

THE GANG IS BACK...



Angus

Sanjay

Kiwi

Sneakers

Posh

Reg



**TWO PINTS
OF LAGER**

AND A WELSH RUGBY TEAM

COMING TO FASTAVAL EASTER 2004



HVA' FA'EN ER BRITMOB?

Vi vil ikke lyve om det; BritMob er en rollespilsversion af Guy Ritchies engelske gangsterfilm LOCK, STOCK AND TWO SMOKING BARRELS; SNATCH og den mindre kendte LOCK, STOCK: THE TV SERIES. Vi er vilde med stemningen, persontegningen og hele den måde historien bliver opbygget og udfolder sig på, og vi blev hurtigt enige om at der måtte være gode muligheder for god gang drengerøvsunderholdning. Det første scenarie; TWO PINTS OF LAGER AND A PACKET OF CRISPS, der blev skrevet til Krikkit Con 8, demonstrerede at konceptet holdt. Spillerne følte sig i hvert fald rigtig godt underholdt, og som spillere var vi ved at falde ned af stolen af grin flere gange.

Vi var også enige om at hvis vores spillere kunne lide det, ville der sikkert også være andre der ville synes det var et hit. Nu tænker du måske hva' Faen betyder BritMob? Navnet kom til Christian en eftermiddag i 2002 hvor vi sad og hang på messenger mens vi lavede andre lige så ligegyldige ting (eksamensopgave og jobsøgning). Vi var i gang med at skulle skrive det første scenarie i serien;, og skulle bruge et godt navn til genren og da vi få øjeblikke forinden havde diskuteret engelsk pop og 80'er one hit wonders, faldt femøren og forvanskningen af BritPop blev øjeblikkeligt valgt. De andre forslag der var på bordet var nu heller ikke særligt gode.

Så derfor: velkommen til TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM.

MEN HVA' FA'EN ER BRITMOB?

BritMob er smarte bemærkninger og lettere afslappet realisme på samfundets bagside. BritMob er egentlig ret voldeligt, men volden bliver ikke udpenslet og vist på skærmen i alle de ubehagelige detaljer. Alle de virkelig slemme ting er enten noget der er sket i sidste uge, noget nogen har hørt om, eller noget der bliver truet med. Der er rimelig faste grænser for hvor galt det kan gå for spillersonerne: spillersonerne blive ikke slået ihjel. De kan godt få nogen på hovedet, og måske brække en arm, men så bliver det heller ikke værre, med mindre de virkelig lægger op til det. Skydevåben er også bandlyste, i hvert fald som effektive våben. Spillerne kan sagtens få fat på skydere, men de er enten rustet sammen, nogen har savet dem ned til en størrelse hvor de er totalt ufarlige, eller også kan de ikke kontrolleres på grund af den voldsomme rekyl.

BritMob-filmene har nogle særlige dramatiske konventioner, som også gælder i rollespilsmediet: Den første er reglen om sære sammentræf. Der er helt normalt at spillerne helt tilfældigt løber på netop den ene person de helst ikke vil løbe ind i, ligesom det er helt naturligt at alle skurkene dukker op samtidig til det store showdown til slut, og at spillerne med ret stor sandsynlighed ikke kommer noget til. Den anden er reglen om balance i universet. Spillerne skal helst være i stort set samme situation når scenariet slutter som de var i da det startede. Hvis de starter med at skyldte en tjeneste til nogen, skal de også helst ende med at skyldte nogen en tjeneste. Det kort af det lange er at man ender mere eller mindre hvor man startede, men et par oplevelser rigere.

BritMob fungerer bedst når spillerne hele tiden har det som om de kun *lige* holder skindet på næsen og desperat leder efter noget der kan redde deres kollektive røv; Når man virkelig kan få dem til at svede og få deres puls i vejret ved at smide grus i maskineriet. Spillerne er ikke de største fisk i BritMob og bliver det aldrig, selv om de har ambitioner om at blive det. Der er altid nogen der er større og derfor har magt over dem, og mængden af dem der er under spillerne på rangstigen er ikke ret stor.

BritMob lægger op til en hurtig og løs spillestil, så derfor har vi med vilje ikke inkluderet nogen kort eller sat faste stats på bipersonerne. Det er helt op til dig, kære spiller, at sørge for at spillerne bliver udfordret, men først og fremmest at de har det hyleskægt med at spille scenariet!

Have Fun!

TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

MØD FORFATTERNE



Christian Andersen
aka: Skippy



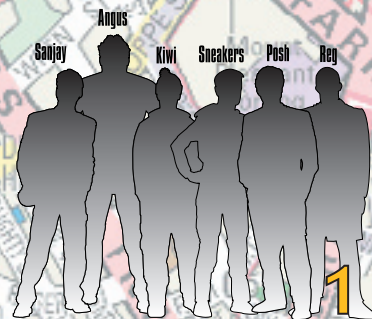
Morten Lund
aka: Le Zerp

Christian og Morten er et par af de kreative (*læs: underlige*) hoveder fra Krikkit Gamblers. De slår sig normalt løs på Krikkit Con, men de har begge skrevet til Fastaval før:

Christian med Sværdfisken (2000)

Morten med FBI (1996) og Urgent Watch (2001)

TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM er deres andet BritMob scenarie. Det første scenarie: TWO PINTS OF LAGER AND A PACKET OF CRISPS havde premiere på Krikkit Con 9 i 2002.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

INDHOLD

Hva' fa'en er BritMob?

Synopsis

SCENERNE

STARTFASEN

- 1: Det hele begynder
- 2: I Lufthavnen
- 3: Pet(ting) Supplies og andre forviklinger
- 4: The big switch
- 5: Hvaffor en kuffert er den her så?

MELLEMFASEN

- 6: Hvor er Waliserne - og en masse subplots

De faste spor i mellemfasen

SLUTFASEN

- 7: Pengeskabet hentes
- 9: - Og pengeskabet mistes igen!
- 10: En hyggelig nat på Skrotpladsen - Det store Showdown

FORTSATTE UNDERPLOTS

- Sagaen om Bentley'en
- Sanjays familie
- Sneakers' Hund
- Dez & Monty: Den store Diapervan
- Angus' Lejlighed

BIPERSONERNE

- De faste Bipersoner
- Bi-bipersonerne

LISTER OG ANDEN INSPIRATION

- Biler der kan stjæles/Lånes
- Ekstra bipersoner
- Navne på pubber

APPENDIKS A

Bodega 2.0

APPENDIKS B

Stats - En nærmere forklaring

1
3
5
5
5
6
7
7
8
8
8
9
10
10
11
11
13
13
14
14
15
16
16
16
19
23
23
23
24
24
27
27



SYNOPSIS

Henk Joonker har altid haft ambitioner om at blive til noget stort i underverdenen, men denne gang er han muligvis kommet ud hvor han ikke kan bunde. For 14 dage siden blev han kontaktet af en russer ved navn Drago, der havde et forretningsforslag. Drago skulle have flyttet nogle ting ind i landet. Det blev aldrig nævnt hvad det var, men det var plastisk sprængstof og en røvfuld penge der skal bruges til et stortilet bankkup i Manchester. Naturligt nok skulle tolderne helst ikke få kigget i lasten. Henk var selvfølgelig klar på ideen, og så muligheder i at opdyrke nye kontakter, som man siden hen kunne møve sig ind på og overtage med en smule vold.

Som sagt så gjort; Henk sendte Greasy Andy af sted til Letland, hvor han skulle modtage 'pakken' og flyve den tilbage til England, hvor Henk havde arrangeret at den ville komme udenom tolden (tolderne kendte udmærket Greasy Andy). Men nu er der begyndt at gå ged i hele foretagendet. Umiddelbart før han skulle gå ombord i flyet fra Riga, mistede Andy på mystisk vis livet ude på toilettet, og det var kun fordi Henks anden kontakt i Letland fandt liget at Henk er blevet advaret i tide om at hans mand altså ikke er med flyet. Nu er sikkerheden i lufthavnen imidlertid så god at Henk ikke selv har lyst til at tage derud (man kunne blive genkendt!), og så er det jo heldigt at der er nogen der skylder en tjeneste. Men det skal gå stærkt, for flyet lander om lidt mindre end en time, og hvis tolderne får åbnet kufferten, vil det ikke have heldige konsekvenser. Det er her scenariet starter for spillerne.

Men det er langt fra hele historien. Russerne som skal lave bankkuppet har nogle rivaler der ikke har noget imod at stikke en kæp i hjulet på Dragos operationer. Så de fik slået Andy ihjel, men de kunne ikke stoppe kufferten, så de giver nogen walisiske hustlere et tip om at der er en kuffert med godter på vej, hvis de vil have dem. Waliserne er naturligvis fyr og flamme, men aner ikke hvad der er i kufferten, ud over at de er blevet lovet 25% af indholdet, så spillerne bliver udsat for et hurtigt hustle, hvor kufferten bliver byttet ud med en identisk en, fyldt med avispapir. Waliserne bliver meget pludselig klar over at det er noget stort de er blevet blandet ind i, da de ser indholdet..

Men sådan en omgang sprængstof vil jo kunne sætte godt skub i waliserne egne muligheder og planer. Som en afledningsmanøvre brygger waliserne en historie sammen om en befrielsesfront, FFW (Fronten for et frit Wales). Præcist hvorfor Wales vil være selvstændigt, melder historien ikke rigtig noget om, men det er en god metode til at få politiet til at kigge alle mulige andre steder hen, mens man selv laver det store kup. nu skal man så bare have skjult pengene og sprængstoffet, så russerne ikke kommer og tager det tilbage. Til at anbringe sprængstoffet sikkert har waliserne købt et gammelt pengeskab hos Kiwi Daves onkel, som de senere kører hen til en walisisk pub, hvor de parkerer det hele i baglokalet, indtil videre.

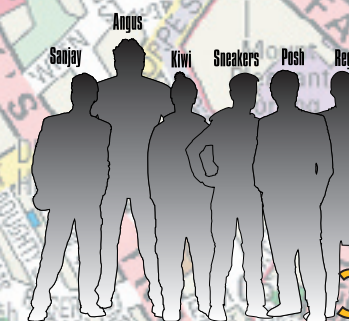
Som en sidste forsikring mod det uforudsete, tager waliserne lige en del af sprængstoffet og laver en færdig bombe ud af det. Bomben giver de til Dez & Monty, et par Jamaicanske hashhoveder, der kører varevogn for en økologisk ble-ordning (Mother Earth Diaper Service) og samtidig leverer hash i kvarteret. De to er blevet lovet 1000 spir for at køre rundt med en kasse 'vækkeure' i et par dage, forudsat de ikke kigger i kassen. Så nu ruller der en højeksplosiv Diaper Van rundt i kvarteret, med to storrygende Jamaicanere mere eller mindre mentalt bag rattet.

Så nu bliver det et spørgsmål om at forhindre at kufferten bliver afleveret til Drago & Co, for at købe noget tid til at få gjort sig usynlige! Waliserne ved at overdragelsen skal ske i en pornobutik der er forklædt som en dyrehandel, og det kan man jo nemt stoppe med et lille anonymt tip til ordensmagten og kvarterets ukronede regentbetjent, WPC Victoria Liston, der prompte dukker op sammen Special Patrol (alias Bastard Squad) og arresterer alle der er til stede.

Da russerne, med Drago i spidsen, endelig slipper ud af detentionen, er de naturligvis godt knotne over at de ikke har fået deres sprængstof, så de går direkte til kilden, og forklarer Henk at han hellere må fremskaffe varerne pronto, hvis han ikke vil stå og mangle fingre, ører og et par vigtige indre organer. Henk på sin side kan kun gå ét

WPC:

Woman Police Councstable



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

sted hen, så han læner sig kraftigt op ad spillerne og forklarer dem at de hellere må få afleveret kufferten til ham, og det hurtigt! Men da spillerne endelig får afleveret kufferten til Henk, indeholder den jo ikke andet end walisiske aviser, så Henk giver dem to muligheder: Enten får de kuffertens indhold tilbage (og Henk ved ikke præcis hvad dét er!), eller også må de hellere skaffe ham en overordentlig stor sum penge meget hurtigt (med lidt held kan russerne spises af med den smøre og en kontant erstatning).

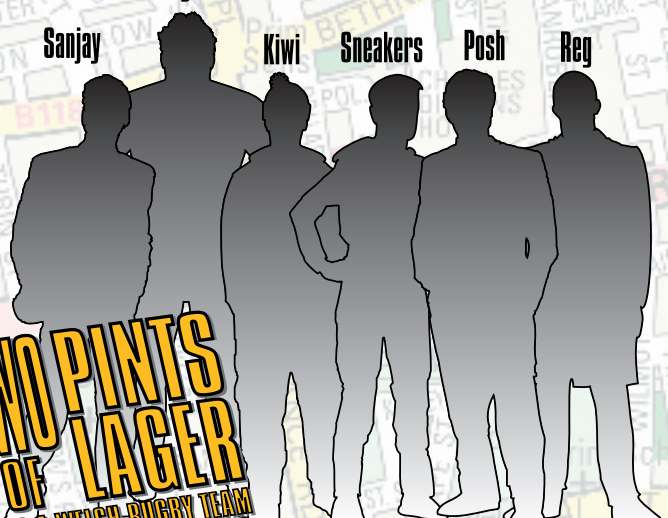
Så nu ligger spillerne i den grad med røven i vandskorpen. Men heldigvis er der jo VM i rugby i de her dage, så der er masser af turister der er til at snyde, banker der kan røves og andre ideer der kan prøves. Waliserne er heller ikke helt usynlige, så spillerne skulle gerne kunne spore dem og stykke sammen hvad der foregår og forsøge at få kuffertens indhold (som nu ligger i pengeskabet) tilbage.

Det lykkes for spillerne at få fat på pengeskabet i baglokalet i den walisiske pub, midt under semifinalen mellem England og Wales (Skotland spiller mod Sydafrika i den anden). Da de endelig er sluppet væk (de bliver sikkert opdaget af den ene eller den anden grund), står de så tilbage med et nyt problem. Hvordan skal de få åbnet skabet? Kiwi Daves onkel ved en masse om skabet (det er jo også ham der har solgt det), og den eneste løsning, der vil efterlade indholdet intakt, er at få Mr. Bridger til at 'knække' skabet ved brug af nitroglycerin og en god stor hammer. Men da spillerne endelig får skabet ud til ham bliver de nødt til at flygte over hals og hoved da politiet i form af the Bastard squad dukker op i området.

Lige i hælene på politiet følger Waliserne, og mens spillerne er borte, får waliserne bakset skabet tilbage på lastvognen og stikker af. Når spillerne vover sig tilbage til Mr Bridges, finder de ham sidde og sove i en kontorstol, mens en noget træt og rystende waliser sidder med en kop nitroglycerin, som han er meget bange for at tabe. Waliserne er nu for alvor begyndt at føle jorden brænde under sig, så de har bestemt sig for at slippe af med pengeskabet + indhold ved at køre det igennem den bilkuser Kiwi Daves onkel har stående på skrotpladsen. Nøjagtig som i *Lock, Stock & Two Smoking Barrels* og *Snatch* kommer det ved utroligt tilfælde til at passe med at spillerne bliver fanget midt mellem Henk og hans bøller, Drago, Jevgeni og Sergei og endelig waliserne (der efterhånden er ved at være noget trætte af deres skæbne).

Det ender selvfølgelig voldsomt og på en sådan måde at både Henk, russerne og waliserne er ude af billedet, hvilket efterlader spillerne med et pengeskab fyldt med sprængstof og muligvis en røvfuld penge. Men bedst som det ser ud til at spillerne har vundet stort, dukker WPC Liston op, og konfiskerer hele møllen, da det tydeligt er farlige materialer. Liston undlader at arrestere spillerne, men gør dem også tydeligt opmærksom på at hun betragter det som en stor og personlig tjeneste, så nu skylder de hende én. Og Liston ved nok hvordan man indkasserer den slags. Så her er spillerne reelt tilbage hvor de startede. Cirklen er komplet: Henk er ikke en trussel mere, men til gengæld skylder de nu Liston en tjeneste!

Angus
Sanjay
Kiwi
Sneakers
Posh
Reg



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

SCENERNE

Her følger listen af de scener der udgør scenariet. De står i kronologisk rækkefølge sådan som vi forestiller os de vil forløbe, men der er selvfølgelig plads til variation efter hvad du mener vil fungere. Scenariet kan hurtigt deles op i 3 sekvenser:

Startfasen, er fra anslaget og indtil det for alvor går op for spillerne at de er grundigt på røven, da Henk ser indholdet af kufferten. Handlingen dækker den første scene, turen til lufthavnen og afhentningen af kufferten, turen tilbage, raidet på dyrehandlen, walisernes kuffertbytning og Henks reaktion på at kuffertens indhold er blevet byttet ud.

Mellemfasen, hvor spillerne forsøger at få indholdet tilbage, eller skal skaffe Henk en modbydelig stor sum penge. Her er der ikke nogen fast struktur på hvilken rækkefølge banden skal gøre hvad. Der er flere tråde der kan/skal samles op på (blandt andet Bentley'en) og spillerne kan være lidt kreative omkring hvad de vil gøre for at redde sig selv.

Slutfasen, hvor vi skal have det hele til at falde på plads igen, så scenariet kan ende med at spillerne står i stort set samme situation som da de startede. Den går cirka fra spillerne får fat på pengeskabet med dets indhold, over det hurtige plottwist ude hos pengeskabsåbneren og til scenariets slutning med voldsepisoden på skrotpladsen og WPC Listons afslutning på misæren.

Men lad os så komme i gang med det, og husk at du altid har lov til at improvisere, frit så længe du ikke ødelægger den logiske konsekvens af spillernes og bipersonernes handlinger. – Hvis spillerne ikke trækker i den retning du forventer, så følg med dem! Tempo og pacing er vigtigere end at spillerne når rundt om alle scenerne som de står skrevet her i teksten.

STARTFASEN

Hvor vi skal have etableret stemningen, have spillerne hooked på verdenen, og have sat plottet igang. Det er også vigtigt at spillerne har en oplevelse af at det går godt for dem, og at de er en smule klogere end resten af verden, for bedre at kunne sætte dem op til faldet i slutningen af fasen, hvor spillerne opdager at de i virkelig heden er på røven.

1: DET HELE BEGYNDER

The Cock & Bull er en typisk engelsk pub som de findes i sidegaderne af de fleste større byer: Et lidt halvskummelt sted, holdt i mørkt træ og gamle billeder på væggene. Baren løber langs hele den ene side af lokalet og ud over fadølshanerne er de mest fremtrædende detaljer fjernsynet der konstant viser fodbold eller snooker og den store sorte tavle der bekendtgør navne og priser på de øl der er til salg i denne måned og hvad der kommer i næste. Lyset kommer ind gennem vinduerne i tydelige stråler gennem den lette tobakståge.

Som alle den slags pubber skal man passe godt på man ikke kommer til at sætte sig på nogens stamplads, eller bare se forkert ud. Banden sidder og nyder frugten af deres seneste kup som den nu bedst kan: Med drikkevarer, store armbevægelse og den der særlige opløftede stemning, man når hvis man er sluppet med liv og lemmer intakte imod overvældende odds, og oven i købet har tjent lidt på det selv.

Den rosenrøde stemning bliver dog pludseligt og totalt ødelagt da døren går op og Henks to håndlangere, Vyvian og Moses, kommer vadende ind ad døren. De to giver som sædvanlig deres bedste Pulp Fiction imitation indtil Henk selv dukker op. Her er det spillerne opdager at noget er anderledes: Henk er flink. Han smiler og forklarer at han har et job til banden, og at han vil se det som en personligt tjeneste overfor ham, hvis de lige henter en kuffert ude i lufthavnen. Hvis drengene begynder at trække i land, minder Henk dem dog hurtigt om at de egentlig skylder ham en tjeneste, og at det ville skuffe ham meget hvis det var sådan at de ville begynde at trække i land på

SCENE 1

Hvor

Stampubben: The Cock & Bull

Hvem

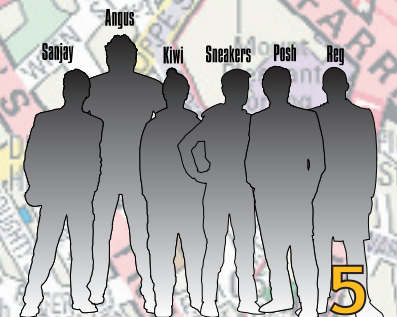
Henk, Vivyan og Moses

Handling

Det indledende set-up. Henk kommer ind ad døren og sætter spillerne til at hjælpe ham, pga den tjeneste de skylder ham.

Konsekvenser

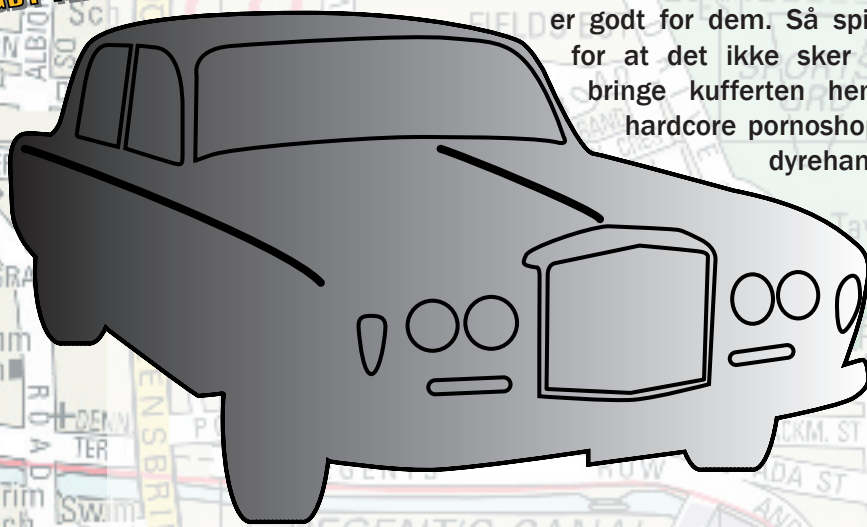
Spillerne får rigtig travlt med at komme ud til lufthavnen, og de har lånt Henks Bentley!



