånd och sin revolver kvar.

William har kallat till ett krismöte med Edward Culling och dr. Thomas Fielding, de två andra ledarna. Edward har talat om att han även bjudit in fader Lopez, en personlig vän och rådgivare till honom, vars hjälp länge köpts för syndikatets pengar. Tillsammans skall de kunna lösa det här, finna en utväg på problemet. William har också ordnat så att några av hans bästa agenter kidnappar senatorns dotter och för henne till kontoret där syndikatet håller möte. Ha ha, än har William inte förlorat. Vänta bara!

Tiden går och desperationen kryper över honom. Hoppas att ingen av de andra försöker dra sig ur. Ingen drar sig ur detta... levande. Alla sitter i samma båt, ingen kommer undan. Det skall William se till. Ingen spårar ur eller gör någonting dumt...

Dr. Thomas Fielding

Doktor Fielding har förfallit. Ända sedan han gick med på att satsa sin tid och sina pengar i brottsyndikatet har han ständigt vandrat nedåt. Vem skulle kunna tro att chefsläkare Fielding, med fru och barn, skulle kunna sitta med i styret i stadens undre värld? Vem skulle kunna tro att Fielding, som om dagarna räddar livet på sjuka och skadade, om natten för kontrollen över stadens brottslingar, hallickar och torpeder?

Egentligen har dr. Fielding väldigt lite med själva kontrollen att göra, i alla fall är det vad han försöker intala sig själv dag efter dag. Thomas har aldrig tyckt om den extra

press som syndikatet lagt på honom och hans annars mycket pressade schema. Thomas föredrar att se sig själv som en god gangster, en trevlig person som inte gör någon förnär. Det är bara pengarna han vill åt, bara pengarna han behöver. Hur skall han annars kunna betala huset, bilen, älskarinnan, knarket? Han måste helt enkelt göra det fäsansfulla för att överleva, det är en alltför inrotad del i hans liv för att han skall kunna sluta. Det skulle krävas mycket för att rucka hans invanda liv...

För några veckor sedan började en politiker som tidigare legat på syndikatets lönelista, men som nu börjat bli passé, att ställa krav. Han hade tydligen bilder och ljudinspelningar som skulle kunna bli Thomas och de två andra ledarnas fall och använde dem som utpressning. När syndikatet insåg att deras säkerhet var hotad bestämde de sig för att sätta hårt mot hårt. En lönnmördare lejdes för att ta ut politikern. Så gott allt väl, men när mördaren dykte upp död i morse och politikern plötsligt var försvunnen från världens yta började det krypa i Thomas. Senare under kvällen blev dr. Fielding trakasserad av två polismän. De sa inget rakt ut, frågade bara en massa saker om hans privatliv och var han hade befunnit sig vid olika klockslag och datum, men Thomas kände det på sig. De var ute efter honom. De visste vem han var och vad han hade gjort, snart drar de åt nätet. William Hunt och Edward Culling, de två andra i toppen av hierarkin, hade kallat till krismöte och nu var han sen. Edward hade säkert bjudit dit den där prästen också... kan det vara fader Lopez som tjallat? Thomas Fielding var nu mer bestämd än någonsin. I takt med hans hjärtas snabba slag hade han bestämt sig. Han skulle sluta, för-

svinna från staden och aldrig mer dyka upp igen. Han skulle klara sig, men först måste han varna de andra om att polisen är dem på spåren...

Ungdomarna

Sugar Daddy (Matt Williams)

Storstadens okrönte konung, dansgolvet och nattens härskare. Din stil är ditt liv och ditt liv är fyllt av utmaningar, alla barnsliga i dina ögon. Mörkret, musiken och dina vänner (även om de inte någonsin skulle komma upp i din klass), räddar dig undan den fasliga verklighet som om dagen fyller ditt liv. Ett liv i tomhet och förfall, men om natten är det du som härskar. När du var tolv hade du stulit din första bil, något du nu fem år senare inte är direkt stolt över, men det var inte ditt fel. Samhället bär ansvaret för ditt förfall. Du föredrar att inte tänka på det. Du skulle ge vad som helst för en familj som brydde sig om vad du gör, men nu är så inte fallet och det finns inte så mycket man kan göra åt saken.

