

DRESSED TO KILL

ETT ÄVENTYR TILL NEOTECH 2

Författat av Christopher J. Kracik [web: <http://www.kracik.com/me>, mail: webmaster@kracik.com]. Översatt och anpassat till Neotech av Andreas Johansson [web: <http://www.andreas.cx/alphaomega>, mail: johansson@andreas.cx]. Dressed To Kill publicerades första gången i det elektroniska fansinet Alpha et Omega [web: <http://www.andreas.cx/alphaomega>].

Det utskrivna brevet lyder:

Gabby

Varför bekräftar du inte mottagandet av min kärlek för dig? Förtjänar jag inte dig och du mig? Kanske väntar du att jag skall komma och svepa upp dig ifrån marken, att vara din vita riddare.

Tillfället kommer att infinna sig i Milano, under Fall Fashion Benefit. Jag kommer att möta dig där. Då kan vi utforska våran odödliga kärlek för varandra, och bli en.

Jag skall bli din riddare i skinande rustning, och jag kommer att ta dig till paradiset.

Tills dess kommer jag att vara din trogne tjänare.

Tom

Ett uppdrag att skydda en vacker supermodel ifrån en trånande beundrare låter som det perfekta uppdraget - sköna kvinnor, spännande platser, umgås med celebriteter. Vem kunde tro att modevärlden var fylld med sådana risker?

UPPDRAGET

Detta äventyr förutsätter att rollpersonerna är anställda av ett företag vilka sysslar med livvaktsuppdrag eller liknande.

Anthony Cibelli, juridisk rådgivare för Meridian Talent and Modeling Agency, ser äldre ut än vad han egentligen är, kanske på grund av lite grånande hår vid tinningarna. "Som ni kanske vet, eller inte vet, så har Miss Brooks fått ett antal "kärleksbrev" ifrån en överentusiastisk beundrare."

Supermodellen Gabrielle Brooks, varje mans drömkvinna. Lång, blond, vacker, intelligent. Gud skapar inte kvinnor vackrare än så. Brooks har varit på fler tidningsomslag än Delacroix and the Boosters, och drar in mer pengar än de flesta företagscheferna.

Cibelli avbryter erat drömmande om det ouppnåeliga. "Vi har ignorerat dessa brev, eftersom de verkar ofarliga. Men de senaste brevet vi mottog gjorde oss oroad." Anthony Cibelli tar fram flera kopior av brevet och delar ut till rollpersonerna. "Det är första gången han nämnt en specifik plats eller händelse. Och våra psykiatriker tror att frasen 'ta dig till paradiset' är ett sätt att uttrycka att han skall mörda henne. De tvivlar också på att Tom är mannens riktiga namn. Gabrielle Cibelli börjar, som ni kanske förstår, att bli lite nervös."

"Fashion Fall Benefit är kanske den största modeshowen denna säsong. Varje model, kändis, designer och fotograf kommer att vara där. Alla inkomster går till välgörande ändamål och förra årets totala summa uppgick till tiotals miljoner euro."

"Miss Brooks *måste* vara där, och har uttryckt en önskan om att hon vill ha livvakter. Ni anses ju vara kapabla personer, och jag tror att ni kan ta hand om situationen på ett professionellt och diskret sätt. Vi vill inte ställa till med en scen på modeshowen."

SANNINGEN

Gabrielle "Gabby" Brooks har mottagit kärleksbrev ifrån en hemlig beundrare. Alla brev har varit ganska harmlösa, där Tom uttrycker sin kärlek och beundran för supermodellen. Som Cibelli sade så är det det senaste brevet som är mest bekymmersamt, på grund av att en specifik plats nämns, och att Tom skrev att han skulle träffa henne där. Gabby är dock inte lite orolig som Cibelli får henna att verka vara. Men Meridian Talent and Modeling Agency ser självklart efter sina intressen.

Dock är Tom helt harmlös. Han är en ingenjör som spenderar för mycket av sin tid framför en dator och inte tillräckligt med tid i den riktiga världen. Brevet är ett resultat av en överaktiv fantasi, och ett behov av att bli älskad. Det senaste brevet är ett resultat av att Tom till slut tar sig mod att försöka träffa Gabrielle Brooks. Han har bokat en resa till Milano (självklart kan spelledaren placera modeshowen i någon annan stad om han skulle vilja). Där hoppas han träffa Gabrielle och kanske till och med prata med henne. Han har inte tänkt att skada henne på något sätt, och är heller inte ett hot mot vare sig modellen eller rollpersonerna.