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

deres ord. Som det sidste sukker på pillen tilbyder Henk at spillerne gerne må køre i hans Bentley nu da de ikke selv har en bil, og med den personlighed Henk har, vil det sikkert ikke være en god idé at sige nej til Ham om noget som helst.

Opgaven er simpel nok - på papiret. Der er en kuffert der kommer med flyet fra St Petersburg (Greasy Andy, der skulle være kurer, nåede ikke med flyet, men kommer hjem om et par dage - i en kiste). Kufferten indeholder nogen 'følsomme' ting som der ikke er nogen grund til at tolderne begynder at stikke næsen i, og det skal banden heller ikke bekymre sig om, hvis de ellers ved hvad der er godt for dem. Så spillerne skal bare sørge for at det ikke sker og så hurtigst muligt bringe kufferten hen til 'Pet Supplies' en hardcore pornoshop, der er forklædt som dyrehandel.



Easy peasy, hvis ikke det lige var fordi flyet lander ude i lufthavnen om en time. Så drengene må hellere få røven med sig.

2: I LUFTHAVNEN

SCENE 2

Hvor

I lufthavnen og vejen til og fra

Hvem

Yevgeni og Sergei men kun som statister, og måske en waliser

Handling

Drengene spiller smarte og får fat i kufferten

Konsekvenser

Drengene har kufferten og Bentleyen har fået en grim bule

Turen til lufthavnen må gerne blive lidt hektisk, så banden ankommer med få minutter i overskud. Du kan eventuelt lade Bentley'en være tæt på at få nogen skrammer. Men (vel)ankommet, skal banden i gang med noget problemløsning for at få fat på kufferten. Det er ikke meningen at spillerne skal arbejde alt for hårdt med at få fat på kufferten. Scenen her er bare med for at give dem noget selvtillid og sætte stemningen. Så længe spillerne er lidt kreative med hvad de gør, så lad dem slippe af sted med det enhver ved at toldere og sikkerhedsvagter ikke er de skarpeste dyr i skoven. Oplagte muligheder er at forklæde sig som toldere eller at snige sig ind i ankomsthallen og give den som rejsende fra Rusland.

Engelske lufthavne er grimme. Rent faktisk er de så grimme at det ikke kan være blevet sådan ved et tilfælde, men må have været resultatet af en særlig indsats. Det er umuligt at opholde sig i ankomsthallen i mere end 15 minutter uden at blive deprimeret. Alting er holdt i en slidt grå-hvid farve og de gule skilte hjælper ikke ligefrem. Alle mennesker er i en halvvejs zombietilstand, enten på grund af jetlag, eller fordi de bare er turister. Flyveren fra St. Petersburg ser ikke ud som om den har langt igen. Flyveren er en gammel propelmaskine hvor man lige nøjagtig kan skimte Aeroflot logoet under den gaffatape der er brugt i rige mængder overalt. De to piloter har tydeligvis fået en ordentlig kæp i øret og passagererne er om muligt endnu mere skumle: Halvdelen af dem ser ud til at være gangstere og den anden halvdel er dullede overklassefruer og deres teenagedøtre.

Spillerne må gerne lige få øjenkontakt med nogen af gangstertyperne, og hvis nogen er paranoide nok til at spørge om de bliver skygget, ser de måske også skyggen af en af waliserne, der er ude for at holde øje med tingene. Men så langt så godt; Spillerne får fat på kufferten i en opvisning af ekstraordinær kreativitet, og suser ud på parkeringspladsen, kun for at opdage at katastrofen har ramt dem. Nogen har kørt kofangeren og den ene lygte af Bentley'en. Vedkommende har dog venligt efterladt en seddel, med ét ord på: Der er dog efterladt en seddel med ét ord på: "Undskyld!" - Men nu ingen panik! Sanjays far kan vel ordne bilen uden at Henk behøver at få noget at vide? Problemerne med Bentleyen bliver herefter et løbende tema, du kan vende tilbage til, når der er lidt tid til det (se *Sagaen om Bentleyen*) Så nu skal de bare have afleveret kufferten...

3: PET(TING) SUPPLIES OG ANDRE FORVIKLINGER

Allerede set ude fra er der noget galt med Pet Supplies (ud over den morsomme abe der hat tilføjet "ting" efter det første ord med en spraydåse). Normalt ville man kunne se nogle dyr i vinduet og ikke kun tilbehør, som halsbånd, snore, madskåle og navneskilte. I virkeligheden er dyrehandlen en dårlig front for en pornobutik og stripklub med S/M tema.

Spillerne ankommer netop som politiet er ved at gøre klar til at raide klubben efter et tip fra waliserne. Det første hint er da en af spillersonerne ser WPC Liston dykke ind i en sidegade, og skidt bliver værre da de kan høre den distinkte raslen af the Bastard Squad's polititransit nede fra samme sidegade. Det er tydeligt at der er noget i gære. Hvis drengene bliver hængende i området, får de lov til at se the Bastard Squad storme Pet Supplies med deres sædvanlige entusiasme for ballade. Hvis de bestemmer sig for at liste væk, løber de på Liston, som er meeget skeptisk overfor deres forklaringer om at de tilfældigvis lige var i nabolaget.

Nu hvor spillerne ikke har afleveret kufferten, må de hellere kontakte Henk og finde ud af hvad der nu skal ske (og tør de fortælle Henk om bilen, nu hvor der allerede er ting der er gået galt?). Henk vil forlange at de kommer hen til han på hans kontor så hurtigt som muligt, så han kan sikre sig at de ikke fucker tingene mere op end de er i forvejen. Desværre kan han ikke mødes med dem med det samme, da han har nogle ting han er nødt til at tage sig af først (som f.eks at arrangere at Russerne kommer ud af spjældet).

4: THE BIG SWITCH

På vejen hen til Henk, bliver spillerne mødt af en gylden mulighed for at lave nogen hurtige penge selv: Et par amatører kører en bod på gaden, hvor man kan vinde penge eller præmier fra bagdøren af en slidt varevogn i et halvdårligt fupnummer som spillerne lynhurtigt har gennemskuet.

Spillet er klassisk: Man skal gætte under hvilket af tre bægere der ligger en mønt – et spil med store muligheder for folk der er fikse på fingrene, og ved hvordan den slags spil er skruet sammen. – og så er det fremmede der har sat boden op i det område Posh normalt bruger selv, så det vil nok være en god idé at checke konkurrenterne ud. Det er selvfølgelig waliserne der har sat boden op for at distrahere spillerne længe nok til at de kan få byttet kufferten ud med en magen til der er fyldt med aviser.

Hvis scam'et ikke er tillukkende nok i sig selv, er der også en kødrand af håbefulde tilskuere, der alle vil prøve at snyde systemet. En del af tilskuerne er skolebørn fra den lokale skole. De kender alle sammen banden og vil udfordre dem til at vinde over dem der kører boden, og bue dem offentligt ud hvis de ikke tager mod udfordringen. Lad dem der prøver komme til at svede lidt, men i sidste ende kommer de derfra med nogle pæne præmier, i form af en billig DVD-afspiller (tilsyneladende græsk, af mærket Ynoz), en Engelsk Rugbylandsholdstrøje og lidt andre smånips – og så selvfølgelig en anden kuffert. Hvis det hele er ved at løbe af sporet, kan du altid lade WPC Liston duke op og spørge om de kender noget til Pet Supplies og hvad der foregår der, hvilket skulle distrahere dem nok til at kufferten kan blive byttet.

Glade og tilfredse fortsætter spillerne hen til Henks kontor, uvidende om at de er blevet tørret. Når de kommer sig af deres vildfarelse er boden selvfølgelig forsvundet for længe siden.

SCENE 3

Hvor

Foran pornobutiken
Pet Supplies med kufferten

Hvem

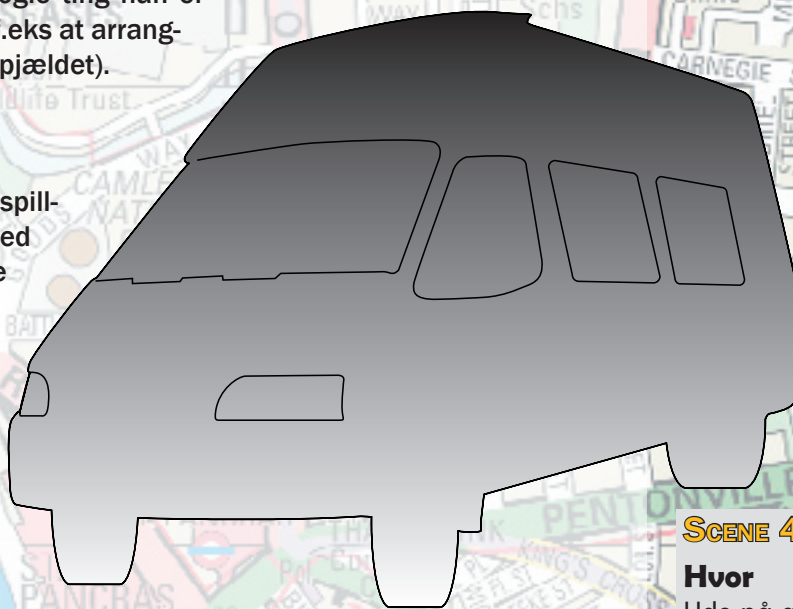
WPC Liston, The Bastard Squad
og hvem der ellers er til porno

Handling

Drengene er lige ved at ryge i spjældet

Konsekvenser

Drengene skal finde en anden metode til at levere kufferten



SCENE 4

Hvor

Ude på gaden, på vej til Henk
med kufferten

Hvem

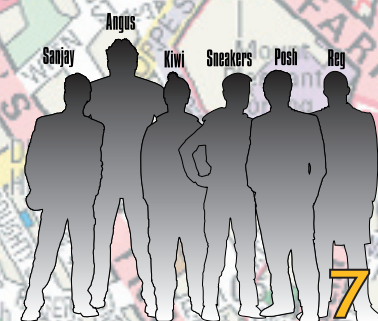
Waliserne, og diverse personer
der kender drengene

Handling

Drengene får en mulighed for at blære sig, men bliver reelt selv snørret på den grimme måde

Konsekvenser

Waliserne har kufferten



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

5: HVAFFOR EN KUFFERT ER DEN HER SÅ?

Henks kontor er en opvisning i stil og semidårlig smag, safari-style. Henks sydafrikanske rødder kan tydeligt ses i indretningen og udsmykningen: Væggene er malet i mørkerøde nuancer, og overalt på væggene er der billeder fra storvildtjagter, udstoppede dyr, rifler og traditionelle afrikanske våben. Henk sidder og troner bag sit skrivebord, der står på 4 elefantstødtænder. At det hele er billige reproduktioner er der ikke nogen grund til at nævne, og det vil heller ikke være sundt at antyde overfor Henk. Henk er ikke i verdens bedste humør efter leveringen af kufferten ikke er gået som planlagt – og det er ingenting i forhold til hvis han har hørt noget om problemerne med Bentley'en.

Da kufferten kommer på bordet slapper Henk tydeligt af, men det vender sig markant da han får åbnet kufferten og det eneste der er indeni er walisiske aviser. Problemet er at Henk ikke helt ved hvad der skal være i kufferten, men det er helt sikkert ikke walisiske aviser. Henk kan allerede nu ane at det her er ved at ende galt, for Drago og hans kumpaner var ikke sådan at bide skeer med, så, der skal tænkes hurtigt!

Det er jo tydeligt for enhver at det ikke er Henk er har fuvket op, men han hænger ikke desto mindre på krogen. Så hvis drengene ikke er i stand til at få kuffertens indhold tilbage, og det i en fart, må de hellere skrabe en god slat penge sammen som en slags bodspenge til russerne. Henk håber på at £20.000 kan klare den sag, i hvert fald til at begynde med, og hvis det bliver helt slemt, må man vel selv lægge nogen penge ud for drengene, indtil de kan skaffe hvad der mangler.

På det punkt er Henk ikke fleksibel: Det er drengene der har gjort i nældeerne, så det må også være dem der redder det hele ud igen. Så drengene må hellere komme i gang i en fart, hvis det ikke skal ende galt for dem. I mellemtiden vil Henk begynde at overveje flugtmuligheder, eller hvorvidt han skal gøre et forsøg på at slå russerne ihjel.

Så nu er spillerne klar over at de står med fletningerne i postkassen. Hvilket bringer os til mellemfasen i scenariet. Hver går vi fra den rimelig fastlagte struktur der har været hidtil, til en fase hvor spillerne skal til at være mere kreative, og selv tager ansvaret for handlingen i et stykke tid, indtil vi rammer slutspillet.

MELLEMFASEN

Hvor Spillerne skal have lov til at finde deres egne løsninger på problemet, noget af det skal lykkes, mens andre problemer præsenterer sig for dem, eksempelvis i form af problemerne med Bentley'en, og Sanjays familie. Det er her spillerne skal ud og bruge deres kontakter til at finde ud af mere om waliserne, samtidig med at de formentlig forsøger at skaffe de £20.000 de skylder Henk hvis de ikke får kufferten og dens indhold tilbage.

6: HVOR ER WALISERNE - OG EN MASSE SUBPLOTS

Spillerne skal nu, i mellemspillet, finde ud af minimum en af to ting: 1: finde waliserne og indholdet af kufferten, eller 2: skaffe £20.000 og det pronto! Det er her der er en chance for at få gjort noget ved de bi-scener og subplots der allerede ligger og lurer, og få gjort noget ved rollespillet. Mens spillerne nisser rundt med det er der nogle spor og bi-scener du kan smide efter dem, indtil det afgørende spor manifesterer sig.

De kontinuerte subplots finder du i afsnittet FORTSATTE UNDERPLOTS på side 12, men vi ser lige nærmere på de spor spillerne skal løbe på undervejs i mellemfasen, før vi kan sende dem videre til slutfasen, og den store spurt mod pengeskabet og slutscenen.

SCENE 5

Hvor

Henks kontor

Hvem

Henk, Vyv og Moses.

Handling

Drengene finde ud af at de er blevet snørret og er slemt på røven

Konsekvenser

Drengene skal skaffe kufferten tilbage, eller 20.000£ -og det hurtigt!

DE FASTE SPOR I MELLEMFASEN

De spor spillerne får er sådan cirka som følger – Brug hvad der passer i situationen!

FFW [FRONT FOR A FREE WALES]

Drengene ser en nyhedsspot i TV: Et anonymt videobånd er blevet sendt til en lokal TV-station i forbindelse med rugby-slutrunden fra Den Walisiske Befrielsesfront. Båndet viser en gut i beskidt kansastøj, en gammel bulet minearbejderhjelme med lyset rettet direkte mod kameraet, og hans ansigt er sløret af et prikket lommelørklæde. Bag ham står 3 andre ligeså med hakker. De kundgør at deres organisation ikke vil stoppe deres virke førend den engelske regering anerkender Wales som selvstændig nation og industrien gør noget ved situationen blandt kulminearbejderne. De siger at de har placeret en bombe i London, og den vil blive flyttet rundt ustandseligt for at den er umulig at spore og forudse og så den kan have maksimal effekt når den sprænges. I følge tv arbejder diplomatiske kanaler på at finde en løsning, men befrielsesfronten har lovet at hvis forhandlingerne bryder sammen, vil bomben springe. Det ville være en katastrofe her under rugby-VM. Politiet formaner folk til ikke at gå i panik, men samtidig have et åbent øje over for mystiske hændelser og suspekte typer.

WALISERNE PÅ TV

I forbindelse med Rugby-VMet viser tv en masse baggrundshistorier, hvor de interviewer de forskellige holds supportere. Det kommer der selvfølgelig et interview med waliserne ud af, hvor de står inde ved rådhuset og spiller smarte med et walisisk flag, cigarer og masser af fadøl. De triumferer fordi Wales helt uventet bankede New Zealand, og nu er videre til kvartfinalen. Drengene kan genkende waliserne fra det scam, hvor kufferten blev byttet rundt, og i baggrunden af billedet er den bil de kørte scammet fra, sammen med en meget distinkt mili-grøn Bedford lastvogn fra omkring 1960. Sjovt nok forsøger tv-holdet også at interviewe Drago, Sergei og Jevgeni (de tror åbenbart de støtter det franske hold), men de kan ikke få et fornuftigt ord ud af dem.

WALISERNE KØBTE ET PENGESKAB

På et tidspunkt hvor drengene sidder og er lidt opgivende (helst hjemme hos Kiwi, eller på Cock & Bull) kommer onkel Reggie forbi. Hvis talen falder på walisere, waliske aviser eller Wales i det hele taget, kommer Reggie i tanke om at der var et par walisere forbi et par dage forinden, hvor de købte det gamle bank-pengeskab han havde stående i skuret på skrotpladsen. De betalte et fair beløb for det oven i købet. De snakkede om at de havde noget de skulle have opbevaret meget sikkert, og det virkede lidt som om de havde travlt. De kørte i en gammel ex-militær Bedford lastvogn (vist fra Warwickshire regimentet), som de også købte nogen dele til... her fortaber Reggie sig i mekaniske detaljer...

WALISERNE HAR EN STAMPUB?

Når drengene begynder at prøve at finde ud af hvor waliserne kunne finde på at gemme sig, kommer det dem for øre at der er en walisisk stampub i den anden ende af byen der hedder The Red Dragon, eller noget i den stil. Der er dog lidt uenighed om præcis hvor den ligger, for den brændte vist ned som en følge af en fodboldlandskamp for et par måneder siden.

DEN LASTBIL HAR JEG SGU' DA SET FØR!

Når drengene tager ud for at lede efter waliserne og pubben, er de pludselig ved at blive torpederet af den gamle mili-bedford, der kommer tonsende gennem et gadekryds, fuldstændig uden at ænse drengenes bil. (Den må gerne få kørt en forskærm af – det er mere arbejde til Sanjays far, Divi) Da lastbilen forsvinder hen ad gaden, spotter drengene pengeskabet på ladet. Hvis de følger efter, kommer de snart hen til pubben, hvor de ser skabet blive lempet ind i af bagdøren. Der er ret mange walisere i området omkring pubben, hvor de er i gang med at drikke sig en kollektiv telefonpæl i øret, så det vil ikke være smart bare at vade ind og tage skabet tilbage med magt, men om et par timer starter semifinalen i rugbmod England, så der vil de alle sammen sidde klinet fast til storskærmen der er blevet stillet op inde i pubben, og så skulle der være muligheder for at gøre et eller andet.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

SLUTFASEN

Hvor vi får samlet op på de løse tråde, og får gjort scenen klar til den store og voldelige afslutning

7: PENGESKABET HENTES

The Red Dragon er i bund og grund ikke meget forskellig fra the Cock & Bull. Den er dekoreret i de walisiske farver, grøn og hvid, og den røde drage fra flaget optræder prominent inde i et keltisk kors flere steder i udsmykningen, som for eksempel ølglassene. Den første der siger noget grimt om Wales, Prinsen af Wales, flaget eller det walisiske rugby hold, er direkte på vej på hospitalet. Da spillerne dukker op ved pubben skal Wales til at gå i gang med at spille semifinalenkamp ved Rugby VM mod England, så der er i høj grad feststemning, især fordi Wales er ved at give England tæv i den store stil. Det er selvfølgelig noget skidt, men til gengæld er alle waliserne så optaget af kampen, at der er rimelig frit spil til at komme ind i baglokalet, og få indholdet af kufferten ud af pengeskabet. Der er forholdsvis fredeligt i baglokalet, der er en temmelig slidt affære, med snavsede vægge, stabler af tomme ølkasser, et skrivebord med et lille sort/hvid fjernsyn og så Onkel Reggies gamle pengeskab, og den kuffert drengene hentede ude i lufthavnen, men nu er den tom.

Pengeskabet lader sig nu ikke sådan lige åbne uden brug af vold i en mængde der vil alarmere gæsterne inde ved siden af, så drengene kommer til at slæbe det fra baglokalet, så de kan få det flyttet et sikkert sted hen. De har forhåbentlig medbragt en eller anden form for transport, men ellers kan de snildt stjæle den gamle Bedford.

Alting går sådan nogenlunde indtil Angus kommer i tanke om at Skotland spiller mod Frankrig samtidig, og at den kamp bliver vist på Eurosport. Som skotte er man jo nødt til at se den slags, så Angus vil sikkert føle sig nødsaget til at prøve at finde kampen på TVet. Det er også fint nok, men der er bare den hage at det er det lille fjernsyn der styrer hvad der bliver vist inde i barlokalet. Så hvis/når Angus skifter kanal går der et udenjordisk brøl gennem lokalet inde ved siden af, og hvis der ikke bliver skiftet tilbage i en fart står der snart en stak meget vrede mennesker, der gerne vil vide hvem drengene er og hvad de laver i baglokalet. Det kan kun ende i slåskamp eller vild flugt. – og de skulle jo helst have pengeskabet med sig derfra.

Ellers må de finde på en måde til at komme tilbage og stjæle det senere, eller også tampe waliserne, når de bestemmer sig for at flytte pengeskabet til et mere sikkert sted efter rugbykampen er overstået.

