

Det bor en ängel i mitt rum...



Ett scenario till In Nomine

Av

Marcus Brissman

SF WHOEÄÄ presenterar stolt
Ett Scenario till In Nomine av
Marcus Brissman

Tack till:

Stefan Gustafson för tips och idéer.

Bröderna Coen för att de gjorde Fargo.

Nick Cave för "Murder Ballads".

Roman Makar och Sheila Buffington för att jag använt deras namn.

Samt

Speltestarna

Extra stort tack till:

Niclas Munkenberg för all hjälp.

Marcus Brissman

Trollhättan den 25 januari 1999

Innehållsförteckning

Förord	2
Vad har hänt?	3
Scenariot i korthet	4
Prolog	5
Scen 1: Hos Selma Grimsrud	6
Scen 2: Gustafson´s Truck and Tow	9
Mellanspel	12
Scen 3: Inbrottet	13
Scen 4: Fällan	14
Scen 5: Hos Selma igen	15
Scen 5,5: Alternativ Scen	16
Scen 6: På väg mot Minneapolis	18
Scen 7: Slutet	19
Epilog	20

Förord

I din hand håller du just nu "Det bor en ängel i mitt rum", ett scenario till In Nomine. Idén till scenariot fick jag när jag såg filmen "Michael". De som sett filmen känner säkert igen inledningen av scenariot men där slutar likheterna. Namnet har jag ärligt snott från Eva Dahlgrens låt men annars har scenariot inget med låten att göra.

Scenariot består av två delar. En scenariodel, som du läser nu, och en del som innehåller karaktärer och andra användbara saker. Jag rekommenderar att scenariodelen läses igenom noggrant mer än en gång eftersom scenariot blir bäst om spelledaren hela tiden vet vad som kommer ske beroende på vad spelarna hittar på. Han kan på så sätt ligga ett steg före vilket gör att spelet flyter bättre.

Spelldaren bör kunna reglerna någorlunda bra. Åtminstone bör de förmågor som spelarna och spelldarpersonerna (SLP) har studeras noggrannare. Kunskapsnivån hos spelarna är ganska obetydlig. Eftersom de inte spelar änglar utan soldater så är det mycket de inte behöver lära sig. Därför går det snabbt att förklara spelet även för nybörjare.

Spelldaren bör tänka på att In Nomine är ett cinematiskt rollspel. Be inte spelarna slå tärningar i onödan. Det saktar bara ned spelet. Bedöm istället situationen efter din egen förmåga så spelarna kan koncentrera sig på att spela sina karaktärer.

Vad har hänt?

För två år sedan bestämde sig två demoner, Harkol och Pintas, att de behövde pengar och något att göra, eftersom de hade väldigt tråkigt. De bestämde sig att råna en värde transport. De lyckades och bestämde sig för att göra det igen. Snart åkte de genom USA och sökte upp transporter att råna. Nu hade de en sysselsättning som hette duga.

Vid ett rån av en transport upptäckte de att bilen kördes av en av Guds soldater. Bilen kom från "Speedy Gonzales Worldwide". Efter mycket undersökning kom Harkol & Pintas fram till att företaget ägdes av en ängel som hette Samael. Demonerna bestämde sig för att koncentrera sig på bilar från "Speedy Gonzales Worldwide".

Efter två månader hade flera av Samaels bilar blivit rånade av H & P och han började tröttna. Han bestämde sig för att gillra en fälla. Han spred ut att en värdefull frakt med antikviteter skulle fraktas från Washington till Dallas.

Harkol & Pintas kunde naturligtvis inte hålla sig borta. De överföll bilen men när de öppnade lastutrymmet fanns där inga antikviteter. Istället fanns där tre Malakiter av Handel och fem soldater. De gjorde processen kort med H & P och de båda demonerna började sin färd mot helvetet för att möta sina respektive Överordnade. En av Malakiterna gick bärsärk och antog sin celestiala form och anföll Pintas och klöv snabbt demonens celestiala form med sitt svärd. Demonerna svor att hämnas.

Ett halvår senare anländer H & P till jorden igen. Pintas är försvagad efter mötet med änglarna men hatet mot Samael bränner i demonernas blod. De letar upp honom och spionerar på honom. De upptäcker att Samael trivs bäst på vägen och kör många transporter själv.

För tre veckor sedan följer H & P efter Samael då han ger sig av på ett uppdrag själv. Efter att ha lämnat av sin last i Kansas City ger sig Samael av hem mot Minneapolis. Ungefär tio mil därifrån kör H & P upp bredvid lastbilen. Harkol använder sin resonans på sidorutan som splittras. Pintas kastar då in en molotovcocktail och hela förarhytten fattar eld. Samaels kläder börjar också brinna och han tappar kontrollen över bilen. Pintas drar en pistol och skjuter tre skott mot bilen. Ett av dem träffar ett däck och bilen sladdar av vägen. Sidan på bilen slår in i en stor sten och en vass kant slår hål på sidan och kilar sig fast. Bilen kraschar och Samael slungas ut genom vindrutan och landar i en snödriva. H & P stannar en bit bort och tittar på bilen. När de ser att hela förarhytten är övertänd går de fram och bänder loss Samaels personliga nummerplåtar som troféer. Sedan åker de nöjda vidare och tror att de dödat Samael.

Två dagar senare kommer Selma Grimsrud förbi olycksplatsen på sin spark. Hon ser Samael som ligger bredvid vägen. Hans vingar har fällts ut som av en reflex för att släcka elden och skydda kroppen mot kylan. Selma släpar upp den svedda kroppen, som faktiskt är vid liv, och kör hem honom på sin spark. Väl hemma plåstrade hon om honom och klädde på honom några av sin avlidne makes kläder.

För en vecka sedan kom ett brev till tidningen "A wacky wacky world", en veckotidning med otroliga berättelser om ufon och hundar med två huvuden. Brevet är från Selma Grimsrud och berättar om att det bor en ängel hos henne. Det innehåller även en suddig polaroidbild på en man med vingar. Tidningen, som inte är känd för att göra research överhuvudtaget trycker bilden i en artikel i sitt nästa nummer.

På tidningen jobbar en soldat vid namn Sheila Buffington. Hon ser brevet och artikeln och meddelar ängeln hon jobbar för. Tyvärr hinner hon inte stoppa artikeln i tid. Istället får hon i uppdrag att tillsammans med två andra soldater och ett helgon bege sig till Selma Grimsrud och undersöka den påstådda ängeln.

Samtidigt sitter Pintas och läser sin favorittidning: "A wacky wacky world". Han sätter nästan sitt kaffe i halsen när han ser en bild på Samael i tidningen. Med vingar och allt. Han sparkar liv i Harkol och de båda ger sig av mot Minnesota.

Redaktionen på tv-stationen NEN får en kopia av tidningen samma dag den kommer ut. På stationen finns nämligen programmet "No, it isn't", ett program som "bevisar" att myter inte är sanna. De skickar ut sin redaktion bestående av fyra demoner för att undersöka ängeln som bor hos Selma Grimsrud.

Det är här som scenariot börjar...

Scenariot i korthet.

För att underlätta för spelledaren redogör jag här för vad som *förmodligen* kommer hända under scenariots gång. Spelarnas handlingar kan göra att historien blir annorlunda men det här är en sannolik utgång...

Scen 1: Hos Selma Grimsrud.

Spelarna anländer hos Selma Grimsrud och träffar Samael som Selma kallar Gabriel. Han har tappat minnet och minns inte ens sitt eget namn. Han har fortfarande vingarna utfällda för han vet inte hur han skall fälla in dem. Selma berättar vad hon vet vilket leder spelarna till Stan Gustafsons bilskrot. Innan de hinner ge sig av kommer tv-teamet från "No it isn't" och knackar på. De vill ta Samael med sig för att undersöka och intervjua honom. Spelarna och Samael anar oråd och ber att få återkomma vilket teamet går med på. De beger sig sedan till skroten.

Scen 2: Gustafson's Truck and Tow.

På bilskroten finns Samaels lastbil som hittades på olycksplatsen. Stan kan berätta att bilen mirakulöst lagat sig själv när stan varit borta i över helgen. Polisen har inte varit på skroten utan skall komma och undersöka bilen nästa dag. Samael känner igen bilen och att den är hans men det är allt. Han ber spelarna skaffa tillbaka bilen åt honom. Ovetandes är spelarna bevakade av en av Mediademonerna.

Scen 3: Inbrottet.

När Stan gått och lagt sig för kvällen klättrar spelarna och Samael över planket som omger gården. Gårdshunden Ol' Red vaknar men spelarna tystar honom med en fet köttbit. De dyrkar upp bildörren och hittar reservnyckeln där Samael minns att den skulle finnas. De kör sedan helt sonika rakt genom porten därifrån. Under tiden har Mediademonerna tagit reda på att lastbilen kommer från Minneapolis och att ängeln förmodligen jobbar på företaget.

Scen 4: Fällan

På väg tillbaka till Selma ser spelarna en bil ligga upp och ner vid sidan av vägen. De stannar och går fram till bilen. I baksätet ligger en kvinna bunden. Spelarna tycker att det hela verkar skumt och när de under söker marken runt bilen ser de spår som leder från den. De följer spåren och hittar Pintas sittandes nergrävd i en snöhög. Han och Harkol hade gillrat en fälla som inte var så lyckad. Harkol hoppar upp ur snön vid bilen och strid utbryter. Spelarna vinner, visserligen inte helt oskadda men de räddar kvinnan i bilen. När Harkol och Pintas försvinner ner i helvetet skriker de Samaels namn. Han minns då de båda demonerna och att de anfallit honom. Spelarna inser att Samael är hans namn.

Scen 5: Hos Selma igen.

Spelarna och Samael återvänder till Selma med kvinnan i bilen. Hos Selma väntar Mediademonerna och när spelarna kommer försöker de övertyga Samael om att följa med. Detta vill han inte eftersom han inte riktigt litat på dem. De beger sig surt därifrån men en av dem ger spelarna ett elakt flin. Spelarna ser sedan till att kvinnan från bilen kommer till ett sjukhus.

Scen 5,5: Alternativ-scen

Om spelarna inte låter Samael följa med vid inbrottet så kommer han kidnappas av Mediademonerna när de får reda på vem han är. Spelarna lyckas spåra demonerna till deras motell (det finns bara ett på sju miles radie). Samael finns bunden i en garderob och spelarna kan inte anfalla alla demonerna som är samlade i rummet. Istället lurar de bort två av dem och övermannar de två andra och friar så Samael.

Scen 6: Mot Minneapolis.

Spelarna inser att de bör bege sig till Minneapolis där "Speedy Gonzales Worldwide" har sitt huvud kontor. På vägen blir de ikapp körda av ett par av Mediademonerna som anfaller dem men i sista sekunden kommer Samael på hur man använder bilen (som är en artefakt). De kommer undan och kommer snart till Minneapolis.

Scen 7: Slutet.