Den riktiga faran kommer ifrån ett annat håll.

Till modeshowen kommer många kända mode och juveldesigners och visar upp sina senaste kollektioner. Varje kamera i modevärlden är fokuserade på showen, och det är det perfekta mediet för dessa designers att göra sig kända, och introducera nya och intressanta saker. Juveler och smycken för miljontals euro visas upp på modeshowen.

En grupp med ökända juveltjuvar är reda för att dra nytta ur situationen. De har ritningar över det hotell där modeshowen hålls, och tillgång till information om när och var det bepansrade eskortfordonet åker till och från showen. De planerar att skapa en avledande manöver under showen, samtidigt som resten av tjuvarna stjälar juvelerna vilka befinner sig bakom kulisserna. En välplanerad flyktplan vilket inkluderar en flykt med motorcyklar kompletterar operationen.

Rollpersonerna är tvungna att planera bevakningen av modeshowen. Ansvar för säkerheten på modeshowen står de lokala polismyndigheterna för, och de ser inte snällt på utomstående organisationer som försöker blanda sig i. Rollpersonerna kommer dock att ges tillgång till övervakningskameror, gästlistor, scheman och liknande. Rollpersonerna kommer också att bära besöksbrickor vilka ger dem rättighet att vistas backstage, de tillåts att bära gömda vapen endast. Eftersom modeshowen är en sådan stor händelse, vill inte organisatorerna få någon dålig publicitet. Hur skulle det se ut om man hade kpistbeväpnade vakter på årets största modeshow?

Milano år 2059

Invånarantal: 8 miljoner
Framstående industristad, ett av Europeiska Federationens största finanscentra och ett ledande modecentrum. Milano är en högborg för utbildning och kultur med universitet och högskolor, musik- och konstakademi, bibliotek och museer. I Milano låg en gång den världsberömda operan La Scala, den sprängdes dock av terrorister år 2052. Malpensa och Linate är två internationella flygplatser i anslutning till Milano.

Om spelledaren vill kan en grupp spelledarpersoner skydda en annan modell på modeshowen. De båda grupperna kan då antingen känna till varandras existens eller inte. Den andra gruppen skulle kunna användas som backup, eller hjälpa till att skydda Gabrielle.

Startutrustning

Varje rollperson startar med sin egen utrustning. Dock kan de rollpersoner som vistas bland folk endast bära vapen eller skydd som kan gömmas under kläderna. K-pist kan tillåtas om rollpersonen bär kläder som gör det möjligt att gömma den. Övrig utrustning kan förvaras i den van som rollpersonerna har tillgång till. Rollpersonerna utrustas också med radioutrustning så att de kan kommunicera med varandra.

ACTION

Del 1: Tom Fields

Fall Fashion Benefit hålls en gång per år på Milan Imperial Hotel, i den stora balsalen. Showen håller på ifrån klockan 9.00 till 18.00 varje dag i tre dagar. Det är alltid något på gång i den stora salen eller i receptionen. Journalister springer runt som galningar för att få en intervju med någon kändis.

I slutet på varje dag är det en formell middag i bankettsalen för alla inbjudna gäster. Hela händelsen är ett konstant myller av uppståndelse, oavsett var man befinner sig. Tillställningen slutar oftast inte förrens långt in på småtimmarna nästa dag.

De som har tillgång till hotellet under showen är personal, modeller, designers och gäster med biljett. Alla personer involverade har färgade besöksbrickor, vilka visar vart dom har rätt att befinna sig. Rollpersonerna har röda brickor, vilka visar att dom har tillåtelse att vistas överallt. Polis (i uniform och i vanliga kläder) patrollerar hotellet, och ser till att ingångar och utgångar bevakas.

Hotellvestibulen har förvandlats till en stor receptionsarea. Modeller, designers och journalister minglar, medans servitörer serverar champagne och diverse tilltugg. Ingång till vestibulen görs genom en svängdörr, där polisen söker av efter vapen och ser till att personen i fråga är personal eller en inbjuden gäst.

Vid sidan om hotellvestibulen är den stora balsalen där showen tar plats. Balsalen har en stor scen i ena änden och två "catwalks" vilka sticker ut i området där alla människor är placerade. Modellerna paraderar konstant fram och tillbaka på dessa catwalks, det senaste inom rovertrance pulserar ut genom högtalarna. En högtalar-röst beskriver de olika kläder modellerna bär. Platserna närmast den upphöjda gångbanan är reserverade för pressen, kändisar och designers.