8: - MEN HVAD ER DER I SKABET?

Efter spillerne har fået deres beskidte labber på pengeskabet, er det næste problem hvordan pengeskabet kan åbnes uden at indholdet blive smadret (og med plastisk sprængstof kan det jo godt blive et ordentligt brag).

Drengene har ikke selv ekspertisen til at få det åbnet, men de kender helt sikkert nogen der ved noget. Hvem præcis de spørger er egentlig lige meget, men konklusionen er denne: Det er en godt kvalitetsskab, af en slags som ikke bliver lavet længere. Skabet bliver åbnet med en kombinationskode (som kan ændres når man har skabet åbent) og en særlig nøgle. Det er derfor ikke lige en let sag at dirke det op, og det vil tage meeeget lang tid at gætte sig til koden (4 tal mellem 1 og 100). Egon Olsen tricket med talkum, stetoskop og opvaskehandsker virker ikke, det er en meget god lås den her! En skærebørster kan ikke anbefales, fordi indholdet vil blive meget varmt undervejs. Dynamit er right out af samme grund: Der er ingen der ved om indholdet kan tåle eksplosionen.

Så på bundlinien er der kun én løsning: Drengene har brug for en fagmand der kan åbne pengeskabet ved at fylde sprækken mellem skabet og døren og med nitroglycerin, og smadre låsen med et let smæk med en hammer. Kort sagt en Yegg. Med mindre drengene finder på nogen at spørge, vil onkel Reggie kende til en yegg, som de kan kontakte: Mr. Bridger, der har en workshop i den anden ende af byen.

SCENE 7

Hvor

Den walisiske stampub:
The Red Dragon

Hvem

Alle waliserne og en del flere af walisisk afstamning

Handling

Drengene skaffer pengeskabet, men ikke uden problemer og efterfølgende flugt

Konsekvenser

Drengene skal finde ud af at åbne skabet, uden at smadre indholdet

SCENE 8

Hvor

Et sikkert sted, sikkert Onkel Reggies skrotplads og senere i Mr. Bridgers workshop

Hvem

Onkel Reggie, Mr. Bridger, The Bastard Squad, en af waliserne og muligvis WPC Liston

Handling

Spillerne får fundet ud af hvordan skabet kan åbnes men må flygte fra en razzia

Konsekvenser

Drengene har ikke skabet længere

Mr. Bridger vil til at begynde med påstå at han er gået på pension og ikke åbner skabe længere, men efter et enkelt kig på skabet, ombestemmer han sig, for sådan et skab har han aldrig åbnet før. Alting er altså pot og pande, lige indtil Mr. Bridger skal til at hælde nitro'en i skabet, hvor spillerne pludseligt kan høre den distinke lyd af the Bastard Van ude på gaden, og den slags plejer at være en udmærket grund til at flygte for livet.

Hvis spillerne tager benene på nakken, undviger de politiet, der roder rundt uden for Mr Bridgers workshop i længere tid uden at finde noget. Special Patrol bruger derefter en del tid på at snuse rundt i kvarteret, mens de kigger efter drengene.

9: - OG PENGESKABET MISTES IGEN!

Efter et stykke tid forsvinder politiet og spillerne kan igen vove sig hen til workshoppen. Her finder de Mr. Bridger sidde og sove i en kontorstol lige der hvor pengeskabet stod på gulvet, mens en noget skræmt waliser er i gang med at bevæge sig meeeget langsomt hen mod arbejdsbordet med en flaske med hældetud, der er fyldt med en klar væske mens han sveder som en mellemstørrelse sumobryder. Flasken kommer tydeligvis fra Mr. Bridgers hånd. Waliseren er ikke ligefrem i stand til at flygte med flasken, så han opgiver uden større besvær. Det er ikke nitroglycerin der er i flasken, men et oplysningsmiddel, for at fjerne fedtresten, før der blev sat modellervoks over sprækken mellem skab og dør, og der blev hældt nitro i mellemrummet.

Waliseren, der hedder Rhys, er noget stresset over hele situationen, så hans mentale forsvar er ikke ligefrem på toppen. Der skal derfor ikke ret meget overtalelse til før han giver op og sladrer om alt han ved. Waliseren, der viser sig at være noget nær waliserens version af Kiwi er parat til at fortælle hvad han ved: De andre waliserer er efterhånden blevet enige om at skabet og indholdet er blevet alt for varmt. Der er flere bander der har hørt om kuffertens indhold (men ikke hvad det er) og nu vil de allesammen have en del af kagen. Derfor har waliserne besluttet sig for at slippe af med skabet et sted hvor der med garanti ikke er nogen der vil kunne finde den. Rhys ved ikke helt hvor de andre er taget hen, men det var vist noget med at de ville komprimere skabet eller noget i den stil.

Humlen er selvfølgelig at waliserne vil prøve at smadre skabet i Onkel Reggies bilnuser på skrotpladsen. Waliserne lagde mærke til den gigantiske maskine da de købte pengeskabet og lige nu virker den som den ideelle løsning på deres problem.

10: EN HYGGELIG NAT PÅ SKROTPLADSEN - DET STORE SHOWDOWN

Når spillerne regner ud hvor waliserne er på vej hen hen, må de også regne ud at de har ret travlt med at komme derhen. Ikke desto mindre kan du sagtens smide lidt ekstra morskab ind i på vejen til skrotpladsen, hvis der er tid til det. Spillerne opdager hvor meget andre er begyndt at interessere sig for t af kufferten. Drengene kommer fordi resterne af et eller flere slagsmål der har involveret flere af bipersonerne og banderne, enten nogen af de faste eller nogen du har ladet optræde tidligere. Der skal være tydelige tegn på at de har været oppe at slås med enden russerne (vodkafasker og en gammel Lada), waliserne (en smadret Bedford lastvogn, og en anden bil der mangler) eller nogen af Henks drenge (smadret fuldstændig).



SCENE 9

Hvor

Mr. Bridges workshop, efter the Bastard Squad er gået

Hvem

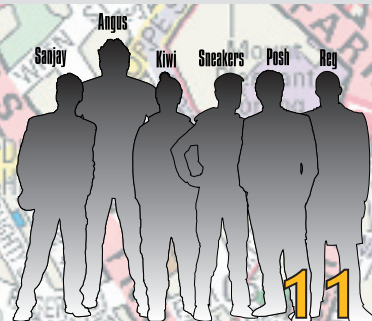
Mr. Bridger (sovende) og Rhys, en af waliserne

Handling

Waliserne har været og hente skabet, men har måtte efterlade en af deres egne

Konsekvenser

Waliserne er løbet med skabet, som de nu vil ødelægge



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

SCENE 10

Hvor

Onkel Reggies skrotplads og vejen dertil

Hvem

Henk, Drago & kumpaner, Waliserne, Onkel Reggie, WPC Liston, The Bastard Squad, med flere, hvis du kan overskue det

Handling

Det store showdown -alle trådene skal redes ud

Konsekvenser

Drengenes situation skal neutraliseres så de reelt står hvor de startede.

Sporene leder hen til skrotpladsen, hvor der er mørkt og stille, men alligevel er en meget anspændt stemning. Der holder indtil flere biler uden for porten, så drengene har en god ide om at der må være nogen inde på skrotpladsen. Drengene har ikke rigtig noget valg: Hvis de går deres vej, kan de være rimelig sikre på at de ikke får kuffertens indhold tilbage, og så vil Henk sikkert slå dem ihjel, men der er en chance for at de overlever, hvis de kan få fat på skabet før det bliver komprimeret. Rent faktisk er både waliserne, Henk og Drago med deres respektive håndlangere inde og liste rundt i mørket på skrotpladsen. Ingen af de tre grupper har opdaget hinanden endnu, så der er rig mulighed for at alle kan liste rundt, gå ind i forskelligt skrammel, slå sig og bande på de respektive sprog og dialekter.

Hvis drengene ikke selv finder på det, vil onkel Reggie undre sig over al den trafik der er ude på pladsen og tænde de store projektører netop som waliserne er ved at have lodset pengeskabet op i bilknuseren. Alle bliver lyst op med et, især waliserne der er fanget i midten af det hele, og står som forskræmte kaniner, der er blevet fanget i en bils lyskegler. De forskellige faktioner står nu alle sammen ansigt til ansigt med få meter imellem sig. Uanset hvad drengene gør for at afvæbne situationen, vil der selvfølgelig være en eller anden padde der trækker et våben og så er pandoras æske åbnet. Det hele bliver meget voldeligt meget hurtigt og hvis drengene ved hvad der er godt for dem holder de sig i dækning, men der er stadig masser af mindre detaljer du kan indblende dem i.

På et tidspunkt, efter megen komprimeret vold, falder der atter ro over tingene. Hvis folk ikke er døde eller kommet slemt til skade er de flygtet i forvirringen, så pladsen nu er støvsuget for alle dem drengene har været oppe imod. Efterhånden får spillerne fundet hinanden og fundet ud af at de er alene på pladsen, og at de har skabet!!.

Her løber drengene så på WPC Liston. Det korte af det lange er at hun simpelthen træder ud af skyggerne netop som drengene finder ud af at pengeskabet stadig er intakt, og at de står med det. Liston har følge af the Bastard Squad, som prompte går i gang med at rydde op i de overlevende parter. Liston åbner med det obligatoriske spørgsmål: *What's all this then?* og lader så drengene forsøge at forklare sig ud af det hele, selv om hun tydeligvis ikke tror på noget som helst af det de kan diske op med af syge historier. I det hele taget virker det som om Liston ikke er det mindste overrasket over noget af det der er foregået, og det er nærliggende at hun har vidst alting hele tiden, og brugt drengene som katalysator til at få ryddet op i kvarteret.

Når drengene er ved at løbe tør for forklaringer og undskyldninger, kaster Liston et blik på pengeskabet og bemærker at hun hellere må tage vare på bevismaterialet, for at det ikke falder i de forkerte hænder. Hun påkalder hendes kolleger der med irriterende lethed får bakset skabet ind i the bastard van, hvorefter de kører deres vej, hvilket efterlader spillerne alene med Liston. Hun ser dem an og kommer med en bemærkning om at hun har holdt øje med dem i de sidste par dage, men at hun nok skal lade være med at nævne dem i hendes rapport, når de nu har hjulpet hende så godt som de har. Men hun gør også opmærksom på at de nu skylder hende en tjeneste, en stor en. Og det er lige i tide, enten til at nå last orders på Cock & Bull eller en god styrkende kop te.

FORTSATTE UNDERPLOTS

Her finder du de underplots som du kan vende tilbage til når der ikke lige sker det store, eller du vil distrahere spillerne fra hvad de har gang i, for at pace udviklingen af handlingen i scenariet. Bentley'en og Sanjays familie gør sig godt som tilbagevendende scener, mens Dez og Monty er en god måde at distrahere spillerne på en enkelt gang. Underplotene om Angus lejlighed og Sneakers' hund er mest med fordi de er gode til at sætte stemningen med. Du kan bruge dem alle sammen når som helst i forløbet (forudsat at betingelserne er opfyldt, selvfølgelig - der er ingen grund til at introducere Divi før Bentley'en er kommet til skade.

SAGAEN OM BENTLEY'EN

Sanjay's far - Dvimidha Markandeya - har som sagt et værksted hvor han laver automekanik, pladearbejde og autolakering. Han er noget af en krejler og har et par af Sanjay's onkler og fætre til at arbejde der sort, der er tale om folk der også hyres som bøller for Curry Mob. Navne der kan bruges er f.eks.: Kulvir, Parkesh, Niranjan og Satyavrat.

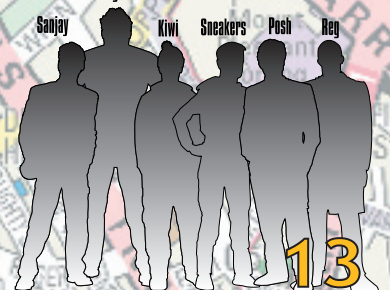
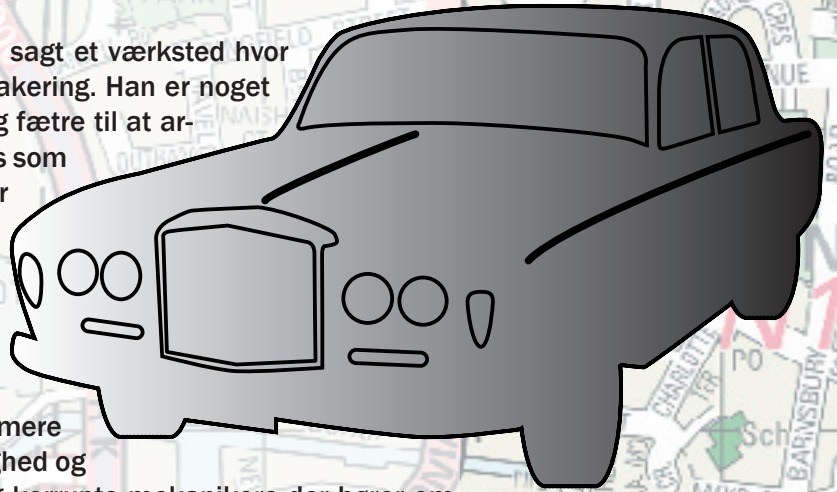
Han kaldes Divi blandt venner, er Sikh komplet med turban og skæg, og er 1,65 m høj, selvom hans måde at føre sig frem på tyder på at han tro han er ca ½ m højere. Når nu Bentley'en har fået en lille skramme eller to, hvad er så mere nærliggende, end at få det ordnet i al stilfærdighed og inden for familien. Jo færre udenforstående og korrupte mekanikere der hører om Henk's ødelagte bil - som de jo alle kender - jo færre kan jo sladre, og så kunne fatter jo også give en god pris og fixe det med det samme, ikke?

Nej! Selvfølgelig ikke, det ville da være for let! Lige så snart drengene får taget hul på dette kontinuerlige og ikke-specielt-plot-relevante sideplot, kan du hælde flere komplikationer på med Sanjay's udvidede familie.

Det første der vil ske, er at far Dvimidha vil sige at det sagtens kan ordnes, de skal ikke tænke på mere. Men det vil jo ikke ske lige med det samme, finder de hurtigt ud af. Men de kan da låne en anden øse, enten en højst suspekt og svagt raslende sminket møgspand så som en gammel Ford Cortina, en Vauxhall eller en rusten Morris Mascot. Lige netop den slags øser som Curry Mob's tæskehold plejer at køre rundt i, og netop den slags der vil blive stoppet af WPC Liston. Ellers kan man jo for lidt penge låne en næsten færdig Beamer eller Jaguar. Her skal man så passe rigtig godt på den, for ellers viser det sig at nogle højerestående goons fra f.eks. Union Jack Mob genkender den som deres bil, der er til service - eller endnu værre at den er stjålet!

Apropos stjålet, nu vil Dvimidha jo ikke anspore til kriminalitet - slet ikke sin ynglings søn Sanjay - men hvis drengene ikke kan forliges med disse muligheder, kan de jo altid snuppe en ejerløs bil. De kan måske endda låne at par nummerplader med, så den ikke bliver genkendt med det samme. Og hvis de så vil have nedslag i prisen - ja for Bentley'en laves da ikke gratis; Originale reservedelene er jo dyre, arbejdslønnen kan vi tale om senere - kan de jo tage de nappede øser med tilbage. Han har i øvrigt en liste, hvis nu lige de skulle mangle inspiration...

Sådan vil tingene fortsætte, Dvimidha er bundkorrupt, og hver eneste gang de kommer tilbage for at spørge om Bentley'en er der noget nyt i vejen, tiden vil løbe fra dem og regningen ligeså. De kan endog blive nødt til selv at tage med og ordne handler om reservedele etc. Og Vishnu bedre dem, hvis de kommer til at beskadige en lånebil. Selv om det er skod-Granada'en, så vil han finde fejl der kun kunne have kommet under uheldet (selvom de er umulige at forklare) og det vil koste ekstra at fixe det. For at få tingene helt ud i hampen, kan man f.eks. komme tilbage, og Dvimidha siger han har gjort en fænomenal handel, og har solgt de originale hjulkapsler til bilen, og drengenes del af kagen er trukket fra regningen. Skal han skaffe dem



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

igen? Umuligt, men han kan skaffe næsten lige så gode dele fra nogle Puertoricancere han kender...men de vil se hård valuta på bordet.

Slutteligt kan man aldrig sige sig helt fri for at bilen ender med at blive sprøjtelakeret i støvet rosa farve ved et pudsigt sammentræf af besynderlige hændelser, men en god cremefarvet lak kan stadig dække det over igen, for en pris... Et multiple cetera ad nauseum. Kort sagt er Dvimidha så korrumpet og pengegrisk, at kun Sanjay's mor kan rede trådene ud igen - men også muligvis gøre det værre, se nedenfor!

SANJAYS FAMILIE

- MODEREN, SØSTRENE OG EN MULIG ROMANTISK FORVIKLING?

Sanjay's mor hedder Satyavati Markeandeya og er en glad og trind madmor og en fænomenal kok og meddler - hun kaldes Saty og klæder sig traditionelt i sari, men lader sine børn gå med vestligt tøj. Sanjay er ældste barn og eneste dreng, der er også 4 søstre. Den buttede og fnisende Nirupa på 17, der selvfølgelig forelsker sig i én af drengene. Den næste i rækken er Nirguna på 16 der er en total babe, som man let kunne tro var interesseret i én, for hun er flirtende og hende gad man nok godt få på krogen. De går begge udfordrende klædt, men i den buttedes tilfælde er det knap så charmerende.

Desværre forveksles de to navne oftest af folk uden for familien, og når så Saty siger til f.eks. Posh at Nirupa har et godt øje til ham, og han er velkommen til at komme til middag, så tror han sikkert at det er den lækre af dem - Nirguna - og går med til det. Under middagen kan der så ske utallige forvekslinger og ballade fordi Sanjay og hans far Divi enten er stærkt imod dette eller også tager imod offeret i familien, og begynder at forhandle om medgift. Ud over disse to er der to efternølere, tvillingerne Amita og Kalpana på 11 år. De er nogen totale møgunger og spørger om de dumme og mest pinlige ting, og laver de lammeste practical jokes, og sniger sig med i bagagerummet på Granada'en når drengene skal ud på rov etc.

Siden Saty nu ikke fik en søn nummer to, som hun gerne ville, ser hun Kiwi Dave som en slags yngste søn. Hun vil på det strengeste modsætte sig at folk er onde ved ham og giver ham dårlige jobs når de er hos hende. Hun vil altid sørge for at han får mad først, og at han får det bedste og stikke lidt indisk slik i hans lomme. Desværre betyder det bedste af Saty's mad også det stærkeste, og det indiske slik er pokkers sødt tamarind-og-palmesukker og næsten umuligt at spise. Hun vil heller ikke have at han ryger! Hun er meget melodramatisk og god til at skælde ud - på en kombination af engelsk og hindi, med en ordstrøm så selv de stærkeste må bøje sig!

Angus har også en særlig plads i hendes hjerte, fordi han har sådan en sund appetit og en støbejernsmave. Han er også altid velkommen i hendes køkken, hun laver gerne mad uden for spisetiderne, hvis det virker som om han er sulten. Og hun ved godt at sådan nogle aktive drenge har godt af en snes Tiger Beer til maden, og måske også lidt indisk fup-cognac. De andre af knajterne er da også nogle pæne unge mænd. Hun er naturligvis fuldstændig clueless når der snakkes om kriminalitet, hun regner det som almindeligt arbejde eller aktiviteter, og er gerne hjælpsom med ideer, så vidt hendes forstand nu rækker.

Men hvor hun er mest brugbar er overfor Divi og hans opskruede mekanikerregninger og korruptheder. Hvis hun overhører at de snakker om biler og penge, eller bare hvis man sladrer på den rigtige måde, vil hun på det strengeste sætte Divi på plads, for han kan ikke være bekendt at snyde sin eneste søn og hans flinke, pæne venner etc.

SNEAKERS' HUND

Som et kort referat af hele humlen om Sneakers' hund, kan det fortælles at den hedder Speedy Contender, og var en af de bedste væddeløbsunde for 1-2 år siden. Drengene var involveret i en beskidt affære hvor flere parter, bl.a. Mickey the Mallet, Henk samt Jamaicanerbanderne mfl. ville have fat i køteren, for hhv. at få den med i væddeløbet, netop ikke få den med eller bare sælge den. Vanen tro eksploderede

det hele i sidste øjeblik, og drengene slap derfra med skindet på næsen, hverken rigere eller fattigere - men med hunden.

Desværre kom hunden på et tidspunkt til at æde et pænt stash af tjald, og den blev en kende doven og fik æder på. Siden den dag har den ikke haft den samme skarphed i væddeløb, til gengæld snuser den ofte smådealere i skridtet. Sneakers skal jo sørge for at have det rette udstyr til sin højtelskede hund, så han kan gå tur med den, forbedre dens hundegård, skaffe penge til at købe hundemad ... eller bare skaffe hundemad. Og som finderens siger: En selvdød kat er den bedste hundemad!

Desuden kunne hunden jo finde på at stikke af, oftest er den at finde i nærheden af hashklubber eller dealere, eller også står den og tigger ved en fastfood snask, gerne indisk. Hvis bare den hund havde været i form og trænet professionelt, kunne den let - med rette agenter og bookies på sin side - vinde bunker af penge. Men der kommer altid noget i vejen for træningen, så når pengene er mest ønskede, er hunden ikke til noget. Slutteligt kan man risikere at de to aber Dez og Monty fra laveste rang i Jamaicanerbanden i deres hashrus har glemt at hundeffæren er længe overstået, og prøver at bortføre den på den mest klodsede vis i, sådan i al godmodighed. Og de har mildest talt rigeligt af hash, der kan lokke Speedy med, alene at tygge lidt på deres dreadlocks kunne gøre en mand småskæv.