På kontoret (som är lätt att hitta) kommer man fram till att Samael är chef. En av spelarna, som tjänar samma ärkeängel som Samael inser att de måste kalla på Marc, ärkeängeln av Handel. Han minns hur och med hjälp av ett avtal som Samael skriver på med ett annat företag får de möjlighet att kontakta Marc som kommer ner på jorden för att ta med sig Samael till himlen. Där återställs hans minne efter en tid och äventyret är slut.

Prolog.

OBS. Spelledaren bör innan han fortsätter läsa äventyret läsa igenom karaktärerna eftersom de innehåller en del information om upptakten till scenariot som inte behöver upprepas här. Observera att färdigheter och sånger har respektive grundegenskap eller force inräknat i värdet redan. Karaktärernas skadepoäng är också ganska höga men det är avsiktligt för att de inte skall dö för lätt.

Det är den 14 November. Spelarnas uppdrag är alltså ta sig till Selma Grimsrud för att undersöka om Gabriel är en riktig ängel. Om han är det skall de undersöka vad som hänt och sedan hjälpa honom så gott det går. Selma bor ca åtta mil från Minneapolis. Spelarna åkte från Chicago för knappt två dagar sedan när spelet börjar. De har bott på motell under en natt och skall snart komma fram till Selma. Under resan har de diskuterat situationen. Låt därför spelarna prata in sig i rollerna lite innan du låter dem anlända hos Selma. Ge dem den tid de verkar behöva. Det kan ta lång eller kort tid och de kanske vill ställa frågor till dig. Låt det inte ta för lång tid bara.

Anledningen till att Harry är med är mer än att han skall köra bilen. Mr Tibbit, ängeln som skickade Harry, vet om att Samael är försvunnen. Han misstänker nu att ängeln hos Selma Grimsrud är just Samael. Eftersom han hittills inte gjort mycket för att leta reda på Samael tycker han att det är onödigt att åka dit själv om det inte skulle vara han. Det skulle kunna ses som att han är inkompetent. Därför skickar han Harry. Om det är Samael kan han säga att han misstänkte det och skickade Harry av den anledningen. Om det skulle visa sig att det inte är Samael så är ingen skada skedd.

Berätta för spelarna att de åker efter en ödlig väg kantad av ändlösa snötäckta fält åt alla håll. Det är eftermiddag och enligt beräkningarna skall de snart vara framme. Harry kör bilen. Bredvid honom sitter Roman och i baksätet Sheila och Fenton. Det är varmt i bilen eftersom Harry inte har några vinterkläder. Radion spelar svagt. Här får spelarna berätta vad de pratar om. När du märker att de börjar bli klara så kan du börja scen 1. Selma vet att de skall komma eftersom Sheila ringt i förväg.

Under äventyrets gång bör du påminna spelarna (speciellt Harry) om att det är väldigt kallt ute och att snön ligger tjock överallt. Det är vinter i Minnesota och det är viktigt för stämningen att det framgår. **Tänk även på att kalla Samael för Gabriel tills hans riktiga namn kommer fram.**

Scen 1: Hos Selma Grimsrud.

Vid sidan av vägen står ett gult envåningshus. På brevlådan vid vägen står Selma Grimsruds namn. Huset ser ganska gammalt ut men det är väl isolerat för att klara vintrarna. Framför huset står en gammal röd spark. När vanen kör fram på gårdsplanen öppnas dörren och Selma kommer ut. Hon hälsar karaktärerna välkomna och ber dem kliva in. Hon tar deras ytterkläder och visar dem vardagsrummet. Huset verkar vara inrett under 50-talet. Alla möblerna ser gamla men välvårdade ut och på väggarna hänger svartvita porträtt av personer i ålderdomliga kläder. Selma ber spelarna slå sig ner sedan ropar hon på "Gabriel" och går sedan för att sätta på kaffe (se separat beskrivning av huset).

Ut från en dörr kommer Samael. Han har fortfarande vingarna utfällda. De är lite svedda i kanterna. På sig har han en rutig skjorta och en brun kofta. Han har ett par grå byxor och ett par tofflor på fötterna. Kläderna tillhörde Selmas man Harvey innan han dog. Skjortan och koftan har två stora hål i ryggen som vingarna sticker ut genom. Samael hälsar på karaktärerna och förklarar att han tyvärr inte minns vad han heter utan att man får kalla honom Gabriel så länge.

Karaktärerna får nu prata med Samael och Selma medan de dricker kaffet (som är mycket gott). De kan även undersöka Samaels vingar. Följande borde komma fram:

- Samael har totalt tappat minnet. Han minns absolut ingenting, inte ens sitt eget namn.
- Selma hittade Samael vid vägkanten för 19 dagar sedan. Hans vingar var virade runt kroppen för att hålla kylan ute. Selma släpade upp honom till sin spark och tog hem honom. Samael var mycket nerkyld men han levde.
- Samael låg medvetslös i en vecka innan han vaknade. Selma försökte mata honom så gott det gick men han verkade klara sig bra utan mat. Även efter detta har han klarat sig utan mat. Hon förband även hans brännskador.
- Efter två veckor var de flesta skadorna läkta. Endast små brännmärken på vingarna återstod.
- Selma har ryktesvägen hört att Stan Gustafson hittade en lastbil vid sidan av vägen, inte långt från där Selma sedan hittade Samael, för drygt två veckor sedan. Selma vet vem Stan är men de har aldrig träffats.
- Selma skickade brevet till "A wacky wacky world" eftersom det är hennes favorittidning.
- Vid undersökning verkar vingarna helt äkta. De går på ett naturligt sätt in i Samaels skuldror. Om man rycker av en fjäder gör det ont för Samael.
- De svarar även på andra frågor efter bästa förmåga. Samael har ju minnesförlust så han kan inte berätta så mycket.
- De har inte ringt polisen eftersom situationen är lite speciell. Dessutom är Selma väldigt religiös och hon tror att Samael är en riktig ängel (vilket han ju är).

När du märker att spelarnas frågor börjar ta slut (eller om du tycker det börjar dra ut på tiden) så knackar det på dörren. Tittar någon genom ett fönster så ser de fem personer stå utanför. Bakom dem står en Van med TV-bolaget NEN:s logga på sidan. Spelarna kan känna igen tre av personerna:

Joshua Wheeler, programledare för "No it isn't", ett program som krossar moderna myter. Han är en stilig man i 45-års åldern, klädd i kostym och vinterrock.

Jenny Friday, reporter på samma program och känd modell och kalenderbrud. Hon är vacker, 22 år och klädd i en dyr pälskappa.

Chris Saturday, också reporter på "No it isn't". Han har långt blont hår i hästsvans och är klädd i en tjock sportjacka och jeans.

De andra två personerna ser ut som kameramän eller TV-tekniker. Dessa är Mr Monday, en mexikansk man med en väst med fickor överallt, och Mr Wednesday, spanjor med helt vita kläder. Mr Monday bär på en kamera.

Selma öppnar dörren och känner genast igen Joshua. Han hälsar på Selma och presenterar även Miss Friday och Mr Saturday. Sedan ber han att få komma in. När han får se Samael spärrar han upp ögonen och uttrycker sin förvåning över att han faktiskt har vingar. Han sträcker fram handen mot Samael som skakar den. Resten av TV-teamet går också in. Samael frågar vilka karaktärerna är. Om de svarar sanningsenligt att de är här för att hjälpa ängeln, ser Joshua lite besvårad ut. Om de ljuger ihop någon historia som verkar trovärdig nickar han bara lugnt.

Joshua berättar sedan att han har kommit för att intervjua "Gabriel" och även ta med honom till TV-bolaget för att göra vissa tester. Han säger åt karaktärerna att de kan vara lugna och återvända hem. Han skall ta hand om

ängeln från och med nu. Sedan vänder han sig till Samael och frågar om han vill åka nu eller om de skall återvända senare. Samael tittar länge på TV-teamet med rynkade ögonbryn innan han säger att han vill vänta lite. Han ber dem återkomma. Joshua ger då Samael sitt visitkort och ber honom ringa till hans mobil när han är redo. Sedan vänder han sig om, säger adjö till Selma och karaktärerna och går ut. De andra följer efter och stänger dörren efter sig. De åker sedan därifrån i sin van.

Under Joshuas besök kan du be Roman slå ett Synförmågeslag med +3 på sitt värde. Om han lyckas ser han Mr Mondays Aura. Han vet att detta är något som bara änglar eller demoner har. Observera att endast Roman kan se detta eftersom han är ett helgon. Samael såg också auran men visste inte vad det var. Han fick däremot en olustig känsla och det var därför han inte ville följa med. Låt inte Roman börja skjuta demonerna än. Samael stoppar honom i värsta fall. Om någon undrar varför svarar han att de kanske vet något om honom. Därför vill han vänta och se. När demonerna åkt berättar Samael vad han såg och säger att han inte vill följa med dem för det är något som inte stämmer.

Demonerna lämnar dock inte karaktärerna helt ifred. När de kommit ur synhåll från huset stannar de och Mr Wednesday hoppar ut. Han smyger sedan tillbaks till huset för att spionera på sällskapet. När de lämnar huset kan karaktärerna se hans huvud om de lyckas med ett Uppfattningsslag (-1). Han försvinner snabbt. Eftersom han har vita kläder på sig är det svårt att se honom igen. Det kanske bara var ett djur...

Spelarna har inte så många ledtrådar just nu utan det bästa är att bege sig till Stan Gustafsons bilskrot och undersöka lastbilen som skall finnas där. Harry kanske vill låna lite varma kläder. Det enda Selma har är sin avlidne mans kläder men de är sönderklippta i ryggen allihop. Harry får dock gärna låna en av dem om han vill det. Det är ju bättre än ingenting. Karaktärerna måste också bestämma sig för om de skall ta med sig Samael eller inte. Han kan knappast visa sig ute med vingarna. En möjlighet är att Samael och Roman byter rockar. Romans rock är tillräckligt stor att dölja vingarna under.

Beskrivning av Selmas hus:

1: Hall

I hallen finns en tamburmajor med Selmas tjocka vinterkappa och en sönderklippt rock på. Bredvid ytterdörren står ett litet bord med en telefon och en liten skål med en nyckelknippa i. På golvet står ett par kängor för att torka på en uppslagen tidning.

2: Sovrum

Detta är Selmas sovrums. En stor del av sovrumsrummet upptas av en stor dubbelsäng. Längs den södra väggen står garderober. De är till hälften fyllda med Selmas kläder och till hälften med Harveys sönderklippta. På båda sidor om sängen finns ett litet bord med en lampa på. Det ena bordet är annars tomt. På det andra ligger ett par läsglasögon och en korsordstidning. En fåtölj med fotpall står i det nordvästra hörnet. Tapeterna är storblommiga med en broderad bonad med texten "Borta bra men hemma bäst" över sängen.

