**A Green Bullet**

Hikaye, insanların koza ismi verilen bir makinenin içine yatarak, beyinlerine iletilen bilgiler aracılığıyla sanal dünyada oyun oynayabildikleri bir zamanda geçiyor (Matrix ya da Sword Art Online gibi). Bir nedenden ötürü (neden daha sonra belirlenecek) Dünya’da yaşam şartları aniden aşırı zorlaşıyor ve insanlığın soyu tükenme tehlikesi ile karşı karşıya kalıyor. Henüz teknoloji, insanların başka bir gezegene taşınarak soyunu kurtarabilecekleri kadar gelişmiş durumda değil. En azından şartlar aniden değil de, öngörebilecekleri bir şekilde yıllar sonra değişecek olsaydı, belki bir önlemi alınabilirdi (belki bu noktada Ay ya da Mars’ta ufak bir koloni kurulmuş olabilir, hatta belki insanlık o kolonilerin gelişerek tekrar Dünya’ya dönüp yaşam şartlarını tekrar iyileştireceği bir günü bekliyor olabilir). Bir sanal oyun şirketi, yasaların ve etik sınırlarının ötesine geçerek, kozaya yatan insanların beyinlerini dijital ortama kopyalarak, Dünya’da yaşayan insanların, en azından şartlar tekrar iyileşene (ve belki de dışardaki kolonilerden Dünya’ya yardım gelene) kadar, insanların zihinlerini hayatta tutabileceğini duyuruyor. Herhangi resmi bir cevap beklemeden insanları topluyorlar ve sahip oldukları kısa zaman içerisinde sistemi uzun bir süre sanal ortamda yaşanabilecek şekilde optimize etmeye çalışıyorlar, yani oyun olmaktan çok simülasyona çekmeye çalışıyorlar. Fakat zaman çok kısıtlı olduğu için, oyunun kuralları pek fazla değişmiyor. İnsanların zihinleri başarıyla sanal ortama aktarılıyor, fakat geride kalan hem oyuncuların bedenleri, hem de diğer insanlar birer birer yaşamı terk ediyorlar. Böylece playerlar, survivorlara dönüşüyor.

Aradan yıllar geçiyor. Yüksek seviyeli bir oyuncu, yine yüksek seviyeli bazı oyuncular arasında efsane olan bir itemin peşine düşüyor. Sonunda, bu itemi satın alabileceği, gizlenmiş bir shop buluyor. Oyuncuda bir altıpatlar var ve almak istediği item “yeşil mermi” olarak geçiyor. Normal merminin dış hatlarına sahip olsa da materyali farklı olan, yeşil renkte parlayan (Harry Potter’daki adabra kadabra lanetinin görselliğini düşünün) bir mermi bu. Bu mermi, altıpatlar bir hedefe kilitlendiği zaman hedefini asla şaşırmıyor ve vurduğu kişinin sistemdeki verilerinin silinmesine, yani kişinin yok olmasına neden oluyor. Sanal dünyadaki insanların kendi belirledikleri yasalara göre birini öldürmek yasalara aykırı ve çok ağır cezaları var. Ancak oyuncu, yine de satın almak istediğini söylüyor. Bir program olan (yani NPC) shopkeeper ise, bu mermiyi almanın bir bedeli olduğunu söylüyor. Bu mermiyi satın almaya karar verirse, zihninden kimi ve neden öldürmek istediği bilgisi silinecek. Mermi sahibi, ancak o kişinin kim olduğunu tekrar bulursa öldürebilir. Shopkeeper, “Eğer birini gerçekten sistemden silmek istiyorsan, zaten nedenini de tekrar bulursun.” diyor. Aynı zamanda kişi, bu anlaşmayı o anda kabul etmezse, bir daha mermiyi edinemeyecek; çünkü başka birine bu bilgileri verip tekrar gelebilir. Hatta kendi zihninden silinmesinin yanında, herhangi bir yere bu konuyla ilgili not almışsa, onlar da sistemden silinecekler. Oyuncu, bedeli kabul ediyor ve mermiyi satın alıp, zihninden kimi neden öldürmek istediği bilgisini sildiriyor (eğer evinde falan herhangi bir ipucu sağlayacak not ya da item varsa onlar da siliniyor). Ardından kendinden geçip yere düşüyor. Ertesi gün evinde uyandığında cebinde bir not buluyor. Bu notta, hedefinin bulunduğu mekan yazıyor. Fakat bu mekanda tanıdığı başka insanlar da var. Oyuncu, bu mekana giderek, geçmişini ve bugününü oluşturan olaylar ve karakterlerle yüzleşerek, kimi neden öldürmek istediğini bulmaya çalışıyor.