Skolan betyder inget för en sådan som dig och du hoppade av så tidigt du kunde. Din mor blev förstas förbannad som vanligt, men det var länge sedan du lyssnade på vad hon hade att säga. Hennes nye man är väl trevlig, i alla fall om man jämför med de vanliga kräken hon tar hem, men du skulle hellre se att de lämnade dig ifred. Det är därför du aldrig är hemma. Om dagarna arbetar du med att vända hamburgare på något lastbilshak ute vid Interstate och om natten är du den tuffaste killen i hela stan. Du är medveten om vilken lögn du lever. Varje natt accentuerar du den ytterligare genom att förtränga vem du egentligen är och att du egentli-

gen skulle vilja ha allt så mycket bättre. Drömmar är till för de som har pengar och utbildning och du skiter i båda.

Du lever för dina vänner och era nattliga upptåg och diskussioner. Dina vänner är allt du har här i världen som inte skriker åt dig eller hatar dig och du ser mycket upp till dem. Ni kan sitta i timmar och bara prata, sådant stänger ute den fäsansfulla verklighet som egentligen råder. En dag kommer ni också att ta er upp ur skiten och då skall världen få se... men tills dess lever du den lögn du alltid levit. Det är lätt att sätta upp en stursk fasad att gömma sig bakom. Självförtroende är allt, särskilt för den som inte har något.

Din flickvän Samantha kan vara kall ibland, hon är så fixerad vid sin kamp mot väderkvarnar att hon glömmar bort att du faktiskt finns där. Rätt åt henne att du strulade med Sarah... Rätt åt henne och hennes... Nej, du har mått dåligt hela veckan och vet att det du gjorde var väldigt fel. Om du kunde känna mer hat mot dig själv och din fasad skulle du göra det. Att låta saker och ting gå ut över dig själv är okej, men Samantha har aldrig gjort något fel. Du borde kanske berätta det för henne och be henne om förlåtelse, skit i din stil och ditt nattliga liv... Hon skulle hata dig för resten av ditt liv.

Prodigal Hermes (Sarah McLure)

Lidande är en sjukdom, som bäst botas genom ett gott skratt. Lidandet finns alltid där, men för sådana som du kommer det aldrig nära.

Att skratta åt sig själv gör allt mycket enklare. Självironi är den sanna humorn. Du lärde dig redan från barnsben att allt man behöver för att ta sig någonstans i den här

världen är ett stort leende, mycket pengar och ett gott skratt. Pengar har du aldrig sett av, men det andra fixar du snabbt fram. Din uppväxt kanske inte har varit den allra bästa, men du kände i alla fall att du var älskad av dina föräldrar, vilket är värt mycket i den mörka värld som du nu kallar ditt hem. Du kapade navelsträngen vid tidig ålder, kanske för att revoltera eller för att du alltid velat stå på egna ben.

Livet har inte gått spikrakt framåt, du fick hoppa av skolan för att kunna betala hyran och jobbar nu som servitris på en rullskridsko-drive-in. Du är omtyckt vart du än går, men du tjänar inga pengar. De nätter du inte jobbar, spenderar du med ett gäng vänner som alla skulle kunna behöva sig ett gott skratt. De är en underlig skara, men de behöver dig och just känslan av att vara behövd får dig att orka kämpa genom svåra stunder. Ni ska ner till stadens nöjeskvarter ikväll och festa loss. Kanske borde äta en bit innan...

Chandler, en av dina vänner, verkar inte må särskilt bra. Han försöker dölja det, men du ser igenom honom som vore han av glas. Han har mycket inre smärta som han borde ventilerat, annars kommer han att bli galen... Galen, precis som du. Förra veckan strulade du runt med Sugar Daddy, det var inte meningen. Det blev bara så. Du älskar honom inte, du tycker om hans skämt och stil och så, men han är inte riktigt din typ. Du antar att Sam, hans flickvän, skulle hata dig om hon fick reda på det, särskilt som du är hennes bästa vän. Skit också!

**Pretty miss Sam
(Samantha Patricks)**
Vem bryr sig? Alltså, vem bryr sig egentligen om något annat än sig

själv och sitt ruttna ego? Ibland vill man bara blunda för all skit, men om ingen gör något kommer heller inget att förändras. Om så världen måste raseras, så skall den repareras. Folk kallar dig många idiotiska saker, men de förstår inte.

Du har alltid varit revolutionär och du vet att du behövs. Politikerna bryr sig inte en sekund om hur folk egentligen har det och vanligt folk är lika ruttna de. Alla roffar åt sig så mycket som möjligt och skiter i om andra får lida för deras handlingar. Du har protesterat sedan du var 15, men nu, två år senare har du förstått att det krävs mer än bara ord för att förändra världen. Militant är ett ord som beskriver ditt nya handlingsschema bra, synd bara att så få förstår vad det är du kämpar för.