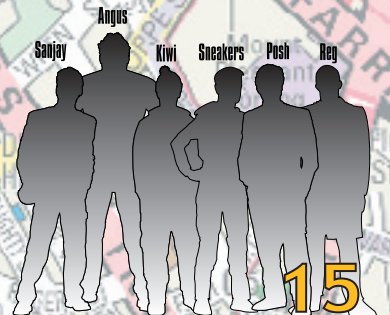
DEZ & MONTY: DEN STORE DIAPERVAN

Dez og Monty - de to rasta'er og tjaldhoveder - er noget nede over deres tab i affæren med væddeløbshunden Speedy Contender, både mentalt og økonomisk. Så de har måttet bide i det sure æble og tage arbejde ved Dez' grandfætter, en gammel hippie kaldet Friendly Mammal (i hans mere klare øjeblikke tror han at han er halvt delfin). Han ejer en økoflippet bleservice, der henter, vasker og udbringer bleer af u b e - handlet bomuld. Så de to stakler kører rundt og henter lortbleer i en stor firmavogn med et fjollet logo på, og de er så meget mere skæve end ellers, for at holde det ud. Logoet på den store hvide kassevogn er en jordklode som en glad baby i én af deres stofbleer med sikkerhedsnål - den laver et fredstegn med den ene hånd og en thumbs up med den anden, og bliver båret i et svøb af en hippiestork. Ser man efter, kan man se at storken engang har haft en kodyl joint i næbbet også, men af politiske korrektheds årsager har fået malet det over.

Det sker hele tiden for drengene at de ser denne vogn tøffe stille rundt og se småsuspekt ud, men det viser sig altid, at Dez & Monty er ved at samle bleer op fra en børnehave, hospital, alderdomshjem, sort dagplejemor eller storfamilier. Eller også er de ved at stille deres tjaldpåvirkede ædeflip i en snask eller lignende. Måske sidder de endda på en pub og hepper på det jamaicanske rugbyhold selvom der er prøvebillede på tv'et. De er meget tågede at få reelle svar ud af.

Går man de to på klingen, vil de sværge at de ikke følger efter nogen, de kan endda fremvise en køreseddel der viser at de burde have været hvor de var set før. Men der var da godt nok en gut der talte meget mystisk engelsk (måske walisere) betalte dem for at køre rundt med en kasse med vækkeure nederst i bilen. Eller de tikkede i hvert tilfælde som vækkeure.

Hvis drengen vil kigge på sagerne, må de mindst doble walisernes penge, dvs £2.000. Og så må de selv fjerne en lang dags indhentede lortbleer. Hvis kufferten forsøges åbnet, ses det at den er booby trapped så den ikke lige sådan kan åbnes og fjernes. Gøres det alligevel vil den indeholde bomben, og kan ikke desarmes. Ellers kan man blive i troen på at den er dårlig karma. Det er som om bilen ses oftere efter denne hændelse, ligegyldigt hvor meget man prøver at undgå den. Ligegyldigt hvad udfaldet er, vil Dez & Monty fortsætte uanfægtet, det er de jo betalt for.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

ANGUS' LEJLIGHED

Som nævnt bor Angus i en bz lejlighed i et slum-estate. Det er af typen med små lejligheder med indgang fra en altangang, der løber indvendigt i en gård, formet af bygningerne. Det er et trøstesløst sted af smudsigbrunt slaggerbeton og rustne ståltrapper og -gelændere. Her bor de usleste tabere og småkriminelle, der vrimler med børnebånder der laver hærværk og sniffer lim. Enlige mødre med horder af børn står og trækker, selvom de ligner noget der er løgn. Alfonser og narkohandlere står i skyggerne og kører deres handel.

Der er hele tiden lyden af råb og skrig, glas og porcelæn der bliver smadret, rabalder, høj musik eller/og politisirener. Politiet selv rykker kun sjældent ind, men de jager tit lovovertrædere hertil, for at holde dem fra de pænere gader. Der stinker af urin, afføring, affald, røg og mystisk mad. Mange af lejlighederne er forstærket med stjalne ståldøre eller gitre, specielt der hvor dealere af den ene eller de anden slags holder til. Vinduerne er af enkeltlagsglas, så der er for varmt om sommeren og for koldt om vinteren, og altid for fugtigt i lejlighederne. Og man kan naturligvis ikke åbne vinduerne, for de er sømmet til af sikkerhedsmæssige årsager. Netop dette område har rekord af selvmord, psykiske problemer, overfald, indbrud og hærværk, bortset fra lejlighederne omkring Angus'. De ligger langt bagefter i statistikken for de 3 førstnævnte, men fører klart i de sidste 2! Skal gruppen bruge Angus' sted til et gemmested, planlægning eller bare crashe efter en nat i byen, så er det kun hvis det er den absolut sidste mulighed.

Lejligheden er så ækel at det halve kunne være nok. Det generer dog ikke Angus, han flytter da bare ind i en anden når det bliver for slemt, eller hvis han skal bruge en DVD med kode 3. Man kan således ikke altid regne med hvor Angus bor, det kan let være én eller to lejligheder til den ene eller den anden side eller endda en etage op eller ned.

BI PERSONERNE

Her får du den fulde præsentation af de personer der optræder ud over spillerpersonerne i scenariet. Vi har delt dem op efter deres vigtighed for historien, efter princippet om hvor meget de betyder for historien, og om de er skrevet fast ind i nogen af scenerne eller ej

DE FASTE BIPERSONER

De her er dem der driver historien frem i kraft af deres forhold til spillerne og vigtighed for plottet.

HENK JOONKER -THE SÜDAFFRIKAANER

Sydafrikaner og generelt dumt svin. Omkring 40 år, kronraget og af normal bygning. Henk er altid casual og venlig på overfladen, men ulasteligt klædt i en blazer-og-turtleneck sweater kombination, der ville passe lige ind i Playboy eller Bo Bedre fra 1978. Virker altid in control, og hidser sig aldrig synligt op. Henk indvandrede fra Johannesburg for 5 år siden og gik straks i gang med at skaffe sig indflydelse, og hans ambition er helt klart at blive den største gangster i området.

Lige nu er Henk en mellemstor spiller og involveret i stort set alt slags kriminelle foretagender, lige fra bankrøverier til illegal bookmaking og pornografi. Hans position skyldes egentlig ikke så meget reelt arbejde som Henks rygte som komplet psykopat og voldspalle. Hans stil er simpelthen at dukke op og forlange en ordentlig del af kagen, ellers vil man blive smadret af Henk og hans bøller Viv og Moses. De fleste vælger meget hurtigt den første mulighed.

Facade betyder meget for Henk. Han gør et stort nummer ud af altid at virke afslappet og ovenpå, selv når begivenhederne er ved at løbe af med ham. Det betyder ikke at Henk ikke bliver voldelig, bare at der ikke er nogen tydelig grænse der krydses. For

nogen har den sidste advarsel inden de fik bank med et koben, været at Henk har løftet det ene øjebryn, og nærmest interesseret havde spurgt om det virkelig kunne forholde sig sådan. Henk ynder at bruge sit rygte til at terrorisere folk med lange enetaler, hvor alle tilhørerne nervøst venter på om han vil eksplodere eller om man overlever denne gang.

Ud over sin egen fremtoning har Henk én ting han skatter mere end ussel mammon: En cremehvid 1969 Type T Bentley, som han passer og plejer som var det hans eget kød og blod.

'Hello boys, long time no see; and I know you're thinking if you never saw me again that would be too soon. But the thing is, you owe me a favor, don't you? And guess what, boys? I'm here to collect'

VIVYAN & MOSES -HENKS BØLLER OG EKSTRA MUSKLER.

Vivyan og Moses er som nat og dag -bogstaveligt talt. Vivyan er hvidere end hvid og Moses har ægte Zulu gener i familien. De arbejder som Henks forlængede arme når det drejer sig om vold og trusler om samme. De er bestemt ikke de hurtigste skeer i skuffen, men de er store og vold; dét ved de noget om! Både Vyv og Moses forsøger at leve op til Henk's tøjstil, men det lykkes ikke rigtig for dem. Bøller i dårligt tilpassede jakkesæt ligner nu engang kun bøller i dårlige jakkesæt, især når de samtidig forsøger at se seje ud.

Det hjælper heller ikke at de en gang har set Pulp Fiction og tydeligt ladet sig inspirere af Vincent og Jules. De gør meget ud af at spille seje, og er dumme nok til ikke at opdage når de er i dybere problemer end de selv kan klare sig ud af. Til gengæld er de kloge nok til at nøjes med at spille de stille, stærke typer (bortset fra et par uheldige bemærkninger, når de vil bakke Henk op).

Vyv og Moses er meget ubehagelige, meget store og meget voldelige når de bliver sluppet fri, men de gør ikke ret meget på egen hånd. Faktisk har Henk flere håndlangere, i form af en gruppe mulatter, indere og pakistanere (coloreds og asians i arpartheit-termer) de kan altid opildnes til at skændes indbyrdes om stort set hvad som helst.

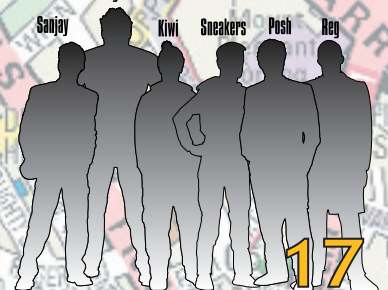
DRAGO EMMETOVICH RYGA KOV

Russisk gangster og psykopat. Drago er et ordentligt brød af en bred mand efter den russiske model, komplet med fuldskæg og lidt for buskede øjebryn. Som alle russere kan han drikke en hvilken vesterlænding under bordet uden problemer. Det der for alvor gør Drago anderledes er at han ikke behøver at drikke. Til trods for hans ydre lighed med Josef Stalin, er Drago lynende intelligent på en snu, beregnende måde (han får dog ikke en Nobelpris for kreativ tænkning). Drago taler til nød engelsk, men med en tyk russisk accent og han falder altid tilbage i Russisk hvis han ikke kan finde de rette ord.

Drago er kommet til England fra St. Petersburg, fordi sikkerhedsstyrkerne endelig bestemte sig for at hans forbrydersyndikat var for stor en belastning for samfundet, og derfor holdt op med at tage imod hans bestikkelse. Så Drago bestemte sig for at flytte operationen til England. For at etablere sig ordentligt herovre, skal han lige have lavet et ordentligt kup for at få noget startkapital, og for at få det sprængstof han skal bruge til det ind i landet, har han kontaktet Henk Joonker. Drago har selvfølgelig altid et par håndlangere med sig: Jevgeni og Sergei. De er noget mere muskuløse end Drago, men de har til gengæld ikke hans mentale ressourcer. Den eneste lyd man hører fra dem er når de knækker deres knoer eller leger med deres bizart store springknive. De er begge to den stærke, stille type, og minder en smule om Dolf Lundgreen i nogen af hans værre film.

WALISERNE

Denne bande af semi-organiserede walisere har naturligvis mystiske walisiske navne, der er umulige for andre at udtale. De mere mundrette af dem er: Daffyd, Gareinth, Gryf, og Rhyss. De minder i bund og grund meget om spilpersonerne, der også gerne må genkende noget af dem selv i dem.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

Gareinth er den åbenlyse leder, men præcis hvor mange medlemmer banden har, er uvist. Eftersom de er et plot-device skal de altid lige være nok til at være den ønskede forhindring for spillpersonerne. De er hustlere og scammers i lidt større stil end spillpersonerne, men forfalder også let til uprofessionel adfærd når det går godt for dem. De forlader gerne deres stjålne [indsæt valgfrit tyvegods her] for en tid for at gå på pub og se rugby eller fodbold. Eller også optræder de med store cigarer, nye jakkesæt og ure, selvom det ville have været smartest fro dem at holde lav profil.

Ud over at de er fra Wales, er der ingen tydelig eller åbenlys forbindelse til den Walisiske Befrielsesfront, men det er selvfølgelig også dem! Waliserne er ikke så håbløst naive at de rent faktisk selv tror på sagen, men det er et godt røgslør for deres andre projekter, og så er det egentlig i en god sags tjeneste - hvis de selv får noget ud af det. En uforudsigelig og selvflyttende bombe lige midt i London under rugby-VM er noget der tærer på pansernes ressourcer, og så er der frit spil for initiativrige individer. Det er jo heller ikke fordi de vil sprænge bomben midt i en folkemængde, de er jo ikke mordere! Desværre finder de jo hurtigt ud af, at det er en dum ide at prøve at snigløbe spillpersonerne, idet de er både opfindsomme, hævnerrige i al godmodighed og så er de godt og grundigt motiveret. Det sidste finder waliserne først ud af efter Henk, Russerne og resten af banderne i området begynder at røre på sig!

WPC VICTORIA LISTON

1,65 høj, rødhåret med en antydning af fregner og det medfølgende iltre temperament. Har altid håret sat op i en knold i nakken. Bliver kaldt Vic eller Vicky af kollegaer og den nære familie, alle andre må for deres egen skyld hellere bruge Constable, Maam eller til nød Liston. Liston vogter over sit fornavn, som var det kronjuvelerne og det vil være en voldsom fejl at bruge Victoria uden hendes eksplicitte tilladelse. Til trods for hendes kun 24 år og 3 år i politiet ved Liston alt hvad der foregår. Grunden til at hun altid synes at være et skridt foran resten af verden, er at hun i modsætning til resten af politistyrken er vokset op i kvarteret, som hun ser som hendes eget lille kongedømme.

Forbavsende nok for nogen er hun komplet ubestikkelig (som Dirt Nap Dave og flere andre har fundet ud af ud af til deres store fortrydelse), og kører tilsyneladende fuldstændig konsekvent efter sin egen model for hvad der er ret og rigtigt. Liston kan bedst beskrives den modstander alle hader at løbe ind i, men samtidig den overordnede myndighed man kan regne med vil opretholde balancen i området. Hun udviser den samme mentale overlegenhed som studieværten i Det svageste led og den absolutte mangel på medfølelse man finder hos hvide hajer. (Hvis hun skulle vise tendenser i den retning, er det kun fordi hun ynder at lege med folk) Ikke overraskende nyder Liston stor respekt, om end det ville være forkert at kalde hende elsket. Særlig evne: Liston dukker op når det er allermest ubelejligt. Kan påkalde Special Patrol med hvad der synes som få sekunders varsel.

'What's all this then, boys?'

'Is that completely Legal?'

'Tell me another one, and it had better be good!'

SPECIAL PATROL

alias The Bastard Squad

Special Patrol er den lokale uropatrolje der bliver sat ind når der er fodboldoptøjer eller hvis bistandschecken er forsinket, hvilket har været stærkt medvirkende til patruljens mere uofficielle navn; The Bastard Squad. Patruljen består af 5 eller 6 store, hærdebrede Bobbier, i den traditionelle hat og opsmøgede skjorteærmer, der afslører diverse falmende tatoveringer fra SAS, Royal Marines, Fremmedlegionen og Sheffield Wednesday. Den eneste reelle forskel på drengene fra patruljen og de bøller de skal beskytte samfundet fra, er at patruljen er i uniform — sådan da. Patruljens transportmiddel er en bulet og slidt polititransit med riot-gitter, der konsekvent falder ned over forruden, når der bremses. Vinduerne i siden og bagpå er

WPC:
Woman Police Counstable
eller direkte oversat:
Kvindelig politiassistent

blevet malet over med hvid maling, og der er kun få der har oplevet indersiden af "The Bastard Van" og villet fortælle om oplevelsen. (Den åbenlyse konklusion er at man ikke har lyst til at blive 'afhørt' inde i den)

Hvis WPC Liston er den mentale sværvægter, er Special Patrol flokken af understimulerede rottweilere der har fået for meget sukker. Der er få der har lyst til at tage kampen op når de bestemmer sig for at dele småkager ud, og endnu færre der kan følge med. Special Patrol arbejder til nød inden for lovens snævre rammer, men hvis det stod til dem selv, ville de for længst have ordnet verden ved simpelt hen at være ondere end de kriminelle.

'That's an offensive weapon, that is!'
'I gave you fair warning last time, didn't I?'
'Right! In the van you go!'

ONKEL REGGIE & SKROTPLADSEN

Kiwi's halv-onkel, han er bror til Kiwi's stedfar. De har begge været i hæren, onkel Reggie er ex-royal engineers. Nu ejer og driver han en skrotplads. Det er en ren guldmine af mystiske gizmos og reservedele til de mest mystiske ting, inklusive kasserede militærkøretøjer. At rent faktisk finde et kørende bil ville være et mirakel. Desuden har han også en masse godt værktøj og tunge maskiner, kraner, og en bil-knuser. Skrotpladsen ligger i et slidt og halvtomt industriområde ned til en sidekanal til floden. Reggie selv bor i et skur-lignende hus, der også rummer værksted og kontor - hvis man da kan kalde det for et sådan velordnet ord. Kiwi selv har halvvejs fixet en gammel fish n' chips van der står på pladsen op, som han bor i.

Reggie er til tider en smule excentrisk og glemsom, men han ved hvad han snakker om - hen ad vejen. Han forfalder let til at løbe ud af et sidespor og tale om store lastvognsmotorer, militære brobyggerier og cricket. Skal man bruge hans hjælp er det bare at spørge, han vil ikke have penge for det, men man kommer ofte til at vente til han er færdig med sit aktuelle arbejde - eller også kan man lige tage fat så han er hurtigere færdig. Så er det bare at koge en potte te og hente et par cucumber sandwiches eller en steak & kidney pie, så går han i sving. Han mangler aldrig en ide til noget teknisk, men desværre spiller hans excentricitet ind her. Bedst som man tager hans ide for gode varer, og skal til at i gang med det, kommer han i tanke om noget der ændrer billedet radikalt.

'Hov, nu sagde jeg jo at tanken skulle tømmes inden i arbejdede med bilen, men en tom tank har jo stadig dampe i, og når I så svejser...'

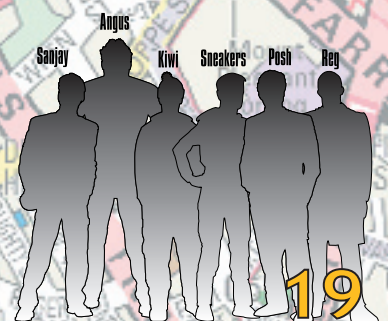
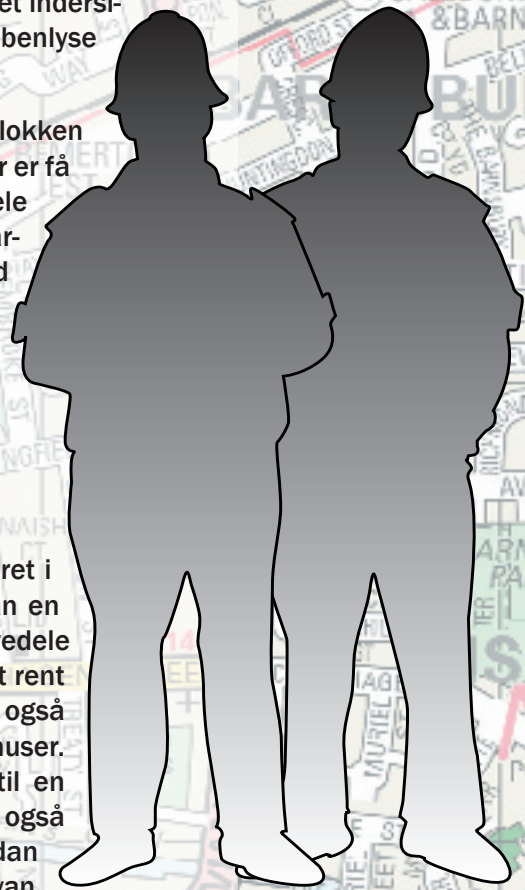
MR. BRIDGER

Tunghør pengeskabsåbner med narkolepsi

Mr. Bridger har en lang karriere med ikke-autoriseret åbning af pengeskabe bag sig. Han er et geni på sit felt, og overalt anerkendt som den bedste i branchen. Mr. Bridgers foretrukne metode er nitroglycerin hvilket har haft flere underlige konsekvenser: Han hører periodevis ikke særlig godt og har udviklet et grimt tilfælde af narkolepsi (han falder i dyb søvn uden noget varsel, og vågner lige så pludseligt). Mr. Bridger optræder altid ulasteligt klædt i et meget slidt og støvet nålestribet jakkesæt, med små sorte kørehandsker. Hans hår er fuldstændigt hvidt og er en rodet bunke der ville gøre Albert Einstein dybt jaloux. Han tiltaler altid folk med Hr. eller til nød kun efternavnet.

BI-BIPERSONERNE

Resten af personerne i afsnittet her er bipersoner spillerne kan møde i forbindelse med deres scams, de er dem man kan løbe på og spørge om ting. Dem der er ikke ligefrem er nogen af spilpersonernes kontakter er mest inkluderet som ekstra flavour, så du ikke skal til at finde på alt for mange bipersoner selv.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

SGT POCKETS

Korrupt kriminaldetektiv ved navn Peter Watson der i sit lange liv har haft fat i de fleste scammers og småkriminelle, så der er ikke noget decideret pinligt i at have været hans gopher for at slippe for anholdelse. Han er nok mand af sit ord til ikke at forsøge afpresning senere eller bare blive ved at kræve tjenester. Det er nok det, som har holdt ham i live så længe. Og efterhånden som man lærer ham at kende, kan man også godt vride ham for tjenester og oplysninger, men det er dyrt. Endnu værre er det hvis man snupes af ham igen, for det er ingen hemmelighed, at der er dumme bøder for gengangere.