**10 Haziran Fikirleri**

Genel olarak yukarıdaki fikirden yola çıkarak tartıştık. Toplaşma başlar başlamaz ilk hemfikir olunan şey, sanal bir dünya olmaması oldu. Onun yerine büyünün olduğu gerçek bir dünya konsepti üzerinde durduk. fakat büyünün de ön planda olmadığı bir dünya düşünüldü daha çok (örneğin serdar dreadpunk olabilir dedi). 1900lerin londrasında geçen bir şey falan da olabilir denildi (farklı bir şey de olabilir, çok üstünde durmadık mekan ve zamanın).

Bizim silahı ve mermiyi aldığımız yerin magic shop olabileceğini düşündük. Silah olarak altıpatlar yerine tek mermisi olan farklı bir silah dizaynı da olabilir dedik. Silah tasarımı daha sonra yapılır tabi çok önemli değil şu anda detayları. Ana karakter, bu büyülü silahı birini öldürmek için alıyor ama sadece öldürmek değil, yoksa herhangi bir tabanca da alabilirdi. Ruhunu yok etmek gibi, öldürmekten öte bir şey olabilir diye düşündük (örnek olarak cehenneme gitmemek ya da arafta kaybolmamak için kendi ruhunu yok etmek istiyor olabilir). Fakat bu silahın bir yan etkisi var, o da kimi neden öldürmek istediğimizi unutuyoruz.

Şu konuda da hemfikir olduk, Oyunun bir ana sonu olmalı. Ana sondan kasıt, her şeyin çözülebildiği ve gizemin perdesini aralayabildiğimiz bir son var ama bu sona ulaşmak yeni bir oyuncu için çok zor. Yeni oynayan bir oyuncu muhtemelen bu sonu öngöremeyip önce farklı sonları bitirecek, yavaş yavaş bilgileri topladıkça ana sona nasıl ulaşabileceğini tahmin edecek ve ulaşmayı deneyecek. Buraya kadar genel olarak hemfikirdik. Bu noktadan sonra şu fikirler çıktı:

1) Silahı almadan önce yan etkisini biliyor, aldıktan sonra kimi öldürmek istediğini unutuyor ama birini öldürmek istediğini ve silahın yan etkisinin ne olduğunu unutmuyor. Oyunun geçtiği mekanda ana karakterin geçmişinden insanlar var. Biz hangisini neden öldürmek istediğimizi hatırlamaya ve o sebebi tekrar gün yüzüne çıkartmaya çalışıyoruz. Tekrar hatırlayabileceğine emin olduğu için bu yan etkiyi kabul ediyor.

2) Silahı almadan önce yan etkisini biliyor, ama aslında karakter kendini öldürmek istiyor, fakat bu silah sayesinde bunu unutabilecek Dolayısıyla silahı aslında kendini öldürmeyi unutmak ve yaşamaya devam etmek için alıyor. Aynı zamanda silah, burada bir ironi yaratıyor. Silah öldürmek içindir, fakat biz ölümden kaçmak için alıyoruz. Oyunun ana sonu, kendimizi öldürmemek için silahı edindiğimiz halde, kendimizin ölmesi gerektiğine yine de karar verdiğimiz son olmuş oluyor. Bu noktada da fikirler şöyle bölündü:

2-A) Silahı aldıktan sonra kimi öldürmek istediğini unutuyor, ayrıca hem birini öldürmek istediğini hem de silahın yan etkisini unutuyor. Yani cebinde bir silah var, birini öldürmek için aldığını tahmin ediyor ama silahın bunu unutturduğunu ve aslında kendini öldürmek istediğini bilmiyor. Oyunda silahı neden aldığımızı araştırıyoruz ve oyun sonunda birini (muhtemelen başkasını) vurmaya karar veriyoruz.