Din far är en stor skit. Han ger dig pengar varje månad för att du skall klara dig, men han verkar inte bry sig överhuvudtaget. Han bekostade din utbildning, som du sket i lika mycket som han struntade i att dyka upp på dina födelsedagar när du var liten. Han är någon sorts toppolitiker med hög lön och avdragsgill älskarinna och du hatar honom för det. Om det inte var för att du behövde pengarna skulle du bränna upp dem framför ögonen på honom. Men ikväll är alla bekymmer jagade på flykt. Du och dina bästa vänner, eller snarare enda vänner, skall ut på stan som vanligt. Dina vänner förstår dig och din kamp mycket bättre än många andra och du älskar dem för det, särskilt din pojkvän Matt, eller Sugar Daddy som han föredrar att kalla sig. Han, din bästa vän Sarah och den underlige Chandler är det enda du har...

Chandler Lawhurst
Känslan sitter i fingertopparna. När allt annat sviker har du i alla

fall din musik, din poesi och dina vänner. Livet har varit allt annat än en dans på rosor, men med tanke på att varje ros har en vass tagg så kanske livet är just en dans på rosor. Under dig trampar du sönder de vackra bladen som fastnar under dina sargade fötter när du gör allt för att undvika att kliva på taggarna. Livet är bräckligt och skört och om det inte vårdas dör det...

Din mor och far är säkert underbara människor, om du bara visste vilka de var. Ett helt liv hos fosterföräldrar som inte bryr sig nämnvärt har tvingat dig att anta en hård fasad. Någon gång kommer du att försöka plocka upp spillrorna av ditt liv igen, pussla ihop dem till en färgglad leksaksgiraff eller något annat som bättre skulle beskriva dig. Ibland känns allt tungt, ibland tänker du inte på det. Jobbet på din s.k. farbrors biltvätt kanske inte är framtiden, men det ger pengarnog att klara sig.

Poesi och musik är dina två favoriter när det gäller att fly verkligheten. De har makten att svepa med folk, att visa folk rena känslor och att öppna nya dörrar i ens tillvaro.

Du har mått mycket dåligt den senaste tiden. Senast förra natten vaknade du och tvingades springa till toaletten för att hosta upp blod. Att gå till doktorn är ingen lösning på några problem, för det första är det dyrt och för det andra vill du inte veta om du har någon underlig sjukdom. Det är bättre att leva i ovisshet och lycka den korta tid som finns kvar. Dina vänner har inte märkt något, så det är lika bra att inte skylla med det. Sedan var det pistolen... Pistolen du hittade i rännstenen den där natten förra veckan. Eller om det var pistolen som fann dig. Du vaknade upp, blodig och svimfärdig utanför dina fosterföräldrars lägenhet. Regnet

öste ner över dig och du var mör i hela kroppen. Matt som efter en dålig tripp. Minnena från natten är mycket suddiga och du mår illa bara du försöker tänka på det. Sedan dess har du vaknat kallsvettigt om nätterna och mått sämre och sämre för var natt som gått...

Torpederna

Walter

Walter är inte en man av många ord. Han sitter hellre tyst och studerar sin omgivning. Walter skulle lätt kunna tas för dum, mycket på grund av att han inte ofta säger något och att hans kroppshydda avslöjar att han spenderat mer än några få kvällar på gymmet. Sanningen att säga är Walter inte ointelligent, möjligen lite blyg. Att studera situationen i i minsta detalj och noga tänka över det han gör och säger är naturligt för honom. Ofta har han, genom att noga bearbeta allt, kommit med briljanta lösningar och kreativa inlägg.

Livet som yrkesmördare, eller snarare städare, är kanske inte så glamoröst, det är ingen titel man gärna skryter med på krogen om man vill ha livet i behåll, men det är välbetalt och arbetstiderna är hyfsade. Man har råd att lägga sig

till med dyra vanor och köra dyra bilar, vilket man inte kan säga om de stackare som sliter med stadens mer skräpelerade renhållning.

