Äventyr?

Äventyrets uppläggning är av ett snitt som inte är så vanligt, det liknar mer ett litet stycke beskriven kampanj värld där spelarna kan vandra omkring och ta del av de olika händelserna som pågår under ytan, upptäcka de olika intriger som de olika beskrivna personerna har förutsatt sig att göra. Du som spelledare eller guide i Glowing Skulls kvarter är välkommen att utveckla de olika personernas mål tankar och göromål, men akta dig -det blir lätt ohanterligt. Minsta små sak kan leda till gängkrig något som du ska akta dig för att utlösa.

Det är för att ge en helhets bild av "äventyret" som jag skriver det här. Det finns **3** olika fraktioner som är aktiva intrigenter, förutom spelarna; **Glowing Skulls** med ledaren Criss i spetsen som är gänget som "äger" kvarteret d.v.s. säljer knark och bedriver beskyddar verksamhet. De är dock inte ensamma om knark försäljningen, den större delen sköts faktiskt av **Diablo och hans underhuggare**, det är som sådana som spelarna agerar. Diablo och Glowing Skulls befinner sig i ett ständigt gräl men än så länge har ett krig undvikits. **Polisen** har inte någon station i kvarteret men finns som ett ständigt oros moment genom intrigen speciellt med tanke på deras plötsliga hård satsning på kvarteret de senaste dagarna. Denna beror förstås inte på någon ny socialpolitik utan på de indikationer polisen fått om att en efterlyst hitman befinner sig i området. Självfallet befinner han sig där, Craig Lipot 2000-talets tursamaste, dyraste, framgångsrikaste och mest jagade lönnmördare. Den här gången har han dock hamnat i klistret och blivit tvungen att söka sig till ett säkert gömställe för en tid, men tyvärr är det alltid svårt att hitta kompetent hjälp när man är jagad, så nu har han hamnat hos Glowing Skulls som är i stort behov av pengar p.g.a. ledaren Criss maktbegär.
Härtill finns ett antal enskilda personer beskrivna; områdets fixare Cody Gates och Mark Wimbish, bookmakers, Craig Lipot - lönnmördaren, ett par tjallare m.fl.

Händelser och intriger beskrivs separat med detaljer men finns sammanställda som en tidslinje för överskådlighetens skull.

Scenariot börjar med att spelarna, just i stånd att klara av en knarkaffär åt Diablo, märker att polisen är på väg att storma huset de befinner sig i. Snabbt som attan spolas 1,5 kilo kokain ner i toaletten och spelarna beger sig från lägenheten via trappan och bakvägen ut i natten. Det är först här som spelarna får börja agera, låt dem gärna tro att de är jagade en stund...
Det är sedan tänkt att spelarna, rädda för att drabbas av Diablos hämnd för det bort slarvade knarket, skall försöka skaffa fram 1,5 kg kokain, och det fort. Spelledaren bör påpeka för spelarna att Diablo inte förlåter en sådan förlust om spelarna själva inte fattar detta. Hur spelarna sedan skall gå tillväga av gör de själva: det finns flera alternativ; man kan t.ex. kontakta de fixare som inte arbetar för Diablo eftersom dessa genast kommer att känna igen spelarna. Man kan oxå försöka stjäla från konkurrenterna, låt spelarna fundera ett tag. OBS! Vincent Williams kommer inte att kunna få tag på något knark via Interpol!
Varje spelare bör dessutom ha en vilja att uträtta något eller hjälpa någon att uträtta det.
Vincent Williams bör vilja spana på Al Powell, medan Joseph Grant bör vilja ta reda på vem som dödade Teo Wilson, och straffa denne. Lycka Till!

P.S. Det finns inget slut på det här scenariot, låt spelarna hålla på tills de dör och skulle du få tråkigt så kan du alltid kasta på dem något roligt, t.ex. uppdraget att döda Criss. D.S.

Händelser i tiden

Nära på Säkra händelser

Dag 1: Kvällen runt 22.15:
Rollpersonerna flydde precis från <huset> där de höll på att göra upp en knark affär åt Diablo, när polisen gjorde en razzia.

Dag 1: Kvällen/Natten runt 23.30:
Shaq kommer för att leverera en väska pengar till familjen Powell.

Dag 2: Eftermiddag runt 15.30:
Marco blir uppringd (om det går) och ombedd att komma till Diablo med knarket. Om de inte kommer med någon bortförklaring är de jagade av Diablos gangsters inom en timme.

Dag 2: Kvällen/Natten runt 23.00:
Craig Lipot blir förd till Kemcolfabriken.

Mycket osäkra händelser

Dag 3: Morgon, 10.00
tidsfristen, om spelarna har någon går ut och rollpersonerna är nu eftersökta av Diablos gansters.

Dag 4: Morgon runt 10.00
Om rollpersonerna lämnat tillbaka pengar istället för knark blir de nu kallade till Diablos hus för att få uppdraget att döda Criss.

Allmän information:
En bookie vid namn Teo Wilson har hittats död. Han blev skjuten för omkring 3 dagar sedan. Man kan anta att han haft en del skulder både att betala och att kräva in, men vilka dessa är är nära på omöjligt att ta reda på såvida ingen kan hitta hans antekningsbok, och denna kan antas ha blivit ombesörjd av den som mördade honom eftersom den kan anses som bevis material om teorin om skulder är riktig. Ingen talar gärna om sina affärer med Teo av förståeliga skäl och de andra bookisarna tiger som muren, men ryktet går att många skulder blivit betalda de senaste timmarna.

Rykten:
1. Johnny Murdoch som var skyldig Teo en ansenlig summa pengar knäppte honom.
2. Johnny och de andra som hade skulder till Teo gick ihop och dödade honom.
3. Någon knarkare behövde pengar och dödade honom.
4. Glowing Skulls ledare Criss behövde sina pengar men tappade fattningen , igen.
5. Teo var skyldig maffian en hel massa pengar och den som har affärer med maffian blir aldrig långvarig.
6. Diablo dödade Teo för att trycka på några betalningar.
7. Det är en aktion utförd av regeringen för att rensa upp det här området, kanske för att bygga någon ny skyskrapa.
8. Teo blev dödad av Glowing Skulls för att få de andra att betala beskydd.

Sanningen: Teo blev personligen omhändertagen av Criss, Glowing Skulls ledare, eftersom han inte kunnat hålla den tids frist som utsatts för betalningen. Detta delvis för att statuera ett exempel men mestadels för att Criss ännu en gång misslyckats med att besinna sig efter att inte ha blivit åt lyd. Alla i Glowing Skulls vet om det här men berättar bara om de hotas till livet.
Teos lilla bok i vilken han skrivit upp alla bud och skulder föll ur hans ficka när gängarna från G.S. skulle dumpa honom i skogspartiet. Den hittades nästa dag av barnen som leker i lekparken intill skogspartiet. Boken utgör numera taket till ett litet sandhus i sandlådan. I bokenstår om en del små skulder till och från diverse människor. Jonny Murdoch har en ansenlig skuld på 100000 CFD. Det står oxå: 50000 Criss måndag 20.30.

Allmän information:
De senaste dagarna har polisen varit mycket aktiv i det här kvarteret. De har börjat patrullera gatorna i området igen, något som de slutade med för 4 år sedan. Dessutom har de gjort en del mindre tillslag, mest mot G.S.

Rykten:
1. Teo var bekant med en snut som nu använder statens resurser för att sätta dit mördaren.
2. Myndigheterna håller på att rensa upp i det här området, de kanske skall använda marken till en skyskrapa.
3. Någon megacorp tänker investera pengar i det här området och har förmått polisen att rensa upp.
4. Någon förrymd brottsling av stora mått gömmer sig i området.
5. Maffian har mutat polisen för att utplåna G.S. eftersom de råkat döda någon maffioso.
6. Polisen har slumpvis valt ut ett kvarter att jävlas med.
7. Det vita samhället försöker utplåna de svarta individerna, det är regeringen, DE och alla megacorpar.
8. Polisen har fått nog av G.S.

Sanningen:
Craig Lipot, en mycket eftersökt lönnmördare gömmer sig hos G.S. Han är eftersökt på många platser i världen och på det senaste jobbet sket det sig rejält, därför måste han nu gömma sig. Tyvärr har polisen fått upp spåren efter honom och har dragit igång en jakt på honom, en jakt som kommer visa sig något oläglig för våra spelare. Alla i Glowing Skulls vet om det här men berättar bara om de hotas till livet.

Vapenfakta:

Pistoler:	**räckvidd**	**skada**	**antal skott**		
Colt Python	5/50/110/180	ob4T6+1	6		
H&K 100z	10/50/80/150	ob4T6+1	18		
Browning AP.45	5/30/60/120	ob3T6	7		
Walter PPK	5/25/50/100	ob1T6+3	6		
Glock 29	10/60/110/180	ob2T6+1	18		
S&W SR765	5/35/80/150	ob1T6+2	8		
Luger LP-10	5/35/85/140	ob2T6+1	12		
H&K P8M8	5/30/60/140	ob5T6	8		
K-pist	**räckvidd**	**skada**	**antal skott**	**eldhastighet**	**rekyl**
Ingram M12	5/25/60/120	ob2T6+1	32	12	1
Uzi	5/40/75/150	ob2T6+1	32	12	1
Hagelgevär:	**räckvidd:**	**skada per avstånd**		**magasin**	
Urbanpolice	5/10/25/50	6T6/5T6/3T6+2/1T6+3		7	

Diablo är högsta hönset inom droghandeln i kvarteret. Det är för honom som spelarna jobbar och alltså hans knark dom har bort i början. Han är ingen "snäll" person och ger sällan några andra chanser, han har blivit blåst en gång för mycket för att hålla på med sånt. Han är fördomsfull och noggrann, inga oigentliheter kommer förbi honom. Han har ett flertal underhuggare som är tillgivna så länge han betalar mest för deras tjänster; d.v.s. vissa skulle lätt kunna döda honom om de såg det som en hållbar chans att ta över och bli "BOSS". Diablo eller snarare någon av de lägre på stegen kommer att ringa Marco om de inte har hört av sig på eftermiddagen dag 2 och fråga vad som hänt eftersom de inte kommit tillbaka. Kan de inte ge någon trovärdig anledning så beordras de att genast infinna sig i Diablos hus. (Spelarna bör förstå att ingen förlåtelse är att vänta.) De kan om de försöker förhandla sig till en tidsfrist fram till nästa morgon. Därefter kommer inga ursäkter att godtagas.

- Om de inte infinner sig inom utsatt tid kommer de att "efterlysas" och alla som jobbar för Diablo kommer att leta efter dem, deras lägenheter kommer undersökas i slumpvis ordning, av tre till fyra man, dessa kommer om de kan att försöka förhöra dem om vart de gjort av knarket eller pengarna, men om de inte får möjlighet att prata så kommer de att skjuta tillbaka och fly om de hamnar i underläge.
- Om de åker tillbaka till Diablos hus utan knark eller pengar kommer Diablo och sex underhuggare att försöka döda dem efter att ha bjudit in dem, helst i garaget, för där grisar man inte ner inredningen så farligt. Om de skulle lyckas fly kommer de att jagas tills de är döda eller Diablo är död, för då kommer maktstrider mellan hans underhuggare utbryta.
- Om de åker tillbaka till Diablos hus med pengar (1000.000 CFD) kommer de att kunna anse sig som degraderade till nästan ingenting, men de kommer åtminstonne att ha livet i behåll. De kommer då att på morgonen av dag 4 (eller senare om nödvändigt) bli beordrade att infinna sig i Diablos hus och där få (självmords)uppdraget att döda Criss, Glowing Skulls ledare, detta kommer att leda till gängkrig men det är en annan historia...