CABBIE

Taxamanden som de fleste små fisk kender, og alle mener at han er deres bedste ven og informant. Han tager ikke de store penge for sine tjenester, og kan ikke bestikkes for han vil hellere være på god fod med alle, og hvor umuligt det end lyder lykkes det. Han er altid at finde i nærheden når man allermest mangler et lift eller også er hans taxa den bil der 'uheldigvis' kommer til at blokere for politiet så man slipper væk.

BAGMAN WILLIE

En bums der altid syntes at være på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt. En ren guldmine med hensyn til gadesladder og info om hvad der er sket. Selvom han er nærmest sindssyg, fortrukket og fysisk kun hænger sammen på grund af skiddet der sidder overalt på ham, dur han stadig en gang i mellem. Bare nap en flaske sprut, ligegyldigt hvad, til ham, så er han der, og det kunne betyde forskellen på liv og død.

SEAN THE PIKEY BASTARD

Irsk festoriginal og allround gangster

Hvad kan en arbejdssky irsk-sigøjner gøre når han kommer til England? Arbejde? Næh, det tror jeg ikke! Folk har det indtryk af at Sean aldrig laver noget, men alligevel er han meget rar at have i nærheden når man udfører sindrige planer. Han er forfulgt af held eller noget i den stil. Som irer er han naturligvis noget af en festoriginal, ses gerne på pub omgivet af venner, bekendte og totale fremmede der nyder hans underholdning og selskab.

Højlødt folkemusik, karaoke, Guinness og whisky, smøger og sport er hans foretrukne beskæftigelser. Arbejde er ikke en af dem! Dog udfører han alligevel sin del af planer. Sean er ikke kendt for hverken at være glat som en ål eller en bølle. Hans force er hans talegaver. For det første kan han en million vitser og limericks. For det andet kan han tale på to måder: Med tyk irsk accent så det er svært at forstå, og med total uforståelig irsk slang, bliver folk tit så forvirrede at de bare siger "ja, ja" og går.

TOMMY "THE GRIM REPO"

Thomas Stuart: Inkassator og enhver svigermors drøm

Tommy er en pæn mand med manerer og altid velklædt. Han færdes alligevel i det mere skumle miljø. Hans facade er velpoleret og han virker meget flink lige indtil han skal hente noget man skylder! Tommy arbejder fast for at par større lånehajer og bookies. Desuden har han et par folk på gaden, hvis gæld han har betalt (eller "overtaget") så de ny skylder ham penge eller tjenester. Disse vil han prøve at indkræve når det går helt galt, det er rart at andre skylder en!

Selvom han umiddelbart virker som en pæn ung mand, den slags der gør sig godt når kæresten tager ham med hjem til sine forældre, er han led når han er på jobbet! Han er ikke bøllen der tæsker folk, det bruger han hjernedøde gorillaer til. I stedet er han den iskolde, hjerteløse geezer der tager din mors komfur hvis det er det der skal til. Han er intelligent og utvetydigt intimiderende udelukkende i kraft af hans kolde udstråling og flair for psykologi.

BECKIE

Brian Watford: Ung wannabe og David Beckham look-alike

Unge Brian kan slet ikke spille fodbold og er ikke af natur forfængelig. Han har bare opdaget at han ligner David Beckham og det må kunne udnyttes, så Brian har frisere

og tøjvalg der minder om Beckhams. Hvem gider gå i skole og på job, hvis der er store penge at hente på anden måde. Men nu er det jo svært at blive opdaget af de rigtige i branchen, så i stedet må man tage sin tårn med low-lifes indtil man får et ordentligt gig. Om det så skal starte med at lave lumre pornofilm, læse bingonumre op på pubben eller underlødige lokal-tv-reklamer.

Beckie er jo en attraktiv ung mand, har lækkert hår og er smart. Og hvis man skal give den helt som Beckham, må man give sig fuldt ud til tøserne, og virke som om han dyrker groupies etc. Desværre bliver han en smule intimideret af piger der har bare minimal hjernefunktion. Og der skal ikke ret meget til at se at: a) Beckie er lige ung nok til at spille Beckham b) den rigtige Beckham går ikke i kopieret mærketøj, c) hvad hulen skulle en stjerne som Beckham lave sådan et skodsted? Og d) hvor hulen er Posh Spice?

'VICE ROY'

Roy Roberts: Ex vice copper (sædelighedsbetjent)

Roy er nok af verdens kedeligste middelklasseafstamning, men har tillagt sig en del Cockney-stil og accent. Som ung energisk mand fik han sneget sig ind til politiet, med hjælp fra den kvindelige politichef som han måtte have en affære med (en ting han stadig væmmes ved og skammer sig over). Ved panserne endte han i sædelighedspolitiet, og brugte sine dage på at kigge på ludere og tæve alfons. Og der kom hans store svaghed frem: Han hopper på alle de ludertricks om hvor sofistikerede de gør sig, samt hvor smart og intelligent de syntes Roy er (lige indtil betalingens skal falde). Roy's karriere kom til at hænge på vippen fordi han ikke kunne styre sig under et undercoverjob, og kom til at have sex med luderer i stedet for at buste hende. Det fandt chefen ud af, og overvejede hans karriere kraftigt. Men Roy afgjorde det hele selv, da han igen lod sit hoved fordreje af en prostitueret med en sørgelig historie. Han videregav fortrolige oplysninger (der senere bevirkede at tøsens alfons "for-svandt" eller blev smidt i floden). Så han blev fyret for embedsmisbrug. Roy giver den nu som supersmart playboy og alfons, han overspiller sin tidligere rolle og kontakter fra sædelighedspolitiet. Han får snart meget ballade af de seriøse bagmænd!

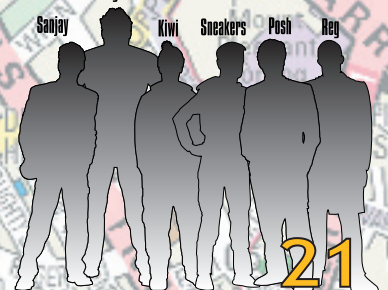
TOBY

Tobias Makawe: Afro-anglo fotomodel, væbnet røver og racist. Tobias er en halvstor og veltrænet sort fotomodel wannabe. Han plejer at leve af væbnede røverier med modeltjansen som bijob. Han store ambition er at tjene penge nok til at få lavet en prof modelbog, samt nok til at han kan leve af det, indtil han bliver opdaget. Selvfølgelig mener Toby at han er god nok til at få international succes. Stor og skaldet og med veltrænede overarme virker Toby ret intimiderende, men han har ikke noget begreb om at slås. Og han vil helst ikke slås i hovedet, det kan skæmme hans look. Når der er ballade vil han gerne have et ordentligt haglgævær med, det passer til hans image og størrelse. Hans væsentligste problem er at han er meget nærtagende vedrørende race og hudfarveproblemer. Han ser provokationer hvor ingen er, og står ikke tilbage for at svine andre racer til ud fra klassiske forudindtagne klicheer, sikker i sin viden om at han selv har ret i sine fordomme.

SHIN THE CHEF

Shin-Lu Kwang: Kinesisk kok

Alle ved jo at alle kinesere er farlige og kan kung-fu - især kokke. Og stakkels Shin nænner ikke at skuffe sine bekendte. Så han render gerne rundt og skriger overdrevet (ligesom på filmene) når han kommer op at slås, og vifter med store hakkeknive etc. Han er yngste kok på en middelmådig kinarestaurant, og ynder at bilde vennerne ind at de spiser hund, slange, rotte og græshopper, når de i virkeligheden får kylling og won-ton. De fleste tror også Shin har kontakter til Triaderne (og den slags man ser på film), men det er bare noget han bilder dem ind. Rent faktisk er han bare stedkendt i China Town, hvor hans onkel har en biks, hvor han sælger mystiske ting og ulovligt fyrværkeri. Shins familie kom til England fra Hong Kong for snart længe siden, og han taler bedre engelsk end de fleste underklassebøver. Men for sit images og vennernes skyld taler han Hong Kong engelsk ved særlige lejligheder.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

STREET

Gangster og bagmand i det små. Street blev snuppet for sin første voldelige forbrydelse, men heldigvis af en korrumpet betjent. Siden da har de to haft en form for samarbejde, hvor Kriminalbetjent Jackson (nu Kommisær) fik resultater og anholdelser og Street fik elimineret konkurrenter og overtaget kriminelle nicher. Street taler altid om sig selv i 3. person og ingen kender hans rigtige navn. Det er en væsentlig del af hans image at han siger ting som: "Street don't accept that kinda crap!" og "Mess with Street, Street's gonna mess ya up!" Ifølge ham selv er han mere et koncept end en person, og det fryder ham når folk omtaler ham som om han repræsenterer hele den organiserede kriminalitet. Desværre har Street højere tanker om sig selv end egentlig er sandt, han ville gerne blive den store Don Bagmand, men er stadig en lille fisk, der sidder på noget narkohandel og beskyttelsespenge i sit hjem-Estate (slumkvarter). Han ynder at få andre til at gøre det beskidte arbejde, han dukker kun selv op til at intimidere eller hvor det er dramatisk korrekt. På den måde er det få der ser ham, og hans image som Street opbygges som begreb i stedet for en personificering.

SHIELA THE GUN

Angela Margate: Tøs med skydere

Shiela er vokset op i typisk arbejderklasse miljø uden en far, og ifølge hendes kæderygende mor var hendes eneste muligheder at blive godt gift (men det tror hun ikke selv på, alle andre med at blive skilt) eller få arbejde på en fabrik eller som damefrisør. Men det gad Shiela ikke, så hun begyndte at hænge ud med de smarte folk på gaden, der hvor tingene sker og der er penge at tjene. Først bare som blikfang, men i løbet af en årrække lærte hun en del om underverdenen og brug af skydere, så nu tjener hun penge som den type bodyguard man først opdager når det er for sent. I et mandsdomineret kriminelt miljø står Shiela noget udenfor, men hun er respekteret for sine evner og de ting hun har opnået. Hun har et ordforråd der kan få en sømand til at rødme og de hårdeste sergenter til at begynde at tage notater. Udover at hun render rundt med to automatpistoler, og rent faktisk kan finde ud af både at bruge dem, har hun enden til altid at kunne gemme dem i nærheden uanset hvor lidt tøj hun har på.

CURRY MOB

Dette er det populære udtryk der dækker over alle de bander og familieføretagender fra Indien, Pakistan og Bangladesh der opererer, og for hvide englændere kommer det ud på et. Der er i virkeligheden tale om en myriade af sam- og modarbejde grupper på kryds og tværs af alt og alle, som hele tiden skifter loyalitet, tilhørsforhold, geografisk magtområde og arbejdsopgaver. Men ve den der kommer til at tiltale dem som en samlet gruppe eller hentyde til at de ikke ved hvad de laver! De er meget beskæftiget med stjålne biler, smykker, indsmugling af tøj, piratmusik og kunsthåndværk fra hjemlandet. Og naturligvis er der nogen der har gang i stoffer.

UNION JACK MOB

Dette er de old school noble british gangsters som man ville se dem i en actionfilm fra 50'erne og 60'erne, og let kunne se Michael Caine som en hovedperson i. Ledet af en ex-RAF officer gone bad: Jack Francis Blake (That's Mr. Blake to you!). Banden værner om de traditionelle engelske værdier, laver ikke de 'grimme' former for kriminalitet så som mord, narkohandel, våben, alfonseri etc. Det er pænt klædte folk med en meget rigid og konservativ rangorden, de går op i at køre i pæne biler, og generelt følge en form for gentleman's code. Oftest er det nok for dem at antyde og true i utvetydige vendinger, men de kan let gøre alvor af tingene. folk forsvinder bare, og så får chefen for de efterladte en regning på en halv kubikmeter beton og en køretur til kysten.

MICKEY THE MALLET

Leder af en gruppe af de grimmeste nedrigeste dumme svin i hele byen, en ærkeskurk og strid bastart. Hvor Union Jack Mob er lidt ædle og britiske nationalister, gentlemen etc, er Mickey's mob nådesløs og ligeglad. De beskæftiger sig med narkohandel, prostitution, mord på bestilling og alle former for udnyttelse og afpresning. Kommer man i klemme hos dem, koster det ofte fingre, og Mickey fik ikke tilnavnet The Mallet fordi han skærer dem af med en kniv! Hvis nogen i London skyder andre, så er Mickey's folk sikkert på den ene side, sandsynligvis den vindende.

LISTER OG ANDEN INSPIRATION

Vi ved godt at det kan være svært at hive ting og detaljer op af hatten når spillerne begynder at bevæge sig væk fra hovedplottet, og vil foretage sig ting som du (eller vi) egentlig ikke havd regnet med de kunne finde på. Vores filosofi er at spillerne skal have lov til at foretage sig hvad de vil, men de må så også tage konsekvenserne af det bagefter. I mellemtiden skal du så sørge for at verden ikke falder fra hinanden fordi spillerne går andre steder hen. Så her finder du nogen lister der kan inspirere dig, med navne på ekstra bipersoner, pubber og biler. Hvis der er flere ting du skal bruge, kommer du til at være lidt kreativ på egen hånd! ☺

BILER DER KAN STJÆLES/LÅNES:

Bordeauxrød Ford Capri

Er i virkeligheden noget af et fossil. Bilen er fra et sted i sen-tresserne. Den ser meget smart og strømlinet ud på en sportsvognsagtig måde, men når den bliver startet lyder den mest som en astmatisk rottweiler, og så kører den cirka 10 km på en tankfuld. Musikanlægget kan kun spille for fuld skruld, og kun Heavy Metal.

Mørkeblå Morris Minor

Er tydeligvis blevet shinet op af en mekaniker. Den har ekstra forlygter og rallystriber, og tydeligvis en motor der er flere numre for stor. En fantastisk lille bil, hvis ikke det var fordi den er fuldstændigt umulig at styre på grund af de ekstra heste under køleren.

Metallicgrøn MG Metro

Den kedeligste af alle engelske familie-biler. Er lige så sexet som en Skoda og så pålidelig som en Trabant. Er nogen lunde lige så vild som våd maling på en regnvejrsdag. Bagsædet er fyldt med

ungdomsblade, tegneserier og slikpapir, mens der ligger lægeromaneunder fordsædet. Radioen sidder fast på en dårlig familiepop-kanal.

Rustenrød Ford Transit

Tilhører normalt en blikkenslager, så den er fyldt med underligt værktøj og kasser med rørstumper. Transitten er en af dem med en langkabine med to rækker sæder, så der er plads til alle. Handskerummet er fyldt med diverse kassettebånd, men uanset hvad der står på dem, vil det være Queen der kommer ud af højtalerne.

Beskidt hvid Ford Sierra XRS 2.0

Så tæt man kan komme på en engelsk VW Golf GTI. Har tydeligvis haft noget af en Brian som ejer, komplet med skørter, brede dæk og plysterning i forruden. Det er en fin lille bil, som man endda kan score tøser med, men desværre tilhører den en fætter til Street, så han kommer efter den som nupper bilen.

King Arthur, St. George and the Dragon, Lady of the Lake.

Skotske og Irske pubber kan navngives efter myter og helte eller noget specielt for de lande: Tir Na Nog, Kilt and Claymore, The Lone Piper & Lion of the North

Alternativt noget totalt uudtaleligt og uforståeligt (med mindre man er fra de nævnte områder) på deres lokale sprog.

Sidstnævnte gør sig også gældende for Walisiske pubs. Australiske pubs vil hedde ting som: Walkabout, Outback, Down Under

Eller lokale termer/dyr/begreber så som: Billabong, Wallaby, Dingo Fence, Boomerang Bar & Didgerodoo, etc.

EKSTRA

BIPERSONER

Når du lige skal kunne slynge et navn ud til spillerne

Pete the plunger
Dirt nap Dave
Hatchet Harry
Rick the Fence
Mick the Bastard
Spud
Bricktop
Brighthon Bob
Liam just Liam
Johnny 2 hands
Freddie 4 fingers
Mr. Dread
Welshie
Mike No Worries
Tendernes Williams
Hairpiece Herbert
Double Barrel
Kidney Bowl Rick
Knocker Harrison
Body Bag
Terry the Truncheon
Pat the Baker
Tommy 'Shampoo' Williams
Bobby the Blimp
Punter Joe
Pete Pickles
Vindaloo Vinnie

NAVNE PÅ PUBS

Gode navne til pubs er noget der relaterer til jagt eller dyrefabler: Fox and Hounds & The Tortoise and the Hare.

Eller måske bare dyr, sammen med et sted eller tillægsord: The Hog in the Thistles & The Red Cock etc.

Andre gode navne er noget der relaterer til beskæftigelser og professioner, gamle håndværk: The Stout Tanner & John the Cobbler.

Royale/Adelige termer eller noget med flag eller våbenskjold: The Herald, The Crown, Three Lions, The Squire of Wiltshire & King Geroge.

Engelske byer, herreder eller regioner er også gode pubnavne. Opkaldes også tit efter noget med gamle engelske myter:



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

APPENDIKS A

BODEGA 2.0

– Et simpelt system til rollespil af den mere brovtne slags.

FORORD

Bodega er en rimelig simpel spilmekanisme, der kan bruges i stedet for mere veludbyggede spilsystemer. Bodega er med vilje gjort så simpelt som muligt og kræver ikke det store med hensyn til hverken terninger eller regler. Du skal bruge: to rafflebægre med to terninger, og en ekstra terning per deltager (både spillere og spilleder). Terningerne skal være af den gode gammeldags slags med seks sider, men det er fuldstændig valgfrit om du vil have dem med prikker eller tal på siderne.

Systemet er baseret på det velkendte (i hvert fald for dem der hænger ud den slags steder, og deraf navnet) værtshusspil 'Mejer', så hvis du ved hvordan det virker, er du allerede temmelig godt undervejs til at forstå hvordan det her foregår. Hvis du ikke kender Mejer bliver det hele lidt mere komplekst, men lær mere ved at læse det næste afsnit, eller tag et smut ned på den lokale og lær spillet (stamkunderne er sikkert også med på en hånd kluns, hvis du spørger pænt). Hvis du ved alt om hvordan Mejer fungerer, kan du bare springe den del over og gå direkte til forklaringen af Bodega reglerne.

BODEGA SANDSYNLIGHEDER

Mejer	6%
Lille Mejer	11%
Par 6	14%
Par 5	17%
Par 4	20%
Par 3	22%
Par 2	25%
Par 1	28%
65	33%
64	39%
63	44%
62	50%
61	56%
54	61%
53	66%
52	72%
51	83%
43	85%
42	88%
41	94%
32	100%

HVORDAN FUNGERER MEJER?

Kernen i spillet er at man skal kunne blive ved med at slå lige så godt eller bedre end ham der slog lige før dig eller bluffe den næste i rækken til at tro at du gjorde det. Det er derfor vigtigt at det kun er dig selv der ser hvad du har slået. Normalt bruger man et par rafflebægre sat inden i hinanden, med terningerne i midten, så du kan se hvad du har slået uden at de andre kan smugkigge. Selve rullet klares ved at slå lig med eller bedre, på Mejer-skalaen (se tabellen ude i margenen) med to almindelige terninger.

Nu finder du så dit bedste pokerfjæs frem og melder hvad du slog (brug her bluff, løgn og bedrag hvis det er nødvendigt og du tør). Din modstander i udfordringen kan så vælge om han vil tro på hvad du melder og selv prøve at slå højere, eller om han er den mistroiske type, der vil løfte rafflebægeret og afsløre om du har bluffet. Hvis du rent faktisk har slået det du meldte vinder du, hvis du har bluffet har du tabt runden.

Til at holde styr på hvem der vinder og taber i det lange løb, sidder hver spiller med sin egen terning, der starter på 6, men ryger én ned hver gang man taber en runde. Når terningen ryger ned under 1, ryger man ud af spillet. Sidste mand tilbage har så vundet spillet

SPIDSFINDIGHED:

Det er ikke muligt at slå bedre end Mejer, så her gælder der lidt særlige regler: hvis der bliver meldt Mejer, taber man automatisk, hvis man tror på meldingen. Hvis man løfter på meldingen, koster det to points hvis meldingen er sand, men hvis det er bluff, går melderens selv to ned.

Rimelig simpelt indtil videre, ikk?

HVORDAN FUNGERER BODEGA SÅ?

Når der skal til at rulles terninger i Bodega, ordnes det som en runde Mejer mellem to personer. Egentlig skulle der helst ikke være et særligt stort behov for at rulle med terninger, hvis spillederen synes at spillerne kommer med en fantastisk begrundelse eller beskrivelse, står det ham frit for at lade spillernes forehavende lykkes for dem. Men nogen gange ved vi jo alle sammen at der bare skal rulles nogen terninger. Så i stedet for at rulle terninger for at få noget til at lykkes, synes vi det er bedre hvis der kun skal rulles terninger hvis der er noget der ikke skal lykkes. Alle rul i Bodega er altså det der med et fint udenbysk udtryk hedder *opposed rolls*, eller udfordrende slag, om man vil. Det betyder at en given handling vil lykkes, med mindre:

1. Spillelederen mener at det er komplet umuligt (Sådan fysisk, statistisk eller bare almindeligt komplet umuligt).
2. Spillelederen eller en anden spiller ikke synes at noget skal lykkes per automatik.