Walter tycker mycket om opera, teater och Frank Sinatra (och att träna förstås). Han klär sig gärna i snygga designkläder eller dyra kostymer. Vad gäller valet mellan slips och fluga är det mycket enkelt: slips. I fluga ser Walter ut som en utkastare eller gorilla till livvakt, något som han inte gärna vill växlas med. Han är sin egen man och bestämmer över sig själv.

Just denna kväll har Walter och tre andra kollegor slagit sig ner för att få sig något att äta vid ett av de många matställen som finns i staden. Senare under kvällen kommer de fyra att företa sig ett jobb. Denna samling är en chans att koppla av och meditera över vad som komma skall, men kanske mest för att snacka skit - något som de andra verkar ha mycket lätt för. Walter känner dem bara vid namn. De har blivit sammansatta för det här uppdraget och kommer nog aldrig att se varandra igen när allt är utfört.

Tony

Tony Siger, den stolte och förstfödde sonen av Alfonso och Emma, och den kanske mest eftertraktade ungkarlen i de italienska kvarteren, må redan vara en legend men än är han inte död. Inte förrän någon sätter ett skott genom hans pannlob kommer han att lämna denna värld. Tony har ofta tänkt på döden, inte för att han räds den utan snarare för att kunna göra något så bra som möjligt av den. I sitt arbete som städare och hitman är han ofta ett förstahandsvittne till individers hädangång och det har aldrig slutat intressera honom.

Tony ser sig själv mer som en konstnär än något annat. Hans alster är bara av en annan karaktär

än musik och målningar. Det perfekta uppdraget... Hur kan det göras? Krävs sprängämnen, eller kanske något mer sofistikerat? Att leva på sitt rykte är något Tony är mycket bekant med. Han behöver oftast bara nämna sitt namn för att sätta skräck i sina offer. Betalningen för hans arbete är hög, men smakar det så kostar det. Om Tony själv fick välja skulle han sluta sitt liv under ett uppdrag. Kanske skulle en förlupen kula träffa honom, eller en av hans kollegor vända sig mot honom i förräderi. Något effektivt och ovanligt. Något makabert, men ändå något folk skulle tala om många år framöver. Ett skrätt... Ja, med ett skrätt skall Tony lämna denna värld. Världen har inte förtjänat några tårar. När ens yrke är döden känns den lätt som en nära vän.

Sanningen att säga är Tony mer en pratkvart än något annat. Den senaste tiden har han lagt av sig något och är inte i samma fysiska form som tidigare. Han har visserligen ett rykte och en tendens till sjuk humor, men det var länge sedan han arbetade på fältet. Talet har ändå alltid varit Tonys största gåva, och något han också mycket gärna (och ofta) stoltserar med.

Under åren som den undre världens kanske främste agent har Tony utvecklat en hederskod han ogärna bryter. Tony plockar aldrig barn eller de som inte kan försvara sig. Döden är till för sådana som Tony och hans kollegor... De som verkligen förtjänat Herrens avsky.

De kollegor Tony satts att arbeta med för detta uppdrag är en brokig skara. En tystlåten bjässe, en ung spoling och en... kvinna? Jaja... Vad hittar de på härnäst? Tur att pappa Tony finns i närheten att hålla handen när kulorna börjar vira. De skall få se hur ett proffs arbetar, detta skall bli ett

uppdrag att minnas. Tony har sett till att sprängdeg fanns på listan över nödvändiga attiraljer...

Marybell

En kvinna arbetades som lönnmördare åt maffian? Skrattretande... Är de verkligen så desperata att de släpper in vem som helst? *Detta var de sista ord Marybell, och någon annan också för den delen, hörde Fred Fediat kväva sig med sin gälla, äckliga röst. Ingen skulle komma att sakna honom och ingen skulle heller komma med nedlåtande kommentarer om Marybell och hennes arbete igen.*

Marybell är född och uppvuxen med sig själv som bäste vän. Hon har alltid klarat sig på egen hand och behöver ingen annan för att överleva. Hennes barndom talar hon helst inte om och hon föredrar att inte tänka på den pågå som förr fyllde hennes liv. Marybell växte upp att bli en självsäker och ytterst kompetent kvinna, dock med en smått skev uppfattning om världen omkring henne. Det finns tre regler som Marybell följer över allt annat: 1. Allting kan utnyttjas och bändas så att det tjänar dina syften bäst,