3: Kök

Köket är inrett med utrustning från sent femtiotal. Spisen är vedeldad. Bredvid den står en trave ved. I mitten av rummet står ett bord med fyra stolar runt. Väggarna täcks av skåp vars luckor är ljusgula. Diskbänken är tom sän på en ren men väl använd kaffepanna. I ett hörn ligger en stor trave med gamla tidningar.

4: Vardagsrum

En soffgrupp med tillhörande kaffebord tar upp större delen av rummet. På kaffebordet ligger de senaste fem numren av "A wacky wacky world". En gammal TV står i nordöstra hörnet. En uppstoppad ripa sitter på en gren vid hallen. Över trappan ned till källaren hänger ett älg huvud. På golvet ligger en tjock imitation av en persisk matta. En grön länsstol står vid den norra väggen och en gungstol står bredvid. Ett tidningsställ står bredvid länsstolen och vid sidan av gungstolen står en korg med garn och stickor. En bokhylla full med allsköns böcker tar upp väggen bredvid trappan

5: Toalett

Toaletten är nyare än resten av inredningen (förut fanns det bara utedass). Detta var förut ett förrådsutrymme. Nu är det ny tapetserat och toalettstol och duschkabin är insatt. Ett toalettskåp hänger över handfatet. Det innehåller tvålar, två tandborstar, en hårborste och en tub mjukgörande kräm. Ett skåp fullt med handdukar står i ena hörnet.

6: Veranda

En inglasad veranda som bara är användbar på sommaren. På vintern är det alldeles för kallt. En hammock står vid den norra väggen. I mitten av verandan står ett bord med fyra stolar. I ett hörn står en låda full med gamla uteleksaker typ bollar, hinkar och spadar.

7: Gästrum

Här bor Samael. Sängen är nästan orörd. I ena hörnet står en stor blommig fåtölj. Det ligger några fjädrar i den. En byrå står under fönstret. Den är tom förutom några ombyten underkläder. En bibel ligger på byrån. En liten radio står bredvid fåtöljen.

8: Källare

Större delen av källaren tas upp av en varmvattenberedare som ibland kan höras upp till våningen över. Bredvid den ligger en stor trave med ved. En dörr leder in i ett litet förråd fullt med konserver och syltburkar.

Området runt huset är vid den här tiden helt snötäckt. En liten väg är uppskottad från huvudvägen fram till huset. En brunn står en liten bit från huset. En huggkubbe står framför huset. På baksidan finns en stor öppen plats som på sommaren är en gräsmatta med ett trädgårdsland. Efter det börjar en (på vintern) gles skog som sluttar ned mot en liten sjö. Där ligger en eka uppdragen på land.

Det finns inga ledtrådar till Samaels identitet i huset. Fjädrarna i fåtöljen är naturligtvis hans. Samael har suttit och läst i bibeln det senaste för att kanske hitta någon ledtråd till vem han är men det har inte gett något. Låt spelarna komma med andra idéer om de har några. Improvisera i så fall. Spelarna har nog inte mycket idéer just nu. Om de skulle få för sig att följa efter demonerna så åker de till sitt motell två mil därifrån. Där gör de inget speciellt förrän spelarna varit på bilskroten. Försök att få spelarna att inte dela upp sig. Det är roligare om alla är med hela tiden. Till slut ger de sig i alla fall av mot skrotgården.

Scen 2: Gustafson's Truck and Tow

Stan Gustafsons skrotgård ligger ca en mil från Selma Grimsruds hus. Det är inte svårt att hitta. Faktum är att karaktärerna körde förbi skroten på vägen till Selma. Om de åker dit mellan kl sju på morgonen och nio på kvällen så är de stora portarna öppna. Annars är de låsta inifrån med ett hänglås och en kedja. Hela skrotgården omges av ett tre meter högt staket av korrugerad plåt. Överst finns taggtråd. Här och där står skrot lutat mot staketet. I varje hörn och i mitten på långsidorna av staketet finns stora strålkastare på höga ställningar. De är tända kvällstid fram till kl tio. Över porten finns en stor upplyst skylt med texten "Gustafson's Truck and Tow"

Beskrivning av skrotgården:

Observera att de olika sektionerna med skrot och bilar inte är så fyrkantiga som på kartan. Det är bara för att symbolisera ungefär det område de upptar.

1: Gårdsplan

Innanför porten finns en stor gårdsplan. Den är någorlunda skottad. Här och var ligger småskrot. Vid staketet bredvid porten står en plog som man kan koppla på bärgningsbilen. Mitt på gårdsplanen står en stor vit lastbil.

2: Skrotade bilar

Ett massivt upplag bilar i olika "trasighetsgrad". En del endast för gamla för att användas medan andra är totalkvaddade. Många av dem har länsats på användbara delar. Det finns alla sorters bilmärken här. Alla bilar har tillräckligt mycket mellanrum för att man skall kunna gå obehindrat emellan dem. Om en person står raklång här syns han över bilarna men om man hukar sig så är det lätt att gömma sig. Det ligger en del skräp på marken mellan bilarna mestadels bilinredning och krossat glas.

3: Pressade bilar

Staplade på varandra finns här bilar som pressats samman till kuber. Staplarna varierar i storlek. Från två ända upp till tio kuber på höjden. En del av staplarna ser lite instabila ut. Det finns inte något gångsystem här som bland de andra bilarna eftersom kuberna lyfts på plats med lyftkranen. Det är dock ganska lätt att klättra på högarna men det gäller att se upp så det inte rasar. Det går att ta sig fram ganska obemärkt här.

4: Skrot

En jättelik hög med skrot av alla slag. Kylskåp, bildelar, TV-apparater och trasiga cyklar. Skrotet är inte sorterat på något sätt. Det går bra att klättra på högen även om det är lätt att fastna på vassa metallkanter med kläderna. Det för också en del oväsen eftersom få delar ligger särskilt stabilt. Det finns inte direkt något av värde i högen förutom diverse reservdelar.

5: Verkstad

Väggarna i verkstaden täcks av arbetsbänkar, verktygshyllor och skåp med reservdelar. I taket finns en upphängnings anordning för motorer. Den hänger på en skena som går genom dörren till garaget bredvid. Runt om i rummet står svetstuber, bilbattariladdare, en svarv och andra maskiner. En gaffeltruck står parkerad strax bredvid porten. Det ligger alltid flera projekt utspridda på de olika bänkarna. På väggen hänger en playboy-kalender från 95. Stan gillar den inte egentligen men han tycker att det hör till att ha en sån. På juli uppslaget finns Miss Friday. I ett hörn står en jättelik industriell tvättmaskin.

6: Garage

Två nästan identiska garage. Runt väggarna finns verktyg och reservdelar. I mitten av rummet finns en smörjgrop i golvet. Skenan från verkstaden går genom båda rummen. Det nedre verkar mindre använt än det andra. Hela bakre delen av det rummet är täckt med staplar av bildäck. Precis innanför porten står en bärgningsbil och en Pickup med förlängt flak.

7: Skrotpress

En gigantisk maskin. Bilarna lyfts ned med hjälp av kranen. Sedan pressas de ihop av de enormt starka pistongerna. Bilen pressas sedan från andra hållet så att man får en kub. Hela processen tar ca tio minuter. Det finns en dörr på sidan så att man kan komma in i pressen för att sopa ut allt småskrot som alltid blir kvar. När pressen är igång för den ett förskräckligt oväsen.

8: Lyftkran

kranen ser ganska gammal men välvårdad ut. I änden på vajern finns en stor elektromagnet. På marken bredvid skrotpressen finns en gripklo som man kan byta ut magneten mot.

9: Hundkoja

Här bor hunden Ol' Red. Kojan är grön med rött tak. Den är isolerad mot kylan och i golvet finns värmeslingor. Dörröppningen täcks av genomskinliga plastremor. En kedja till Ol' Reds halsband sitter vid sidan av dörren. Om man undersöker kopplingen till kedjan ser man att den går att öppna och att en sladd går ned i marken bredvid kojans. Detta kräver förstås att man kan komma nära hundkojan. Ol' Red skäller på allt och alla som kommer nära.

Övervåningen:

Ö 1: Plattform

Plattformen omgärdas av ett midjehögt staket. Ungefär i mitten står ett runt plastbord med två stolar. På väggen närmast gårdsplanen sitter ett elskåp med två spakar på. Den första tänder de stora strålkastarna som finns runt gården. Den andra går till kopplingen till kedjan på hundkojan. Drar man i spaken öppnas kopplingen. På räcket sitter en parabolantenn.

Ö 2: Kontor

Ett stor skrivbord belamrat med papper dominerar kontoret. En telefon gömmer sig under bråten. I ena hörnet står två grå arkivskåp. Vad de är till för märks inte eftersom alla papper verkar ligga på bordet. Bakom bordet finns en stor, mycket bekväm, kontorstol. Framför står två pinnstolar. I hörnet vid fönstret står en konstgjord palm. En stor kalender med anteckningar om när reparationer skall vara klara hänger vid arkivskåpen. Bakom den stora stolen hänger ett fotografi på vad som verkar vara en ung Stan som skakar hand med en man i kostym. Båda ler brett. I bakgrunden syns skrotgården, fast tom på skrot.

Ö 3: Toalett

Ganska rymlig toalett med duschkabin. Det är relativt välstädat jämfört med kontoret. I en hög bredvid toalettstolen ligger några gamla serietidningar och några nummer av en hundtidning. På handfatet ligger en väl använd tandborste, en stålkam och en burk hårvax.

Ö 4: Bostad

Bostaden består av ett enda stort rum. En jättesäng står i ena hörnet. Ett ben är av och där står istället en hoppressad metallklump målad svart. En bokhylla står bredvid sängen. Den är fylld med böcker, mestadels mekaniska manualer men också lite skönlitteratur. I hörnet bredvid hyllan står en stor TV med en plastblomma på. Mellan fönstren på långväggen står en byrå full med kläder. I hörnet mellan fönstren står två garderober, den ena full med arbetskläder och den andra med vanliga kläder. Vid sängens fotände står en fåtölj vänd mot TV-n. På golvet ligger en trasmatta. Ett pentry med ett par köksskåp över finns på ena väggen. Hela rummet är ganska städat, främst för att Stan inte spenderar så mycket tid här förutom när han sover.

Lastbilen

Mitt på gårdsplanen står som sagt en lastbil. Den är vit och på sidan finns en jordglob med Speedy Gonzales, den snabbaste musen i hela Mexiko, under. Över globen står det "Speedy Gonzales Worldwide – It's there when You want it there". Om man undersöker bilen märker man att lastutrymmet är öppet men tomt, sånär som på några lastpallar och en tom låda av wellpapp. Den högra sidan av lastutrymmet har ett litet hål som tunna sprickor sträcker sig från. Sidan av förardörren har små inbuktningar som färgen lossnat ifrån. Dörren är låst. Det är inget som Fenton inte kan klara av men Stan kommer inte tillåta att någon mixtrar för mycket med bilen. Nummerplåtarna saknas.