2-B) Silahı aldıktan sonra kimi öldürmek istediğini unutuyor, yan etkisinin ne olduğunu da unutuyor, ama bunu unutacağını ve unuttuğu zaman cebinde bir silah olmasından dolayı "herhalde başka birini öldürmek için aldım" diye düşüneceğinin de farkında. Yani silahı alırken "kendimi vurmak yerine başkasını vurayım, nefretimi başkasından çıkartayım, böylece rahata erip hayatıma devam edebilirim" demiş ve bilinçli olarak unutmuş olabilir.

2-C) Silahı aldıktan sonra kimi öldürmek istediğini unutuyor, silahın böyle bir yan etkisi olduğunu unutuyor, ama öldürme isteği de geçmiyor. Bu sebeple, başta başka birini öldürmek gibi bir düşüncesi olmasa ve sadece kendini kurtarmak için almış olsa bile, sebebi başkalarında arıyor ve sonların bir tanesi hariç hepsi başka birinin vurulmasıyla sonuçlanıyor.

3) Silahın yan etkisinden haberi yok. Silahı aldığında kimi neden öldürmek istediğini unutuyor. Ama öldürme isteği de geçmiyor. Oyunda, kimi neden öldürmek istemiş olabileceğini araştırıp hatırlamaya çalışıyoruz. (Kendini ya da başkasını öldürmek istiyor olabilir bu fikirde)

**12 Haziran Fikirleri**

İçinde bulunduğumuz evrende büyü yapmak çok zor bir şey, bu sebeple sadece elit kesim yapabiliyor. Aynı zamanda halk ya büyüden habersiz, ya da duyduğu zaman inanmayıp geçiyor. Büyü, ruh enerjisi ile çalışıyor, yani canlı bir şeyler feda etmen gerekiyor (bu bitkiler de olabilir, hayvanlar da, insanlar da). Ne kadar güçlü bir ruh feda ettiğine göre elde ettiğin büyü gücü de değişiyor. Belki ruh enerjisinin yanında materyal de kullanmak gerekiyor olabilir (mesela altın, gümüş gibi, sadece elit insanların kullanabilmesine başka bir neden daha oluşturacak şekilde).

Birinci dünya savaşının öncesinde, 1900'lü yıllarda geçiyor. Londra'nın dışında, şehirden çok uzak olmayan özerk bir kasaba var. Özerk olabilmesinin nedeni aslında bu kasabada üretilen bir şeyler (muhtemelen büyü ile ilgili), fakat dışarıdan bakınca özerk olmalarının bahanesi, farklı bir dine mensup olmaları gibi görünüyor.

Bu kasabayı kuran ya da bu kasaba için önem arz eden bazı elit insanların içinde bulunduğu, büyüyle bağlantılı bir tarikat var. Tarikatın liderleri (elit insanlar, biz yedi kişi varsaydık), belirli koşullar yerine getirildiğinde, öldüklerinde reenkarne olabiliyorlar. Bu yedi lider, kasabada büyü içeren, etik açıdan tartışmalı ama yüce bir amaca hizmet eden bir proje yürütüyor. Aradan bir zaman geçiyor ve tarikatın liderleri, oy birliği ile projeyi belirli nedenlerden ötürü iptal etme kararı alıyor.