2. Låt ingen komma nära eller til-låtas utnyttja dig, och 3. Beta la alltid dina skulder.

Kanske har Marybell bara hamnat i dåligt sällskap, men med tiden har hon växt att bli en tämligen känslolokal och beräknande kvinna. Till och med hennes skrätt känns främmande och opersonligt. För Marybell kommer karriären i förra hand, allt annat är sekundärt. Kärlek är något hon aldrig känt och hon hade nästan slutat hoppas... Tills hon träffade Thomas, ett affärsbiträde i en 7-11 nära hennes hem. Aldrig förr hade någon placerat något värde i henne och hennes

välbefinnande, aldrig förr hade något berättat för henne att hon var vacker. Marybells värld är nu en värld på väg att rasa samman. Tills förra veckan var hon helt säker på att det inte fanns något i denna värld som hon brydde sig om, nu är hon osäker. Hon försöker desperat att klänga sig fast vid sin kyla och sitt förakt mot världen, men det är svårt.

Hon har två uppdrag kvar innan hon betalt av sina skulder till det syndikat hon för tillfället är knuten till. När detta är avklarat kan hon tänka på annat, men så länge hon har arbete kvar måste hon koncentrera sig. Hennes privatliv är sekundärt.

De kollegor hon skall arbeta tillsammans med har hon aldrig träffat förr. En gammal räv till italienare, någon storvuxen, tyst typ och en ung nykomling som antagligen kommer att knäckas av pressen. Marybell har sett många som hon och Snitch är arketyper. Lugn på ytan, vettskrämd i sitt inre. Marybell borde göra honom och gruppen en tjänst genom att skjuta honom innan de åker. Han kan komma att göra bort sig, när uppdraget väl börjat finns ingen plats för misstag.

Marybell är kanske inte lika pratglad som italienaren Tony eller Snitch, men hon filosoferar gärna över en kopp het java även hon. Så länge inte uppdraget kommer i kläm.

Snitch

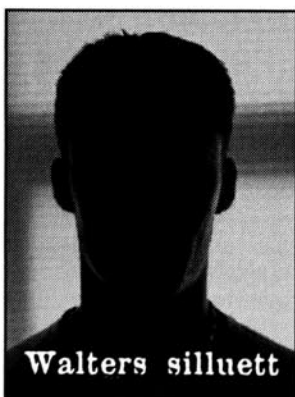
Att jobba för syndikatet är som en enda stor mardröm. Peter Tempori, även kallad Snitch, har gjort det i hela sitt liv. När han var grabb sprang han ärenden åt italienarna och kom under sin uppväxt att på ett naturligt sätt komma in i deras värld. Tyvärr blev hans främste beskyddare Donald Greco skjuten

under en razzia och polisens uppgifter tvingade honom att gå under jorden och byta identitet. Nu, några år senare, har Snitch åter dykt upp, redo att ta nya uppdrag för nya arbetsgivare.

Verkligheten är dock mer komplicerad än så. Ron Stavros vid polisens spaningsenhet har gått under-cover. Han utrustades med en trovärdig identitet, en massa papper och kuriosa som kunde vara bra att ha, samt en pistol som skydd. Det är väldigt få inom polisen som känner till Rons uppdrag. Högt uppsatta personer inom både polisens och stadens ledning sägs ligga bakom den nya våg av brott som spridit sig över staden likt en svärm gräshoppor. Rons högsta prioritet är att finna de män som ligger bakom brotten och rapportera detta till sin chef, allt annat är sekundärt.

Snitch lyckades bra till en början. Han fick kontakt med en man inom organisationen och har därifrån arbetat sig till en bra position. Snitch har nu posterats med tre andra personer inom syndikatet för att skrämma upp en klubbägare. Ett bort sig, när uppdraget väl börjat finns ingen plats för misstag. De andra, som han aldrig träffat förr, verkar inte ha något samvete kvar över huvudetaget och Ron räds att detta uppdrag kan komma att bli hans sista. Han måste tänka på sin identitet - tänka som Snitch skulle ha gjort och passa sig för att väcka uppmärksamhet. Kvinnan, Marybell, verkar redan ha börjat hysa misstro mot honom. Även fast hon inte sagt något kan han känna hennes kalla ögon följa varanda rörelse han gör. Om hon bara kunde sluta att stirra på honom...

Ron är kallsvettig. Uppdraget får inte gå snett. Han måste behålla sin identitet för att så småningom arbeta upp sig nog mycket för att



kunna lära känna sina chefers identitet. Fram till dess kommer han att behöva anta rollen av den pratglada och tuffe Snitch och förhoppningsvis kunna rädda så många oskyldigas liv som möjligt. Ron skall gå ur det här som en hjälte och helst utan blod på sina fingrar. Han behöver bara le, tugga på sitt tuggummi och snacka skit så löser sig allting...