Bakom ett stort draperi finns backstagearean, vilken ständigt är i kaos. Modeller byter kläder, hårstylister och sminköser rör sig ifrån modell till modell och ser till att allt ser bra ut. Kläddesignerna själva springer skrikande runt och drar sig i håret... en vanlig dag på en modeshow.

Det finns små bås vilket tillåter modellerna lite privatliv när dom byter kläder och makeupbord med stora speglar. Här finns också klädhängare efter klädhängare med ofantligt mycket kläder. Det finns också ett flertal tvättrum vilka används av modellerna för att tvätta bort makeup.

Personal kommer in på backstageområdet genom en dörr, vilken självklart är bevakad av polis. Det finns också en hiss modell större där kläder och utrustning tas in. Denna hiss är bevakad av polis och öppnas endast när en leverans med kläder kommer. Hissen går ned till källaren och parkeringsdäcket under hotellet. Alla fordon kollas noggrant.

Ett rum därifrån säkerheten sköts finns i ett mindre rum i anslutning till den stora balsalen. Monitorer, datorer och radioutrustning finns här. All säkerhetspersonal, inklusive rollpersonerna, kan kommunicera över radio, och över flera olika frekvenser. Dock har rollpersonerna bara tillgång till den vanliga frekvensen som används av alla poliser på modeshowen. Rollpersonerna har tillgång till detta rum under tiden showen pågår. Det är dock polisen som har det slutgiltiga ansvaret för säkerheten.

Rollpersonerna kan sätta upp ett eget högkvarter i en svit eller i ett rum som angränsar till Gabrielle Brooks. Gabbys svit har två sovrum, ett stort vardagsrum och en liten bar. Varje morgon under showens tre dagar måste rollpersonerna eskortera modellen ned till backstageområdet.

Rollpersonernas fordon, en stor van, är parkerad i det underjordiska parkeringshuset under hotellet, detta gör det enkelt att forsla upp utrustning till rollpersonernas rum via en större hiss.

För att hålla rollpersonerna vaksamma och misstänksamma mot allt och alla är det rekommenderat att mindre irritationsmoment uppstår. Ett förslag kan vara en krånglande hiss. Detta kan medföra att hissen stannar mellan två våningar när rollpersonerna och Miss Brooks befinner sig i den. En kort stund senare hörs ett ljud ifrån taket på hissen. Detta är bara hissreparatören, men det vet inte rollpersonerna.

Ett annat sätt att höja spänningen är det faktum att starka lampor kan explodera, något som händer då och då. När Gabrielle går på catwalken kan en lampa (eller två) explodera, ett högt poppande ljud och ett plötsligt ljussken ackompanjerar händelsen. Denna händelse gör säkerligen att rollpersonerna blir alerta och letar efter en skytt.

Prickskytten

STY 12, TÅL 12, RÖR 13, PER 10, PSY 11, VIL 12, BIL 12, SYN 12, HÖR 12

Kroppsbyggnad: Normal,
Mental stabilitet: Normal, UK: 6, Chockvärde 12, Mentalvärde 11, Cool 12, TO 46, Förflyttning 8, BF 12, Grundskada Ob1T6. Högerhänt.

Färdigheter (urval): Automatereld 11, Fingerfärdighet 10, Förklädnad 10, Genomsöka 10, Gevär 12, Gömma 10, Kasta 10, Klättra 10, Köra bil/motorcykel 13, Närstridslagsmål 10, Pistol 13, Samband 12, Spaning 12, Stridsvana 11, Undre Världen 12.

Språk: Italienska 13, Engelska 10.

Vapen: Steyr AUG, 5.56mm, 10-90-200-500m, M42+1, EAB 9, EldH 4/-/12, Rek 1, Tillbehör K. 5.56mm Nato Helmantlad [7]Ob5T6+1

Pansar: DuPont Kev-B Vest, Klass IIA, SKY 5, flexibelt. Ex.skydd +1

På tillställningens andra dag vid 17-tiden börjar det roliga. Gabrielle har avslutat sitt jobb för dagen, och skall förflytta sig ifrån scenområdet, genom balsalen till hotellvestibulen. När hon går genom folkmyllret säger folk "hej", och människor gratulerar henne för en bra show.