Om Samael är med minns han genast bilen. Han tror att den är hans. Han minns också en våldsam krock. Han anser att bilen måste skaffas tillbaka eftersom han tror sig minnas att det finns ägarbevis inne i förarhytten. De kan kanske ge vissa ledtrådar.

När karaktärerna kommer till skroten kommer Stan ut från verkstaden och går fram för att möta dem. Han torkar av händerna hjälpligt på en smutsig trasa. Ol' Red skäller idogt i bakgrunden. Stan frågar vad han kan stå till tjänst med. Om karaktärerna frågar om lastbilen kan han berätta följande:

För drygt två veckor sedan när Stan var på väg tillbaks från affären såg han lastbilen stå vid sidan av vägen. Den halvlåg, vällt över en stor sten. Han bogserade tillbaks den till skrotgården. När han undersökte den där upptäckte han att förarhytten var nästan helt utbränd. Vindrutan var krossad. Där stenen slagit in i sidan fanns ett stort hål. Det var punktering på vänster däck där fram och i underkanten av förardörren fanns två små hål som Stan tror var skothål. Stan ringde polisen men de kunde inte komma den dagen och eftersom Stan skulle på

skrothandlarkonvent i Chicago så lät han bilen stå kvar på gården för att undersöka den närmare när han kom hem igen. Polisen hade ändå inte fått någon anmälan om en saknad lastbil.

Han kom hem igen igår efter att när konventet tagit slut ha besökt sin syster som bor i Chicago. När han på morgonen undersökte lastbilen fick han en chock. Hålet i sidan var nästan borta. Vindrutan var hel, liksom däck. Kulhål i sidan var bara små bucklor. Stan visste inte vad han skulle göra. Bilen kunde ju inte ha lagat sig själv. Därför ringde han polisen igen. De visste fortfarande ingenting om saken. De skall komma i morgon för att ta en titt.

Om spelarna säger att bilen är deras ber Stan dem bevisa det. Eftersom bilen nu är bevis som tillhör polisen så vill inte Stan lämna ut den utan säkra bevis på ägarskap. Detta lär karaktärerna inte ha. Stan ger dem däremot möjlighet att undersöka bilen om han får närvara. Han låter dem inte ta med sig någonting därifrån.

Vad hindrar Harry Green från att helt enkelt köpa hela skrotgården? Flera saker faktiskt. Om spelarna redan avslöjat att de är intresserade av lastbilen förstår Stan baktanken och vägrar sälja gården före polisen varit där. Om de inget sagt så är han ändå tveksam. Han har ägt skroten i 30 år. Det är som hans livsverk. Han säger nej till allt under tio miljoner. Om Harry skulle erbjuda så mycket går han med på att sälja. Problemet är bara att det finns inga banker eller postkontor i närheten och Harry har inga checkar med sig. Stan ber honom därför komma tillbaka när han har pengar eller en check. Det skulle gå att ordna till dagen efter men då har polisen redan varit där och hämtat bilen. Låt helt enkelt inte spelarna köpa bilen. Om de kommer på någon smart lösning som inte jag kommit på så improvisera. Stan är väldigt tveksam till att sälja överhuvudtaget. Samael anser att det kan finnas bevis i bilen och att man bör skaffa tillbaks den. Det enda sättet att få tillbaks bilen är att stjäla den.

Mellanspel

När karaktärerna lämnar skrotgården ringer genast Mr Wednesday (som osynlig med hjälp av den själsliga Form sången spionerat på dem) till Joshua för att berätta vad som hänt. Under de följande scenerna går Joshua med hjälp av sin laptop in på fordonsregistret och kollar upp lastbilen. Där får han reda på att ägaren heter Samuel Gonzales. Han tar även reda på att Speedy Gonzales Worldwide finns i Minneapolis och att dess VD heter just Samuel Gonzales. Han börjar misstänka att ängeln jobbar för Marc. Han ringer Mr Wednesday och säger åt honom att fortsätta spionera på karaktärerna.

Sheila kan göra samma sak som Joshua (utom att ringa Mr Wednesday förstås) med sin laptop och med hjälp av några kontakter hon har sedan sin tid på Chicago Tribune. Spelaren måste dock komma på det själv. Låt spelaren slå ett Dator användnings slag. Om det lyckas får hon samma information som Joshua. Kollar man upp Samuel Gonzales får man reda på att han varit VD för företaget sedan 1976.

Om Sheila vill kan hon även kolla upp Joshua och hans kumpaner. Det kräver ett nytt slag. Joshua, Miss Friday och Mr Saturday finns alla med i personregistren. Deras story stämmer. De jobbar som programledare på TV allihop och de har inga brottsregister. Mr Wednesday finns också med i registren. Han är dock svår att hitta eftersom man inte vet hans förnamn. Det är Juan. Det kan man få reda på med ett Dator användnings slag (-1). Han jobbar som prickskytt i ett SVOT-team i Los Angeles. Mr Monday finns däremot ingenstans.

Ett mindre teknologiskt sätt är att slå upp "Speedy Gonzales Worldwide" i telefonkatalogen. Där kan man hitta hela företagets adress i Minneapolis

Spelarna återvänder förmodligen till Selma för att invänta natten. Om Samael inte var med på skroten ber han spelarna berätta vad de upptäckte. Han ber dem sedan försöka skaffa tillbaks bilen. Det måste ske i natt eftersom polisen skall komma dagen efter.

Scen 3: Inbrottet

Ljuset släcks hos Stan kl 22.00. Han har jobbat hela dagen så han somnar snabbt. Även Ol' Red sover i sin hundkoja men han sover lätt och kan komma att bli det största problemet.

Att ta sig över staketet är inte särskilt svårt. Vid de platser som är markerade med ett kryss på kartan finns det skrotdelar som Stan inte bryr sig om att ta hand om vid staketet. De går bra att klättra på. Taggtråden högst upp kan man klippa av med en avbitare, även om en bultsax är att föredra. Att ta sig ned på andra sidan är däremot svårare eftersom där inte finns någonting att klättra på. Man får helt enkelt hoppa.

Både att klippa av taggtråd och att hoppa tre meter ner på grus låter en del. Ol' Red är en vaksam hund som skäller så fort han hör ett ljud. Varje gång karaktärerna gör något som för oväsen skall du därför slå ett Uppfattningsslag , modifierat av graden av oväsen. Om slaget lyckas vaknar Ol' red och börjar skälla. Stan vaknar då inom några minuter. Spelarnas enda chans är att på något sätt tysta hunden. Det bästa sättet är att ge honom något slags kött. Ol' Red tystnar då genast för att mumsa i sig köttet. Sedan somnar han mätt och nöjd om. Detta borde ge spelarna tillräckligt med tid att ta lastbilen.

Om Stan skulle vakna hämtar han hagelgeväret i kassaskåpet. Han springer sedan ut på plattformen i bara nattskjortan och tänder de stora strålkastarna. Detta kan vara mycket överraskande och kanske förblindande. Han skjuter sedan ett varningsskott i luften vilket får Ol' Red att tystna. Sedan säger han åt spelarna att stå still medan han ringer polisen. Han använder automaten på plattformen så att han kan se spelarna hela tiden. Om spelarna ger sig kommer polisen och hämtar dem (se nedan). Om spelarna däremot gör motstånd sker något helt annat. Bli Stan beskjuten kastar han sig i skydd. Detta kan ge spelarna tid att fly. Annars tvekar inte Stan att besvara elden. Om det behövs så släpper han även lös Ol' Red med spaken på elskåpet.

Väl inne i bilen hittar man följande: Insidan av förarhytten är sotig. Inga brännskador syns dock. I backspegeln hänger en liten plastfigur föreställande Speedy Gonzales. Bakom sätena finns ett litet utrymme med en sovplats och ett litet tomt kylskåp. Handskfacket innehåller ägarbevis ställda till en Samuel Gonzales. Under mattan vid passagerarplatsen finns en extranyckel.

Förhoppningsvis klarar spelarna sig ifrån platsen utan att behöva väcka Stan. Om Samael är med kan han berätta var extranyckeln finns. När han sätter sig i bilen säger han att det här känner han igen och att lastbilen är en häftig grej. Mer förklarar han inte nu. Det lättaste sättet att ta sig ut från skrotgården är att helt enkelt köra rakt igenom porten. Den ger lätt vika för den tunga lastbilen.

Om spelarna skulle bli arresterade av polisen så kommer Selma (och eventuellt Samael) och betalar borgen för dem dagen efter. Polisen ber dem att inte lämna delstaten. Lastbilen finns fortfarande på Stans gård men den är nu bevakad av två poliser, Olaf och Sean. Spelarna får naturligtvis försöka igen men då måste de först ta hand om Poliserna på något sätt. Lättast är att någon försöker lura iväg dem medan någon annan tar bilen. Det går inte att muta poliserna. Däremot går de ganska lätt att lura eftersom ingen av dem är särskilt klyftig.

Vad som händer nu är upp till spelarna. Deras bästa ledtråd är att bege sig till Minneapolis för att söka upp företaget där Samuel Gonzales jobbar. Är Samael inte med måste de åka och hämta honom först. Om han är med vill han ändå hem till Selma för att tacka henne och säga adjö. Hur som helst så händer något på vägen.

Scen 4: Fällan

Efter att demonerna Harkol och Pintas sett Samael i tidningen beger de sig för att avsluta sitt jobb. De stoppar en bil vid sidan av vägen och kidnappar föraren, en kvinna vid namn Carol Smithers. De kör sedan bilen till en lämplig plats. Välter den där upp-och-ned, binder kvinnan och placerar henne i baksätet. De apterar sedan en sprängladdning och Pintas gräver ner Harkol i snön bredvid bilen. Han täcker över spåren så gott han kan och gömmer sig själv tjugo meter från bilen. Sedan väntar de...

På väg till Selmas hus ser plötsligt karaktärerna en bil liggandes vid sidan av vägen. Den ligger upp-och-ned och passagerardörren är öppen. Spelarna stannar förhoppningsvis för att undersöka vad som hänt. Om inte ber Samael dem att göra det. När de kliver ur lastbilen kan de höra bilstereon spela "Devils right hand" av The Highwaymen (detta är Pintas lilla skämt). Om någon går fram till bilen kan man se att någon ligger i baksätet. Vid en närmare titt ser man att det är en kvinna som är bunden och har en bit silvertejp för munnen. När hon ser karaktärerna utanför dörren försöker hon skrika något genom tejpens men det går inte att höra vad. Samtidigt ruskar hon kraftigt på huvudet. Hon försöker varna för fällan men det går att missförstå som ett rop på hjälp.