Aradan yine bir zaman geçiyor, ortada bir proje olmadığından tarikat liderleri uzun zamandır bir araya gelmiyor. Ana karakterimiz Londra'da iken, ona bir mektup geliyor. Bu mektup, bir cinayet mahalinden bahsediyor ve tarikat liderlerini cinayetin işlendiği eve çağırıyor. Projenin durdurulmuş olması gerekiyordu, fakat bu cinayet, birilerinin projeyi tarikattan ayrı olarak devam ettirdiğini işaret ediyor, çünkü ölen kişinin ruhu büyü amacıyla kullanılmış. Karakterimiz, mektubu okuduğu zaman, tarikatın kararına uymayıp projeyi devam ettiren ve cinayet işleyen kişinin hangi tarikat lideri olduğuna emin oluyor. Bunun üzerine Londra'daki gizli bir magic shopa gidiyor. Katilin tekrar reenkarne olmaması gerekiyor, çünkü reenkarne olursa projeyi devam ettirebilir ve hangi bedende olduğunu bulmak çok zor olur. Dolayısıyla ruhunun yok edilmesi gerek. Bu magic shopta da onun ruhunu yok edebilecek yeşil, büyülü bir mermi ve bu mermiyi ateşleyebilecek tek silah var. Fakat silahın bir bedeli var, kimi öldürmek istediğini unutacak Kimi öldürmek istediğini unuttuğunu bilecek ve tekrar bulabileceğini düşündüğü için silahı almayı kabul ediyor.

Ana karakterimiz, diğer tarikat liderleriyle birlikte cinayetin işlendiği evde buluşuyorlar. Ardından projenin devam ettirildiğinden şüphelenen ve bunun içlerinden birinin sebep olduğuna emin olan bir kişi, kapıları kilitliyor ve bu konunun çözülmeden kimsenin dışarıya adım atamacağını söylüyor.

Tartışmalar ve sorgular başlıyor. Ortalık oldukça gergin ve insanlar panik halinde. İşin sonunda projeyi devam ettirdiği ve cinayete sebep olduğu düşünülen kişi öldürülecek. Belki ana karakter bir noktada ortalığı daha da germek ve insanların açık vermesini sağlamak için silahı göstermiş olabilir.

Her bir karakterin bir zayıf yönü var, yedi günahı bu konuda taslak olarak kullanabiliriz. Bu zayıf yönleri dışında normal insanlar, yani net bir şekilde kötü insanlar değiller. Fakat zayıf yönleri dolayısıyla suçlanabilir görünüyorlar.

**Görkem’in 12 Hazirandaki Fikirler Üstüne Fikirleri**

Saf, kadın bir karakter olur, odadaki tartışmalar sürerken şunu sorar: “Ya iyi de, biz şimdi kimin projeyi devam ettirdiğini tartışıyoruz ama, bunca senedir beraber olan insanlarız. Bulursak o kişiye napcaz?” Belki bu noktada oyuncu “silahı çıkart, silahı çıkartma” gibi iki seçenekten birini seçebilir. Silah ortaya çıkartılırsa herkesin gerginliği artar ve oyun farklı bir yöne gider.

Bir noktada tartışmanın hiçbir yere gitmediğini insanlar fark eder ve herkes gerginlikten patlar. O andan sonra herkes yorulduğunu hissetmiştir ve bunu tartışmaya bile gerek olmadan bir molaya ihtiyaçları olduklarında hemfikir olmuşlardır. Herkes evin içinde bir yerlere dağılır. Bazıları ikili konuşmaya girer. Bir kişi, herkesin rahatlamaya ihtiyacı olduğuna karar vererek herkese içki ikram eder. Ana karakterimiz içkiyi almayı ve almamayı seçebilir. Almamayı seçerse, içkiyi ikram eden kişi, ana karakterin ondan şüphelendiğini, zehirlenmemek için almadığını düşünerek bize tavır almaya başlar.

Oyun sonunda birini öldürdüğümüz zaman, arkasından yaşanan olayların kelebek etkisini görürüz. Oyun bize seçtiğimiz sonun ana son olup olmadığını basit bir şekilde yansıtır. Ya proje durmuştur, ya da devam etmiştir. Devam etmişse, yanlış kişi öldürülmüştür.

Tartışmanın bir noktasında bir karakter, ölen kişinin öldürülmesini savunur. “Zaten kötü bir insandı, kasabaya çok zarar verdi. Neden bu kadar takıyoruz anlamıyorum.” gibisinden bir yorum yapar. Bu yorumu üzerine dikkatleri üzerine seçer ve suçlanmaya başlar.