Halvvägs genom balsalen, börjar en man röra sig genom folkmassan, kanske lite mer entusiastiskt än andra personer. När han börjar närma sig rollpersonerna och Gabrielle rusar han mot dem och visar upp en bukett med rosor för supermodellen. "Jag älskar dig Gabby!" skriker han när han kommer närmare.

Mannen är Tom Fields. Han är en spenslig man och börjar närma sig de fyrtio, han är klädd i lite gammaldags kläder och han bär glasögon. Han ser ganska harmlös ut, men det är ofta dem man måste akta sig för.

"Jag älskar dig!" upprepar han, och trycker sig igenom folkmassan. Folket stannar upp och kollar vad som är på gång. Hittills har Fields inte uppträtt hotande. Han har inte visat något vapen, och verkar inte vara typen som mördar folk.

Det är troligtvis inte bra att använda eldvapen eller liknande i denna situation, med särskild tanke på alla kändisar i balsalen. Tom Fields kommer inte att göra stort motstånd om han blir gripen, kanske sparka och skrika på sin höjd. "Jag älskar dig Gabby! Varför gör du detta mot mig? Visst älskar du mig såsom jag älskar dig!" Han kan inte förstå det faktum att Gabrielle inte skulle älska honom. Han bär ett körkort vilket identifierar honom som Thomas Field, medborgare i Storbritannien. Han har ett passerkort ifrån ett hotell i närheten. Tom är obehärdad.

Just när rollpersonerna eskorterar Gabby till hennes svit, och överlämnar Tom Fields till polisen, hörs eldstrid över musikens dån. Flertal skott avlossas, folk börjar att skrika och helvetet bryter lös.

Skytten, vilken befinner sig på en av ljusramperna i taket, är bara en avledande manöver. Han har ingen avsikt att mörda någon utan skjuter över huvudena på folk. Efter att ha avfyrat ett dussin eller så skott med sin Steyr AUG, slungar han vapnet på ryggen och börjar att klättra på ramperna i taket upp mot en lucka vilken leder till frakthissen och en brandstege. Skytten hoppas träffa sina medhjälpare och fly med dessa. Han stoppar inte för någon eller något, och kan mycket väl tänka sig att använda en levande person som sköld. Skytten bär en DuPont Kev-B skyddsväst och en Steyr AUG med två magasin. Han är klädd i en mörkt grå overall översädd med fickor, likadan som reparatörer och underhållsarbetare på hotellet bär.

Del 2: "The Italian Job"

Hittills har rollpersonerna haft det ganska enkelt, men nu börjar det roliga.

En mycket organiserad och vältränad grupp juveltjuvar har valt Fall Benefit som sitt mål. Showen drar till sig toppdesigners ifrån hela världen, och säkerheten är inte så bra som den borde vara. Tjuvarna har noga planerat stölden, och har till och med skapat en stor avledande manöver för att hjälpa dem nå sitt mål.

När den andra dagen börjar närma sig sitt slut, har vakter redan börjat lasta juveler på det bepansrade fordon som används för transporter. Förararen och en vakt befinner sig i bakre änden av fordonet, där de tar emot lådor med juveler ifrån en annan vakt utanför fordonet. Utanför kör en mini-van fram till lastarean, föraren, klädd i overall och bärandes på ett stort paket, närmar sig de arbetande vakterna. Han pratar med vakten som vaktar transportfordonet och samtidigt som skjutandet börjar inne i balsalen drar han sitt vapen och avrättar vakten. Om någon bevakar övervakningskamerorna kan denna händelse ses på monitorerna. Kaos bryter ut.

Samtidigt som vakten skjunker ihop i en pöl av blod, kör en sedan och två motorcyklar fram till platsen. Två personer hoppar ut ur bilen, och de två andra går av sina motorcyklar. Den förste tjuven tar ett snabbt steg över den döde vakten, och innan vakterna inne i fordonet hinner reagera, blir dom nedmejade.

Två av tjuvarna tar sig snabbt in i det bepansrade fordonet och börjar slita ut låda efter låda med juveler, dessa läggs i stora väskor de haft med sig. En av tjuvarna går tillbaka och bevakar ingången till parkeringsdäcket, medans de två andra täcker ingången till backstageområdet. Tjuvarna säger ingenting sinsemellan och deras rörelser är snabba och intränade. Efter bara ett par minuter, visslar den ena av personer till och de fem personerna lämnar hotellet lika snabbt som de kom dit. En av tjuvarna placerar en mindre väska med juveler i sadelväskan på sin motorcykel, samtidigt som två av de andra tjuvarna sitter upp på den andra motorcykeln, dessa placerar också en väska i sadelväskan. De kvarvarande två personerna väntar några ögonblick och ser till att de två motorcyklarna kommer iväg, sedan går dom in i bilen med de sista väskorna med juveler. Beroende på resultatet av händelserna i balsalen, kan en tredje person (skytten) hoppa in i fordonet innan de kör iväg.