Sådan et forsøg på at spænde ben for andres planer kaldes en udfordring, og involverer en runde Mejer mellem udfordrerens og den der blev udfordret. Det øjeblik du først er begyndt at ryste rafflebægeret kan du ikke tage din udfordring tilbage. Før du nu udfordrer nogen, skal du være klar over at en udfordring kun kan komme som en konsekvens af en person i spillets aktive handlinger. Udfordrerens skal bare starte med at slå bedre end den relevante stat hos den der bliver udfordret måske med en ekstra bonus eller straf, eller en generel sværhedsgrad valgt af spillelederen. Selvfølgelig kan den udfordrede vælge at forsøge at slå bedre end udfordrerens slag, og på den måde vende udfaldet, så det bliver ham det går ud over i stedet. Så udfordringer kan hurtigt vende sig imod dig.

Et typisk eksempel på en udfordring ville være hvis spillelederen ikke ville finde sig i at spillerne bare valser ind, tamper dragen og stikker af igen med skatten under armen. Metoden gælder også for alle forsøg på direkte at påvirke spilpersoners handlinger, inklusive slåskampe. Altså: Hvis du vil tæske ham det fede læs lort, der stårovre i baren og spiller sprød, skal du bare slå bedre end hans færdighed i slå-på-tæven. (Husk: Det er ham der svinger ud efter den anden først, der starter med at slå) Hvis han nu er rimelig sej til at slås, bliver det selvfølgelig sværere.

STATS OG FÆRDIGHEDER

Alle stats i Bodega har et beskrivende ord tilknyttet, for eksempel: Snakketøj (Planer) Par 2. Hvis en spilperson er i gang med en handling der udnytter beskrivelsen, skal der en god grund til før der kan laves en udfordring, hvis ellers spilleren er i stand til at rollespille handlingen overbevisende.

FUSK OG JUSTERINGER

Som udgangspunkt starter alle udfordringer med at udfordrerens skal lige eller bedre end den relevante stat hos modstanderen, men spillelederen har frie tøjler indenfor rimelighedens grænser, til at ændre på hvad der faktisk skal slås imod, så længe han holder sig inden for de følgende råd:

1. Spillelederen skal aldrig justere mere end 2 eller i meget sjældne tilfælde 3 sværhedsgrader i den ene eller anden retning.
2. Justeringer skal normalt kun ske som følge af:
 - Meget stor forskel på udfordrerens og modtagerens relevante stat (Hvis udfordrerens har 51 i Hjerne og modtageren har Par 3, vil en justering måske være på sin plads, og omvendt).
 - Hvis der er mere end én person indblandet på den ene eller begge sider af udfordringen eller
 - Hvis spilleren diskner op med en fantastisk beskrivelse af hvad han foretager sig for at kunne komme med en udfordring i det hele taget.
 - Hvis spillelederen synes der er en anden helt vildt god grund til det.

DE SIDSTE SPIDSFINDIGHEDER

Lige som i Mejer har alle spillere en ekstra terning som bliver hos dem spillet igennem. Terningen bruges til at holde styr på hvordan de har klaret sig undervejs i historien. I et almindeligt scenarie starter alle med deres terning sat på 4. Hvis man bliver afsløret i et bluff, går man 1 ned. Hvis man bliver afsløret i at lyve om en Mejer går man 2 ned. Hvis man vælger at acceptere en påstand om Mejer, går man 1 ned og har dermed tabt. Hver gang man vinder en udfordring, går man 1 op på sin terning, også hvis modstanderen accepterede en påstand om Mejer. Vinder man derimod på at få afsløret en Mejer, går man 2 op.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

Hvis justeringerne af terningen betyder at terningen skal vise mere end 6 eller mindre end 1, sker der særlige ting: Hvis terningen kommer over 6, har man vundet udfordringen på den mest overbevisende måde (i AD&D termer er det en Critical Success). Du får lov til at blære dig med måde du vandt på, du får måske ekstra oplysninger, eller er bare ekstra heldig. Når du får armene ned igen, justerer du din terning tilbage til 4. Skulle det gå så galt at du taber, og din terning skal justeres ned til mindre end 1, går det i særlig grad galt for dig (En Critical Failure for alle jer AD&D nørder). Du snubler måske og forstøver anklen, ham bøllen brækker næsen på dig, eller du løber måske på én du skylder penge. Når du har taget din straf, fået din tudekiks og har tørret øjnene igen, justerer du din terning tilbage til 3 (ikke 4!).

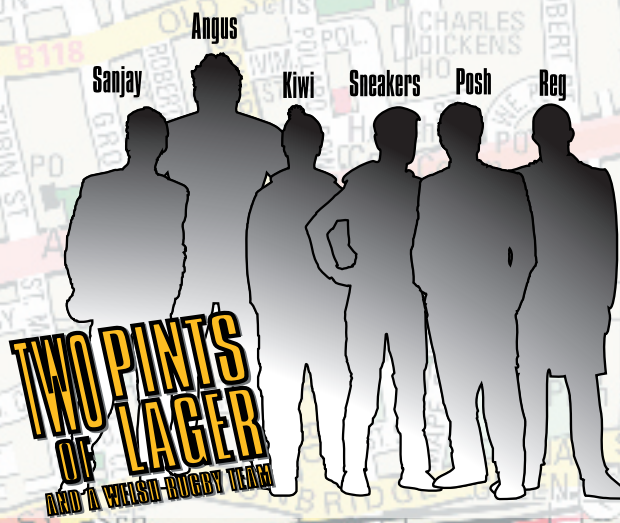
Bemærk: Spillederen har selvfølgelig også en ekstra terning ligesom spillerne. Der gælder selvfølgelig de samme resultater, men for den eller de spillere spilleren styrer, eller en modsat rettet begivenhed for spillerne som helhed.

EN UDFORDRING I PRAKSIS – ET FORLÆNGET EKSEMPEL

Angus, Reg og Kiwi Dave sidder nede på deres Stampub, The Cock & Bull, og ser Arsenal tæske PSV Eindhoven i Champions League kvartfinalen, mens de nyder en stadig voksende flok veltempererede pints. Det går helt fint indtil et par hollandske lastvognschauffører begynder at spille smarte fordi PSV udligner, og 2 minutter senere bringer sig foran 3-2. der falder et par bemærkninger der bliver for meget for Reg, der beslutter sig for at smadre de to skide tulipangnaskere: Hvis det nu havde været Angus, havde det nok ikke været det store problem at give hollænderne et par på huden, men nu er det Reg, så spillederen smiler ondsindet, skubber rafflebægeret over til Reg og meddeler at hollænderne samlet har Par 4 i at slås. Reg bliver en smule bleg, men vil ikke kaldes en kylling, så han ryster bægeret og slår faktisk par 4. Triumferende melder han det til spillederen, der ser skeptisk på ham, men bestemmer sig for at slå i stedet for at løfte. Spillederen ruller kun 63, men nedrig som han er, melder han kækt Lille Mejer. Den tror Reg ikke på, han løfter og afslører bluffet. Hollænderne får nogen på huden, og Reg ryger én op på sin terning (til 6) og Spillederen ryger én ned på sin terning (til 2).

- Hvis Reg havde rullet en Mejer og Spillederen havde løftet, ville hans terning være røget op på 7 og resulteret i en ekstra bonus ud over sejren; f.eks at Reg fik lov til at smajre dem på en særlig spektakulær måde, eller at han fandt deres tegnebøger på gulvet bagefter.
- Hvis Angus havde blandet sig kunne spillederen enten have givet Reg en bonus ved at sætte Hollænderne ned i samlet færdighed, eller have ladet Angus og Reg hver slås mod én Hollænder.
- Hvis Angus af én eller anden grund var blevet gal på Reg (det kunne ske) og ville slås ville det være den der slog det første slag der skal rulle først. (Det kan være en fordel at slå først, da der altid er en mulighed for at lave en Mejer)

Det var det! Du har nu læst hele Bodega systemet og klar til at bruge det i praksis!



APPENDIKS B

STATS

Her får du en mere detaljeret udlægning af hvad spilpersonernes forskellige stats betyder, sådan lidt mere specifikt.

MUSKLER

Et mål for hvor stor og stærk man er, bred og tung, fysisk træning. Både med hensyn til at dele tæsk ud, og til at holde til dem, samt anden hård behandling.

- Kæmpe** - Så er man klart et stort brød, og er stærk i slagsmål - for ikke at tale om intimiderende
- Hooligan** - Erfaren når det gælder kaotisk gadekamp og gement håndgemæng, inkl. bissetricks og hånlige tilråb
- Flyttemand** - Her er bare tale om ufrivillig træning med at løfte tunge sager og bære ting op ad trapper

SNEDIG

Evnen til at tænke hurtigt og kreativt, lægge smarte planer, opfatte og fortolke spor og hentydninger, etc.

- Planer** - Det her er essensen af et godt scam før udførelsesfasen
- Flugtruter** - Når planen når til det punkt, hvor der planlægges hvordan man kommer væk
- Rufferi** - Alt hvad der har at gøre med at fixe en prostitutionsring
- Bookie** - Når der skal spilles på sport, kan man udregne odds og skaffe insidertips

LUSK

Omfatter nærmest alle slags småkriminalitet, fra svindel, snyd i spil over alfonseri, hæleri og simpelt tyveri. Også låse og alarmer o.l.

- Svindel** - Praktisk udførelse af scams
- Biltyveri** - Det er jo for dyrt med egen bil, men de holder jo på alle gadehjørner...
- Hæler** - Prissætte stjalne varer, opspore ønskede genstande og alt besværet med at bortskaffe dem igen bagefter
- Butikstyveri** - Hvad gør man, når man er sendt i byen efter dyrt værktøj til et scam, men ikke får nok penge med? Femfingerrabet!

HASTIGHED

Alle former for bevægelse, så som løbe, klatre, springe etc. Dækker også over reaktionshastighed

- Fremstorm** - Lige så snart der er øretæver i luften, så gå på klingen og få serveretten
- Flugt** - Når man lugter ballade, så er det væk, og husk at tænke i tre dimensioner: Hegn, broer, nedløbsrør.

FINGRE

Fingerfærdighed, i forbindelse med ting som '3 cup scam', lommetyveri, tryllekunstner, dele kort fra bunden, plante beviser på andre, jonglere med mønter mm.

- Snydespil** - Kortscams, '3 kopper', give kort fra bunden; så længe der er penge på bordet og man snyder
- Åbne BH** - Hvad bedre for en slick latino lover at dupere med

SNAKKETØJ

Sociale evner hvor der tales, omfatter alt fra bluff, forhandling, afhøring over charme, score og snakken udenom.

- Brovtæn** - Udtrykker sig primært med fuldmandssnak og ræb, meget grove



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM



- Lokke** - De fleste kan snydes til noget de egentlig ikke vidste de ville...for nu
- Lyve** - Fejler alt andet, er der ikke andet for end at fyre en god historie af, jo mere man ved, jo bedre kan der brygges
- Kompromis** - Som en sidste udvej, indgår man aftaler med de grimme drenge, fordi det er en tand bedre end at blive smidt i Themsen, og så er det rart at få bedst mulige aftale...efter omstændighederne
- Pral & Trusler** - Hvad man ikke har i armene kan man have i munden, og gøres det godt nok, får man ikke engang sved på panden
- Undskyldninger** - Når man er uheldig gang på gang, eller bare har omstændighederne imod sig, så er det rart at kunne sno sig ud af skylden, bare man hulker lidt og taler for sin syge møster

JERNMAVE
Angus' mave er som lavet af støbejern, ikke alene kan han indtage næsten hvadsomhelst i hvilke mængder det skal være - uden at blive dårlig, han kan tillige fordøje det. Desuden er han immun over for mavepumpere, medmindre de gives af oversavede jawtgeværer eller bowlingkugler fra 3. sal.

KONTAKTER
Push's kontakter oppe i hierakiet er seriøse spillere, hælere og gangstere af forskellige nationaliteter. Det er altid rart at have den slags i baghånden, når man skal have sine scams til at køre, eller ting skal bytte ejermand. De fleste af de vigtige typer regner mere Push som deres kontakt på gaden.

GADESMART
Sneakers er ikke vokset op i nær kontakt med gaden for ingenting, han kender sin vej rundt i betændte områder og blandt suspekte gadeskod. Han har et utal af narkomaner, posedamer, bumser og drankere som informanter.

TØJSTIL
Sanjay må og skal klæde sig lækkert, smart og tilsyneladende dyrt - det gør et godt indtryk på mange mennesker, og kan give en edge når man skal virke mere seriøse end det andet hold rifferaff, der også taler for deres sag hos en boss. Og så giver det kørvel!

FULDE LOMMER
Big Reg er altid involveret i en del handler i '3. halvleg' til fodbold, både køb og salg. Hhan går dog aldrig derfra med mere end der kan være i lommerne uden at det er susppekt. Hvis man så lige står og mangler nogle trinkets til at lokke med, eller skal bruge en 20'er, tømmer han da bare lommerne for ure, lightere, smykker, telefoner etc.

LILLEBROR
Kiwi, just Kiwi har det med at indgyde medynk hos folk, han minder de fleste om deres lillebror, eller deres bedste vens samme. Det redder ham mange gange, specielt kommer resten af banden altid til hjælp når det brænder på.



Posh

Robert Trent Hustler og Altmuligmand

Posh er altid klædt på til lejligheden, gerne pænt og stilfuldt - ved første øjekast. Faktisk er hans tøj for det meste billige knock-offs af mærkevarer, eller stjålet gods der ikke er blevet solgt videre til en hæler endnu. Men selvom ens jakkeæt bare er et 'Hugo Bors' og uret et 'Rolex', hjælper det alt sammen til at hæve en over det almindelige rif-raff. Ellers er Posh af rimelig almindelig bygning og ser ret anonymt præsenteret ud.

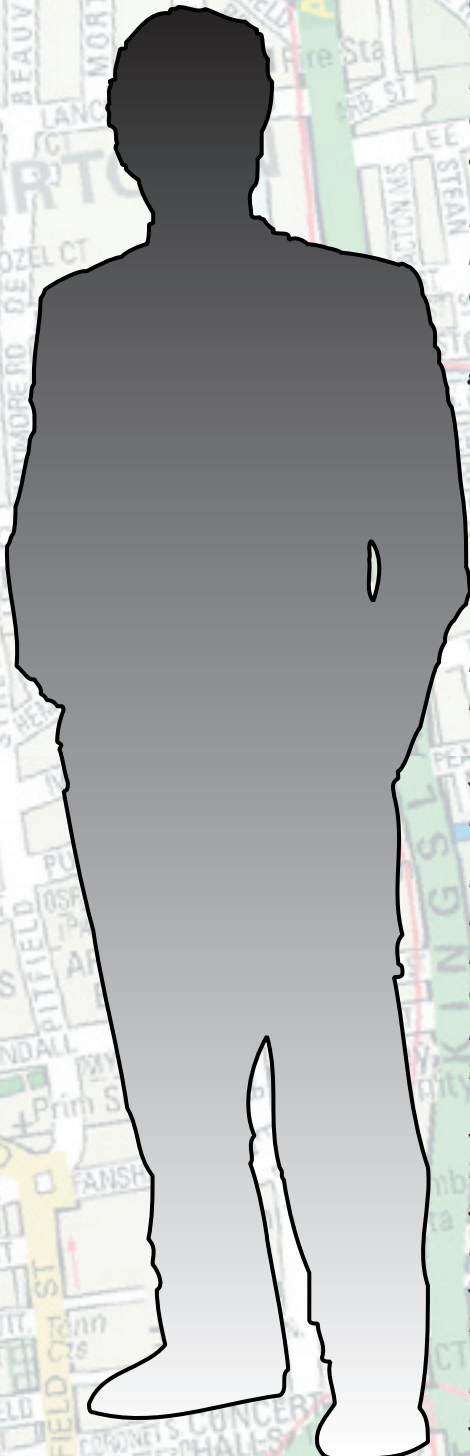
Posh er en charmerende mand med ordene i sin magt og er planlægningens mester. Der er tale om meget kreative planer og ret udspekulerede scams; Han er nærmest afhængig af det buzz en god plan giver i udførelsesfasen. Posh kan ikke holde sig til den samme ting ret længe af gangen, så forsvinder nyhedsværdien; Og der er jo så mange muligheder for at driftig ung mand som Posh. Den ene uge er han gadesælger (af stjalne varer), den anden uge hoteltv, efterfulgt af et lille smuglerjob, så et mailorder scam etc. Uden at have egentlige ledernykker kommer Posh naturligt til at træde ind i den rolle p.g.a. sine organisationsevner.

I bund og grund er og bliver Posh simpel arbejderklasse, men han forsøger konstant at hæve sig intellektuelt og klasse-mæssigt over masserne, og opføre sig så sofistikeret, intellektuelt og professionelt som muligt. Han har lært Queens English fra BBC og bøllemetoder fra London Weekend Television. Posh ynder at henvise til større historiske hændelser samt citater fra den bedre litteratur og kendte statsmænd - ofte fejlagtigt, men det er de færreste der opdager noget!

Posh er bestemt en player i underverdenen, men omend ikke helt på det niveau han selv tror. Mange af de kontakter i underverdenen Posh praler med, regner mere med, at det er ham der er deres kontakt. Posh drømmer om at lave det perfekte scam, som vil for alvor slå hans navn fast og give ham respekt. Men det ville kede ham bare at rejse til Brasilien og nyde formuen, han vil ikke kunne stoppe sin hustlen.

Siden mellemskolen har han hængt ud med Sneakers, der er hans trofaste sidekick. De to er meget loyale over for hinanden, og har et godt samarbejde, idet deres evner og kontakter komplementerer den andens. Posh bor på et halvskummelt værelse fyldt med kasser med tyvegods i det samme hus som Sneakers, men han har en postboks i et pænere kvarter, for bedre at kunne snobbe lidt opad.

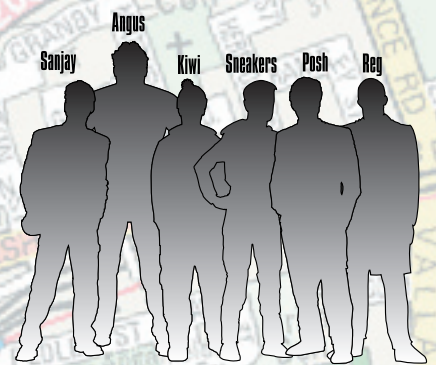
Drikker sin te: Nævner altid et par 'eksotiske' tesorter for at spille smart ("Darjeeling eller Earl Grey Persian, hvis du har") og ellers "Neat, with a small twist of Lemon"



**TWO PINTS
OF
LAGER**
AND A WELSH RUGBY TEAM

STATS

Snedig	(Planer)	Par 4
Lusk	(Svindel)	Par 3
Fingre	(Snydespil)	61
Snakketøj	(Lokke)	61
Kontakter		62



THE GANG

Sneakers

Sean Watkins

Posh's sidekick og byens hurtigste på to ben. Bliver kaldt Sneakers fordi han aldrig har penge til øl og mad, men altid går rundt i kondisko til £100. Lidt af en splejs, der altid går og ser sig nervøst omkring, fordi der er for mange han skylder penge. Sneakers er en haj til at komme ind i biler og til at stikke af i dem. ses ofte sammen med 'Speedy Contender', en vædeløbs-hund han samlede op for et par år siden.



Iain McDairmuid

Stort brød fra Skotland. Prototypen på en bølle og glad drukmås; Er altid arbejdskraften bag den fysiske del af planerne. Arbejder normalt som dørman eller andre former for mobil vold. Iain, eller Angus som han normalt bliver kaldt, er intenst loyal overfor sine venner og står sammen med dem i et og alt, inklusive når de skal reddes fra at få tæsk. Fremmede der kalder ham Angus vågner normalt først op på skadestuen.

Angus



Reg

Reginald Miller

Hooligan og Arsenal supporter med kort lunte. Har en ægte Dennis Bergkamptrøje som sit kæreste øje. Reg ved alt om Arsenal, sport generelt og udvalget af øl på de lokale pubber, selv om han altid drikker den billigste lager fra fad. Reg er altid klar på en hurtig slåskamp og går i byen i de pæne klude for at vise at han ikke er bange for noget. Reg kan altid afsætte tyvekoster og fiske næsten-småpenge op ad lommen.



David Mulholland

Gruppens Benjamin og Stik-i-rend dreng. Dave eller Kiwi er en smule forsagt og han ender altid med at få lorteopgaverne. Han er heller ikke særligt optimistisk når der er nye planer i farvandet (Han har set det gå galt for tit). Men Dave finder sig i det fordi Gruppen er hans venner, og gruppen ser ham egentlig som deres kollektive lillebror. Kiwi bor for tiden i en gammel Fish & Chips van på sin onkel Reggies skrotplads.

Kiwi



Sanjay

Sanjay Markandeya / Sanchez Calzone

Pimp wannabe og levemand. Sanjay er af pakistansk afstamning, men spiller latino lover og sugardaddy for at score tøser til sin 'stald', fordi det giver masser af respekt. Der er ikke mange tøser der tror på at Sanjay er italiener, især fordi han ikke er helt cool nok når der er tøser i farvandet. Sanjay er en meget sharp dresser, omend i livlige farver, og farverige smykker og solbriller. Drikker altid smarte drinks.



SCAMS

Det typiske scam for Posh er svært at definere, fordi han oftest bare scammer hvor han ser en mulighed. Men der er tale om snedige planer for rigtige snyde- og svindelforetagender og sindrige tyverier.

Hotel- og bagagetyv: Klæd sig ud som piccolo og nap kufferterne, eller giv den som hotelgæst og bryd ind i naboværelser, eller snyd med bagageafhentning i lufthavn.