Diablo:

FYS: 13	UTB: 9	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, 174 cm, 83kg,
KOR: 12	SYN: 9	mentalslag: ob4T6		kort svart hår, läderkläder
UTS: 7	HÖR: 12	anfallsfaser: 1, 3		Utrustning: 750000 CFD i
kontanter gömda				
PSY: 15		Förflyttning: 9 m/fas		hemma och en del fickpenar på sig, ID,
				nycklar och liknande.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Kniv	12/11	ob1T6	-	-/-
Ingram M12	13/-	ob2T6+1	32	12/1

Underhuggare:

FYS: 11	UTB: 9	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, ca180 cm, ca80kg,
KOR: 12	SYN: 11	mentalslag: ob3T6		jeans, T-shirt dreadlocks.
UTS: 10	HÖR: 11	anfallsfaser: 1, 3		Utrustning: 750 CFD i
kontanter telefon,				
PSY: 9		Förflyttning: 8 m/fas		nycklar etc.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
S&W	11/-	ob1T6+3	8	-/-

Underhuggare:

FYS: 14	UTB: 8	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, ca180 cm, ca80kg
KOR: 9	SYN: 12	mentalslag: ob3T6		kort svart hår, stora jeans och stor tröja
UTS: 11	HÖR: 10	anfallsfaser: 2, 4		Utrustning: 800 CFD i
kontanter				
PSY: 10		Förflyttning: 8 m/fas		ID, telefon, nycklar och liknande.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Ingram M12	10/-	ob2T6+1	32	12/1

Underhuggare:

FYS: 9	UTB: 7	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, normal byggd
KOR: 14	SYN: 11	mentalslag: ob3T6		annanas frisyr, mörka kläder
UTS: 14	HÖR: 14	anfallsfaser: 1, 3, 4		Utrustning: 50 CFD i kontanter, betalkort:
PSY: 9		Förflyttning: 8 m/fas		2300 CFD, ID, telfon, nycklar och liknande.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Kniv	13/12	ob1T6	-	-/-

AI psykos [tid: när som helst]

Al är en instabil AI och riskerar att löpa amok. Han har åtta psykospoäng från början, men de fungerar inte som vanliga psykospoäng, utan när han fått 12 poäng kommer han att inse att Marco måste ersättas och försöka döda honom. Berätta detta enskilt för RP:en som spelar Al och låt honom planera mordet, men inte allt för länge.
Om Al lyckas döda Marco höjs hans psykospoäng till 14 och alla hans begränsningar släpper. Al kommer att överväldigas av all den information som finns lagrad i hans minne och bli psykotisk. Hans mentala grundegenskaper och alla kunskapsfärdigheter ökar till 25 då hans mjukvarubegränsningar inte kan stå emot trycket längre. Al kommer nu att försöka döda allt biologiskt liv han stöter på. Påminn spelaren om att Al är otroligt smart och kommer att gå systematiskt tillväga.

Al's psykospoäng:	+1 PP närvarande då person dödas
	+1 PP närvarande vid tortyr
	+2 PP dödar någon
	+3 PP torterar någon
	PP = 12: Försöker döda Marco
	PP = 14: Döda allt!

Blåsta [tid: om spelarna kontaktar honom.]

Marco känner en knarklangare från ett annat kvarter vid namn Jason Pike. Om Marco tar kontakt med honom så säger han att han kan fixa 1,5 kg kokain till imorgon kväll. Priset är 1000000 CFD i kontanter, men han går snabbt ner till 800000 CFD om RP:na prutar, men inte lägre. Han säger att han ringer dem imorgon kväll och bestämmer en mötesplats.
Jason Pike ligger jävligt illa till just nu, han är nämligen skyldig några väldigt elaka människor pengar och kommer att försöka blåsa RP:na. Vid affären kommer RP:na att få välja vilken påse med kokain de vill, men Jason fingerfärdig som han är kommer att byta till den enda påse det är kokain i. De andra innehåller bara florsocker. RP:na får totalt ihop 300 g kokain.

Jason ringer upp Marco 18.00 kvällen efter att Marco tog kontakt med honom och säger: The Gap om 20 minuter och lägger sen på. Om rollpersonerna lyckas ta sig dit innan 18.12 hinner de rekognosera lite.

Klockan 18.12 kör en bil in genom de nedrivna dörrarna och Jason stiger ur tillsammans med två biffar: Joe och Tim. I handen håller Jason en attachéväska och Joe och Tim varsin Uzi k-pist.
Kommer RP:na dit senare än 18.12 står Jason, Joe och Tim och väntar på dem.
Det blir en klassisk drogaffär: Har ni pengarna? Har ni grejorna? RP:na får testa kokainet och Jason gör sitt lilla trick och väskorna byter ägare. Jason och hans killar packar sig in i bilen och drar.
Om RP:na försöker blåsa Jason blir det strid.

Jason Pike

FYS: 13	UTB: 9	Chockslag: Ob3T6	Utseende:	Vit man, 25 år, 184 cm, 80 kg, Beige kostym, grön skjorta och siden slips. Svart bakåt kammat hår.
KOR: 14	SYN: 11	Anfallsfaser: 1, 3, 4		
UTS: 12	HÖR: 10		Utrustning:	Martin personell armor: Bål 1T6 (1T4-2), mobiltelefon, 5650 CFD, BoA betalkort
PSY: 13				

Browning AP .45 FV: 12 5-30-60-120m 7 skott Skada: Ob3T6 +2 mag

Joe & Tim

FYS: 15	UTB: 6	Chockslag: Ob4T6	Utseende:	Vit man, 20 år, 180 cm, 80 kg, Jeans och t-shirt
KOR: 12	SYN: 11	Anfallsfaser: 1, 3		
UTS: 11	HÖR: 11		Utrustning:	1400 CFD
PSY: 10				

Uzi FV: 13 5-40-75-150m Eldh: 12 Rekyl: 1 7 skott Skada: Ob3T6 +1 mag

The Gap är ett stort övergivet tvåvånings köpcentrum. De enda som bor i den stora byggnaden är några knarkare och uteliggare. Byggnaden är förfallen och har mist sin forna glans. Väggarna är fulla med klotter och det ligger skräp överallt.

Familjen Powell får besök [tid: DAG 1, ca 23.30]

Sent torsdag kväll då förhoppningsvis Al kommit hem får familjen Powell besök av Shaq, en av book-makern Scott Nelsons torpeder, som har med sig en bag. Bagen innehåller 200000 CFD och är en del av familjen Powells lön. Shaq vet dock inget om detta utan tror att Marvin Powell har vunnit pengarna.
Det som händer är följande: Shaq kommer med bagen och knackar på hos familjen Powell. Han blir insläppt och överlämnar bagen till Marvin och småpratar med honom i ca 5 minuter. Shaq går sen tillbaka till Scott's tillhåll.
Scott är i sin spelhåla i stort sett dygnet runt. Från kl 01.00 till ca 9.00 är bara Scott och en torped där. Från ca 9.00 börjar övrig personal droppa in (2 bartendrar, 2 bookies, Shaq och 1 torped) och de kommer att var där till ca 01.00. Personalen kommer och går men det är alltid minst två torpeder, två bartendrar och två bookies där under öppet tiderna och strax därefter.

Shaq

FYS: 18	UTB: 6	Chockslag: Ob5T6	Utseende:	Svart man, 20 år, 212 cm, 135 kg, svart jeans, blå t-shirt och en svart läderjacka.
KOR: 13	SYN: 14	Anfallsfaser: 1, 3, 4		
UTS: 12	HÖR: 12		Utrustning:	Du Pont Kevlar-B 1T8 (1T4-2), mobiltelefon, 2325 CFD,
PSY: 9				

Uzi FV: 14 5-40-75-150m Eldh: 12 Rekyl: 1 32 skott Skada: Ob3T6 +1 mag
Dolk FV: 17 Ob1T10+2

Shaq är ingen person man vill mucka med, det är ungefär som att gräva sin egen grav. Han är välkänd torped åt Scott Nelson och kan sina saker. Shaq svarar inte på dumma frågor som RP:na inte har att göra med.

Scott Nelson

FYS: 9	UTB: 10	Chockslag: Ob2T6	Utseende:	Svart man, 35 år, 172 cm, 78 kg, svart kostym, vit skjorta, röd fluga.
KOR: 11	SYN: 14	Anfallsfaser: 1, 3		
UTS: 15	HÖR: 9		Utrustning:	mobiltelefon, 7575 CFD, Citi Corp betalkort
PSY: 13				

Glock 29 FV: 8 10-60-110-180m 18 skott Skada: Ob2T6+1

Scott Nelson är sällan ensam utan har oftast Shaq eller någon annan av sina torpeder vid sin sida.
Scott fixar betalningen från Cyberdyne till familjen Powell mot en viss procent. Han kommer att tala om detta om han blir hotad till livet. Den som hotar honom gör bäst i att inte bli igenkänd annars kommer han att få Shaq (om han lever) eller någon av de andra torpederna efter sig.

Torped

FYS: 15	UTB: 6	Chockslag: Ob4T6	Utseende:	Svart man, 20 år, 180 cm, 80 kg, Jeans och t-shirt
KOR: 12	SYN: 11	Anfallsfaser: 1, 3		
UTS: 11	HÖR: 11			
PSY: 10				

Uzi FV: 13 5-40-75-150m Eldh: 12 Rekyl: 1 7 skott Skada: Ob3T6 +1 mag

Biljarden
Etablissemanget som kallas 'biljarden' ligger mitt emellan Diablos område och Glowing Skulls. Det är nära på en fristad, än så länge har ingen skjutits här. Men det är troligtvis bara en tids fråga. Stället drivs av Bobby N dessutom har han fem anställda som jobbar två i taget. Bobby står oftast själv i baren och serverar. Han vet oftast vad som "går ner" men den senaste veckan har varit ett helvete så det har varit svårt att hålla sig ajour. Detta faktum gör Bobby N något irriterad men han tror sig snart komma ifatt på informations fronten.
Bobby N är varken givmild eller snäll och han kräver respekt, annars åker man ut. En del säger att N:et står för Nobody messes with me. Bobby bor i lägenheten ovanför Biljarden.

Bobby N
FYS: 14 KOR: 10 UTS: 8 PSY: 14 UTB: 13 SYN: 11 HÖR: 10
anfallsfaser: 1,3,4 Chockslag: ob4T6 Mentalslag: ob3T6
färdigheter: matlagning: 13 obeväpnad närstrid: 12 pistol 10 Övertala 11 Köpslå 14

OBS!! Bobby har en Walter PPK under bardisken. OBS!!
Walter PPK:
avstånd: 5-25-50-100, 6 skott, skada ob1T6+3

Servitör / Kok
inga speciella färdigheter eller förmågor, inga vapen. Råd: Slå en tärning eller flera.

Enzio "Gamlingen" sitter för det mesta på biljarden och snackar skit, men han vet endel, detta kan han berätta om man bjuder honom på en macka och ställer de rätta frågorna.

Craig Lipot
Utseende: Vit man, normallängd och normal kroppsbyggnad. Mörka kläder: svart och grå skala. Kort mörkbrunt hår och välrakad.
Craig är en mycket skicklig lönnmördare som råkat i problem och blivit tvungen att gömma sig ett tag. Tyvärr så har hans rykte på sätt och vis förekommit honom så han har blivit tvungen att gå under jorden på ett ganska professionellt sätt; nämligen hos gatugänget Glowing Skulls.
Craig har inga som helst planer för framtiden annat än att överleva, han vet att han är jagad och är mycket kapabel att döda dem som försöker stoppa hans liv. Om rollpersonerna skulle råka anfalla t.ex. Kemcol fabriken när Craig befinner sig där kommer de råka på rejäla problem. Visserligen kommer Craig att försöka fly men, han kommer inte att spara på kulor och krut. Dessutom så har han en intern bomb som kommer att brisera om han dör, eller om han väljer att spränga sig själv, men detta är inte alltför troligt, men dock inte omöjligt.

Bomben: Tyrell BLOW-IT basradie 2, skada ob5T6.

Det är Craigs fel att spelarna förlorar knarket i början, men det vet de förstås inte om. Detta därför att det var honom polisen var ute efter, då de stormade huset som spelarna befanns sig i. De kom undan men så gjorde oxå Craig, därefter vandrar han planlöst runt i kvarteret ett par timmar för att hålla sig undan. Chansen att spelarna ser honom är inte stor, men om de oxå drar runt i kvarteret under natten så är chansen för att de träffar på honom 10%. OBS! en vit man hör inte till det vanligaste i de här kvarteren. SL avgör själv hur "mötet" artar sig.
Under natten när Craig vandrar omkring blir han sedd av "White".[se Personer]

Glowing Skulls lokal
Lokalen är två gamla affärs lokaler som man slagit ut väggen emellan (Rum 1). Ovanför lokalerna finns en lägenhet och ett lager utrymme till den ena lokalen. Där dörrar är markerade finns det dörrar som går att stänga men de är inte låsbara. Dörrarna som gå ut, är inte heller låsta, eftersom det alltid är någon i lokalen.

Rumsbeskrivning:
Procent chanser inom parentes anger chansen för gängmedlemmar i rummet, dessa varierar i antal mellan 1 och 20 beroende på rums typ, av gör själv.