Reportrarna

Paul Scott

Livet som kameraman på ett av stadens största nyhetsnätverk är inte lika glamoröst som man skulle kunna tro. Alltid en massa kånkande, alltid en massa gnäll från idioter till reportrar som tror att de vet något. Paul talar ofta mycket där han står bakom kameran, särskilt med reportern då han är en expert på ljussättning och effektfilmning, samt mycket allmänbildad. Det är tur att det Paul säger bakom kameran inte kommer med i sändning, kommentarer om saker som folk inte märker, men som hans näthinna uppfattar och snabbt kan omsättas till profitgivande nyheter.

Paul har aldrig skaffat familj. Eller skaffa och skaffa, det är inte fråga om att roffa åt sig vad gäller den biten av livet. Det är en noga beräknad mängd sökande och förnedrande... i alla fall de patetiska ursäkter till försök Paul företagit sig att finna sin drömkvinna. Hon dyker nog upp, brukar Pauls mamma alltid säga, men sanningen att säga så är nog hans mamma inte någon expert på den stora kärleken efter hennes fem äktenskap. Dessutom börjar hon bli lite gagig, men vem förebrår henne. Ibland vill Paul bara fly från allt, men

det är tyvärr inte möjligt. Inte med den höga hyra han har i alla fall.

Det finns tre saker Paul uppskattar över allt annat: rogivande te, arbete och Elvis. Paul vann en look-a-like tävling en gång och sedan dess har musiken stannat. Det var flera år sedan och sanningen att säga är Paul inte det minsta lik Elvis, men sjunga som honom kan han. De hundra dollar han vann i första pris var precis vad han behövde, men som sagt, det var länge sedan.

Kvällens jobb verkar inte vara något alltför intressant. Paul skall filma någon intervju med en statsman eller vad det nu var. Inte något man blir ofantligt upprymd för direkt... men vänta nu... tydligen är det Jamie Walters som skall sköta intervjun. Jamie må vara fixerad på sitt utseende, men hon är ändå en av de få kvinnor som Paul tål, och också gärna skulle kunna tänka sig att gå ut med. Inte för att hon skulle titta åt hans håll mer än en gång, om man räknar bort att han håller i kameran då, förstås.

Jamie Walters

Livet på LNT - Live News Television, är stökigt. Särskilt som fältreporter. Aldrig vet man vad ens arbetsuppgifter för nästa vecka skall vara, ett ständigt farande fram och tillbaka. Ett arbete som inte kunnat passa Jamie Walters bättre. En vacker ung kvinna, som fortfarande har tid att göra karriär, kanske till och med få ett eget program i framtiden.

Jamie rapporterar dagligen från olika delar av staden och gör flertalet intervjuer varje vecka, alltid med samma höga standard. Hon är ett proffs på vad hon gör, även fast hon kanske fäster alldeles för stora känslor vid sina reportage. Allt skall vara perfekt, annars duger det inte. Vad gäller teknik pend-

lar hon mellan framfusighet och förstående. Hennes "*Jamie Walters, för Live News Television, över till studion*", är bättre än de flesta andras. Vore det inte för att hon alltid tvingas arbeta för kräket till programledare Gregory K. Johansen skulle hon ha avancerat in i studion för länge sedan. Han har mage att fälla dumma kommentarer om hennes i stort sett felfria intervjuer i direktsändning och dessutom tar han 9 gånger av 10 helt över intervjun från henne.

På det mer personliga planet är Jamie en rätt trevlig, om än lite petig, kvinna som gärna vräker i sig popcorn och röker cigaretter i stora mängder. Alla har sina laster, Jamie har två. Hon är fortfarande singel, inte för att hon direkt letat efter någon, och har gett upp tanken på att det skulle finnas något som en drömprins. De flesta män är bara ute efter en sak och Jamie tänker inte vara den som ger dem det. Hon har alltid varit bra på att tala, särskilt på att bita ifrån när hon känner att någon trampar på henne. Hennes syrliga kommentarer är vida kända på LNT och det är ytterst få som vågar sätta sig på henne.