Gadesnyd: Salg af varme varer, med en eller to medskyldige der står blandt publikum og pisker en stemning op, og gerne er de første der køber, så det ikke virker så suspekt. Husk altid at have en udkigspost!

Ellers: Find mønten under en af de tre kopper, eller find det rigtige kort.

Postordre-scams er også indbringende, men tager noget mere tid at sætte op. Ellers kunne man skaffe en vare- eller lastvogn med firmalogo og afhente varer fra et lager eller lave et switch på et motorvejsstop mens chaufføren spiser.

CONTACTS

"Union Jack"

Daglig tale måde for den ledende old school engelsk bande, ledet af Jack Francis Blake (kald ham *endelig* Mr Blake!). De er involveret i beskyttelsespenge, væbnet røveri, og vil generelt beskytte engelske interesser.

Mickey the Mallet

Står i fronten for den nye type nådesløse kriminelle, der laver alt fra narkohandel til kontraktmord. Han er bestemt ikke til at spøge med.

Sgt Pockets

Næsten alle hustlere og småkriminelle har været i kontakt med denne korrupte kriminaldetektiv, Sgt Peter Watson. Han er altid til salg, og kan bruges til både informationer samt til at pudse på andre kriminelle.



TWO PINTS OF LAGER AND A WELSH RUGBY TEAM

Sneakers

Sean Watkins

Biltyv, Posh's sidekick og bangebuks

Sneakers har navn efter hans superfede, ultrasjæ og absurd dyre kondisko (som han bruger langt flere penge end han ejer på). Skoene står ret dårligt til hans slidte kopivare joggingtøj (ofte leveret af Posh) og forvaskede kængurutrøjer med hætte. Tilnavnet giver sig selv, for hvis der er ballade i farvandet kan man ikke se hans røv for bare skosåler.

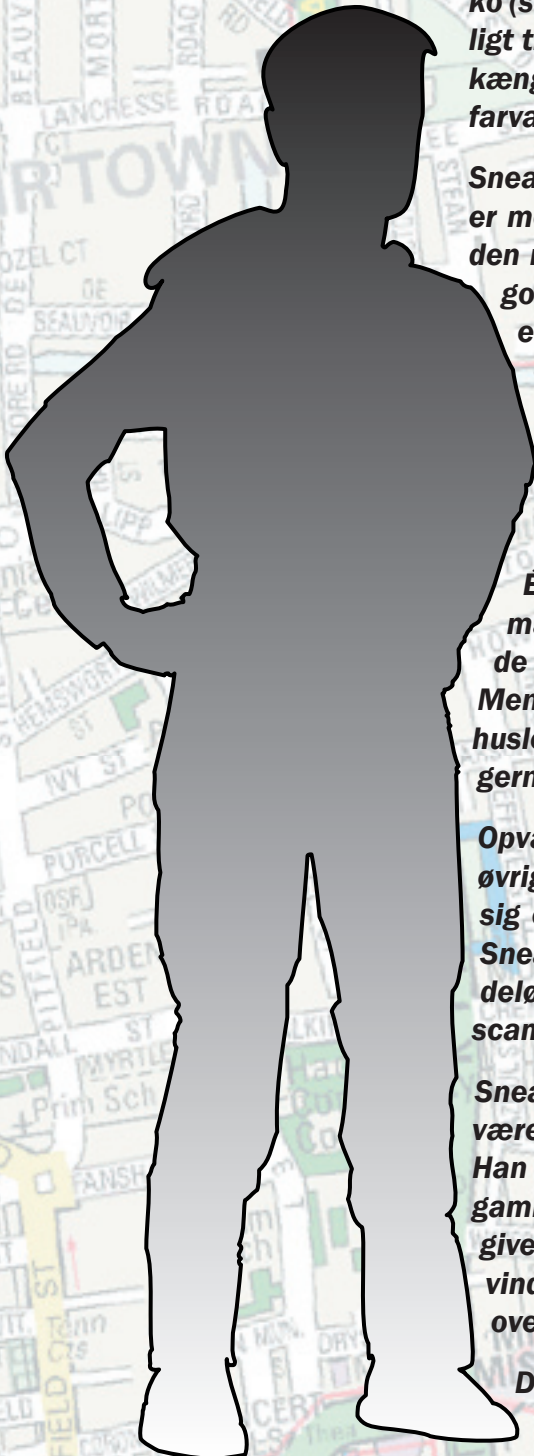
Sneakers ligner en halv-lille splejs med et lidt rotteagtigt ansigt, men det er mest noget folk fortolker sig til på grund af hans lurvede holdning og den måde han altid ser sig nervøst omkring. Sneakers er altid klar på et godt scam (Det kan vel holde kreditorerne væk et stykke tid), men han er ikke så fantasifuld som Posh, og har heller ikke de samme muligheder mht kontakter og informationer. Det er derfor det er Sneakers der er sidekick'et, uden dog at være Posh's kuli.

Udover biltyverier, udmærker Sneakers sig især når hans paranoia lader ham lugte balladen lige inden den kommer, og hans evner til at spurte, klavre over trådhegn og presse sig igennem smalle steder. Én af grundene til Sneakers' nervøsitet er at han skylder gud og hver mand beløb af en størrelse der minimum koster en røvfuld at glemme de næste fjorten dage, og så skal der jo lægges dummebøder oven i. Men han kan aldrig betale dem lige nu. Han har heller ikke liige til sin husleje, gasregning, telefon eller sygesikring. Til gengæld ser man ham gerne købe et par nye Nike sko til over £100 eller mad til hunden.

Opvæksten var i et typisk arbejderklasse miljø, sammen med Posh i øvrigt. De to har kombineret deres evner siden mellemskolen, og klarer sig egentligt udmærket som team. De venter stadig på "The Big One". Sneakers bruger alt for mange penge på sko - og også hundemad til væddeløbs-hunden 'Speedy Contender' der endte hos ham efter et tidligere scam, der gik galt, men kunne være endt langt værre.

Sneakers bor til leje i den samme bygning som Posh, i et lille usselt lofts-værelse helt oppe øverst i en dårligt vedligeholdt og faldefærdigt hus. Han har indrettet en hundegård på taget af nabobygningen, der er en gammel nedlagt slagtehal, der tit er ramme for technoraves. Placeringen giver også gode flugtmuligheder, da man bare lige så stille kan glide ud af vinduet, kravle forbi hundehuset på taget, og så er der kun et lille spring over til højbanen og undergrundstogene.

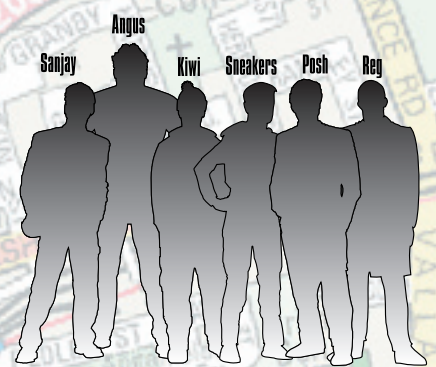
Drikker sin te: Ikke for varm, for den skal kunne bundes i en fart. Ellers nyder han den med mælk og sukker som andre englændere.



**TWO PINTS
OF LAGER**
AND A WELSH RUGBY TEAM

STATS

Snedig	(Flugtruter)	64
Lusk	(Biltyveri)	65
Hastighed	(Flugt)	Par 4
Snakketøj	(Lyve)	53
Gadesmart		Par 1



THE GANG

Posh



Robert Trent

Hustler, altnuligmand og gruppens naturlige leder. Posh gør hvad han kan for at opretholde en charmerende facade af klasse og stil, men er og bliver ren arbejderklasse. Posh går normalt i Hogo Bors jakkesæt og Rollex ure, hvad som helst der kan hæve ham over masserne. Mener selv han er en af de større fisk, men han er langt fra kongen af søen. Posh har altid en ny fidus kørende, og ideer til de tre næste.

Reg



Reginald Miller

Hooligan og Arsenal supporter med kort lunte. Har en ægte Dennis Bergkamptrøje som sit kæreste eje. Reg ved alt om Arsenal, sport generelt og udvalget af øl på de lokale pubber, selv om han altid drikker den billigste lager fra fad. Reg er altid klar på en hurtig slåskamp og går i byen i de pæne klude for at vise at han ikke er bange for noget. Reg kan altid afsætte tyvekoster og fiske næsten-småpenge op ad lommen.

Sanjay



Sanjay Markandeya / Sanchez Calzone

Pimp wannabe og levemand. Sanjay er af pakistansk afstamning, men spiller latino lover og sugardaddy for at score tøser til sin 'stald', fordi det giver masser af respekt. Der er ikke mange tøser der tror på at Sanjay er italiener, især fordi han ikke er helt cool nok når der er tøser i farvandet. Sanjay er en meget sharp dresser, omend i livlige farver, og farverige smykker og solbriller. Drikker altid smarte drinks.

Iain McDairmuid

Stort brød fra Skotland. Prototypen på en bølle og glad drukmås; Er altid arbejdskraften bag den fysiske del af planerne. Arbejder normalt som dørman eller andre former for mobil vold. Iain, eller Angus som han normalt bliver kaldt, er intenst loyal overfor sine venner og står sammen med dem i et og alt, inklusive når de skal reddes fra at få tæsk. Fremmede der kalder ham Angus vågner normalt først op på skadestuen.

Angus



David Mulholland

Gruppens Benjamin og Stik-i-rend dreng. Dave eller Kiwi er en smule forsagt og han ender altid med at få lorteopgaverne. Han er heller ikke særligt optimistisk når der er nye planer i farvandet (Han har set det gå galt for tit). Men Dave finder sig i det fordi Gruppen er hans venner, og gruppen ser ham egentlig som deres kollektive lillebror. Kiwi bor for tiden i en gammel Fish & Chips van på sin onkel Reggies skrotplads.

Kiwi



SCAMS

Sneakers deltager mest i de scams Posh sætter op, og er sjældent initivtager til de store ting på egen hånd.

Han er en dreven og meget erfaren biltyv, men han mangler de fornødne kontakter til at afsætte varme biler i en chop shop eller på et skib til Estland.

Normalt hugger han bare biler for at bruge dem selv eller blive betalt for at andre bander får en hurtig flugtbil. Ellers lænsler han dem for penge, radioer, indkøbsvarer eller hvad der nu er i den.

Men hvis der er noget der spørger ham, kan han også bestilles til at få en bil til at forsvinde for en andel af forsikringspengene.

Sol

Winston Solomon er en hvid jamaicaner der er involveret i mindre grad i marihuanasalg og generelt den scene, Sol er en lille fisk i et stort hav, men han er enormt underholdende.

Slick

Spillefugl til op over begge ører, alt fra kort til sportsvæddemål. Så hvis man bare havde nogle gode tips, så kunne man få lidt penge til gælden!

Bagman Willie

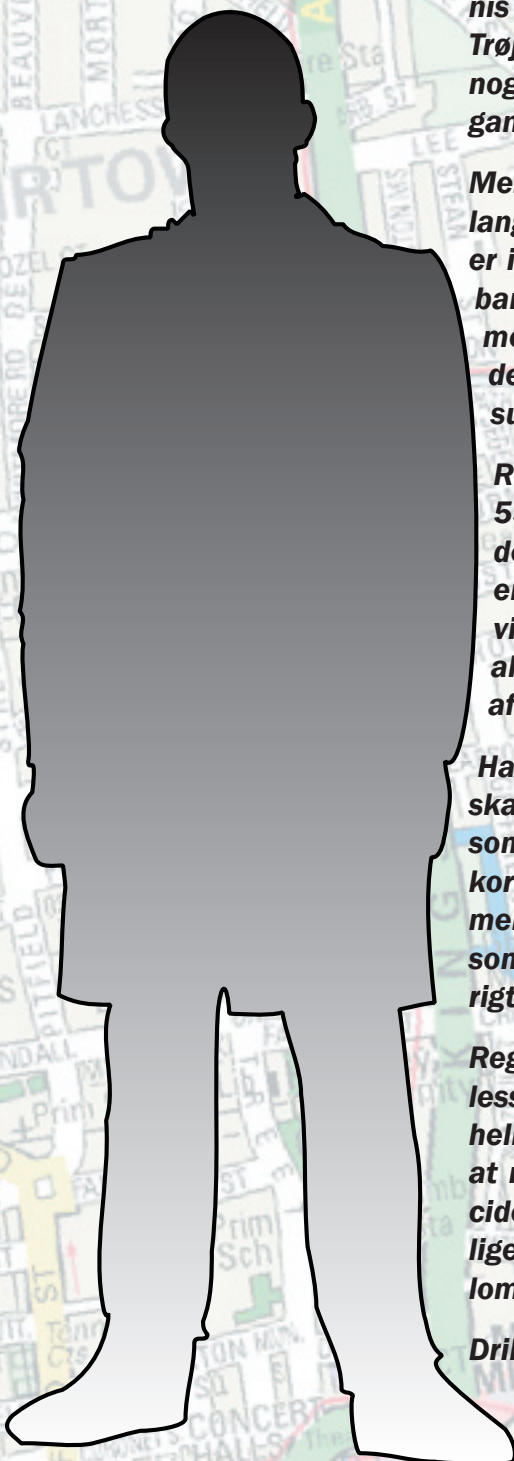
En bums der altid syntes at være på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt. En ren guldmine når det gælder gadesladder og info om hvad der er sket.

CONTACTS



**TWO PINTS
OF
LAGER
AND A WELSH RUGBY TEAM**

Reg



Reginald Miller

Snedig hooligan med kort lunte. Småhæler

Reg er en fanatisk Arsenalfan, og ses stort set aldrig uden hans ægte Dennis Bergkamp-hjemmebanetrøje (som han tævede 3 walisere for at få). Trøjen er hans kæreste eje, og guderne hjælpe den der kommer til at gøre noget ved den! På alle andre måder ligner han til dagligt en typisk hooligan: Kronraget, højtråbende, slidte jeans, kondisko og en smøg i flaben.

Men når han går i byen er han ikke bleg for at klæde sig pænt på, i halvlang jakke, blazer og lignende, men med Bergkamptrøjen indenunder. Der er i hvert fald ikke nogen der skal tro at der er nogen eller noget han er bange for. Når han er i det fine tøj er han også næsten på omgangshøjde med Posh i stil, men charmen får han svært ved at hamle op med. Han er den Hooligan, der lige er den smule smartere end de er fleste af de andre supportere, for han bliver ikke taget i at lave hærværk og ballade.

Reg kan recitere alle detaljer om sit hold samt statistik for de sidste 55 år med absolut selvsikkerhed, og har en generel viden om fodbold, der er uden lige. Han er manden man snakker med, hvis man vil vinde en håndfuld penge hos sin Bookie eller på den lokale pub. Den samme viden gør sig gældende om øl og de lokale pubber, men alligevel ses han altid drikke den billigste lager stedet har på fad, muligvis med en chaser af den billigste skodwhiskey.

Han insisterer på at blive kaldt Big Reg, eller i det mindste bare Reg. Han skammer sig en smule over sit rigtige navn, og synes Reginald lyder enten som en tusedreng eller en værre bøsse. I det hele taget har han en ret kort lunte hvis nogen provokerer ham. Desværre skaffer hans temperament ham hurtigt i problemer hvis han ikke tænker sig om, eller har Angus som backup. Han reagerer eksplosivt på Elton John referencer. (Sir Eltons rigtige navn er Reginald!)

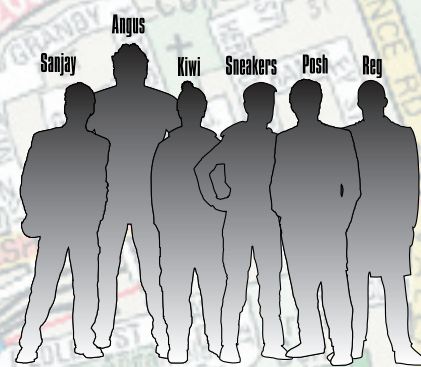
Reg's opvækst har været hård og meningsløs, det eneste indhold og fællesskab der har været fodbolden. Men det har han også kastet sig over helhertet. I de mange år med 3. halvleg på den lokale har han sørget for at mange ure, videoer og kameraer har skiftet hænder. Han er ikke decideret hæler, men kommer derfra med en god slat penge. Hvis gruppen lige står og skal bruge en 20'er til et eller andet kan Reg altid liige tømme lommerne for ure, lightere og andet tingeltangel og skrabe dem sammen.

Drikker sin te: Stærk for pokker! Men øh også lige lidt mælk, ik?

**TWO PINTS
OF
LAGER**
AND A WELSH RUGBY TEAM

STATS

Muskler	(Hooligan)	Par 2
Snedig	(Bookie)	Par 2
Lusk	(Hæler)	Par 1
Snakketøj	(Pral & Trusler)	62
Fulde Lommer		53



THE GANG

Posh



Robert Trent

Hustler, altnugetmand og gruppens naturlige leder. Posh gør hvad han kan for at opretholde en charmerende facade af klasse og stil, men er og bliver ren arbejderklasse. Posh går normalt i Hogo Bors jakkesæt og Rolex ure, hvad som helst der kan hæve ham over masserne. Mener selv han er en af de større fisk, men han er langt fra kongen af søen. Posh har altid en ny fidus kørende, og ideer til de tre næste.

Iain McDairmuid

Stort brød fra Skotland. Prototypen på en bølle og glad drukmås; Er altid arbejdskraften bag den fysiske del af planerne. Arbejder normalt som dørman eller andre former for mobil vold. Iain, eller Angus som han normalt bliver kaldt, er intenst loyal overfor sine venner og står sammen med dem i et og alt, inklusive når de skal reddes fra at få tæsk. Fremmede der kalder ham Angus vågner normalt først op på skadestuen.

Angus



Sneakers



Sean Watkins

Posh's sidekick og byens hurtigste på to ben. Bliver kaldt Sneakers fordi han aldrig har penge til øl og mad, men altid går rundt i kondisko til £100. Lidt af en splejs, der altid går og ser sig nervøst omkring, fordi der er for mange han skylder penge. Sneakers er en haj til at komme ind i biler og til at stikke af i dem. ses ofte sammen med 'Speedy Contender', en vædeløbs-hund han samlede op for et par år siden.

David Mulholland

Gruppens Benjamin og Stik-i-rend dreng. Dave eller Kiwi er en smule forsagt og han ender altid med at få lorteopgaverne. Han er heller ikke særligt optimistisk når der er nye planer i farvandet (Han har set det gå galt for tit). Men Dave finder sig i det fordi Gruppen er hans venner, og gruppen ser ham egentlig som deres kollektive lillebror. Kiwi bor for tiden i en gammel Fish & Chips van på sin onkel Reggies skrotplads.

Kiwi



Sanjay



Sanjay Markandeya / Sanchez Calzone

Pimp wannabe og levemand. Sanjay er af pakistansk afstamning, men spiller latino lover og sugardaddy for at score tøser til sin 'stald', fordi det giver masser af respekt. Der er ikke mange tøser der tror på at Sanjay er italiener, især fordi han ikke er helt cool nok når der er tøser i farvandet. Sanjay er en meget sharp dresser, omend i livlige farver, og farverige smykker og solbriller. Drikker altid smarte drinks.

SCAMS

Ingen 3. halvleg i pubben uden der er ting der skifter hænder, ingen spørgsmål stillet eller besvaret.

Humlen ved at slippe afsted med dette er aldrig at gå derfra med større ting end der kan ligge i lommen, eller til nød kan bæres i en plasticpose fra Tesco's.

Køber man en video til en favorabel pris, så er det om at komme af med den, inden WPC Liston ser en komme valsende med den under armen.

Har man lige en formiddag på en pub med en sportsavis, en gang eggs, beans & chips og et par pints, kan Reg snildt finde nogle rigtig gode sportsvæddemål - specielt hvis det gælder fodbold eller heste - og gå til de rigtige bookies på de rette tidspunkter, for at få spredt væddemålet ud så man stadig får de helt rigtige odds.

Dodgy

Én af de lidt større hælere, arbejder for en pantelåner, hvor han tager sig af de mere 'lysfølsomme' varer. Er meget bedre til at komme af med ting end at skaffe dem.

Sgt Pockets

Næsten alle hustlere og småkriminelle har været i kontakt med denne korrupte kriminaldetektiv, Sgt Peter Watson, på et eller andet tidspunkt i deres karriere. Han er altid til salg. Han kan bruges til både at skaffe informationer og med lidt fodarbejde kan han pudses på andre kriminelle, for en del af kagen.

CONTACTS



TWO PINTS OF LAGER

AND A WELSH RUGBY TEAM

Sanjay

Sanjay Markandeya

Sanchez Calzone: Pimp wannabe & smartarse

Sanjay er pakistaner, og derfor lidt mere mørklødet end englændere er flest. Han er altid klædt stilet og lidt flashy i smarte jakkesæt (i skrappe farver), lækker hår, store solbriller og dyrt udseende smykker. Han er den charmerende, mørke og mystiske dressman.

Sanjay spiller Latino lover for på den måde at øge sine scorechancer, og kalder sig "Sanchez Calzone". Han insisterer på at gutterne bruger navnet - i hvert tilfælde når der er kørvæl i farvandet. Apropos kørvæl, så bruger han ofte dybt forældede udtryk, der var smarte dengang disco og benvarmere var in. Nu skal man ikke tro at hans tricks virker så godt som han selv gerne ville, men Sanchez har en enorm selvtillid, der står i skærende kontrast til de resultater han rent faktisk opnår. Han er unægteligt charmerende, veltalende og har et godt ansigt udadtil. Han er specielt god til at tale for sin sag, især hvis han således kan undgå at udføre fysisk arbejde eller (GISP!) blive beskiddt. Sanjay bliver konsekvent distraheret af det modsatte køn, hvis de bare er nogenlunde ude på narrestreger. Han har en forkærlighed for piger der ikke lige er størrelse extra-small, og det faktum kommer han næsten altid til at nævne.