1. f.d. affärs eller exponerings yta. Väldigt ostädat, här finns bord och stolar och de lägst rankade i gänget sover här, ibland. Det är väldigt stor chans (90%) att det finns någon i rummet. Det före detta skyltfönstret är ordentligt igenbommat med spånplattor och plankor.
2. f.d. lagerlokal, i rummet finns diverse sovplatser, och rummet tycks inte användas till något annat än att sova i.
3. WC, relativt rena.
4. f.d. personal utrymmen, i rummen står ett par bord och några stolar, det finns oxå några sov platser här. Rummet är ganska välstädat. (40%)
5. Trappa.
6. f.d. lager, nu mer ett kombinerat sov och allrum. Det står diverse packningar längs väggarna, i dessa finns inget av värde, mest kläder. Här är det folk mest hela tiden (75%).
7. En mycket stökig hall.
8. Vardags rum som ser ut att ha blivit sönder festat, senaste städningen skedde för bort åt 3 månader sedan. Relativt stor chans att det sitter några gängmedlemmar och kollar på TV här (50%).
9. Ett fullkomligt nedgrisat kök, med brist på allt möjligt.
10. Sov rum, här bor de viktigaste i gänget, Criss och han närmaste.
11. Klädkammare, full med gammalt skräp, inga mat rester dock.

Kemcolfabriken
Det här är en gammal kemisk industrilokal som dock lades ner för länge sedan. Här gömmer Glowing Skulls sitt knark, men även andra saker. Detta känner nästan bara Glowing Skulls medlemmar till, men för att få någon att avslöja detta måste man hota personen till livet.
Från början av äventyret finns inget annat än knarket och de två vanliga gängmedlemmar där men då Craig Lipot behöver flyttas, skickas han dit efter en vända i olika gängmedlemmars lägenheter. Då ökar oxå antalet gängmedlemmar som sitter vakt till 4 stycken, detta inträffar DAG 2 ca 23.00.

Beskrivning av lokalerna:

1. f.d. reception, ett ostädat rum med väggarna fyllda med 'Skulls' graffiti. Bakom disken står en stol som ibland är bemannad av någon gängmedlem (40% chans före 90% chans efter att Craig anlänt.)
2. f.d. maskinhall, en del maskiner står kvar och rostar. Golvet är täckt av gamla kartonger och plastemballage. I hörnen växer högar av damm. De gamla fönster rutorna är ingen spikade med plankor och kartonger. Ljuset sipprar i genom en del hål i smutsen som täcker takfönstren. Ytterdörrarna, både garagedörren och den vanliga är igen spikade.
3. f.d. arbetsrum/laboratoriemiljö, ett stökigt rum med vitmålade väggar som täcks av 'Skulls' röda grafittit. Bänkar, stolar och skåp välta över ända längs rummets väggar. Vid en av rummets väggar står ett metall skåp och en stabil vit labbänk. I skåpet som är låst med både ett i dörren monterat lås [normalt] och ett hänglås [säkert] med kedja finns en hel mängd knark: 1.7 kg kokain, 1 kg heroin och två påsar med ca 100 tabletter zombie. De yttre dörrarna är låsta med [normala] lås, fast garageporten skramlar och gnisslar något hiskligt när den öppnas.
4. f.d. städskrubb, numera till knähöjd fyllt med snabbmats kartonger och de djur som lever av skiten.
5. f.d. fikarum, numera inget annat än ett skrot upplag, perfekt för att gömma sig i.
6. omklädningsrum, skräpigt och smutsigt, spår av gammalt blod på golvet.
7. f.d. rum för personliga skåp, dessa står uppslitna och tomt gapande längs ena väggen.
8. dusch rum med fungerande duschar! Däremot är det dåligt med varmvatten.
9. f.d. kontor, skrivbordet används för att sova på, i hörnet av rummet ligger pärmar och papper i en hög som oxå liknar en sov plats. Chansen att det finns gängmedlemmar här är STOR, men de sover eller är höga.
10. f.d. kontor, smutsigare än vanligt har säker varit ett sovrum tidigare.
11. f.d. kontor, före Craig: ett rum som nyligen städats upp/ efter Craig: förhållande vis rent rum med en sovsäck mitt på golvet. Om dagen sover Craig här och om natten kollar han på tv i rum 12.
12. f.d. kontor, bord med soffa och tv plus några stolar. Alla gängmedlemmar som inte är någon annanstans sitter här tittar på tv och snackar. Här finns även en balkong.

Personer

Om det står att en person inte vet något om en sak: använd ryktena eller hitta på!

Namn: Bernie **Yrke:**Tjallare
Bernie kan vara lite tjurig (Ni bjuder aldrig hem mig på ficka...) men pratar om han får lite betalt.
han vet, eller tror:

- Vem som dödade Teo vet jag inte men det var inte Jonny Murdoch, han kan inte göra mycket mer än misshandla fruntimmer.
- Polisens senaste aktioner har inte med mordet på Teo att göra, det måste vara något annat i görningen.
- Bobby N's fru vänstrar med Henry Grinnel, om Bobby får reda på detta ligger frugan och Henry illa till.
- Maffian gav upp oss negrer för länge sedan, dom har ingen inblandning i vad som händer här.
- Det är extrapris på choklad i affären.
- Glowing Skulls håller på med något, troligen gömmer de sig för polisen.

Namn: Patric C **Yrke:**Biljardkuse och drogförsäljare
Patric C säljer för Diablo och är alltså vänligt inställd till rollpersonerna. Om de inte är jagade, då kommer han att försöka ringa efter Diablo, men han kommer inte själv att försöka döda dem.

Namn: Jonny Murdoch **Yrke:**Suput och spelare
Jonny hade stora skulder till Teo Wilson vilket många visste. Vissa beskyller felaktigt honom för att ha dödat Teo. Det enda han kan berätta är att Teo ville ha minst 50000 för tre dagar sedan men att han inte kunde betala då. Har inget alibi för han söp sig sten full den natten och låg hemma hos sig och sov.

Namn: Enzio **Yrke:**pensionär och tjallare
Enzio "Gamlingen" sitter för det mesta på biljarden och snackar skit, men han vet endel, detta kan han berätta om man bjuder honom på en macka och ställer de rätta frågorna:

- Om Glowin Skulls, de har något i görningen, vad är lite osäker men det har med pengar att göra, med andra ord skulle det inte förvåna mig ifall det var dom som dödade Teo. Kan bero på att eller ha och göra med att dom är jagade av snuten. (Han vet även att de gömmer saker i Kemcolfabriken.)
- Om polisen: de är ute efter Glowing Skulls.
- För tillfället finns det flera som gömmer sig i området, även endel som inte är de dem utger sig för att vara.
- Enzio vet att "White" egentligen heter Charles Howard Bakerich, och berättar gärna om honom "den lilla grabben" som han kommer ihåg honom för 30 år sedan.

Namn: Emrik Johnson **Yrke:**arbetar på bensinmack
Emrik vet inget speciellt , han är lite bakom flötet men han kan mycket om bilar. Använd ryktena!

Namn: Diablo **Yrke:** Knarkgangster
Diablo är på spelarna för att de varit borta så länge med hans knark. Han vet inget speciellt annat än att polisen förstör affärerna för honom och att Criss börjar gå honom på nerverna. Än så länge har han inte brytt sig, men han blir nog glad om någon förklarar vad som hänt för honom.

Namn: Criss **Yrke:**Gängledare för Glowing Skulls
Criss är inte interesserad av att prata med spelarna men kan de få honom i underläge kan de pressa honom på en del: Han vet mycket väl vem som dödade Teo Wilson, det var han själv. Han har dessutom aningar om att polisen letar efter hans undan gömda gäst; Craig Lipot, som han för övrigt vet vart han befinner sig.

Namn: Scott Nelson **Yrke:** Book-maker
Scott vill helst inte avslöja något för spelarna, men kan tvingas till det. Han vet att pengarna till familjen Powell kommer från Cyberdyne, men inte varför. Om Teo Wilsons död har han uppfattningen att någon försökte trycka på några utbetalningar och lyckades, men han är inte intresserad av att prata om detta.

Namn: Shaq **Yrke:** Torped åt Scott
Shaq vill inte svara på några frågor men vet egentligen ingenting, han tror att Marvin Powell har vunnit pengarna som han levererar.

Namn: Jason Pike (även Joe & Tim) **Yrke:** Knarklangare
De vet ingenting om kvarterets inre angelägenheter. Inte ens rykten.

Namn: Craig Lipot **Yrke:** Lönnmördare
Craig kommer troligen inte vara intresserad av att prata med spelarna, dessutom vet han inget mer än att han gömmer sig och att polisen troligen är intresserad av honom.

Namn: Mark Wimbish **Yrke:** Fixare
Vet inte mycket om vad som inträffat förutom att det är dåligt för affärerna. Däremot vet han vart Glowing Skulls brukar han sitt knark: Kemcol fabriken.

Namn: Cody Gates **Yrke:** Fixare
Vet inget om vad som hänt. Däremot kan han berätta att Glowing Skulls köpt mycket vapen på senare tid.

Namn: Marvin & Thelma Powell **Yrke:** Skrothandlare & hemmafru
Det ända de vet är att de adopterade barnen för flera år sedan och att de får betalt via Scott Nelson varje månad, och att de dessutom blev tvungna att infoga sig i en historia om att de var släkt med barnen. Detta får de inte säga för agenturen som de adopterade barnen kom ifrån, men om de hotas av någon avslöjar de vad de vet.

Namn: Ramona Powell **Yrke:** Försäljare
Hon vet inget, hennes minne har blivit ändrat för att passa in i historien, hon var en föräldralös unge från början.

Namn: Janice Grant **Yrke:** Snabbköpskassörska
Rykten! Hon har hört att en vit man smygit omkring, under natten till Dag 2, han är säkert polis!

Namn: Bobby N **Yrke:** Ägare av 'biljarden', även bartender
I denne mans mun florerar åtminstone tre rykten åt gången! och han delar gärna med sig...

Namn: Alex Moose **Yrke:** Informatör, tjallare av högre grad
han har dålig kontakt med det lokalaplanet så han vet inte om vad som rör sig där, men han har hört att en internationell skurk eller en hel liga har något i görningen i South Central! Som om inte detta vore nog så sägs det att en ny drog testas av regeringen någonstans i L.A. (detta är inte sant, och det första var lite överdrivet.) Om spelarna vill veta vart Glowing Skulls har sitt knark tar det en timme och kostar 50.000 CFD. Om de vill kolla upp Jason Pike, eller någon annan så kostar detta 100.000 CFD och tar ca två timmar, om Jason Pike kan de få reda på att han sitter i klistret och är skyldig sin leverantör, som för övrigt vill vara anonym, en hel mängd pengar.

Namn: Sandra Taylor **Yrke:** Prostituerad
Hon har hört olika rykten, men tror bara på ett av dem, välj själv!

Namn: "White" **Yrke:** Uteliggare
"White" är vanligtvis den enda vita människan i det här kvartert. Han är en galen enstöring, som alla vet vem det är, eftersom han är så speciell. Han heter egentligen Charles Howard Bakerich, men det är det inte många som vet. Om man tilltalar honom med hela hans namn så kommer han att lyssa väldigt uppmärksamt och se sig om efter sin mamma, därefter kan man föra ett väldigt normalt samtal med gubben. Om man försöker tala med honom annars kommer han att svamla om allt möjligt, blinka med ögonen, dregla, titta bort utan att lyssna o.s.v. (med andra ord ditt perfekta tillfälle som speledare att retas med rollpersonerna.) White såg Craig när han flydde undan polisen, men vet inte vem det var, bara att det var en vitman. Han såg även när Teo Wilson blev dödad men vet varken vem Teo var eller vem Criss är, han skulle möjligen kunna peka ut dem på bilder eller liknande. Han vet ingenting om vad som händer i övrigt, inte ens rykten.

Namn: Olika **Yrke:** Gängmedlem
Om spelarna skulle börja samtal med någon ifrån Glowing Skulls, skulle de bara få snäsningar till svars men de vet att det var Criss som skjöt Teo Wilson, vart de har sitt knark och att de har en "viting" i Kemcolfabriken.

Namn: Olika **Yrke:** Gangster
Om spelarna pratar med sina egna, Diablos gangsters så hör de rykten av alla de slag.

Namn: Henry Grinnel **Yrke:** Spelare
Vet inget, Han vänstrar inte med Bobby Ns fru.