Om någon klättrar in i bilen hoppar Harkol upp ur snön vid dörren och smäller igen den. Han teleporterar sedan därifrån och aktiverar bilens larm. Då låses även dörrarna. Dessutom är det en signal till Pintas som ligger gömd en bit bort med detonatorn. Han hoppar upp, maniskt skrattande, och trycker ned spaken. Bilen exploderar i ett eldklot. Alla som är i bilen dör omedelbart och alla som är i närheten av bilen får 10 - x tärningar i skada, där x = antalet meter från bilen de står. Därefter tar demonerna fram sina hagelgevär och anfaller eventuella överlevande. Ge spelarna en chans att reagera. Pintas är känd för att överdramatisera och han drar kanske ut på sitt onda skratt lite för länge. På så sätt kan någon hinna skjuta honom före han spränger bilen.

Att bilen sprängs överhuvudtaget är förhoppningsvis osannolikt. Fällan är lite väl uppenbar och om spelarna inte är totalt borta bör de ana ugglor i mossen. Om man undersöker området runt bilen kan man om man lyckas med ett Uppfattningsslag (+1) hitta spår. Demonerna har försökt dölja spåren men i sin iver har de varit lite slarviga. Harkol är väl dold men Pintas fotspår bort till snöhögen där han gömmer sig går att hitta. Om man lyckas med ett andra slag hittar man också sladden till detonatorn. Den kan man sedan följa till Pintas. En bra idé är att först skära eller dra av sladden för att förhindra att Pintas spränger bilen i alla fall. Om Demonerna märker att de är upptäckta hoppar de upp ur snön och går till attack med sina hagelgevär.

Vid strid håller sig Samael undan eftersom han aldrig varit någon kämpe, speciellt inte nu när han inte har någon av sina krafter. Harkol och Pintas vill egentligen åt Samael vilket de säger till spelarna. Om de får Samael så får spelarna leva. Om spelarna svarar nej anfaller de. De gör allt i sin makt för att vinna. Spelarna bör kunna klara av demonerna utan allvarliga skador. När Harkol och Pintas dör skriker de:

- Vi skall hämnas, Samael. Var så säker.

När Samael hör detta får han en flashback och inser att han heter Samael och inte Samuel. Samuel Gonzales är hans Roll i samhället. Han tror sig också minnas att hans chef heter något som börjar på M. Harkol och Pintas minns han svagt som två demoner som försökt döda honom förut. Han får även tillbaks förmågan att använda ett par av sina krafter. Han kan nu fälla in sina vingar och även använda sin Helande sång. Låt han bara använda sången i nödfall. Det är roligare om spelarna får göra så mycket själva som möjligt. Poängtera gärna hagelgevären lite extra under scenen. De kan vara användbara för spelarna senare.

När allt är avklarat kan man fortsätta mot Selmas hus.

Scen 5: Hos Selma igen

När karaktärerna kommer tillbaka till Selma ser de TV-vanen stå på gårdsplanen. Inne i huset väntar Joshua med de andra demonerna. Han hälsar på Samael och undrar om han bestämt sig ännu. Samael svarar att han inte vill. Då ser Joshua sur ut och ber han tänka om. Samael svarar fortfarande nej. Då stormar Joshua ut genom dörren och de andra demonerna följer efter. Mr Monday ger spelarna och Samael ett elakt flin innan han stänger dörren.

Samael berättar när de gått att han inte litar på dem. Han har inga som helst minnen av dem så han tycker att man bara kan strunta i dem. Om spelarna inte kommit på att de skall ge sig av till Minneapolis kan du låta Samael föreslå det.

Detta är ett bra läge att ta hand om Carol Smithers (om hon överlevde). Hon är tillfället i chocktillstånd men kan lugnas ner om hon värms och ges något att dricka. Hon kan då berätta att hon stoppades av de båda personerna som karaktärerna just dödat. Den tjocke kallades Harkol och den andre Pintas. Hela tiden pratade de om hur de äntligen skulle hämnas på den där äckliga Samael. När de riggade bomben skrattade Pintas hela tiden på ett otäckt sätt. Carol är 35 år och sjuksköterska. Hon har man och två barn. Hon var på väg hem till Minneapolis från sina föräldrar när hon stoppades. Hon tror att hon brutit ett par revben av demonernas oförsiktiga behandling. Lämpligt vore att ta henne till ett sjukhus. Det närmaste ligger i Minneapolis. Samael eller någon av spelarna kan använda en helande sång för att lindra smärtan men Carol behöver ändå komma till ett sjukhus. Det är dock ingen större brådska om man läkt henne. Hon kan vänta tills spelarna är beredda att ge sig av. Man kan även ringa efter en ambulans från Minneapolis som kan hämta Carol hemma hos Selma.

Nu kan även andra undersökningar göras. Det finns ingen information om Harkol och Pintas i några register. Man hittar däremot (efter ett Dator användningsslag) en Harold Pintas som hyrt en bil i Chicago för tre veckor sedan. Bilen har inte lämnats tillbaka och är nu rapporterad stulen. En polis har skjutits med ett hagelgevär i samband med att ha undersökt en bil passande beskrivningen i Kansas City. Får Samael reda på detta minns han att han varit där ganska nyligen. Han anser dock att man bör bege sig till Minneapolis först eftersom det ligger närmast. Undersöker man demonernas hagelgevär märker man att serienummern är bortfilade.

Samael tar sedan farväl av Selma. Han tackar henne för all hjälp och om hon någonsin behöver någonting så är det bara att höra av sig. Han skall meddela henne så snart han kommit till rätta. Selma önskar lycka till och packar en matsäck åt spelarna. Harry vill kanske ha med sin bil men den kan man hämta senare. Harry är nämligen den enda som kan köra lastbilen. Fenton kan visserligen köra vanen men uppmuntra inte detta. Det gör det svårare i scen 6. Sedan ger de sig av mot Minneapolis.

Scen 5,5: Alternativ scen

Den här scenen utspelar sig om spelarna lämnat Samael hos Selma under inbrottet. I så fall kommer Joshua dit med demonerna. När de finner Samael ensam kidnappar de helt enkelt honom. De binder Selma och låser in henne på toaletten. Om någon av spelarna stannar med Samael medan de andra gör inbrottet så sparkar Mr Monday helt sonika in dörren och kliver in med sin yxa i högsta hugg. Bakom honom kommer Mr Wednesday med en M-16 i händerna och efter honom Joshua med en pistol. Förmodligen ger sig spelaren. Risken finns dock att han gör motstånd. Då skadeskjuter demonerna honom i första hand men de tvekar inte att döda om han är envis. Ger han sig använder Mr Monday en spikpistol för att spika upp honom på väggen som Jesus på korset. Det ger 5 i skada. Demonerna tar sedan Samael till sitt motell för att förhöra honom. Om spelaren mot all förmodan skulle lyckas döda de tre demonerna är det bara att gratulera. De slipper resten av den här scenen.

När spelarna kommer tillbaka hittar de spår efter strid (även om ingen spelare fanns hos Samael så gav sig inte ängeln frivilligt). Selma, eller eventuellt den kvarvarande spelaren, kan berätta vad som hänt. Hon kan även berätta att det enda motellet inom sju mils radie är Tabe´s Motell. Det ligger två mil bort. Det är förmodligen dit demonerna tagit Samael. Selma ger spelarna en vägbeskrivning.

Beskrivning av Tabe´s Motell

Motellets ägare är Norman Tabe. Han bor ensam här och det kommer inte så många kunder vid den här tiden på året. Därför är han glad att ha tre rum uthyrda samtidigt. Motellet består av två längor varav den ena innehåller fyra motellrum och den andre tre motellrum och Norman Tabes bostad. En neonskylt lyser i rött och grönt vid infarten. En gårdsplan separerar de båda längorna. Den är hjälpligt skottad.

1: Motellrum

I rummet finns två sängar med tillhörande nattduksbord. På nattduksborden finns ett myntinkast till massage funktionen i sängen. Det finns två byråer och en ganska stor garderob. På den ena byrån, som står framför sängarna, står en TV. Medaljongtapeterna är bruna och orange. En heltäckningsmatta i samma färger ligger på golvet. En lampa sitter över varje säng. Här inne bor Joshua och Mr Saturday. Rummet är välstädat. Under sängarna ligger deras respektive bagage. På Joshuas nattduksbord står hans laptop.

2: Motellrum

Detta rum ser ut som föregående vad det gäller möblemang. Tapeterna är gröna. Här bor Mr Monday och Mr Wednesday. Den sistes halva av rummet är städad medan Mr Mondays halva ser ut som en krigszon. Kläder täcker golvet liksom pizzakartonger. Mitt bland alltihop ligger hans yxa. Mr Wednesdays väska och elgitarrfodral (där han har sin M-16) ligger under hans säng. Mr Monday har ingen väska utan bär runt på sina saker i en plastpåse. Den ligger bland resten av skräpet på golvet.

3: Motellrum

Även detta rum har samma möbler. Tapeterna här är röda. Här bor Miss Friday. Rummet är välstädat och luktar parfym. Hennes väska ligger stå vid väggen. Den säng som hon inte sover i använder Miss Friday till att lägga upp sina kläder på för att försöka få till snygga kombinationer.

4: Toaletter

Alla toaletter har badkar. De är alla inredda med vitt kakel medan toalettstol, handfat och badkar är ljusgröna. I toalettskåpet finns endast en tvål utom i Miss Fridays som är fullt med skönhetsprodukter och smink. Norman Tabes toalett är lite större än de andra och innehåller naturligt vis hans personliga hygienartiklar.

5: Reception

Här skriver motellets gäster in sig. En trädisk delar rummet på mitten. På disken finns en liggare och en klocka att ringa i om man vill ha betjäning. En tavla med sju krokar hänger bakom disken. Det hänger nycklar på fyra av krokarna. Under disken finns ett litet kassaskrin och en hylla med sängkläder och extra tvålar. I hörnet bakom disken står en dammsugare. Det finns två stolar bredvid dörren.

6: Sovrum

Inredningen är den samma som i motellrummen men det finns bara en säng. Tapeterna är ljusgrå. TV-n är större och det finns även en video. Här finns även en fätölj. Rummet är noggrant städat. Här finns även ett pentry och skåp med porslin.

7: Vardagsrum

En stor svart skinnssoffa står längs den bortre väggen. Ett glasbord fullt med fuktringar står framför. På bordet står ett väl använt askfat. Där ligger också fodralet till Psycho. Framför bordet står en TV med video. En fåtölj med fotpall står på ena sidan soffan. På andra sidan står en stor bokhylla till hälften fylld med böcker. Andra hälften är fylld med videofilmer, främst gamla skräckfilmer. I andra delen av rummet står ett matbord med sex stolar runt. Norman använder det sällan. På väggarna hänger filmplanscher från samma skräckfilmer som i hyllan.