Reenkarne olan insanların hepsi totalde aynı yaşta değildir. Örneğin, oyunun geçtiği zamandan üç yüz yıl önce doğmuştur bir tanesi. Londra yakınlarında bir kasabanın kurulmasına öncülük etmiş ve yönetiminde yer almıştır. Zaman içinde kasabada büyüyen bir gencin hayat görüşü, azmi, cesareti ve vizyonu hoşuna gider. Ona büyüyü öğretip tarikata dahil eder. Aradan yıllar geçer ve kasaba, bir kez daha benzer görüşlü insanlar yaratmıştır. Bu kez iki kişi daha tarikata dahil edilir. Benzer bir şekilde yıllar içinde toplamda üç kişi daha tarikata alınır ve yetiştirilir, büyü öğretilir. Zamanla bu yedi insan, tarikatın liderleri haline gelir. Toplamda hepsinin yaşadığı yaşam sayısı farklı olduğu ve farklı zamanlarda doğdukları için, hepsinin yaşam tarzı ve görüşleri bir miktar farklı olmuştur.

Kimin hala projeyi devam ettiriyor olabileceği tartışılırken, içlerinden biri ortaya şu savı atar: “Falanca, sen üç yüz yaşından büyüksün. Hepimizi sen bir araya getirdin ve bu üç yüz yıl boyunca projeye olan motivasyonunu korudun. Belki de o kadar uzun zamandır projeye bağlı yaşıyorsun ki, bir türlü kopamadın. Bence katil sensin.”

**18 Haziran Fikirleri ve Kararları**

**Proje:** Proje, büyüyü araştırmak isteyen bir kişinin liderliğinde başlıyor. Bu kişi, büyü ruh gücü gerektirdiği için öncelikle bitkilerle araştırma yapmaya başlıyor. Daha güçlü büyüleri araştırmak istediği zaman önce küçük hayvanlara, daha sonra büyük hayvanlara geçiyor. Büyüleri araştırdığı yıllarda fark ediyor ki, bu işi tek başına yapmak zor (belki finansal kaynakları yetmiyordur ya da canlıları temin etmek, büyü bilgisine ulaşmak ve büyüyü gerçekleştirmek gibi adımların sırayla yapılması çok vaktini alıyordur). Bu sebeple, ona bu yolculukta yardımcı olacak insanlar aramaya başlıyor. Zaman içerisinde, kendi vizyonuna uyan, büyü araştırmaları için hevesli altı elit insan topluyor. Böylece büyü tarikatı kurulmuş oluyor ve bu insanlar da tarikatın liderleri haline geliyor. Bu insanlar da tarikata başka insanlar topluyorlar ve bu insanlar hem onlara finansal açıdan, hem büyü bilgisinin araştırılması açısından, hem de canlı temini açısından yardımcı oluyorlar.

Proje, Londra’da başlıyor. Ancak zamanla artan sayılarını ve aktivitelerini gizlemek zorlaşınca, Londra’da barınmak tehlikeli hale geliyor. Bu sıralarda, “kara yağ” adı verilen bir maddeyi, büyü aracılığı ile elde etmeyi başarıyorlar. Bu maddenin, sanayide çok verimli bir şekilde kullanılabilen bir yakıt olduğunu fark ediyorlar. Tarikat liderleri, bir toplantı yapıyor. Bu toplantıda iki ana başlık tartışılıyor. İlki Londra’da daha fazla barınmalarının tehlikeli olduğu; ikincisi ise, büyü araştırmalarında ilerleyebilmek için yeni bir aşamaya geçmeleri gerektiği. Toplantının özellikle ikinci konusu, sert tartışmalara yol açıyor. Sonraki aşamaya geçmeleri demek, daha güçlü ruh elde edebilmek için insan kurban etmeleri demek oluyor. Bunun etik ve ahlaki boyutları üzerine tartışmalar geçiyor. Ardından, birinin ortaya attığı bir fikir, herkesi ortak noktada buluşturuyor: “Neden hapishanelerdeki idam mâhkumlarını feda etmiyoruz? Nasıl olsa ölecekler. En azından ölümleri gerçek bir amaca hizmet etmiş olur”. Bu fikir her ne kadar cezbedici görünse de bir problem var, idam mahkumlarına nasıl ulaşacaklar? Bu problemi ise, elde ettikleri kara yağ ile çözmeye karar veriyorlar. Bir taşta iki kuş vuracaklar: Londra’daki yüksek rütbeli insanlarla bir anlaşma yapıp, onlara kara yağ satmalarının karşılığında, Londra’nın yakınlarındaki büyük bir hapishanenin yanına, özerk bir kasaba kuracaklar. Hapishanedeki idam mâhkumları da, onların emrine amade olacak. Bu teklifi Londra’nın yüksek mertebelerine götürdükleri zaman, şartlarda anlaşıyorlar ve tarikata özerk bir kasaba kurma ve hapishaneye ulaşma hakkı veriliyor.