Glowing Skulls är kvarterets odågor, omkring 35 stycken uttråkade snorungar i åldrarna 13 till 21. Ett ungdoms gäng som vilket annat i en fattig statsdel, år 2051. Glowing Skulls är s.k. *'Bloods'* vilket innebär att de bär röda klädsel detaljer, till skilnad från *'Crips'* som bär blå. De säljer lite knark och bedriver beskyddar verksamhet, skjuter på andra gäng o.s.v. Felet som Criss, gängledaren ser det är att de inte är ensamma om droghandeln i sitt eget kvarter, Diablo en mer organiserad knark-gangster innerhar faktiskt största delen av handeln. Criss vill inte gärna börja kriga med Diablo och hans gangsters inte förrän Glowing Skulls är tillräckligt starka. Därför har han börjat sammla ihop pengar till vapen. Denna girighet gav honom ett kontrakt på att beskydda en lönnmördare på flykt. Lönnmördaren som heter Craig Lipot visade sig vara ett problem eftersom polisen nära på genast fick korn på honom och därmed oxå Glowing Skulls. De senaste dagarna har polisen gjort ett flertal tillslag i området och gjort livet surt för de flesta residenterna i kvarteret. Ingen har undgått att polisen har börjat patrulera området för första gången sedan 2047. Rykten går som löpeldar på gatan. Criss börjar misstänka vad polisen är ute efter men kan inte släppa sin "guldgruva", han har inte tjänat så mycket pengar per år som han nu gör per vecka, trots affärs nedgångarna!

Criss:

FYS: 11	UTB: 7	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, 185 cm, 79kg,
KOR: 13	SYN: 13	mentalslag: ob3T6		kort svart hår, läderkläder
UTS: 16	HÖR: 11	anfallsfaser: 1, 3, 4		Utrustning: 3500 CFD, ID, nycklar
PSY: 13		Förflyttning: 9 m/fas		
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Kniv	14/13	ob1T6	-	-/-
S&W	13/-	ob1T6+3	8	-/-

Gängmedlem:

FYS: 14	UTB: 6	chockslag: ob4T6		utseende: Färgad man, ca190 cm, ca 85kg,
KOR: 9	SYN: 12	mentalslag: ob2T6		jeans, T-shirt dreadlocks.
UTS: 12	HÖR: 8	anfallsfaser: 2, 4		Utrustning: 250 CFD i kontanter nycklar etc.
PSY: 9		Förflyttning: 8 m/fas		
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Baseballträ	12/12	2T4+1	-	-/-

Gängmedlem:

FYS: 9	UTB: 8	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, ca180 cm, ca80kg
KOR: 10	SYN: 12	mentalslag: ob3T6		långt svart hår, stora jeans och stor tröja
UTS: 11	HÖR: 10	anfallsfaser: 1, 3		Utrustning: 300 CFD i
kontanter				
PSY: 12		Förflyttning: 8 m/fas		ID, nycklar och liknande.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Glock 29	10/-	2T6+1	18	-/-

Gängmedlem:

FYS: 11	UTB: 9	chockslag: ob2T6		utseende: Färgad man, normal byggd
KOR: 14	SYN: 7	mentalslag: ob3T6		flätor, mörka säckiga kläder
UTS: 12	HÖR: 11	anfallsfaser: 1, 3, 4		Utrustning: 150 CFD i kontanter, betalkort:
PSY: 11		Förflyttning: 8 m/fas		5040 CFD, ID, nycklar och liknande.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Uzi	10/-	2T6+1	32	12/1

Gängmedlem:

FYS: 10	UTB: 8	chockslag: ob3T6		utseende: Färgad man, ca170 cm, ca60kg
KOR: 11	SYN: 11	mentalslag: ob3T6		inget hår, stora jeans och T-shirt
UTS: 7	HÖR: 11	anfallsfaser: 1, 3		Utrustning: 163 CFD i kontanter
PSY: 13		Förflyttning: 8 m/fas		ID, nycklar och liknande.
Vapen:	TRF/PAR	skada	skott	auto/rekyl
Dolk	10/9	1T10	-	-/-

Namn: Cody Gates **Yrke:** Fixare, hälare
FYS: 15 KOR: 8 UTS: 11 PSY: 12 UTB: 8 SYN: 11 HÖR: 10
chockslag ob5T6 psykosslag ob3T6 anfallsfaser: 1,3
Cody är omkring 185 cm lång, kraftigt byggd, högerhänt och har slät rakat huvud och bruna ögon. Han kan ordna det mesta i vapen väg om han får lite tid på sig och man kan betala. Cody opererar från en etta med kokvrå där han förvarar sina saker men även andras. Cody handlar med alla och har till och med goda kontakter med andra gäng och yakuzan. Han är fördoms fri mot organisationer men behandlar alla med samma skepsis, även trogna kunder måste kunna visa upp en kreditsäkerhet. Priset om det är angivet är inte förhandlingsbart. Ej angivet= hitta på. OBS!Han skall inte kunna fixa fler vapen! Eller kokain.

Relevanta färdigheter:	
Agera 6	Debatt 12
Dra vapen 12	Ducka 10
Köpslå 14	Muta 14
Närstrid 13	Pistol 13
Värdering 12	Övertala 13
Elektronik 9	Mekanik 12
Dyrkalås 5	Datateknink 7
Undrevärlden 15	

Tillgångar;
på sig:
15600 CFD kontanter
Betalkort 250000 CFD
körkort
2 st guldkjedjor
5st guldringar
1 herrarmbandsur
mobiltelefon med bild
Stillett
Browning AP.45 i axelhölster, ett magasin
hemma:
Ett parti microdatorer (15+1T6st)
5000 tuggumipaket i olika smaker
20 st paket oskrivna CD-skivor med 500 i varje.
De flesta & vanligaste sorters knark i mindre mängder (<1 kg, ofta mycket mindre,)
OBS!! 0,2kg kokain (140000 CFD) OBS!!
Ingram M12, ett magasin (15000 CFD)
Glock 29, två magasin (8000 CFD)
S&W SR765, ett magasin (8500 CFD)
m.m. (o.b.s. inga relevanta saker, inga fler vapen!)

Namn: Mark Wimbish **Yrke:** Fixare, hälare
FYS: 10 KOR: 12 UTS: 14 PSY: 15 UTB: 9 SYN: 13 HÖR: 9
chockslag ob3T6 psykosslag ob4T6 anfallsfaser: 1, 3
Mark är omkring 180 cm lång, normal byggd, högerhänt och har kort krulligt hår och bruna ögon. Han kan ordna det mesta bara man kan betala. Mark håller till i ett dubbel garage där han förvarar sina saker. Mark är affärs beroende av Diablo men har oxå handlat med medlemmar från Glowing Skulls, även om han inte har mycket till övers för det gänget. Priset om det är angivet är inte förhandlingsbart. Ej angivet= hitta på.
OBS!Han skall inte kunna fixa fler vapen! Eller kokain.

Relevanta färdigheter:	
Agera 10	Debatt 12
Dra vapen 9	Ducka 8
Köpslå 15	Muta 13
Närstrid 9	Pistol 8
Värdering 14	Övertala 14
Elektronik 12	Mekanik 13
Dyrkalås 13	Datateknink 10
Undrevärlden 16	

Tillgångar;
på sig:
30000 CFD kontanter
Betalkort 50000 CFD
körkort
3 st ID-kort
3st guldringar
3 herrarmbandsur
2 damarmbandsur
mobiltelefon med bild
mobiltelefon utan
Stillett
Luger LP-10 med 1 mag. i axelhölster
i garaget:
Ett parti microvågsugnar (20-1T6st)
500 videoband
225 st paket "brownies"
en komplett simstim utrustning
De flesta & vanligaste sorters knark i mindre mängder (<1 kg, ofta mycket mindre)
OBS!! 0,3 kg kokain (210000 CFD) OBS!!
Winchester Urbanpolice + 1 låda hagel, 50 st. (14000 CFD)
bilen (laglig)
m.m. (o.b.s. inga relevanta saker, inga fler vapen!)
i annat garage:
2st falsk registrerade bilar

Personer

Namn: Patric C **Yrke:**Biljardkuse och drogförsäljare åt Diablo
Namn: Jonny Murdoch **Yrke:**Suput och spelare, känd förlorare helt enkelt!
Namn: Diablo **Yrke:** Knarkgangster, er boss!
Namn: Criss **Yrke:**Gängledare för Glowing Skulls
Namn: Scott Nelson **Yrke:** Book-maker, med eget ställe
Namn: Marvin & Thelma Powell **Yrke:** Skrothandlare & hemmafru, Als farbror & faster.
Namn: Ramona Powell **Yrke:** Försäljare Als syster
Namn: Janice Grant **Yrke:** Snabbköpskassörska, Marcos & Josephs mamma
Namn: Bobby N **Yrke:** Ägare av 'biljarden', även bartender
Namn: "White" **Yrke:** Uteliggare, känd för att han är vit, och galen
Namn: Michael & Tess Meyers **Yrke:**Nattvakt och Affärsbiträde / Städerska Vernons föräldrar
Namn: Jacob & Maria Vernons syskon.
Namn: Sandra Taylor Vincents tjej
Namn: Henry Grinnel **Yrke:** Spelare

Allmän information:
En bookie vid namn Teo Wilson har hittats död. Han blev skjuten för omkring 3 dagar sedan. Man kan anta att han haft en del skulder både att betala och att kräva in, men vilka dessa är nära på omöjligt att ta reda på såvida ingen kan hitta hans antekningsbok, och denna kan antas ha blivit ombesörjd av den som mördade honom eftersom den kan anses som bevis material om teorin om skulder är riktig. Ingen talar gärna om sina affärer med Teo av förståeliga skäl och de andra bookisarna tiger som muren, men ryktet går att många skulder blivit betalda de senaste timmarna.

De senaste dagarna har polisen varit mycket aktiv i det här kvarteret. De har börjat patrullera gatorna i området igen, något som de slutade med för 4 år sedan. Dessutom har de gjort en del mindre tillslag, mest mot G.S.

Namn: Joseph "Psycho" Grant

FYS 12	
KOR 6	
UTS 9	
PSY 12	
UTB 8	
SYN 11	
HÖR 15	

Skadepoäng:

Blödningstakt:

Chockslag: ob 4T6

Förflyttning: 7 m/fas

Anfallsfaser

1	2	3	4
☐	☒	☐	☐

Psykospoäng:

Mentalslag: ob 3T6

Persondata:

Yrke: gängmedlem
Nationalitet: CFS
Kön: Man
Ålder: 17 år
Född: 5/2 2034
Vikt: 87 kg
Längd: 168 cm
☐ **Höger** ☒ **Vänster**
Skostorlek: 41

Färdigheter:

Agera (UP) 5
Dans (K) 5
Debatt (UP) 5
Dra vapen (K) 8
Ducka (K) 7
Fingerfärdighet (K) 12
Frittfall (K) 5
Förföra (UP) 5
Förhörsteknik (UP) 5
Förstahjälpen (P) 6
Genomsöka (SP) 9
Geografi (U) 5
Gevär (K) 5
Granatpistol (K) 5
Gömma sig (K) 11
Hasardspel (UP) 5
Historia (U) 5
Hoppa (K) 8
Juridik (U) 5
Kamouflage (P) 6
Kasta (K) 6
Klättra (FK) 11
Köpslå (UP) 7
Köra bil (K) 5
Köra båt (K) 5
Köra övr. fordon (K) 5
Ledarskap (UP) 5
Matlagning (P) 6
Muta (UP) 6
Närstrid beväp. (FK) 11
Närstrid obeväp. (FK) 9
Pistol (K) 5
Psykologi (P) 6
Simma (FK) 5
Sjunga (U) 5
Skriva (P) 6
Smyga (K) 11
Strategi (P) 6
Taktik (P) 6
Två vapen (K) 5
Undervisning (P) 6
Undre världen (UP) 13
Värdering (U) 12
Övertalning (UP) 5

Övriga färdigheter:

Elektronik	6
Dyrka	13
Engelska	12
Basic	12

Övrigt:
Nycklar
Guldring i näsan
Dyrkset
Magnetlåsdyrk
C3 Betalkort [1300 CFD]
C3 konto [21700 CFD]
780 CFD

Vapen	trf	par	skada
Knogjärn	11	-	Ob1T6-2

Vapen	trf	par	skada
Baseballträ	12	12	Ob2T4

Cyberrymden:

Däck:
SNA: **REP:** **RAM:**
NSP:
Portar: **Processor:**
Övriga delar:

Mjukvara:

	Minne	FLX	KRF	FV

Pansar:

eldstrid	omrade	närstrid	skott	närstrid	spräng
1	Huvud	1-2			
2-3	Bröst	3-4			
4	H.Arm	5			
5	V.Arm	6			
6	Buk	7-8			
7-8	H.Ben	9			
9-10	V.Ben	10			

Cybertech:

Namn:	pryl:	cell / ar	placering :

Vapen: KORT MEDEL LÅNGT MYCKET L.