När spelarna kommer till hotellet försiggår följande:

- Joshua och Mr Saturday finns i sitt rum. Joshua håller precis på att ta fram flera otrevliga tortyr redskap. Mr Saturday är på toaletten och duschar. I garderoben ligger Samael bunden.
- Mr Monday och Mr Wednesday sitter på sitt rum och tittar på Simpsons. Mr Mondays entropifält har förstört fjärrkontrollen som Mr Wednesday frenetiskt skakar i ett försök att få den att fungera. Mr Monday sitter på sängen dricker öl han hittade i Normans kylskåp.
- Miss Friday sitter och filar naglarna på sitt rum samtidigt som hon tittar på Melrose Place. Hon förbereder sig på att gå in till Joshua så fort programmet är slut.
- Det första man ser när man kommer in i receptionen är den stora blodsfläcken på väggen bakom disken. På golvet bakom disken ligger Norman. Han har blivit skjuten på nära håll av Mr Wednesday. Resten av hans lägenhet är genomsökt, Kylskåpsdörren står öppen.
- ”No vacancy” skylten är tänd.

Direkt attack här skulle vara mycket farligt. Bättre är i så fall att försöka lura bort några av demonerna och sedan övermannan de andra. Mr Monday och Mr Wednesday är mycket farliga i strid, medan de andra är ganska medelmåttiga. Man kan även försöka ta sig in till rummet där Samael finns tyst och hota dem som finns där till att släppa honom. Ingen av de tre TV-personligheterna är intresserade av att förlora sin kropp just nu och gör därför lite motstånd. Joshua har visserligen en pistol men den ligger i hans rockficka. Så fort de inte är hotade längre kallar de på Mr Monday och Mr Wednesday. Dessa följer efter spelarna i sin van. Om spelarna vill kan de ta med sig Joshuas laptop. I den kan de hitta all information han hittat och även lite annat trevligt som en ängel säkert skulle vilja se. Se Mellanspelet för att få veta vad Joshua vet. Om högljudd strid utbryter kommer de andra demonerna att undsätta sina kamrater efter bästa förmåga. Undantaget är Joshua som tar Samael med sig och försöker fly.

Scen 6: På väg mot Minneapolis

OBS! Denna scen utspelar sig inte om Mr Monday och Mr Wednesday redan är döda av någon anledning.

Spelarna är nu på väg till Minneapolis. Ungefär halvvägs dit blir de ikapp körda av Mr Monday och Mr Wednesday. Om detta är på grund av att spelarna räddat Samael från dem eller om de helt enkelt gör ett sista försök att få tag på honom spelar egentligen ingen roll. Hur som helst kan du slå ett Uppfattningsslag per spelare (-2 om det är natt) för att upp täcka att en van med släckta lyktor närmar sig bakifrån. Ser någon det kan man försöka köra ifrån dem. Se nedan. Om ingen ser med kommer de tillräckligt nära för att Mr Wednesday skall klättra upp genom takluckan och börja skjuta på bilen. Samtidigt använder Mr Monday sin resonans för att förstöra ett av hjulen. Spelarna kommer förmodligen försöka köra ifrån demonerna medan några av dem försöker besvara elden.

Här startar förmodligen en biljakt. Jakten börjar med ett avstånd på 50 meter. Om spelarna såg demonerna i förväg är avståndet 100 meter. Varje drag slår föraren av lastbilen ett Köra bil slag. Samtidigt som du slår ett för demonerna. Skillnaden i checkdigit är så mycket som avståndet minskar eller ökar beroende på vem som vann. Misslyckande räknas som noll.

Om avståndet blir 0 krockar bilarna lite lätt. Detta gör ingen större skada på varken lastbilen eller vanen. Demonerna får nästa drag -1 på sin checkdigit. Om föraren av lastbilen medvetet bromsar slår du bara ett slag för demonerna. Deras checkdigit avgör hur hårt de krockar. En 1:a innebär att deras bil är fullständigt obrukbar, en 6:a innebär att de skickligt undviker att krocka. Misslyckas det innebär det samma sk som en 1:a.

Om Avståndet blir mer än 250 meter kommer spelarna undan. Om spelarna lyckas döda Mr Monday, som kör bilen, så kommer de naturligtvis undan.

Eftersom lastbilen kan laga sig själv så spelar det ingen roll om däcken går sönder. Lastbilen har många däck och de lagar sig nästan omedelbart när de är i rörelse. Om Fenton kör Harrys van är det däremot en annan sak. Går ett däck sönder på den skall Fenton genast slå ett köra bil slag. Lyckas han, eller om han misslyckas med en checkdigit på fyra eller lägre, kan han stanna utan problem. Han kan inte köra vidare med vanen. Om han misslyckas med en checkdigit på fem eller sex så voltar bilen. Ge Fenton och alla andra som eventuellt är i bilen lite skada (inte så att de dör men nära). De andra spelarna bör stanna och hjälpa honom. Då måste de först besegra demonerna. Lyckas de med det är det bara att fortsätta mot Minneapolis.

Skulle det någon gång se illa ut för spelarna i biljakten så berättar Samael om bilens speciella funktioner. Han kom på dem när han satte sig i bilen förut. Se Samaels karaktär för mer information om bilen. Om dess snabbhets funktion aktiveras får spelarna automatiskt +6 på sin checkdigit på lyckade Köra bil slag. Detta borde räcka för att komma ifrån demonerna ganska lätt.

Scen 7: Slutet

Väl i Minneapolis börjar Samael känna igen sig. Han har trots allt spenderat 70 år i den här staden. Om Carol Smithers är med kan man lämna av henne vid ett sjukhus. Samael minns snart vägen till Speedy Gonzales Worldwides kontor. Där parkerar karaktärerna utanför. En svängdörr leder in i receptionen som är inredd i svart marmor och guld. Bakom en disk sitter en ung kvinna som tittar upp när gruppen kommer in när hon får se Samael vidgas hennes ögon sedan säger hon:

- M-mr Gonzales, Ni är tillbaka?

Samael ler tveksamt mot kvinnan och säger att han går upp till sitt kontor. Kvinnan nickar nervöst. En snabb titt på våningsöverblicken avslöjar att Samuel Gonzales har kontor på översta våningen. På överst våningen kommer man först in i ett rum med där Samaels sekreterare Helen Baxter sitter bakom ett stort skrivbord. När hon får syn på Samael reser hon sig upp och går fram till honom. Hon säger:

- Mår ni bra, Mr Gonzales? Vi har varit mycket oroliga. Ni har missat flera viktiga möten.
- Tack jag mår fint...Helen, Svarar Samael efter att först ha tittat på namnskylden på skrivbordet. Jag går in på mitt kontor nu. Inga samtal.
- Naturligtvis. Jag skall genast ringa polisen och meddela att ni har kommit tillbaka.

Samael går in genom dörren bredvid skrivbordet och ber spelarna följa med. Kontoret är smakfullt inrett i mörkblått och krom. Ett stort skrivbord i ek står fram för ett stort panoramafönster. Framför det står tre stolar. Precis innanför dörrarna finns ett sammanträdesbord med elva stolar runt. Samael slår sig ned i den stora stolen bakom skrivbordet. Sedan tittar han på spelarna och undrar vad de skall göra nu. Han minns fortfarande inte så mycket och han anser att det bästa vore att tala med dem ärkeängel han tjänar. Allt han minns är att det är något kort på M. Mike? Miles? Om Harry eller någon annan kommer på att det borde vara Marc tycker Samael att det låter bekant. Om ingen kommer på det minns Samael själv till slut. Han undrar då hur man lättast tar kontakt med honom. Ett sätt står i Harrys bakgrundshistoria. Ge Harrys spelare tid att komma på detta själv. Om han inte gör det kan du tipsa honom om det men det är roligare om han kommer på det själv.

Vad som behövs är ett kontrakt värt en miljon. När Samael får reda på detta trycker han på knappen till snabbtelefonen och frågar Helen om något av mötena han missat skulle innebära ett kontrakt på minst en miljon. Det visar sig att ett av dem skulle gjort det. Samael ber då Helen kontakta de involverade och ordna ett möte så snart som möjligt.

Fyra timmar senare kommer två representanter för Minneapolis Trucking Co. Samael har under tiden bytt kläder till en kostym som han hade i en garderob i ett sidorum till kontoret. Samaels assistent John Bjork är också med. De fyra sätter sig ned vid sammanträdesbordet medan spelarna väntar i bakgrunden. Efter en halvtimme skriver de på var sitt kontrakt och skakar hand. De både männen lämnar sedan kontoret med John. Samael går fram till spelarna med ett brett leende på läpparna. Han har precis köpt Minneapolis Trucking Co. för tre miljoner. När han skrev på kontraktet mindes han plötsligt hur han skall kalla på Marc. Han ställer sig i mitten av rummet och börjar mumla en vers. Harry känner igen det som det Mr Tibbit gjorde den där gången. Efter någon minut hörs prassel som av papper och lukten av trycksvärta sprids i rummet. Plötsligt står en man där. Han är lång och har ljust, nästan guldglänsande hår. Han är klädd i en kritstreckrandig kostym med blå slips. Han ler och går fram emot Samael.

- Samael. Var har du varit, frågar han med vänlig stämma.
- Jag vet inte vad som hände men jag tappade minnet, svarar Samael.
- Oturligt, säger Marc och ler bredare
- Hade det inte varit för de här Soldaterna hade jag nog varit död nu, säger Samael med en gest mot spelarna.
- Kom då så skall jag lära dig minnas, säger Marc och lägger en hand på Samaels axel.

Han vänder sig sedan mot spelarna och säger:

- Tack. Ni kommer belönas.

Sedan försvinner de båda änglarna utan ett ljud.

Epilog

En månad senare besöks alla spelarna av Samael som tackar dem. Han är skyldig dem sitt liv. Han berättar även om vem han är och vad som hände före han tappade minnet. Se "Vad har hänt" och Samaels karaktär för att få en idé om vad han berättar. Samma månad får de alla 100.000 dollar insatta på sina respektive konton. Deras respektive änglar berömmar dem även för vad de gjort. Efter detta återgår deras liv till det normala men med vetskapen att de har en vän för livet.

Vad som händer med Harkol och Pintas är inte trevligt. Deras respektive demonprinsar har tröttnat på deras idiotiska hämndförsök. Haagenti äter helt enkelt upp Harkol. Pintas själsliga kropp förvandlas av Kobal till en döds-kalle som i all evighet får ligga på en hylla och titta in i väggen.

Mediademonerna återgår till att göra "No it isn't" efter sitt första misslyckande. Nybbas, deras demonprins, är inte nöjd men han låter dem undgå med en utskällning. Den här gången. De antar vissa åtgärder nu när de vet vart Samael finns. Men det är en annan historia.

Carol Smithers återhämtar sig snart och kontaktar spelarna och tackar dem. Hon blir senare en Soldat hos Novalis.

Selma Grimsrud lever lycklig de återstående åren av sitt liv i vetskapen att det finns en himmel att komma till.

Spelledarkaraktärer

Värden i färdigheter och sånger har respektive force eller grundegenskap inräknat i samtliga karaktärer. Attunements skrivs på engelska för att undvika missförstånd.