Sanjay kan ikke slippe bort fra at familien spiller en vigtig rolle i hans liv. Hans far har et autoværksted, og de mange onkler og fætre der arbejder der kan fixe lidt af hvert, både lovligt og ulovligt. Sanjay er lidt af en mors dreng. Når han er hjemme, pylrer hans mor om ham, spørger om han ikke snart skal giftes etc. Hun er den eneste der sørger for at Sanjay's far ikke snyder Sanjay med mekanikerregninger. Og så er der historien med hans yngre søstre! Enten kommer den forkerte gut og lægger an på dem, så Sanjay må tage affære, eller også smaskforelsker én af dem sig i en af vennerne, der ikke tør indrømme det før det er for sent, og moderen allerede har inviteret den pæne unge mand til middag med familien.

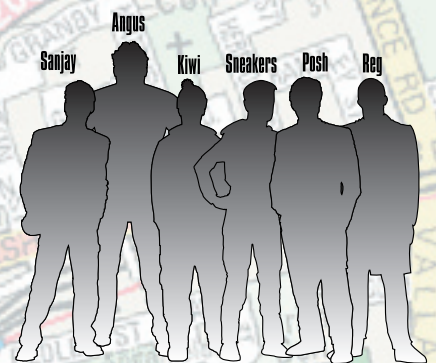
Ambitionerne er bestemt store: Sanjay ser sig selv som den kommende store levemand/playboy/alfons/sugardaddy - fordi det bare giver så meget respekt hos tøserne. Det eneste problem er at han konsekvent prøver at rekruttere de forkerte piger til "stalden" ofte med grimme konsekvenser. Alle hans penge går til guldkæder, satinskjorter og smarte drinks. Den dag man ser Sanjay med en pilsner i hånden, er den dag han dør.

Drikker sin te: Af rigtigt indisk porcelæn da! Når han selv laver det, bliver det altid noget mystisk, sødt frugtte eller noget endnu mere underligt indisk krydret noget.

**TWO PINTS
OF LAGER**
AND A WELSH RUGBY TEAM

STATS

Snedig	(Rufferi)	54
Lusk		61
Fingre	(Åbne BH)	Par 3
Snakketøj (Kompromis)		Par 4
Tøjstil		Par 2



THE GANG

Posh



Robert Trent

Hustler, altnelligmand og gruppens naturlige leder. Posh gør hvad han kan for at opretholde en charmerende facade af klasse og stil, men er og bliver ren arbejderklasse. Posh går normalt i Hogo Bors jakkesæt og Rollex ure, hvad som helst der kan hæve ham over masserne. Mener selv han er en af de større fisk, men han er langt fra kongen af søen. Posh har altid en ny fidus kørende, og ideer til de tre næste.

Iain McDairmuid

Stort brød fra Skotland. Prototypen på en bølle og glad drukmås; Er altid arbejdskraften bag den fysiske del af planerne. Arbejder normalt som dørman eller andre former for mobil vold. Iain, eller Angus som han normalt bliver kaldt, er intenst loyal overfor sine venner og står sammen med dem i et og alt, inklusive når de skal reddes fra at få tæsk. Fremmede der kalder ham Angus vågner normalt først op på skadestuen.

Angus



Sneakers



Sean Watkins

Posh's sidekick og byens hurtigste på to ben. Bliver kaldt Sneakers fordi han aldrig har penge til øl og mad, men altid går rundt i kondisko til £100. Lidt af en splejs, der altid går og ser sig nervøst omkring, fordi der er for mange han skylder penge. Sneakers er en haj til at komme ind i biler og til at stikke af i dem. ses ofte sammen med 'Speedy Contender', en vædeløbs-hund han samlede op for et par år siden.

David Mulholland

Gruppens Benjamin og Stik-i-rend dreng. Dave eller Kiwi er en smule forsagt og han ender altid med at få lorteopgaverne. Han er heller ikke særligt optimistisk når der er nye planer i farvandet (Han har set det gå galt for tit). Men Dave finder sig i det fordi Gruppen er hans venner, og gruppen ser ham egentlig som deres kollektive lillebror. Kiwi bor for tiden i en gammel Fish & Chips van på sin onkel Reggies skrotplads.

Kiwi



Reg



Reginald Miller

Hooligan og Arsenal supporter med kort lunte. Har en ægte Dennis Bergkamptrøje som sit kæreste eje. Reg ved alt om Arsenal, sport generelt og udvalget af øl på de lokale pubber, selv om han altid drikker den billigste lager fra fad. Reg er altid klar på en hurtig slåskamp og går i byen i de pæne klude for at vise at han ikke er bange for noget. Reg kan altid afsætte tyvekoster og fiske næsten-småpenge op ad lommen.

SCAMS

Det ultimative ville være at sætte en forretning op, hvor kvinder tjener penge til ham, fordi han er deres pimp.

Om det så er strip, eskort, lommetyveri eller ganske simpel prostitution rager ham. I mindre målestok tjener Sanjay på at være så pokkers lækker (i følge ham selv!).

Han får oftest sine smarte drinks i høje glas og med flitterstads, gerne betalt af tøserne - det kan de jo snildt overtales til med hans talegaver.

Selvom han ikke vil indrømme det, har han tjent penge på at agere mandlig escort for mindre attraktive eller mere modne kvinder.

"Curry Mob"

Kvarterets slang for de indiske og pakistanske bander af organiseret kriminalitet. Sanjay kender alle mulige på mellemniveau, men har ingen anelse om hele strukturen. Han handler oftest med dem, der sælger varme guldkæder.

Vice Roy

En ung ex-sædelighedsbetjent der begår sig som alfons i ludermiljøet. Han tror selv at han er lige så meget professionel pimp som Sanjay tror han selv er. De kan begge se hvor stor en wannabe den anden er, men genkender ikke sig selv i den anden.

CONTACTS



TWO PINTS OF LAGER

AND A WELSH RUGBY TEAM

Angus

Iain McDairmoud

Skotte, bølle, drukmås og mobil vold

Iain er stor som et bjerg, både i højde og drøjde, muskler såvel som ølmave. Han er stærk på den tunge måde, og er generelt så skræmmende, at han får det første slag ind, selv på hurtigere folk i et slagsmål. Som en ægte skotte har han rødligt, krøllet hår. Han har ikke besluttet sig for rødt skæg, men glemmer ofte at barbere sig, eller også er der ikke rindende vand i lejligheden lige nu. For at være mindst muligt spydig omkring hans personlige hygiejne, så matcher den standarden af hans hjem.

Hvis der var en prototype på en ægte, simpel bølle, så er det Iain. Hans mål med livet er at more sig, lave noget ballade og få noget indenbords - gerne med procenter i eller sovs på. Angus bidrager mest til det praktiske, fysiske arbejde når der skal hustles eller slås. De dage hvor Iain snakker om sine tidlige år, fortæller han, at han kommer oppe nordfra, i nærheden af Aberdeen. Han stak af hjemmefra som 12 årig, og har siden levet et hårdt liv på gaden med diverse småjobs. I takt med hans voksende størrelse har det været som dørmænd, tæskehold og generelt transportable muskler.

På grund af hans betydelige omfang og masse, samt den hårde træning han reelt er i, kan Iain holde til langt mere end de fleste, både hvad angår tæsk og alkohol. Dette er et faktum han, når han begynder at drikke, gladeligt beretter om til alle interesserede, eller bare folk der er inden for hørevidde. Ofte, når han falder i søvn over sin pint nummer mange eller en vindaloo nede hos inderen, vågner han pludselig op med et sæt og råber: "Oi You! Aberdeen rules!", ræber veltilfreds og falder derpå prompte i søvn igen. Iain er enormt loyal over for sine bedste venner, og accepterer fuldt ud at de kalder ham Angus (han har efterhånden luret at det er en kvægrace!). Hvis nogen andre gør det, resulterer det straks i no'en flade - Ikke nogen dikkedarer dér!

Der er ikke mange pæne ting at sige om Iain's lejlighed, men det er også så meget sagt at kalde den for hans! Iain bor i et slummet boligblok, hvor han bare sparker naboens dør ned og smider ham ud, hvis hans egen lejlighed er blevet for rodet, eller toilettet er stoppet. Der er sjovt nok aldrig nogen der napper hans ting.

Drikker sin te: Iain drikker hvad som helst, hvis han er bare lidt omtåget. Er han i stand til at svare, ønsker han oftest en lille smule te i sin sukker.

**TWO PINTS
OF
LAGER**
AND A WELSH RUGBY TEAM

STATS

Muskler (Kæmpe)	Par 5
Lusk	53
Hastighed (Fremstorm)	Par 1
Snakketøj (Brovten)	54
Jernmave	Par 3



THE GANG

Posh



Robert Trent

Hustler, altnelligmand og gruppens naturlige leder. Posh gør hvad han kan for at opretholde en charmerende facade af klasse og stil, men er og bliver ren arbejderklasse. Posh går normalt i Hogo Bors jakkesæt og Rollex ure, hvad som helst der kan hæve ham over masserne. Mener selv han er en af de større fisk, men han er langt fra kongen af søen. Posh har altid en ny fidus kørende, og ideer til de tre næste.

Sneakers



Sean Watkins

Posh's sidekick og byens hurtigste på to ben. Bliver kaldt Sneakers fordi han aldrig har penge til øl og mad, men altid går rundt i kondisko til £100. Lidt af en splejs, der altid går og ser sig nervøst omkring, fordi der er for mange han skylder penge. Sneakers er en haj til at komme ind i biler og til at stikke af i dem. ses ofte sammen med 'Speedy Contender', en vædeløbs-hund han samlede op for et par år siden.

Reg



Reginald Miller

Hooligan og Arsenal supporter med kort lunte. Har en ægte Dennis Bergkamptrøje som sit kæreste eje. Reg ved alt om Arsenal, sport generelt og udvalget af øl på de lokale pubber, selv om han altid drikker den billigste lager fra fad. Reg er altid klar på en hurtig slåskamp og går i byen i de pæne klude for at vise at han ikke er bange for noget. Reg kan altid afsætte tyvekoster og fiske næsten-småpenge op ad lommen.

Sanjay Markandeya / Sanchez Calzone

Pimp wannabe og levemand. Sanjay er af pakistansk afstamning, men spiller latino lover og sugardaddy for at score tøser til sin 'stald', fordi det giver masser af respekt. Der er ikke mange tøser der tror på at Sanjay er italiener, især fordi han ikke er helt cool nok når der er tøser i farvandet. Sanjay er en meget sharp dresser, omend i livlige farver, og farverige smykker og solbriller. Drikker altid smarte drinks.

Sanjay



David Mulholland

Gruppens Benjamin og Stik-i-rend dreng. Dave eller Kiwi er en smule forsagt og han ender altid med at få lorteopgaverne. Han er heller ikke særligt optimistisk når der er nye planer i farvandet (Han har set det gå galt for tit). Men Dave finder sig i det fordi Gruppen er hans venner, og gruppen ser ham egentlig som deres kollektive lillebror. Kiwi bor for tiden i en gammel Fish & Chips van på sin onkel Reggies skrotplads.

Kiwi



SCAMS

Angus' scams er noget mere simple end de flestes. Det åbenbare er jo at begynde at tage beskyttelsespenge, men det kræver et par brede folk mere - og så risikerer man let at komme til at gå ind på andre banders emærker.

Men de mange timer brugt på pub'er samt det noget betændte boligkvarter han bor i har givet Angus en masse delvist ubrugelige informationer, som med lidt sortering kan ende i nogle gode muligheder for gysser.

Man kunne f.eks. kalde andre tyveknægtes bluff, når nu de påstår at ingen andre kan stjæle deres stash af vaskemaskiner, fordi ingen magter at flytte så meget vægt på en enkelt nat.

Ellers er det mest ting der kræver at man simpelthen sparker porten ind til folks lock-ups og napper hvad de har i fjernlageret.

Sean the Pikey Bastard

En rigtig pubsjufft der kringler sagerne ved at snakke med uforståelig irsk-sigøjner dialekt. han er indblandet i alle mulige og umulige transaktioner, og der er altid en hund med i handlen.

Les

Walisisk havnearbejder og deltidsbølle, han og Angus har tit arbejdet sammen. Hvis man spørger rigtigt ved han forbavsende meget om forbavsende mange ting. Der skal oftest en god pint til, men så går snakken også frit fra leveren.

CONTACTS



**TWO PINTS
OF
LAGER
AND A WELSH RUGBY TEAM**

Kiwi

David Mulholland Gruppens benjamin og stik-i-rend dreng

David eller Kiwi Dave som han bliver kaldt er gruppens benjamin, og det er normalt ham alting går ud over. Dave er definitivt gruppens mindste og yngste mand. Selv Sneakers ser større og mere rå ud. Dave drøner rundt i dynejakke og tophue, fordi både Mor og Moster siger han ikke må blive forkølet. Når de to kraner ikke er i nærheden tør han en del mere. Når han er uden for hjemmet, tør han også godt drikke øl og ryge!

Kiwi er ret stille og forholdsvis pessimistisk når det gælder den seneste sindrige plan, der skal gøre gruppen rige. Som regel virker den stik modsat og gør hele situationen værre...til at begynde med. Kiwi siger dog aldrig fra - ikke fordi han er bange for at få tæsk, men fordi der alligevel ikke er noget bedre at tage sig til og fordi han gerne vil være med i gruppen. De andre passer sådan lidt på ham og sørger for at han ikke kommer i for slemme problemer, fordi han minder dem alle om en lillebror eller søn.

Men lort løber jo som bekendt ned ad bakke, og ordrer ryger nedad i hierarkiet. Derfor er det altid Kiwi der render med lortejobbene, ikke det tunge - Alle ved at det mere er Angus' afdeling (hvis han da ikke er for stiv!) - Men alle de små beskidte og irriterende møjjobs. Så Kiwi løber ofte ærinder, mens de andre og nyder en sval pint ovre på pubben.

Og hvorfor finder han sig så i det? Jo, for hans alternativer er værre! Enten skal han sidde hos sin mor i en overpyntet arbejderklasselejlighed og se Coronation Street mens hun drikker Gin & Tonic og klukker som en høne om kvindeting. Eller også kan han sidde på pubben med sin stedfar, og høre gamle soldaterhistorier, se hestevæddeløb og inhalere genbrugsrøg fra utallige cerutter. For tiden bor Dave i en gammel Fish & Chips van på sin onkels skrotplads. Onkel Reggie er gammel Royal Army Engineer, og stolt af det, men han snakker heldigvis mere teknik end militær.

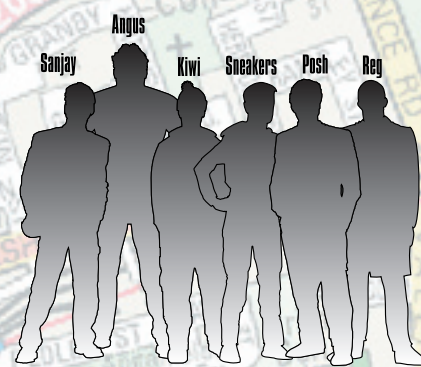
Men hvorfor navnet 'Kiwi'? Det vides ikke rigtigt, enten var det noget med at Daves rigtige far vist var fra New Zealand, eller også gør folk bare nar af hans mangelfulde skægvækst - den resulterer bare i en form for fuzz som på en kiwifrugt hvis han ikke får 'barberet' sig. Men det er da i det mindste cool at have et nickname!

Drikker sin te: Enten drikker han bare hvad der er tilbage, den der har brygget potten har sikkert overhørt hans ønske. Men det er nok alligevel ham selv der laver det, hvis der ikke er dårligere jobs i farvandet. Så han tager den med sukker - men ikke for meget, det ødelægger tænderne...siger hans mor.

**TWO PINTS
OF LAGER**
AND A WELSH RUGBY TEAM

STATS

Muskler	(Flyttemand)	Par 1
Snedig		54
Lusk	(Butikstyv)	61
Snakketøj	(Undskyldning)	52
Lillebror		Par 4



THE GANG

Posh



Robert Trent

Hustler, altnuligmand og gruppens naturlige leder. Posh gør hvad han kan for at opretholde en charmerende facade af klasse og stil, men er og bliver ren arbejderklasse. Posh går normalt i Hogo Bors jakkesæt og Rollex ure, hvad som helst der kan hæve ham over masserne. Mener selv han er en af de større fisk, men han er langt fra kongen af søen. Posh har altid en ny fidus kørende, og ideer til de tre næste.

Sneakers



Sean Watkins

Posh's sidekick og byens hurtigste på to ben. Bliver kaldt Sneakers fordi han aldrig har penge til øl og mad, men altid går rundt i kondisko til £100. Lidt af en splejs, der altid går og ser sig nervøst omkring, fordi der er for mange han skylder penge. Sneakers er en haj til at komme ind i biler og til at stikke af i dem. ses ofte sammen med 'Speedy Contender', en vædeløbs-hund han samlede op for et par år siden.

Reg



Reginald Miller

Hooligan og Arsenal supporter med kort lunte. Har en ægte Dennis Bergkamptrøje som sit kæreste eje. Reg ved alt om Arsenal, sport generelt og udvalget af øl på de lokale pubber, selv om han altid drikker den billigste lager fra fad. Reg er altid klar på en hurtig slåskamp og går i byen i de pæne klude for at vise at han ikke er bange for noget. Reg kan altid afsætte tyvekoster og fiske næsten-småpenge op ad lommen.

Sanjay Markandeya / Sanchez Calzone

Pimp wannabe og levemand. Sanjay er af pakistansk afstamning, men spiller latino lover og sugardaddy for at score tøser til sin 'stald', fordi det giver masser af respekt. Der er ikke mange tøser der tror på at Sanjay er italiener, især fordi han ikke er helt cool nok når der er tøser i farvandet. Sanjay er en meget sharp dresser, omend i livlige farver, og farverige smykker og solbriller. Drikker altid smarte drinks.

Sanjay



Iain McDairmuid

Stort brød fra Skotland. Prototypen på en bølle og glad drukmås; Er altid arbejdskraften bag den fysiske del af planerne. Arbejder normalt som dørman eller andre former for mobil vold. Iain, eller Angus som han normalt bliver kaldt, er intenst loyal overfor sine venner og står sammen med dem i et og alt, inklusive når de skal reddes fra at få tæsk. Fremmede der kalder ham Angus vågner normalt først op på skadestuen.

Angus



SCAMS

Kiwi laver ikke selv de vilde scams, han er mere assistance - Han er specielt god som udkig, fordi han ser så uskyldig ud.

Ellers bliver det mest til smårapserier og samlen krummer op efter de større drenges succes.

Nogle gang assisterer han onkel Reggie, når der er nogen dumme aber der lige skal prakkes et eller andet, de ikke helt har brug for, på ærmet.

Men man kunne jo sætte den fish & chips van lidt i stand, og så stikke de penge man sparer på ikke at gide betale skat, overholde fødevarereglativer eller have tilladelse, direkte i lommen.

Onkel Reggie

Kiwi's sted-onkel, ex-Royal Engineer og nu indehaver af en skrotplads. Kan fixe alt muligt med værktøj og skrotte ting der skal forsvinde.

Cabbie

Taxachauffør som alle kender, han er en god ven af Kiwi's, og er ofte i nærheden når hustlere skal væk i en fart, eller bare står og desperat mangler et lift.

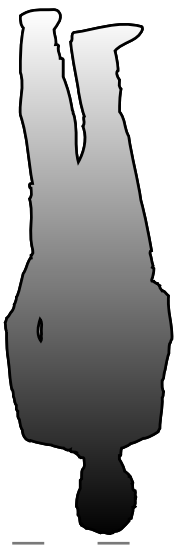
Sgt Pockets

På et tidligere hustle blev Kiwi snuppet i bil som ikke helt var hans, og har været lidt under støvlen af Pockets. Han er nu ved at have betalt det tilbage med småtjenester, og kan begynde at få lidt den anden vej...for en pris!

CONTACTS

**TWO PINTS
OF
LAGER
AND A WELSH RUGBY TEAM**

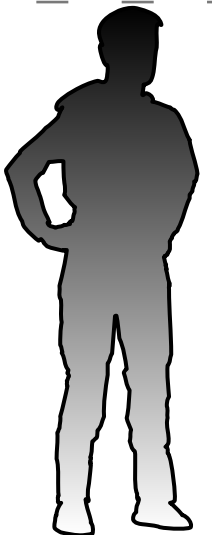


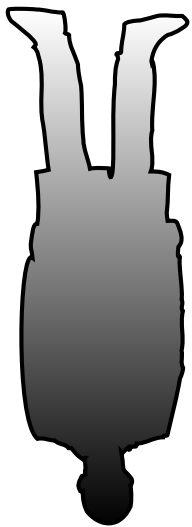


Posh



Sneakers





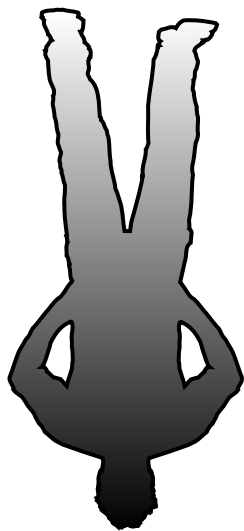
Rey



Sanjay



Angus



Kiwi