REKYL ELDH. SKADA AMMO

Vapen: KORT MEDEL LÅNGT MYCKET L.

REKYL ELDH. SKADA AMMO

Joseph "Psycho" Grant:
Du har bruna ögon , svart kort hår med ljusa slingor. 168 cm, 87 kg. Du klär dig i svart läder, på jackan har du en del nitar. Blå T-shirt visar din tillhörighet till 'Crips'. Du har en ganska karakteristisk guldring i näsan. Du är oförstående och pessimistisk. Ditt mål är att käna pengar.
Bakgrund:
Du föddes för 17 år sedan i South Central i Los Angeles, och har bott där hela ditt liv. Din farsa stack när du föddes och lämnade din mor Janice ensam att ta hand om dig och din bror Marco. Du gick ett par år i skolan innan du hoppade av för gott och började sälja droger tillsammans med din bror och hans polare Vernon. Du råkade snabbt i trubbel med snuten och åkte fast ett par gånger. Polisen är inte direkt kända för sina milda metoder och du åkte på rejält med stryk, men en natt gav du och några andra igen och du är fortfarande eftersökt för de bestialiska morden på två poliser. Du drömmer om att tjäna ihop så mycket pengar att du kan lämna det här träsket, vad du skall göra därefter har du inte klurat ut ännu, men det kommer väl upp något.
Släkt:
Janice Grant: mor 39 år snabbköpskassörska
Marco Grant bror 20 år
Religion: Ateist.
Vänner:
Al Powell är en lite tråkig kille som sällan släpper loss ordentligt. Men han är ganska smart i alla fall. Han flyttade hit för sex år sedan och har hängt ihop med oss sedan dess.

Vincent Williams är helt ny i gänget, kom från BAMA för sex månader sedan. Han har problem med respekten, han är kaxig, trög och fientlig. Han verkar tro att han är någon, här är man ingen förrän man bevisat det, och det har han inte gjort ännu.

Marco Grant är din äldre bror och den som alla ser som ledaren. Lite avundsjuk är du på honom för han verkar vara er mammas favorit men du skulle aldrig drömma om att skada eller svika honom., för han skulle aldrig svika dig.

Vernon Meyers var din brors bästa vän innan Marco gick och blev en "stor fräsare". Nu är ni bästa vänner, ni har känt varandra hur länge som helst, du kommer inte ens ihåg när ni träffades. Ni hänger jämt ihop, för det mesta åker ni i hans bil, den är cool.

Teo Wilson var din bookie och vän, det var han som lärde dig spela på dödsmatcherna, men även på hästar, fotboll och baseball. Nu är han död, jävligt sketet av den som gjorde det, borde få äta kniv i alla hål dom har.

Diablo är brorsans kontakt egentligen, det är hans grejer som ni säljer.

Criss och Glowing Skulls är ena jävla kryp, det är dom som förstör det här kvarteret. Det finns inget man inte kan anklaga dem för. De försöker t.ex. förstöra Diablos och våra affärer genom att sälja själva.

Enzio "gamlingen" sitter alltid i biljarden och berättar gamla historier. Men han ser en del oxå, han är smart och han talar gärna om vad han sett eller hört om man bjuder honom på en stor smörgås och en kopp te. Kallar alltid mig för 'lillmarco'.

Patric C. är den bäste biljardspelaren, han spelar mot alla och vinner stålar så det räcker, men han säljer åt Diablo oxå så han är på vår sida.

minne:
Idag behövde vi inte gå till skolan för Julian och Teo dog igår. De kom visst i vägen när Goamas killar skulle knäppa Toad. Han klarade sig förstås, men det är klart har man så mycket

pengar och brudar som Toad då vill man ju inte dö. Det blev en bra födelsedagspresent att vara ledig, för jag fyller sju år idag, mamma har bakat en kaka, undrar vad jag får för något?

{Ångest}, jag vill inte ha... varför ska jag bry mig, det var hon som började... Morsan kommer att bli ledsen... FAN! Det är väl min ensak, jag ska ändå inte bli någon örfattare, stavning är onödigt. Bara man kan skriva. ... jag skulle inte ha KLART jag skulle, det var lärarsubbans fel, det var hon som började klaga, det ska hon ge fan i! Annars har jag rätt att dra, jag ska inte behöva höra hennes gnäll. Ingen klagar på mig, jag måste få respekt. Och förresten så kan jag ändå inte lära mig det där. Jag går aldrig på någon av hennes lektioner igen!

Namn: Vernon Meyers

FYS 12	
KOR 15	
UTS 14	
PSY 11	
UTB 9	
SYN 8	
HOR 13	

Skadepoäng:

Blödningstakt:

Chockslag: ob 3T6

Förflyttning: 9 m/fas

Anfallsfaser

1	2	3	4
X		X	X

Psykospoäng:

Mentalslag: ob 2T6

Persondata:

Yrke: gängmedlem
Nationalitet: CFS
Kön: Man
Ålder: 19 år
Född: 28/1 2032
Vikt: 86 kg
Längd: 180 cm
☒ **Höger** ☐ **Vänster**
Skostorlek: 44

Färdigheter:

Agera (UP) 6
Dans (K) 8
Debatt (UP) 6
Dra vapen (K) 10
Ducka (K) 11
Fingerfärdighet (K) 12
Frittfall (K) 8
Förföra (UP) 6
Förhörsteknik (UP) 6
Förstahjälpen (P) 6
Genomsöka (SP) 7
Geografi (U) 5
Gevär (K) 8
Granatpistol (K) 8
Gömma sig (K) 12
Hasardspel (UP) 6
Historia (U) 5
Hoppa (K) 13
Juridik (U) 5
Kamouflage (P) 6
Kasta (K) 11
Klättra (FK) 12
Köpslå (UP) 8
Köra bil (K) 15
Köra båt (K) 8
Köra övr. fordon (K) 8
Ledarskap (UP) 6
Matlagning (P) 6
Muta (UP) 8
Närstrid beväp. (FK) 12
Närstrid obeväp. (FK) 9
Pistol (K) 9
Psykologi (P) 6
Simma (FK) 7
Sjunga (U) 5
Skriva (P) 6
Smyga (K) 11
Strategi (P) 6
Taktik (P) 6
Två vapen (K) 8
Undervisning (P) 6
Undre världen (UP) 12
Värdering (U) 5
Övertalning (UP) 8

Övriga färdigheter:

Elektronik	8
Mekanik	14
Engelska	11
Basic	11

Övrigt:
Nycklar
Bilnycklar
Rejält guldarmband
Guldring i h öra
Handskar utan fingrar
BoA betalkort [2700 CFD]
BoA konto [70000 CFD]
2400 CFD

Vapen	trf	par	skada
Nunchaka	12	12	Ob1T6

Vapen	trf	par	skada

Cyberrymden:

Däck:
SNA: **REP:** **RAM:**
NSP:
Portar: **Processor:**
Övriga delar:

Mjukvara:	Minne	FLX	KRF	FV

Pansar:

eldstrid	område	närstrid	skott	närstrid	spräng
1	Huvud	1-2			
2-3	Bröst	3-4			
4	H.Arm	5			
5	V.Arm	6			
6	Buk	7-8			
7-8	H.Ben	9			
9-10	V.Ben	10			

Cybertech:

Namn:	pryl:	cell / ar	placering :

Vapen: KORT MEDEL LÅNGT MYCKET L.

REKYL ELDH. SKADA AMMO

Vapen: KORT MEDEL LÅNGT MYCKET L.

REKYL ELDH. SKADA AMMO

Vernon Meyers:
Du har bruna ögon och kal hjässa. Det tunna skägget löper i en halv taskig skepparkrans runt hakan. 180 cm, 86 kg. Du bär helst vida jeans, blå T-shirt, svart basker och ett par finger lösa handskar. Du bär med stolthet ett guldarmband runt väster handled och en guld ring i vänster öra. Du är lite vresig och oroar dig för det mesta. Men det enda som betyder någonting är dina vänner.
Bakgrund:
Du föddes för 19 år sedan i South Central i L.A. Du har två syskon: Jacob din äldre bror som knegar på ett hamburgerhak och Maria som är 16 och fortfarande går i skolan. Din familj var fattig som de flesta andra i S.C. men de har ansträngt sig för att arbeta hederligt och försörja er. De är muslimer vilket du hela tiden har haft svårigheter att acceptera.
Du har känt Marco och Joseph sedan du var fyra år, och du beundrar de båda bröderna mycket, de är som du alltid velat vara.
Du gick ett par år i skolan men tröttnade ganska fort och hoppade av, avsade dig din religion och fick som följd därav lämna din familj, som du numera inte har mer kontakt med än om du ser någon av dem på gatan, och då brukar ni inte hälsa på varandra. Marco och de andra är din enda familj nu.
Släkt: (med vilka du inte har någon kontakt.)
Michael Meyers: far 42 år, nattvakt på skolan och affärsbiträde i annan stadsdel.
Tess Meyers: mor 40 år, städerska
Jacob Mustafa Meyers: 21 år, hamburgervändare
Maria Hailica Meyers: 16 år, skolungdom
Religion: Ateist

Vänner:
Al Powell: smart kille, sitter på en del information. Men han kan inte förstå att bilen måste hanteras med respekt. Han är relativt ny i gänget, han och hans syster kom från Frisco för 6 år sedan, deras föräldrar blev visst dödade i ett attentat.

Vincent Williams: ny kille i gänget, kom från BAMA för sex månader sedan eller nåt. Kaxig bara för att han kommer från BAMA. Försöker ta din plats som den som står närmast Marco.

Marco Grant: Jävligt cool kille, ledaren, som du känt sedan ni var fyra-fem år. Han och hans bror Joseph är dina bästa vänner, din familj, nästan. Du önskar att ni var bröder.

Joseph Grant: Så shysst kille, han förstår vad det handlar om att leva snabbt, ni förstår varandra. se Marco i övrigt.

Diablo: en polare till Marco, det är han som säljer drogerna i området. Dock har han konkurrens av Criss och Glowing Skulls.

Emrik Johnson: jobbar på bensin macken, hel shysst kille som kan laga bilar till vettiga priser.

Patric C. biljard spelare som Psycho känner. Skarp kille.

Gamlingen på biljarden brukar sitta och jollra om att det var bättre förr, men då och då säger han något intressant.

minnen:
Solen skiner och det är äckligt varmt i luften, så kvavt att man får andas tungt, de gamla andas tungt, mrs Little brukar andas tungt men nu andas hon inte mer, mamma sa att hon var gammal.
Asfalten är het, den har spruckit upp på flera ställen och där växer ogräs, det var länge sedan man lade ny asfalt här, väldigt länge sedan. Det stora grå huset är Kemcolfabriken, där jobbade

pappa förut, nu ska den stängas, det kanske slutar lukta då. Bort från gatan in bland träden över kullen ut till järnvägen. Mamma säger att det är farligt vid järnvägen, här får man inte vara, inte sedan Kilroy försvann, han försvann vid järnvägen, det enda som fanns kvar var hans sko. Nya skor fick jag, mamma sa att de var alldeles för dyra men det var inte hon som betalade.

Det regnar, allt utom hus blir blött och allt inomhus blir fuktigt. Idag började det läcka in genom taket på skolan. Fröken grät, som regnet. Regnet är bra för det tvättar bort lukten från sopporna, men ibland börjar de ruttna istället. Då luktar det mer. Regnet spolar bort blodet från gatorna, men man kan inte vara utomhus det sa de på TV, mamma sa oxå att jag inte fick. Matos, det blir sötpotatispaj idag. Hoppas inte pappa är arg.

Julian och Teo är borta, fröken sa att det var en olyckshändelse. Jag såg när bilen kom. De började bara skjuta på alla längs gatan sedan träffade dom Julian, Teo bara stod där och stirrade då Toad skjöt mot bilen. Då föll Teo omkull. Toad var det som dom skulle döda för det är han som säljer men han klarade sig. Jag visste inte att han hade en pistol, Toad.