Ikväll är det ett av de vanliga jobben som gäller. Jamie skall intervjuva borgmästare Geoffrey Perkins angående det ökade våldet i samhället och gärna smyga in lite frågor om korruptionen i politiken också. Eller varför inte några ord om den försvunne senatören? Gregory kommer att vara med från studion, så Jamie antar att hon inte kommer att få ställa många frågor innan hon avbryts. Varför förbereda sig när han ändå kommer att ta över på en gång... Kanske skulle fråga om andra saker, om borgmästarens fru och privatliv eller något annat bara för att driva med Gregory. Kan han sabba hennes image

i direktsändning så skall väl inte Jamie vara sämre...

Gregory K. Johansen

Det finns män, det finns stora män och så finns det Gregory K. Johansen. Som programledare och nyhetsankare på LNT - Live News Television, kanalen som sänder direktsända nyheter dygnet runt, är Gregory en viktig del i USA:s Tv-historia. Han kanske aldrig kommer att få sådana tittarsiffror som oduglingen Letterman, eller den där tafflige idioten Jerry Springer, men han vet i sitt inre att han är så mycket mer än vad de någonsin kommer att bli och det stärker honom.

Att se andra misslyckas och trampa ner deras ansikten i smutsen är som en hobby för Gregory. Han ser sig inte som otrevlig, bara förmer än alla andra. Det finns ingen njutning så stor som att sätta en uppkomling till reporter eller bisittare på plats. Om några år kommer Gregory att få sitt eget program "*Gregorys Spegel - det samtida nyhetsprogrammet*", det har producenterna lovat, men tills dess får LNT-produktionen "*Nyheter och Vardag*" duga. Samhällsfrågor är det som Gregorys hjärta klappar mest för, då talar vi inte om små barn vars katter fastnar i träd och andra outhärdliga nyheter utan korruption, våld, brottslighet och samhällets allmänt sjuka tillstånd. Gregory förbannar alla idioter i världen för att de inte kan skärpa sig och göra något mot den allt mer ökande brottsligheten. I går till exempel, var det någon som hade sprejat Gregorys bil full av gängsymboler. Sådana intrång på hans privatliv får honom verkligen att explodera. Ingen utmanar Gregory K. Johansen och kommer undan med det. Ingen!

Som om det inte var nog. Ikväll, i direktsändning, skall han behöva lyssna på den uppnosiga fröken Jamie Walters när hon intervjuar borgmästare Geoffrey Perkins om våldet och korruptionen i samhället. De få gånger Gregory jobbat med Jamie har han fått avbryta henne och själv utföra intervjun från studion för att hon helt enkelt inte kan ställa rätt frågor. Och sedan har hon mage att bli sur på honom. Gregorys humör kunde ha varit bättre.

Med sig i studion kommer han att ha någon annan kvinna som sägs vara någon sorts expert på samhällseliga tendenser och brottslighet. Det skall bli intressant att få se vad hon kan...

Cynthia Summers

Som forskare är Cynthia ett misslyckande. Samhällets tendenser och trender har alltid fascinerat och trollbundit den unga Cynthia, men hennes forskning har aldrig kommit någonstans. Den har på sin höjd bevisat att hennes teser och slutsatser inte stämmer. Cynthia skulle gärna vilja vara expert, men saker och ting går inte alltid som man tänkt sig.

Den lilla expertis Cynthia har är inom området "*våld och brottslighet i dagens samhälle*", något som Cynthia finner det lätt och intressant att arbeta med. Ibland vill hon bara bryta ihop och gråta över sin misslyckade karriär. Det mesta hon säger har hon inga belegg eller riktiga bevis för, något som hennes forskarkollegor håller emot henne. Tomma spekulationer, brukar de säga, och hon vet att de har rätt, men när Cynthia väl kommit igång har hon svårt att sluta prata. Det har flera gånger hänt att hon börjat spekulera vilt i

försök att finna en lösning, till och med i en TV-intervju.

Cynthia är en mycket känslösam människa som har lätt till både glädje och gråt. Dessa dagar är hon mer emotionell än vanligt, mest för att hon är mycket nervös inför ett framträdande hon skall göra denna kväll i TV. Nyhetskanalen LNT direktsänder en intervju med borgmästare Geoffrey Perkins och Cynthia skall närvara i studion som expert. Det gäller tydligen just våldet och brottsligheten i samhället. Detta är Cynthias stora chans att komma på fötter igen, hon skall visa världen vad hon går för. Hon skall visa dem! Bara inte något går fel, att börja gråta i direktsändning skulle vara mycket pinsamt... ✕