Samael – Ängel av snabba leveranser, Ofanim Vän av Handel

Kropp – 4	Styrka	6	Smidighet	10
Sinne – 4	Intelligens	8	Precision	8
Själ – 4	Viljestyrka	7	Uppfattning	9

Essence: 12

Kärl: Människa/5 (54 skadepoäng) Karisma +2

OBS! När spelarna möter honom första gången har han bara 30 skadepoäng.

Roll: VD/5 (Samuel Gonzales) Status 4

Färdigheter: Köra bil 13 (person-/lastbil), Mekanik 11, Skjutvapen 9 (pistoler), Springa 16 Språk 10 (tyska, franska, italienska, ryska, japanska, kinesiska)

Sånger: Rörelse (kroppslig 9, sinnlig 9, själslig 9), Helande (kroppslig 8), Sköldar (kroppslig 7), Vingar 6

Artefakter: Lastbilen: Lvl/4. Nästan obegränsat lastutrymme, regenererande (fungerar bäst när bilen är i rörelse, topp hastighet 350 km/h (!!!)). Den sista kraften måste aktiveras genom att man säger: ”Speedy Gonzales, den snabbaste musen i hela Mexiko”

Attunements: Friend of the Shareholder, Seraphim of Trade, Ofanim of Trade, Divine contract, Head of a PIN

Speciell Rit: Samael får 2 essence om han levererar något snabbare än bestämt.

Utrustning: Ingen just nu.

Samael ser ut som en man i 50-års åldern med grånande kort hår. Han har normal kroppsbyggnad och går oftast klädd i ljusa kostymer om han inte kör lastbil. Då har han oftast jeans och skjorta och en väst med företagets logga på ryggen.

Samael har ett förtroende ingivande leende och avslappnad kroppshållning, utan att för den skull se slö ut. Han är ofta på glatt humör men tar affärer på största allvar. Han har aldrig försökt lura någon och hans affärer slutar alltid med att båda parterna är nöjda. Samael har till viss del tappat intresset för kriget mot demonerna och ägnar sig hellre åt sina egna sysslor. Men han skulle aldrig vara passiv i en situation där han stötte på en demon. Vilket Harkol och Pintas fått erfara. Samael bryr sig mycket om de personer som han kommer nära och gör vad han kan för att de skall trivas. Detta har gjort hans Roll populär

Samael är en av Marcs tjänare och en lojal sådan. Han fick sitt ord för ganska länge sedan och har uppehållit det sedan dess. Han äger flera företag varav det största är Speedy Gonzales Worldwide. Samael är VD för företaget men kör själv många leveranser eftersom han trivs bäst på vägen. De transporter han åtar sig själv kommer alltid fram på oväntat kort tid vilket gjort företaget känt som pålitligt. Samael har god kontakt med Marc och de träffas med jämna mellan rum.

Mål: Att få tillbaks sitt minne. Att samtidigt vara mån om sina vänners välmående.

Komplikationer: Det kan hända att spelarna inte litar på att Samael är en ängel. Det finns flera saker som pekar på det dock. Vingarna, Det faktum att han inte behöver äta och att han överlevde kylan i två dagar. Han kan ju dock vara en demon, rent tekniskt sett. Detta bör han visa genom sitt sätt att han inte är.

Harkol & Pintas

Harkol – Calabim Tjänare av Frosseri

Kropp – 4	Styrka	12	Smidighet	4
Sinne – 2	Intelligens	1	Precision	7
Själ – 2	Viljestyrka	3	Uppfattning	5

Essence: 8

Kärl: Människa/2 (72 skadepoäng) Karisma –1

Färdigheter: Köra bil 9 (personbil), Skjutvapen 10 (hagelgevär), Slagsmål 16,

Sånger: Form (kroppslig 7), Helande (kroppslig 6), Rörelse (själslig 6), Horn 2

Attunements: Calabite of Gluttony, Consume, Devour

Discord: Girig 2

Utrustning: Pump-hagelgevär (Acc.-, Pow. +5), 20 extra patroner i fickan, en överbliven dynamitgubbe, godis.

Harkol är kort och tjock. Han är ca en och femtio lång och väger nästan hundra kilo. Han har inget hår på toppen av huvudet utan endast en krans av gråsvart hår kring bakhuvudet. På grund av detta har han alltid en brun läderkeps av gammal model på sig. Han går oftast klädd i en brun skinnjacka, slitna jeans och en grön och blå flanell skjorta. Han har ett par väldigt slitna lågskor som börjat spricka utmed sulan på fötterna. Han ser ut att vara i 45-års åldern.

Harkol är en ganska menlös demon. Han är dum och kommer aldrig klättra på karriärsstegen. Det är han heller inte särskilt intresserad av. Hans favorit sysselsättning är att stjäla och då helst mat. Han är otroligt dum och ibland ganska klumpig. Han äter nästan jämnt på något annars tuggar han på en tandpetare. Det har hänt mer än en gång att han satt en tandpetare i halsen. Harkol är extremt girig utom när det gäller Pintas. Till honom ger han vad han än ber om.

Pintas – Impudit Tjänare av Svart Humor

Kropp – 2 Styrka 3 Smidighet 5

Sinne – 3 Intelligens 8 Precision 4

Själ – 3 Viljestyrka 6 Uppfattning 6

Observera att Pintas har haft ett poäng Sinne till som han förlorat i strid mot en Malakit.

Essence: 8

Kärl: Människa/5 (21 Skadepoäng) Karisma -2

Färdigheter: Ducky 9, Elektronik 12, Kemi 12, Köra bil 5 (personbil), Skjutvapen 8 (hagelgevär), Övertala 9

Sånger: Entropi (sinnlig 9), Form (själslig 7), Ljus (själslig 7), Sköldar (kroppslig 4)

Attunements: Impudite of Dark Humor, Prank

Utrustning: Pump-hagelgevär (Acc. -, Pow. +5), väska med sprängutrustning, verktyg, 20 extra patroner.

Pintas är medellång kort och väldigt smal, nästan sjukligt. Hans hud är ofta blek och hans hår är svart och risigt. Näsan är spetsig och ganska lång och han har nästan alltid ett elakt flin på läpparna. Han går alltid klädd i en svart SS-läderrock som han snott från ett armé museum. Under den har han ett par urtvättade svarta jeans och oftast en stickad svart tröja. På fötterna har han oftast armé kängor (snodda på samma museum).

Pintas är väldigt otrevlig. Inte en enda snäll tanke har farit genom hans skalle, någonsin. Han anser att alla utom han själv är idioter. Speciellt Harkol. Han skulle aldrig offra något av värde för honom själv för att rädda Harkol ur en situation men han anser ändå att han är Harkols vän (på sitt eget speciella sätt). Harkol verkar ju inte bry sig om hans sarkastiska kommentarer. Pintas är alltid spydig när han pratar med någon och han skrattar alltid åt andras olycka. Pintas har också ovanligt sjuk humor.

Harkol & Pintas har känt varandra sedan 40-talet. Pintas började umgås med Harkol för att kunna blåsa honom i något elakt skämt. Men han blev lite fäst vid den dumma fetknoppen. Han fortsätter jobba tillsammans med Harkol för att se om han kanske tröttnar en dag. Under tiden tycker Harkol att Pintas är hans bästa vän. Harkol skulle lätt göra vad som helst för honom, till och med offra sitt liv. Han förstår inte att Pintas aldrig skulle göra det samma för honom.

Efter att ha rånat sina första värdetransporter började Pintas uppmuntra Harkol till att skaffa ett ord, något han visste skulle vara så gott som omöjligt för en sådan idiot som Harkol. Till råga på allt föreslog Pintas att han skulle skaffa ordet "Bilkapning" som faller under Valefores ansvar och inte Haagentis. Harkol tyckte det var en bra idé men har inte vågat fråga än eftersom han tror att Haagenti kommer äta upp honom. Han har förmodligen rätt.

Mål: Harkol & Pintas enda mål i livet är att hämnas på Samael. Inget får hindra dem.

Komplikationer: Inga speciella. Demonernas fälla lurar förhoppningsvis inte spelarna. En strid vinnas nog också av spelarna. De här demonerna är ganska patetiska.

Mediademonerna

Joshua Wheeler – Demon av Överbevisande av det otroliga, Balseraf Kapten av Media

Kropp – 4	Styrka	7	Smidighet	9
Sinne – 5	Intelligens	11	Precision	9
Själ – 4	Viljestyrka	8	Uppfattning	8

Essence: 13

Kärl: Människa/5 (63 skadepoäng) Karisma +2

Människa/3 (49 skadepoäng)

Roll: Tv-programledare/5, Status 4

Färdigheter: Dator användning 14, Ducka 11, Ljuga 15, Savoir-Faire 16, Skjutvapen 10 (Pistoler), Övertala 13

Sånger: Entropi (sinnlig 8, Själslig 7), Harmoni (sinnlig 9), Helande (kroppslig 8), Tungor (kroppslig 10, sinnlig 10)

Attunements: Balseraf of Media, Soundtrack, Subliminal, Captain of swank

Utrustning: Laptop, pistol (Acc. -, Pow +2), liten bandspelare, tortyrredskap.

Alla vet vem Joshua Wheeler är. Han är programledare för ”No it isn’t” ett TV-program som sticker hål på moderna myter. Han är hatad av alla UFO-fanatiker men stora delar av befolkningen gillar hans program. Han har dock inte bara UFO med i programmet utan även andra myter så som Bigfot, grodregn och Loch Ness odjuret. Programmet sänds varje torsdag kl 21.00.

Joshua Wheeler ser bra ut. Han är i 45-års åldern och har ett ganska smalt ansikte. Håret är brunt men grått vid tinningarna. Han ser mycket välvårdad ut och luktar alltid gott. Han går oftast klädd i mörka kostymer och bär gärna överrock. Till detta bär han en slips med kontrasterande men ändå passande färg och ett blixtrande leende. Joshua är mycket trevlig. Han är lite överklassaktig men han bemöter alltid folk vänligt. Till en början. Joshua trivs i sin berömdhet. När han startade programmet trodde han inte att det skulle bli så stort. Nu åker han runt i hela USA och ibland övriga världen och letar upp myter att krossa. Skulle han stöta på en berättelse som är sann så gör han allt för att tysta saken. Vid dessa tillfällen kan Joshua vara väldigt otrevlig och nästan otäck. Allt för att minska mänsklighetens tro på det otroliga. Nybbas är stolt över Joshua och de båda träffas med jämna mellanrum.

Mr Monday – Calabim Tjänare av Media

Kropp – 4	Styrka	9	Smidighet	7
Sinne – 2	Intelligens	4	Precision	4
Själ – 3	Viljestyrka	8	Uppfattning	4

Essence: 9

Kärl: Människa/4 (72 skadepoäng)

Färdigheter: Ducka 9, Kasta 8, Köra bil 9 (personbil), Närstridsvapen 13 (Yxa), Slagsmål 14

Sånger: Form (kroppslig 7), Helande (kroppslig 9), Sköldar (kroppslig 7), Klor 5

Artefakter: Dubbelyxa (Acc. -1, Pow +4) (kroppslig)

Attunements: Calabim of Media, Soundtrack

Discord: Bärsärk 2, Aura 3

Utrustning: TV-kamera, tuggummi.