Namn: Marco Grant

FYS 11	
KOR 17	
UTS 15	
PSY 16	
UTB 6	
SYN 16	
HÖR 8	

Skadepoäng:

Blödningstakt:

Chockslag: ob 3T6

Förflyttning: 10 m/fas

Anfallsfaser

1	2	3	4
X	X		X

Psykospoäng:

Mentalslag: ob 4T6

Persondata:

Yrke: gängmedlem
Nationalitet: CFS
Kön: Man
Ålder: 20 år
Född: 26/7 2030
Vikt: 83 kg
Längd: 183 cm
☐ **Höger** ☒ **Vänster**
Skostorlek: 46

Färdigheter:

Agera (UP) 8
Dans (K) 9
Debatt (UP) 8
Dra vapen (K) 12
Ducka (K) 11
Fingerfärdighet (K) 9
Frittfall (K) 9
Förföra (UP) 8
Förhörsteknik (UP) 9
Förstahjälpen (P) 8
Genomsöka (SP) 10
Geografi (U) 5
Gevär (K) 9
Granatpistol (K) 9
Gömma sig (K) 12
Hasardspel (UP) 8
Historia (U) 5
Hoppa (K) 11
Juridik (U) 5
Kamouflage (P) 8
Kasta (K) 12
Klättra (FK) 10
Köpslå (UP) 8
Köra bil (K) 9
Köra båt (K) 9
Köra övr. fordon (K) 9
Ledarskap (UP) 12
Matlagning (P) 8
Muta (UP) 8
Närstrid beväp. (FK) 13
Närstrid obeväp. (FK) 11
Pistol (K) 12
Psykologi (P) 8
Simma (FK) 7
Sjunga (U) 5
Skriva (P) 0
Smyga (K) 12
Strategi (P) 8
Taktik (P) 8
Två vapen (K) 9
Undervisning (P) 8
Undre världen (UP) 15
Värdering (U) 5
Övertalning (UP) 11

Övriga färdigheter:

Engelska	16
Basic	16

Övrigt:
Nycklar
Mobiltelefon
Rejält guldarmband
Rejäl guldkedja
Två guldringar i v öra
Två guldringar
C3 betalkort [3250 CFD]
C3 konto [120000 CFD]
5000 CFD
2 snabbladdare Helmantlat

Vapen	trf	par	skada
Butterfly	14	13	Ob1T6

Vapen	trf	par	skada

Cyberrymden:

Däck:
SNA: **REP:** **RAM:**
NSP:
Portar: **Processor:**
Övriga delar:

Mjukvara:

Mjukvara:	Minne	FLX	KRF	FV

Pansar:

eldstrid	område	närstrid	skott	närstrid	spräng
1	Huvud	1-2			
2-3	Bröst	3-4			
4	H.Arm	5			
5	V.Arm	6			
6	Buk	7-8			
7-8	H.Ben	9			
9-10	V.Ben	10			

Cybertech:

Namn:	pryl:	cell / ar	placering :

Vapen:	KORT	MEDEL	LÅNGT	MYCKET L.
Colt Python	5	50	110	180

REKYL	ELDH.	SKADA	AMMO
2	3	Ob4T6+1	6 Helmantlade

Vapen:	KORT	MEDEL	LÅNGT	MYCKET L.

REKYL	ELDH.	SKADA	AMMO

Marco Grant:
Du har bruna ögon, vita dreadlocks till halva ryggen. 183 cm, 83 kg. Du går vanligtvis omkring i svarta MX-plast byxor, blå T-shirt och en svart jeans jacka. Du har ett cirka 9 cm långt ärr på vänster hand efter en kniv. Du har en del guld smycken för att visa din status. Du är våghalsig, men oxå känslosam. Du söker alltjämt spänning.
Bakgrund: Du föddes för 20 år sedan i South Central i Los Angeles, och har blivit kvar där sedan dess.
Din farsa stack när Joseph föddes, och lämnade din morsa Janice ensam med dig och din bror. Du började tidigt med brott, dessa blev bara större och fler med åren då du sökte efter mer och mer spänning. Vid elva års ålder slutade du med skolan eftersom det bara var skit. Å andra sidan lärde du dig aldrig läsa, eftersom du är ordblind. Men du behöver ändå inte läsa då du säljer knark åt Diablo. Under åren har du haft svårt att undvika polisen och du har ett digert polisregister och är efterlyst för en del brott. De verkar alltid gå in med en viss attityd och när du träffar dem, ger de dig aldrig någon chans. De anser alltid dig skyldig från början.
Släkt:
Janice Grant: morsan 39 år snabbköpskassörska
Joseph Grant: bror 17 år
Religion: Ateist.
Vänner:
Al Powell flyttade hit för sex år sedan eftersom hans föräldrar dött, lever hos sin farbror och faster. Han har en söt syster. Han är smart, Al, det är bra att ha honom "med".

Vincent Williams kom till S.C. för ett halv år sedan då hans gamla gäng 'Violators' blivit sönder skjutna. Det måste varit tungt att förlora alla sin 'bröder'. Han är stor och stark, en tillgång när man skall göra ett intryck.

Vernon Meyers en riktigt bra polare, ni har känt varandra sedan ni var hur små som helst. Gnäller lite väl mycket ibland men det är bara att säga åt honom att hålla käften. Han har en hel shysst bil dessutom.

Joseph Grant är din yngre bror som du ibland, men inte ofta måste se efter. Han är väldigt pålitlig, ni skulle aldrig svika varandra.

Diablo är kungen i kvarteret. Han bestämmer nära på allt, det är för honom som ni arbetar. Du hoppas kunna ta hans plats en dag.

Criss, Glowing Skulls ledare är en jävla uppstickare som Diablo nog snart tar hand om. Glowing Skulls är för övrigt ett satans tönt gäng.

Jason Pike en vit kille som inte bor i ditt kvarter, som du träffade för nått år sedan. Han har en del kontakter och kan skaffa droger sa han.

Cody Gates är en något vresig "fixare" han kan ordna det mesta, framförallt skjutjärn. Men det kan kosta och det tar tid ibland.

Mark Wimbish är oxå fixare, han kan ta fram allt möjligt men ibland kan han inte ens producera en enda liten ynka pistol.

Bernie är en kille som pratar för mycket men han vet en del, honom kan man fråga om han är på bra humör.

minnen:
Josef fyller sju idag och Julian och Teo dog igår. Det kan inte bli någon bra födelsedag för honom. Jag hoppas att han inte blir för ledsen. Jag har köpt ett rymdskepp åt honom, ett sådant

som går till mars. Jag tror att han gillar det. Alla är så ledsna och rädda att det ska bli krig igen sen Teo och Julian dog, för det var inte dom som dom försökte döda, det var Toad men han klarade sig.

Det är kallt, cellens väggar är grå och missfärgade, många har ristat olika saker på väggarna men det går inte att läsa ett enda ord. Åkte fast igen, det var när jag spöade Val, jag hade precis fått ner honom på rygg och skulle bara klippa till honom en gång till så att han lät bli att gå på Josef nån mer gång. Då kom vaktmästaren med två poliser. Nu sitter jag här, hoppas inte mamma blir så ledsen.

Namn: Vincent Williams

FYS	15	
KOR	17	
UTS	15	
PSY	13	
UTB	15	
SYN	9	
HOR	9	

Skadepoäng:

Blödningstakt:

Chockslag: ob 4T6

Förflyttning: 11 m/fas

Anfallsfaser

1	2	3	4
☒	☒	☐	☒

Psykospoäng: 7

Mentalslag: ob 3T6

Persondata:

Yrke: gängmedlem
Nationalitet: CFS
Kön: Man
Ålder: 23 år
Född: 12/11 2027
Vikt: 104 kg
Längd: 192 cm
☒ **Höger** ☐ **Vänster**
Skostorlek: 46

Färdigheter:

Agera (UP) 14
Dans (K) 9
Debatt (UP) 7
Dra vapen (K) 13
Ducka (K) 12
Fingerfärdighet (K) 9
Frittfall (K) 9
Förföra (UP) 7
Förhörsteknik (UP) 11
Förstahjälpen (P) 12
Genomsöka (SP) 9
Geografi (U) 10
Gevär (K) 9
Granatpistol (K) 9
Gömma sig (K) 11
Hasardspel (UP) 7
Historia (U) 10
Hoppa (K) 10
Juridik (U) 15
Kamouflage (P) 7
Kasta (K) 12
Klättra (FK) 10
Köpslå (UP) 7
Köra bil (K) 13
Köra båt (K) 9
Köra övr. fordon (K) 9
Ledarskap (UP) 7
Matlagning (P) 7
Muta (UP) 7
Närstrid beväp. (FK) 9
Närstrid obeväp. (FK) 14
Pistol (K) 15
Psykologi (P) 7
Simma (FK) 8
Sjunga (U) 8
Skriva (P) 7
Smyga (K) 9
Strategi (P) 7
Taktik (P) 7
Två vapen (K) 9
Undervisning (P) 7
Undre världen (UP) 13
Värdering (U) 8
Övertalning (UP) 7

Övriga färdigheter:

Samband	7
Spaning	14
Spela Keyboard	16
Spåra	5
Engelska	13
Spanska	11
Basic	13

Övrigt:
ID-kort
Nycklar
Mobiltelefon + Emcodeunit
Två rejäla guldkedjor
Guldring i v öra
Swatch "Silver Dollar" klocka
AmEx betalkort [12500 CFD]
AmEx konto [500000 CFD]
5000 CFD
Körkort
Schweizisk armekniv
1 mag "Black Talon"

Vapen	trf	par	skada

Vapen	trf	par	skada

Cyberrymden: Däck:

SNA: **REP:** **RAM:**
NSP:
Portar: **Processor:**
Övriga delar:

Mjukvara:

	Minne	FLX	KRF	FV

Pansar:

eldstrid	område	närstrid	skott	närstrid	spräng
1	Huvud	1-2			
2-3	Bröst	3-4			
4	H.Arm	5			
5	V.Arm	6			
6	Buk	7-8			
7-8	H.Ben	9			
9-10	V.Ben	10			

Cybertech:

Namn:	pryl:	cell / ar	placering:
Tyrell Watch-It real. uts	Artificiellt ö	3	v öga
Panasonic RV NC-80	Video enhet	200 h	v öga
Tyrell Watch-It-When-Bright	Autoblän.	-	v öga
Minolta AMP	Ljusförstärk.	-	v öga
Franklin Lick'n'Use	Dental styrenhet	-	mun

Vapen:	KORT	MEDEL	LÅNGT	MYCKET L.
H&K 100z	10	50	80	150

REKYL	ELDH.	SKADA	AMMO
1	4	Ob4T6+1	18 "Black Talon" (Frag.)

Vapen:	KORT	MEDEL	LÅNGT	MYCKET L.

REKYL	ELDH.	SKADA	AMMO

Vincent Williams:
Bruna ögon, kort svart hår rakat på ena sidan. 192 cm, 104 kg. Du klär dig i svarta jeans, blåa eller svarta T-shirts och din favorit väst: en svart- och vitrutig stickad historia. Du använder alltid någon av dina tre Microsoft Marauder kepsar. Du bär även två halskjedjor av guld och en ring av samma material i örat. Du är nyfiken och hoppfull. Du är en karriärmänniska.
Bakgrund:
Du heter egentligen Ali Muhammed Farrukh och är interpolagent men uppträder under täckmanteln: 'Vincent Williams'. Du föddes för 23 år sedan i BAMA sprawlen, men växte upp på ett statligt barnhem, du har aldrig träffat dina föräldrar och har ingen aning om vilka dom är. Du känner dig å andra sidan stark nog att klara dig utan dem med Allahs hjälp. På barnhemmet var du bland de lyckligt lottade som lyckades tillförskansa dig en bra grundutbildning, där efter sökte och fick du ett idrotts stipendium för amerikansk fotboll så att du kunde gå på college. Där lyckades du bra och blev till och med draftad (speciell uttagning för am.fotb.spelare) och uppköpt av Microsoft Marauders, men hann aldrig spela för dessa då du ådrog dig en skada i din sista college match. Detta blev slutet på din professionella idrottskarriär.
Efter college sökte du dig till polisen, blev antagen till utbildningen och även rekryterad till Interpols sjunde direktorat. Du vet att du kan nå till toppen med denna karriär, och satsar därför fullt ut på att göra detta. Du befinner dig nu på ditt första uppdrag som "undercover"-agent. Du har lyckats komma in i det lilla gäng som Al Powell är medlem i. Du har hängt ihop med dem i sex månader men ännu inte lyckats komma fram till något. Killen verkar väldigt normal för att inte vara det, men det märks att han är smart.
Släkt: ingen Religion: muslim Hobby: spelar keyboard.
Låtsas Bakgrund:
Namn: Vincent Williams Släkt: ingen
Du kommer från BAMA Sprawlen, du var föräldralös och gick med i gänget Violators. Dessa blev utplånade av Maniacs, ett konkurrerande gäng för ungefär ett år sedan. Du flydde till South Central i L.A.
Vänner:
Al Powell: Ruskigt mänsklig, om du inte visste att "han" var en AI skulle du aldrig tro det. Han är lugn rationell med mycket i skallen, eller var det nu sitter.