Beroende på rollpersonernas handlingar, kan två saker hända. Om rollpersonerna är medvetna om vad som har hänt (om till exempel en av rollpersonerna befann sig i övervakningsrummet och kontaktade sina kompanjoner via radio) och reagerar snabbt kommer rollpersonerna att hinna fram till pålastningsområdet just när de två motorcyklarna kör iväg. Tjuvarna kommer att beskjuta alla som kommer i deras väg. Om tjuvarna kommer i underläge kommer de

Juveltjuvarna

Använd samma data som för prickskytten på sidan 6. För tjuvarnas ledare lägg till färdigheten Ledarskap 12. Ledaren har även färdigheten Stridsvana 14 vilket medför att TO blir 52.

Tjuvarna är beväpnade med H&K MP3000 KA3, 5-30-70-150m, K45, EAB 14, EldH 4/2/12, Rek 1, Tillbehör AEF-HLMR. 5.7mm FN Helmantlad [6]Ob4T6.

Tjuvarnas ledare bär utöver H&K k-pisten en DO Smearer, 5-40-90-170m, M:11+1, EAB 10, EldH 4/-/-, Rek 2, Tillbehör EHLRT. .44Mag Hydro-shock [4]Ob7T6+2

I bilen som tjuvarna använder finns också en lätt kulspruta: FN/BR M230 Minimi, 25-150-350-700m, X:200, EAB 9, EldH 4/3/15, Rek 1, Tillbehör BEFH. 5.56mm NATO Helmantlad [7]Ob5T6+1

att köra iväg åt ett annat håll än det håll som motorcyklarna tog.

Om rollpersonerna inte är medvetna om vad som hänt utan behöver säkra balsalen först, kommer de att anlända för sent och få berättat för sig att tjuvarna körde iväg i en silverfärgad sedan och två motorcyklar. Bara en ungefärlig riktning om vart fordonen åkte kan ges, eftersom de flesta som var där sökte skydd undan eldstriden.

Nu har rollpersonerna flera val, inkluderat att överlämna allt till polisen. Dock verkar polisen ha tillräckligt att göra med att kontrollera folksamlingen. Oavsett vad rollpersonerna hittar på måste dom se till så att Gabrielle kommer i säkerhet, till exempel att lämna henne med polisen eller lämna någon av rollpersonerna kvar. Eftersom "hotet" ifrån en kärlekskrank beundrare har tagits hand om kan rollpersonerna följa efter juveltjuvarna.

Del 3: Jakten

Beroende på hur tidigare händelser utspelat sig, har rollpersonerna flera valmöjligheter. Emellertid har tjuvarna sin plan:

Prickskytten kommer att ta sig till backstageområdet där han kommer att möta upp med de andra. De två motorcyklarna kommer att lämna området först, med juvelerna. De kommer att ta närmaste vägen till ett lager i utkanten av staden. De två kvarvarande tjuvarna kommer att vänta ett par minuter på prickskytten. Dyker han inte upp inom utsatt tid kommer de att åka därifrån, de kommer att ta en annan rutt på väg till lagret.

Följande beskrivning är med mening lämnad ganska oklar, så att den kan modifieras efter rollpersonernas handlingar. Flera händelser kommer att beskrivas och hur dessa påverkar jakten.

Om motorcyklisterna inte är medvetna om att dom är jagade, kommer de att anpassa farten till trafiken när dom är på ett säkert avstånd ifrån hotellet. På grund av att polisen på hotellet har fullt upp med annat har dom inte meddelat över radio att två tjuvar på motorcykel kört därifrån.

Om motorcyklisterna är jagade kommer de att göra vad som helst för att komma undan, inkluderat att använda skjutvapen. De bryr sig inte om de skadar oskyldiga civila. Om de är förföljda kommer de inte ta den planerade vägen utan kommer att åka i en annan riktning, enda tills de har dödat eller skakat av sig sina förföljare. De kommer att kontakta sina kumpaner i bilen om de kommer i knipa.