Kasabayı kuruyorlar ve zamanla kasabanın nüfusu artıyor. Yedi tarikat lideri, bu kasabada önemli rol alan, kasabanın gelişmesini sağlayan insanlara dönüşüyorlar. Hem kasabanın kendisi, hem de Londra ile yaptıkları ticaret sayesinde, finansal açıdan da refaha eriyorlar. İnsan feda etmeye başladıklarında, büyünün gerçek potansiyeline ulaşıyorlar ve yeni fırsatların önü açılıyor. Bu fırsatlardan biri ise, reenkarnasyonu bulmaları ile sonuçlanıyor. Ancak bu güçten herkes faydalanmamalı, hatta olabildiğince az kişinin haberi olmalı; dolayısıyla sadece tarikat liderlerinin reenkarne olabileceği konusunda hemfikir oluyorlar. Öldüklerinde reenkarne olabilmeleri için gerekli ritüeller yapılıyor ve gerekli fedalar ödeniyor.

Aradan yıllar geçiyor. Hırsları ve merakları yüzünden, idam mahkumlarının sayıca yeterli gelmediğine karar verip, mahkemelerin idam cezası vermediği ama büyük suçu olan suçluları da feda etmeye karar veriyorlar. Bu şekilde büyü araştırmaları, hiç olmadığı kadar hızlı ve güçlü ilerlemeye başlıyor.

Yine yıllar geçiyor. Öyle bir noktaya geliyorlar ki, başladıkları yoldan saptıklarını ve önceden “Asla!” dedikleri etik ve ahlaki sınırları çoktan aştıklarını fark ediyorlar. Aynı zamanda, feda ettikleri insanlar konusunda da şüpheye düşmeye başlıyorlar. Çünkü suçlu bulunduğu halde, suçlu gözükmeyen, suç üstüne yıkılmış gibi görünen insanlarla karşılaşıyorlar, ama onlar da tarikata kurban gidiyor. Bir toplantı yapılıyor. Bu toplantıda, projenin zararlı ve kötü bir yola gittiğini, hırslarının onları ele geçirdiğini, bu yolun sonunun herkes için kötü olacağını tartışıyorlar. Oy birliği ile projenin durdurulmasına karar veriliyor. Ancak aslında içlerinden biri, diğer herkes hemfikir olduğu için, kendini gizlemek adına aynı oyu veriyor. İçten içe, projeyi devam ettirme arzusuna hala sahip.

Projenin durdurulması üzerine tarikat liderlerinden birine, hapishane yetkilileri ile konuşması görevi veriliyor. Tarikatın bundan sonra hapishaneden hiçbir mâhkum almayacağını, almak isteyen olursa izin verilmemesi ve acilen tarikat liderlerine bu durumun bildirilmesi gerektiğini beyan ediyorlar. Bu şekilde projeyi daha sonradan devam ettirmek isteyen biri olursa, hapishanedeki kaynaklardan faydalanamayacağını garantilemiş oluyorlar.