Marco Grant: Ledarperson, typisk gängmedlem; kaxig, söker underkastelse och respekt men respekterar inget annat än motivationen som kommer ur en pistol. Otroligt våghalsig, han har för länge sedan överskridit gränsen till dumdristighet. Han är trots allt ganska skarp, men han tycks inte kunna läsa. Han kanske hade blivit någon under andra förhållanden.

Vernon Meyers: Han är en typisk "hang-around", Han är tydligt imponerad av bröderna, vilka verkar blivit hans nya familj sedan han blev utkastad av sin farsa. Alltid tjurig, oroar sig för allt möjligt, speciellt för sin bil.

Joseph "Psycho" Grant: Marcos yngre bror, vilket märks, för de är likadana till sättet men Joseph är snäppet värre. Därtill är han inte hälften så smart som Marco. Killen är omogen och knäpp, helt enkelt. Man får se upp med honom för han hatar poliser.

Sandra Taylor: En söt, gullig och underbar kvinna, som tyvärr blivit tvungen att förnedra sig å det grövsta, hon är prostituerad. Du är totalt förälskad i henne och din kärlek är besvarad, därför har du beslutat dig för att ta henne här ifrån så fort den här operationen är avslutad. Det smärtar dig att se henne leva i denna misär.

Diablo: en drogmonark som efter det här uppdraget inte sitter särskilt säkert. Dock måste det primära uppdraget gå före hans gripande. Det är Marco som håller kontakten med honom och det är hans "varor" som ni bär ut.

Criss: är Diablos konkurrent då han är ledare för kvarterets plåga: Glowing Skulls, ännu ett av dessa dödsföraktande gäng.

Bernie: tjallare, vet allt som rör sig i det här kvarteret. Kan vara lite dryg ibland men har man bara de pengar han begär så brukar det lösa sig.

minnen:
De andra sover. Deras lätta andetag är det enda som stör mörkret omkring dig. Sängen är för varm det går inte att somna. Michael och Adam höll på med något i matsalen idag och vi andra fick inte veta vad det var, jag kanske kan få reda på vad det var i morgon om de fortsätter, då kanske jag får vara med. Det luktar som det brukar lukta i korridorerna här inne i dag, för dom städade när vi var ute, undrar om det är rengöringsmedlet. Jag hörde när miss Lexing och mrs Palmer sa att de borde byta ut rengöringsmedlet, men det gjorde de aldrig.

Bollen, Diegos hand [MOCK] jag har den, vänstersvep, 52:an kommer från höger! blockera med handen [DUNK!] Ha, de stora faller tungt. Den där Linebackern är snabb, ... tar honom med axeln [KRAC, SCHLINK] ... ?Jag står upp? vidare, vidare, snabbare ... bara femton yard kvar, ohotad , jag gör det Touch Down! lycka... 25-21 nu leder vi igen, nu gäller det att sätta extra poängen..

Lukten av liniment och tejp dröjer sig kvar i näsroten, sista matchen före slutspel, kanske den sista matchen den här säsongen. Tänd! Du känner pulsen mot insidan av hjälmen där den sitter åt i tinningen. Varje muskel är redo, du känner hur du darrar. Om några sekunder är det dax, tecken från kickern alla redo, 1.. 2.. 3.. [PUNBTD!] avspark, sätt fart nu fortare, fortare där är bollföraren, två linjemän i mellan, finta Uupps! [KASHAT!!] ...går ner..[BAMM!] gräset inne i hjälmen, [KRECHT] AAAAAAHH! Mitt knä vad hände? Aaaaahh! {Smärta}, det känns inge bra....

Jag borde få bekräftelsen idag, det är nervöst men jag borde bli antagen vid akademin, betygen skall inte vara något problem. Det får inte bli som med fotbollen bara, men jag kommer att klara det här.

Första gången jag såg henne var en regnig natt, när vi som vanligt gled omkring i Vernons bil, kanske tre, fyra månader sedan. Hon stod där, bland de andra och väntade på en upphämtning. Vernon vägrade stanna, han ville inte ha någon av dem i sin jävla bil. Han släppte av mig två kvarter senare, och jag sprang hela vägen tillbaka. När jag kom fram var hon inte kvar och jag var så blöt att det inte märktes att tårar rullade ner för mina kinder, det var kärlek vid första ögon kastet.

Interpol 7:e #CFSLA 73 Operation Fågelskådare
Bakgrund: Det har kommit till Interpols kännedom att en Artificiell Intelligens i en bioförstärkt kropp har placerats i slummen i det centrala Los Angeles. AI:n kallad Cybercircuit skall enligt uppgift genomgå fältförsök för att verifiera dess stabilitet och funktion.
Vår kunskap om Cybercurcuits färdigheter är mycket begränsade. Men att släppa en AI fri är utan sufficient kontroll är olagligt. Cybercircuit kan även befaras vara instabil, vilket kan få oanade följder med i värsta fall flera civila offer. Vi vet att AI:n lever under namnet Al Powell.[se bilaga 1]
Mål:
1. Klargöra vem som står bakom Cybercircuit och skaffa bevis mot denna.
2. Om nödvändigt eliminera Cybercurcuit.
Restriktioner: Du kommer att arbeta helt utan LAPD's kännedom, och endast i yttersta nödfall får dessa kontaktas. Om Cybercircuit skulle löpa amok måste han elimineras med alla tillbuds stående medel. Om du måste kontakta oss skall du lämna meddelande i förutbestämda "postlådor".

Bilaga 1.
William Al Powell SIN: 0301230-125692
Färgad man i 20 årsåldern bruna ögon kort svart hårsvart pipskägg
längd: ~ 180 cm vikt: ~ 70 kg
Föddes på Alembart sjukhuset i San Francisco 2030-12-30.
Mor: Paula Powell SIN: 0040712-125327 +.
Far: William Powell SIN: 0020309-234070 +.

2031-08-07: Al Powell inskriven på Tyrell School for Giftet Children 2031-08-07.

2045-03-05: Paula och William Powell dödade i bombattentat på pendeltåget.

2045-03-21: Al och Ramona Powell adopterade av Marvin (SIN: 0001027-234986) och Thelma Powell (SIN: 0021117-715533). Flyttar till Los Angeles.

Polisregister: -

Marvin Luther Powell (farbror) SIN: 0001027-234986
Maria Thelma Powell (faster, flicknamn: Johnson) SIN: 0021117-715533
Olivia Ramona Powell (syster) SIN: 0250227-125321
Marco Grant (kriminell) SIN-less
Joseph Grant (kriminell) SIN-less
Vernon Meyers (bekant) SIN-less

Namn: Al Powell

FYS 11	
KOR 13	
UTS 11	
PSY 17	
UTB 17	
SYN 15	
HÖR 12	

Skadepoäng:

Blödningstakt:

Chockslag: ob 3T6

Förflyttning: 9 m/fas

Anfallsfaser

1	2	3	4
☒	☐	☒	☒

Psykospoäng: 8

Mentalslag: ob 4T6

Persondata:

Yrke: gängmedlem
Nationalitet: CFS
Kön: Man
Ålder: 20 år
Född: 30/12 2030
Vikt: 70 kg
Längd: 163 cm
☒ **Höger** ☐ **Vänster**
Skostorlek: 39

Färdigheter:

Agera (UP) 7
Dans (K) 7
Debatt (UP) 9
Dra vapen (K) 11
Ducka (K) 12
Fingerfärdighet (K) 9
Frittfall (K) 7
Förföra (UP) 7
Förhörsteknik (UP) 7
Förstahjälpen (P) 9
Genomsöka (SP) 9
Geografi (U) 12
Gevär (K) 7
Granatpistol (K) 7
Gömma sig (K) 11
Hasardspel (UP) 9
Historia (U) 12
Hoppa (K) 12
Juridik (U) 9
Kamouflage (P) 9
Kasta (K) 13
Klättra (FK) 11
Köpslå (UP) 12
Köra bil (K) 10
Köra båt (K) 7
Köra övr. fordon (K) 7
Ledarskap (UP) 7
Matlagning (P) 9
Muta (UP) 9
Närstrid beväp. (FK) 14
Närstrid obeväp. (FK) 12
Pistol (K) 10
Psykologi (P) 10
Simma (FK) 6
Sjunga (U) 6
Skriva (P) 12
Smyga (K) 10
Strategi (P) 9
Taktik (P) 9
Två vapen (K) 7
Undervisning (P) 10
Undre världen (UP) 9
Värdering (U) 11
Övertalning (UP) 9

Övriga färdigheter:

Biologi	7
Datateknik	12
Elektronik	10
Fysik	8
Kemi	7
Programmering	10
Engelska	17
Basic	17

Övrigt:
ID-kort
Nycklar
Mobiltelefon
Zippo "Light my fire"
Kortlek
Rejäl guldkedja
CreditExpress betalkort [9000 CFD]
Citicorp konto [75000 CFD] 2000 CFD

Vapen	trf	par	skada
Dolk	16	15	Ob1T10

Vapen	trf	par	skada

Cyberrymden: Däck:

SNA: **REP:** **RAM:**
NSP:
Portar: **Processor:**
Övriga delar:

Mjukvara:

	Minne	FLX	KRF	FV

Pansar:

eldstrid	område	närstrid	skott	närstrid	spräng
1	Huvud	1-2			
2-3	Bröst	3-4			
4	H.Arm	5			
5	V.Arm	6			
6	Buk	7-8			
7-8	H.Ben	9			
9-10	V.Ben	10			

Cybertech:

Namn:	pryl:	cell / ar	placering :

Vapen: KORT MEDEL LÅNGT MYCKET L.

REKYL ELDH. SKADA AMMO

Vapen: KORT MEDEL LÅNGT MYCKET L.

REKYL ELDH. SKADA AMMO

Al Powell
Du har bruna ögon, svart kort och krulligt hår och svart pipskägg. 183 cm, 70 kg. Du klär dig vanligtvis i citykamo-byxor, blå T-shirt och en svart bandana med vita dödskallar på huvudet. Du bär oxå en guldkjedja runt halsen och solglasögon. Du är nyfiken men lugn. Du söker alltjämt efter kunskap.
Bakgrund:
Du föddes för 20 år sedan i "midtown" San Francisco och levde till att börja med ett alldeles utmärkt liv, i alla fall i jämförelse med det liv du lever nu. Båda dina föräldrar var anställda hos megakorpen Tyrell och ni levde som en lycklig familj i ett välbevakat företagskvarter. När du var fem år gammal klarade du de hårda inträdes kraven för Tyrell School for Gifted Children där du stor trivdes.
Vid 14 års ålder var din doktorsexamen i datorvetenskap och programmerings teknik nästan klar och du förutspåddes en lysande framtid i Tyrell av dina lärare.
Men då vände lyckan: Båda dina föräldrar blev dödade i ett bombdåd i maglevpendeln på väg hem från jobbet och du och din syster Ramona blev adopterade av din farbror och faster. Ni flyttade till Los Angeles och började så småning om pola med Marco, hans brorsa Psycho och Vernon.

Släkt: Marwin Powell, farbror 51 år skrothandlare
Thelma Powell, faster 43 år hemmafru
Ramona Powell, syster 23 år försäljare (SimStim)

Religion: Ateist

Vänner:
Vincent Williams: ganska ny kille, har bara varit med oss i 6 månader, han kom från BAMA där han var med i Violators men dom blev tydligen krossade av Maniacs, det är något som han inte vill säga, men annars är han shysst.

Marco Grant: en ledargestalt, helt klart men frågan är hur länge till, med den impulsiviteten blir man oftast inte långvarig, någon bättre lämpad, mer logisk kanske skulle ta över istället men ett naturligt byte är nog inte så långt borta. Det är han som har bästa kontakten med Diablo. Marco verkar inte vara så upplyst i konsten att läsa, men han blir rasande om man påpekar det.

Vernon Meyers: ganska tjurig, bryr sig bara om sin bil, troligtvis opålitlig i en krissituation, fast han har gjort otroliga saker för oss ibland, men det är inte ofta.

Joseph "Psycho" Grant: Marcos yngre bror passar bra ihop med varann, det märks att dom är bröder, även om Psycho är värre på alla sätt och vis. Den här killen har bra minne endast på ett område; hämnden.

Mark Wimbish: Hälare, han kan skaffa fram en del olika saker om man behöver, men det är inte ofta man kan betala priset.