En man i 25-års åldern med aningen mexikanskt utseende. Håret är kort och svart och står rakt upp. Ett par dagars skäggstubb pryder ansiktet. Mr Monday har oftast jeans och T-shirt och en väst med flera fickor. På huvudet har han en bak-å-fram vänd keps. I sällskap med Joshua har han ofta en TV-kamera i handen.

På order av Joshua håller sig Monday lugn för det mesta men om han slåss så slutar han inte förrän alla motståndare är besegrade (se Discord). Han säger inte mycket om ingen tilltalar honom och håller sig gärna lite i bakgrunden. Man kan nästan säga att han är lite blyg. Han är däremot synnerligen brutal i strid. Han är väldigt bekväm av sig och hatar att städa och tvätta sig. Han älskar snabbmat.

Mr Wednesday – Djinn Tjänare av Media

Kropp – 3 Styrka 5 Smidighet 7
Sinne – 3 Intelligens 4 Precision 8
Själ – 3 Viljestyrka 5 Uppfattning 7

Essence: 9

Kärl: Människa/4 (35 skadepoäng)

Roll: Svot-prickskytt/3, Status 2

Sånger: Form (Sinnlig 8), Rörelse (Själslig 9), Sköldar (kroppslig 7, sinnlig 7)

Färdigheter: Akrobatik 9, Dyrka 10, Klättra 10, Skjutvapen 13, (Gevär), Skjutvapen 12 (Pistoler), Smyga 9, Överlevnad 9

Artefakter: M-16 (Acc. -, Pow. +4 (+8)) (kroppslig)

Attunements: Djinn of Media

Mr Wednesday är ganska kort, utan att vara klen. Han ser ut att vara i 20-års åldern och han ser ganska bra ut. Lite spanska eller italienska drag kan anas. Hans hår är brunt och bakåt kammat. Han går klädd i mörka kläder, gärna ett par svarta armébyxor med många fickor. På huvudet har han ofta en svart basker (bakåt). Han klär sig alltid i färger liknande omgivningen för att lätt kunna gömma sig. Detta innebär att under detta scenariot är han klädd helt i vitt.

Mr Wednesday är en utmärkt skytt och är prickskytt i en Svot-styrka i Los Angeles. Han brukar åka i förväg till de platser Joshua skall besöka för att göra efterspaningar. Han brukar också användas som spion. Han är tystlåten eftersom han inte ser någon anledning till att prata i onödan. Mr Wednesday är kallblodig och dödar utan att tveka. Han gillar att ställa sig in hos kvinnor.

Miss (Jenny) Friday – Lilim Knekt av Media

Kropp – 3 Styrka 5 Smidighet 7
Sinne – 4 Intelligens 7 Precision 9
Själ – 4 Viljestyrka 9 Uppfattning 7

Essence: 11

Kärl: Människa/3 (30 skadepoäng) Karisma +4

Roll: Reporter/4, Status 3

Färdigheter: Genomskåda lögn 9, Förföra 14, Savoir-Faire 12, Sjunga 9, Skjutvapen 10 (Pistoler), Övertala 12

Sånger: Attraktion (sinnlig 8), Harmoni (sinnlig 7), Tungor (kroppslig 7)

Attunements: Lilim of Media, Subliminal, Knight of influence

Miss Friday är lika känd som Joshua Wheeler, nästan mer känd. Hon jobbar som reporter på ”No it isn’t” men medverkar i flera andra program och figurerar ofta i skvallertidningarna. Det finns kalendrar med henne (som hänger på många unga mäns väggar).

Friday är mycket vacker och har blivit vald till USA:s sexigaste kvinna. Hon är i 20-års åldern och har axellångt brunt hår. Hon går alltid klädd i dyra kläder som gärna visar hennes kropps former.

Hon drar sig inte för att utnyttja sitt utseende maximalt och har krossat många hjärtan. Joshua har ett gott öga till Friday och uppmuntrar henne att skaffa ett eget ord, något som hon faktiskt övervägt. Hon vill alltid göra folk tjänster men hon har alltid en baktanke. Det kan vara farligt att lita på Miss Friday. Hon flirtar fritt med nästan alla män hon träffar men går sällan längre än så.

Mr (Chris) Saturday – Impudit Tjänare av Media

Kropp – 2 Styrka 4 Smidighet 4
Sinne – 3 Intelligens 6 Precision 6
Själ – 4 Viljestyrka 9 Uppfattning 7

Essence: 9

Kärl: Människa/4 (24 skadepoäng) Karisma +1

Roll: Reporter/2, Status 2

Färdigheter: Elektronik 10, Förföra 11, Mekanik 8, Skjutvapen 9 (Pistoler), Övertala 12

Sånger: Form (själslig 8), Ljus (sinnlig 6), Tungor (kroppslig 5)

Attunements: Impudite of Media

Mr Saturday är också reporter på Joshuas program men inte lika känd och omtyckt som Joshua och Miss Friday. Han arbetar ofta på egen hand på de saker som Joshua inte tar hand om själv men annars ses han oftast vid Joshuas sida. Han tar ibland hand om tekniken vid inspelning av programmet.

Mr Saturday är ca 25 år. Han har långt, lockigt blont hår oftast i hästsvans. Han ser bra ut och klär sig i moderna kläder från kända märken. Gärna lite sportigt. (Se bilden på sidan 153 i regelboken för en svag aning om hans utseende).

Mr Saturday är trevlig och världsvan. Han är charmig och gillar att umgås med folk. Han kommer bra överens med kvinnor.

Mål: Att ta reda på så mycket som möjligt om den påstådda ängeln. Om det är en ängel skall den elimineras.

Komplikationer: Det kan hända att spelarna försöker döda demonerna innan möjlighet ges i scenariot. Om de lyckas med det så spelar det ingen roll. De missar bara ett par scener men det hindrar inte scenariots genomförande.

Skrotgården

Stan Gustafson – Skrothandlare

Kropp – 2	Styrka	4	Smidighet	4
Sinne – 2	Intelligens	3	Precision	5
Själ – 1	Viljestyrka	2	Uppfattning	2

Skadepoäng: 20

Färdigheter: Dyrka 7, Elektronik 9, Köra bil 9, Mekanik 9, Skjutvapen 8 (hagelgevär)

Utrustning: Dubbelpipigt hagelgevär (Acc. -1, Pow +5), 6 extra patroner, diverse verktyg

Stan är 47 år gammal. Han har svart-grått hår och grova drag i ansiktet. Han är ganska kraftig och oftast smutsig av olja och fett. Han går klädd i en före detta ljusblå overall med en röd väst över. Han har oftast på sig ett verktygsbälte.

Stan är trevlig om man bemöter honom vänligt eller om man pratar om bilar som är hans stora passion. Är man otrevlig blir han vresig och går ibland bara ifrån ett samtal som han anser som meningslöst. Han har ingen familj förutom hunden Ol' Red.

Ol' Red – Skrotgårdshund

Kropp – 3	Styrka	7	Smidighet	5
Sinne – 1	Intelligens	1	Precision	3
Själ – 1	Viljestyrka	1	Uppfattning	3

Skadepoäng: 28

Färdigheter: Ducky 9, Slagsmål 11, Simma 8, Spåra 8

Utrustning: Vassa tänder, hundkoja, kedja runt halsen

Ol' Red kallas som han gör för att han är gammal och han har en röd fläck på ryggen. Annars är pälsen ljus. Red skäller på allt och alla (utom Stan) och Stan måste hela tiden säga åt honom att vara tyst när han har kunder. Red är faktiskt en snäll hund som bara anfäller om Stan är hotad eller om Stan säger åt honom att göra det.

Mål: Att ta hand om bilskroten. Att se till att lastbilen inte faller i fel händer.

Komplikationer: Om man är ovänlig blir Stan sur och låter ingen komma nära lastbilen. Om man betar sig suspekt ringer han polisen.

Poliserna

Officer Olaf Peterson och Sergeant Sean Finch

Kropp – 2	Styrka	4	Smidighet	4
Sinne – 1	Intelligens	1	Precision	3
Själ – 2	Viljestyrka	3	Uppfattning	5

Skadepoäng: 20

Färdigheter: Köra bil 6, Närstridsvapen 6 (Batong), Skjutvapen 7 (Pistoler/Hagelgevär), Spåra 8

Utrustning: Pistol (Acc. -, Pow. +3), Pump-hagelgevär (Acc. -, Pow. +5) (Olaf), komradio, handfängsel, batong.

Olaf är lång och blond, Sean är medellång och mörk. Båda är i 30-års åldern och båda bär uniform. Sean har ett ärr längs kinden.

Olaf och Sean har jobbat ihop sedan första dagen på polisstationen. Ingen av dem är särskilt smart men de vill väl. Sean har precis blivit befordrad efter ett modigt ingripande vid ett postrån.

Mål: Att vakta lastbilen.

Komplikationer: Inga speciella.

Övriga människor.

Dessa personer har inte gets några egenskaper eftersom det förmodligen inte behövs. Om Spelarna av någon anledning skulle anfalla t.ex. Helen Baxter så har de inget problem att vinna.

Selma Grimsrud – Pensionär

Selma är 67 år gammal. Hon har gråblå hår uppsatt i nacken. Hon går oftast klädd i en blommig klänning med en grå kofta.

Selma är en snäll gammal mormor. Hon löser korsord och stickar. Hon läser troget "A wacky wacky world" och skrockar om vad de kommer på nu för tiden. Hennes man Harvey dog för tio år sedan. Selmas höjdpunkter kommer när hennes dotter och barnbarn kommer och hälsar på.

Carol Smithers - Sjuksköterska

Carol är 35 år. Hon har mörkblont axellångt hår. Hon är klädd i jeans, en grön blus och tjock dunjacka.

Carol jobbar som sjuksköterska. Det är hennes jobb att ta hand om människor, något hon mer än gärna gör. Carol är lyckligt gift och har två välskapta barn. Hon skulle gärna vilja göra mer för andra människor. Om hon överlever scenariot kommer hon så småningom bli en Soldat för Novalis.

Helen Baxter - Sekreterare

Helen är 38 år. Hon har långt mörk hår uppsatt i en hästsvans. Hon är klädd i en svart dräkt med vit blus.

Helen har jobbat för Samael i tio år utan att misstänka att han är en ängel. Helen trivs med sitt jobb och har en sambo. Hon är öppen och positiv.

John Bjork – Assistent

John är 55 år. Han har kort grånande hår. Han går klädd i mörka, neutrala kostymer.

John har varit Samaels assistent sedan han grundade företaget. Han trivs mycket bra. John är ganska trist men han sköter sitt jobb bra. Han är singel.