Männen i bilen kommer att vänta tills prickskytten dyker upp, men inte längre än två minuter. Likadant som motorcyklisterna kommer de att hålla en låg profil, och inte bryta mot trafikregler (om de inte är förföljda förstås).

Om motorcyklisterna behöver hjälp, kommer de två/tre i bilen att

skynda till undsättning. De kommer att försöka överraska förföljarna, öppna eld och/eller ramma rollpersonernas fordon när de de har tillfälle.

Spelarna bör komma ihåg att rollpersonerna inte kan ha samma attityd som tjuvarna. De kan inte riskera att oskyldiga kommer till skada.

Händelser

Följande är slumpmässiga moment som spelledaren kan använda sig av för att göra jakten mer intressant (eller sakta ned rollpersonerna om det går för lätt). Försök göra denna del av äventyret så aktionfylld som möjligt. Använd några, inga eller alla av de händelser nedan för att göra det mer spännande. Det är upp till spelledaren om tjuvarna skall lyckas automatiskt med samma händelser.

Färdighetsslag för att köra bil bör göras i skarpa svängar, acceleration, eller vid andra svårare manövrar. Misslyckade slag kan resultera i att avståndet till tjuvarna ökar, att rollpersonerna kör in i något, eller att de tappar tjuvarna ur sikte. Fummel kan innebära en krash.

Vindbrygga: När rollpersonerna närmar sig en kanal, ser de motorcyklarna just köra över en bro. Bron håller på att öppna sig. Om spelarna beslutar sig för att hoppa över bron när den håller på att öppna sig, måste föraren lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot färdigheten Köra Bil. Om spelarna beslutar annat kommer rollpersonerna lägga märke till en annan bro inte långt därifrån. De kommer dock att förlora tid och motorcyklarna ur sikte. Ett slag för SYN och/eller Spaning (Ob4T6) kan behövas för att upptäcka motorcyklarna igen.

Gatukorsning blockerad med fordon: När rollpersonerna jagar tjuvarna blockeras deras väg plötsligt av en större korsning. De måste sakta ned på en mycket kort sträcka, ett slag för fordonsfärdighet kommer väl till pass. Rollpersonerna förlorar 30-45 sekunder när dom trycker sig igenom fordonen som blockerar vägen. Ett slag för SYN och/eller Spaning (Ob3T6) kan behövas för att upptäcka motorcyklarna igen.

Gränd: Motorcyklisterna leder rollpersonerna in i en mycket smal gränd. En motorcykel kommer igenom, men det är väldigt osannolikt att rollpersonernas bil gör det. Gränden slutar vid en större väg, dit man också kan ta sig genom att köra runt kvarteret.

Torg: De flyende tjuvarna beslutar sig för att se hur långt förföljarna kan gå, de kör upp på trottoaren och upp för en bred trappa och upp på ett stort torg. På torget finns en fontän, duvor, turister och oskyldiga åskådare. Ett slag mot Köra bil behövs för att ta sig upp för trappan. Ett flertal färdighetsslag kan behövas för att undvika glassförsäljare, fotgängare, skolbarn, nunnor och så vidare. Att beskriva dessa händelser är upp till spelledarens fantasi och känsla

för aktion.

Om visuell kontakt med något av fordonen är förlorad i mer än en minut, måste spelarna lyckas med ett svårt slag mot SYN och/eller Spaning (Ob4T6). Om motorcyklisterna försvinner ut sikte i mer än två minuter har tjuvarna lyckats skaka av sig sina förföljare.

SLUTET

Jakten kommer att fortsätta till tjuvarna kommer undan, eller dom är fasttagna eller dödade. Eftersom detta är äventyrets klimax bör spelledarens dra ut så mycket på detta som möjligt.

Om jakten är fylld med skottlossning eller bilkörning som kan riskera andras liv, kommer de lokala polismyndigheterna att ta upp jakten på tjuvarna. Om det går dåligt kan de anlända i tid för att hjälpa rollpersonerna, och kanske tränga in dom i ett hörn. Om jakten går bra och rollpersonerna lyckas med att ta fast tjuvarna, kan polisen dyka upp i tid till att läsa upp tjuvarnas rättigheter och sätta på dom handfängsel.

Om tjuvarna kommer undan, kan efterföljande äventyr gå ut på att leta reda på juveltjuvarna. Men detta är det upp till spelledaren att utveckla mer.