**Tarikat Liderleri:** Tarikat liderleri, kasabanın yüksek rütbeli işlerinde yer alırken, aynı zamanda da ya belirli bir konuda uzmanlaşmışlar, ya da uzmanlaşma yolunda ilerliyorlardır. Bu şekilde, her biri bu araştırmaların mümkün olabilmesi için güçlerini en ideal, en verimli şekilde birleştirebilmeyi başarıyorlardır. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter, tarikatta istihbarat alanında uzmanlaşmış olan kişi olabilir. Böylece diğerlerini sorgulamak konusunda liderlik yapabiliriz, çünkü zaten bizim işimiz bilgiye ulaşmak.

**Oyun Başlangıcı:** Projenin durdurulmasının üstünden birkaç yıl geçiyor. Kasabada bir insan, büyü araştırmalarına devam edilmesi amacıyla kurban ediliyor. Yedi tarikat liderinden bir tanesi, bu sırada kasabada ve kurban edilen insandan haberdar oluyor. Bu durum onu endişelendiriyor. Tarikattan herhangi biri, bu insanı kurban etmiş olabilir. Tarikat liderlerine bir mektup gönderiyor ve hepsini belirli bir mekanda, belirli bir tarihte buluşmak için davet ediyor. Tarikat lideri, diğer liderlerden şüphelenmiyor, kasabadaki birinin liderlerin kararına karşı gelerek bu suçu işlediğine inanıyor. Fakat mektuplar gönderildikten sonra, bir tarikat lideri eve gelip onu öldürüyor (Bu noktada evdeki tarikat lideri öyle bir yöntemle ölmüş olmalı ki, bunu sadece bir tarikat liderinin yapabileceği vurgulanabilsin. Sadece tarikat liderlerinin erişimi olan bir şey aracılığıyla ölmüş veya üstünde bulunmuş olabilir). Tarikat lideri öldükten kısa bir süre sonra katil, başka liderlerin de kasabaya ulaştığını öğreniyor; bu sebeple ceseti yok edecek vakti bulamıyor. Ama kendisini evde yakalarlarsa da onun yaptığından şüphelenecekler. Bu sebeple evden kaçıyor (belki pencereden falan kaçmış olabilir) ve sanki dışardan gelmiş gibi başka bir saatte olay mahaline geliyor.

Londra’daki tarikatın eski istihbarat lideri (ana karakterimiz), son yıllarda projenin birileri tarafından hala devam ettirildiğine dair ipuçlarını araştırmaktaydı. Özellikle son zamanlarda neredeyse emin gibiydi, geriye kalan tek şey bir kurban verilmesiydi. Eline mektup geldiği zaman, projenin hala devam ettirildiğine emin olmuş oluyor ve mektubu okuduğu zaman projeyi devam ettiren kişinin de kim olduğunu tahmin ediyor. Londra’daki gizli bir büyü marketine uğruyor. Satıcıdan ruhu yok edebilecek bir silah ve mermi istiyor. Satıcı, ona bir silah ve tek bir mermi veriyor. Bu mermi, silah bir kez hedefine kitlendiği zaman asla hedefini şaşırmıyor ve hedefinin ruhunu yok ediyor. Ancak bir yan etkisi var. Bu silah, çok kudretli bir güce sahip olduğu için, bir denge alışverişi (trade-off) olarak, silahı satın alan kişiye vurmak istediği kişiyi ve neden vurmak istediğini unutturuyor. Bu şekilde gücün dengesi sağlanmış oluyor. Silahı alan kişi, ancak o kişiyi neden vurmak istediğini tekrar keşfedebilirse silah anlamlı hale gelecek. İstihbarat lideri, bedeli kabul ediyor ve silahı alıyor. Ardından kasabaya, mektupta bahsedilen eve gidiyor. İçeride bütün liderler bulunuyor, biz son gelen olmuş oluyoruz. Ana karakter veya oradan herhangi biri evin kapılarını kilitliyor ve olay çözülmeden önce kimsenin evden ayrılamayacağını ilan ediyor. Böylece tartışmalar başlıyor.