Alex Moose: Stor fräsare, handlar med information. Har gjort honom några tjänster med hans 'softar' så han är skyldig dig , men inte vidare mycket.

Diablo: kvarterets drogkung även om han inte sitter säker p.g.a. Glowing Skulls. Marco känner honom bäst.

Minnen:

Lukten av köttfärspaj och sorlet från hungriga elever fyller matsalen. Solen syns som en strimma över golvet och strilar in genom ett fönster, där med syns varje damkorn i luften. Varm mat, det var svalare utomhus, värme, varmmat, mat, hunger, hungrig. Äntligen mat!
-Hur mycket vill du ha, då? knarrar mattanten.
-massor... ..mot bordet..
Ångan stiger ur den varma pajen, när du skär upp den första tuggan, gaffeln mot munnen. Aaaahho.. het, HET, dricka, för varmt måste dricka svalt. Man skall inte äta het mat.

Rött, gult och VITT. Solsken i ögonen. Var är jag... i bilen, farbror Marvins bil. Solen avtecknar sig genom smoggen, vilket förvrider statslinjen, de högsta husen verkar försvinna in i intet. Det grå jittret som omgärdar husen får dem att se spöklika ut. Ramonas susande andetag vid min sida, hon sover fortfarande. Luften är varm och nästan kvävande, undrar om Marvins luftbytarsystem har pajat? Veva ner rutan: Ouuu, den stanken var värre... upp med rutan igen, fort..
-Jaså du Al gillar inte vår stad, brummar Marvin från framsätet, jaja jag förstår dig, men du vänjer dig, jag lovar.

Hörde på kemilektionen idag att det nya biologiska rengöringsmedlet inte gick att avläsa i blandning med blod, vid en vanlig polisiär undersökning. Faster har sådant medel, det måste jag prova. Vem skall jag undersöka det på? Grannens hund är lite för nära, men jag skulle kunna testa det på någon lös byracka, om jag doppar en bit kött i medlet och lägger ut, det var en bättre idé. Hhmmm, någon uteliggare skulle förstås kunna hitta köttet, det var förstås en tanke...

Lödröken sticker i näsan. måste hinna klart med det här, inte lång tid kvar, Satan! klumpen blev för stor, det där blir kortis, var är lödsugen? där, [koncentration] ..så ja, nu börjar det arta sig inte stressa, ta det lugnt. Men det måste vara klart inom en halvtimme: skynda på, nej fan den fastnade inte, låt det ta den tid det tar, stressa inte...

Namn: Craig Lipot

FYS 13	
KOR 16	
UTS 11	
PSY 14	
UTB 15	
SYN 12	
HÖR 9	

Skadepoäng:

Blödningstakt:

Chockslag: ob 4T6

Förflyttning: 10 m/fas

Anfallsfaser

1	2	3	4
x	x		x

Psykospoäng: 12

Mentalslag: ob 5T6

Persondata:

Yrke: Lönnmördare
Nationalitet: Europa
Kön: Man
Ålder: 27 år
Född: 2/10 2023
Vikt: 87 kg
Längd: 184 cm
☑ **Höger** ☐ **Vänster**
Skostorlek: 43

Färdigheter:

Agera (UP) 8
Dans (K) 8
Debatt (UP) 6
Dra vapen (K) 15
Ducka (K) 13
Fingerfärdighet (K) 10
Frittfall (K) 12
Förföra (UP) 6
Förhörsteknik (UP) 6
Förstahjälpen (P) 9
Genomsöka (SP) 9
Geografi (U) 10
Gevär (K) 13
Granatpistol (K) 10
Gömma sig (K) 13
Hasardspel (UP) 6
Historia (U) 9
Hoppa (K) 12
Juridik (U) 9
Kamouflage (P) 9
Kasta (K) 12
Klättra (FK) 12
Köpslå (UP) 12
Köra bil (K) 15
Köra båt (K) 10
Köra övr. fordon (K) 9
Ledarskap (UP) 6
Matlagning (P) 7
Muta (UP) 9
Närstrid beväp. (FK) 11
Närstrid obeväp.(FK) 9
Pistol (K) 17
Psykologi (P) 7
Simma (FK) 7
Sjunga (U) 8
Skriva (P) 7
Smyga (K) 13
Strategi (P) 7
Taktik (P) 7
Två vapen (K) 8
Undervisning (P) 7
Undre världen (UP) 14
Värdering (U) 8
Övertalning (UP) 6

Övriga färdigheter:

Spaning	10
Spåra	8
Engelska	14
Basic	8

Övrigt:

ID-kort
falskt ID-kort
Nycklar
Mobiltelefon (för tillfället avstängd)
DuPont Kevlar-B T-shirt
Swatch "Black Label" klocka
AmEx betalkort [225000 CFD]
AmEx konto [500000 Ecu] 3400 CFD
MC45 tårgasgranat
Körkort
2 mag till pistolen
ankelhållare (kniven)

Vapen	trf	par	skada
Kniv	13	11	ob1T8

Vapen	trf	par	skada

Cyberrymden: Däck:

SNA: **REP:** **RAM:**
NSP:
Portar: **Processor:**
Övriga delar:

Mjukvara:

	Minne	FLX	KRF	FV

Pansar:

eldstrid	område	närstrid	skott	närstrid	spräng
1	Huvud	1-2			
2-3	Bröst	3-4	1T8-1	1T4-2	0
4	H.Arm	5			
5	V.Arm	6			
6	Buk	7-8			
7-8	H.Ben	9			
9-10	V.Ben	10			

Cybertech:

Namn:	pryl:	cell / år	placering :
Tyrell Watch-It (real. uts)	Articifiellt ö	3	h öga
Panasonic RV NC-80	Video enhet	200 h	h öga
Tyrell Watch-It-When-Bright	Autoblän.	-	h öga
Minolta AMP	Ljusförstärk.	-	h öga
Tyrell display-it	HUD-disp.	-	h öga
Canon SUPER-RECON	måligenkäning	-	h öga
Tyrell "Connectyourbrain"	NMX/CP	2/3år	bröstkorg
Tyrell BLOW-IT	internbomb	-	bröstkorg

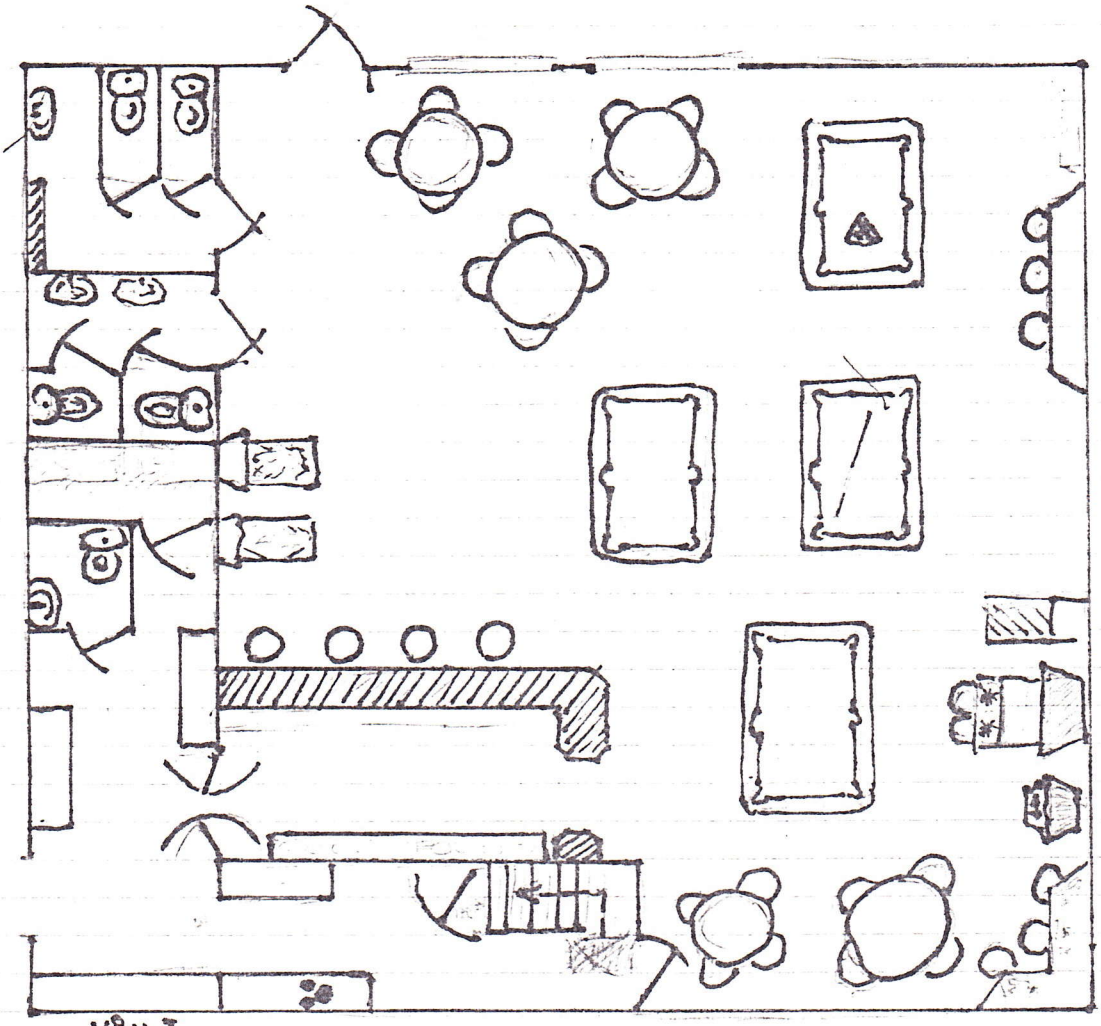
Vapen:	KORT	MEDEL	LÅNGT	MYCKET L.
H&K P8M8	5	30	60	140

REKYL	ELDH.	SKADA	AMMO
-	-	Ob5T6	8

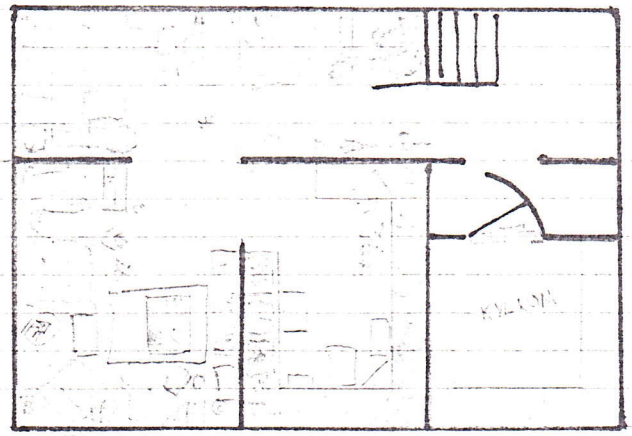
Vapen:	KORT	MEDEL	LÅNGT	MYCKET L.

REKYL	ELDH.	SKADA	AMMO

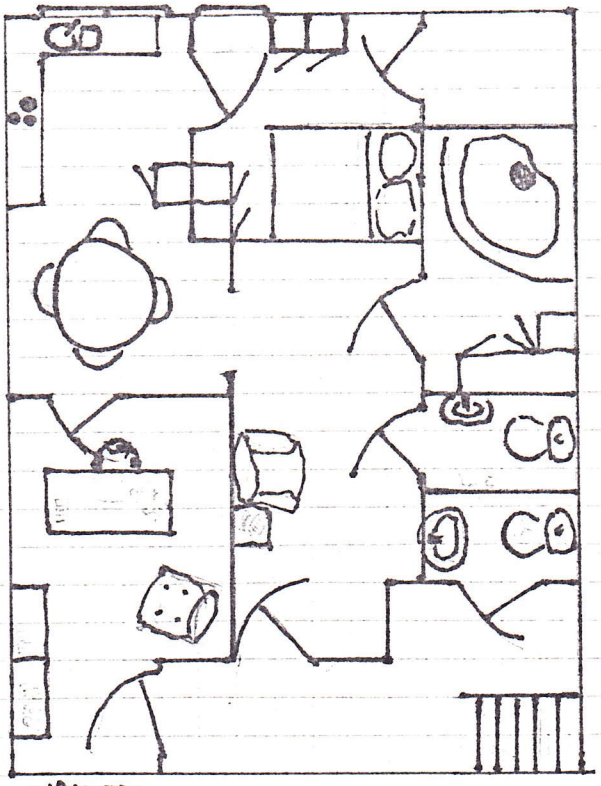
Biljarden



VÅN I

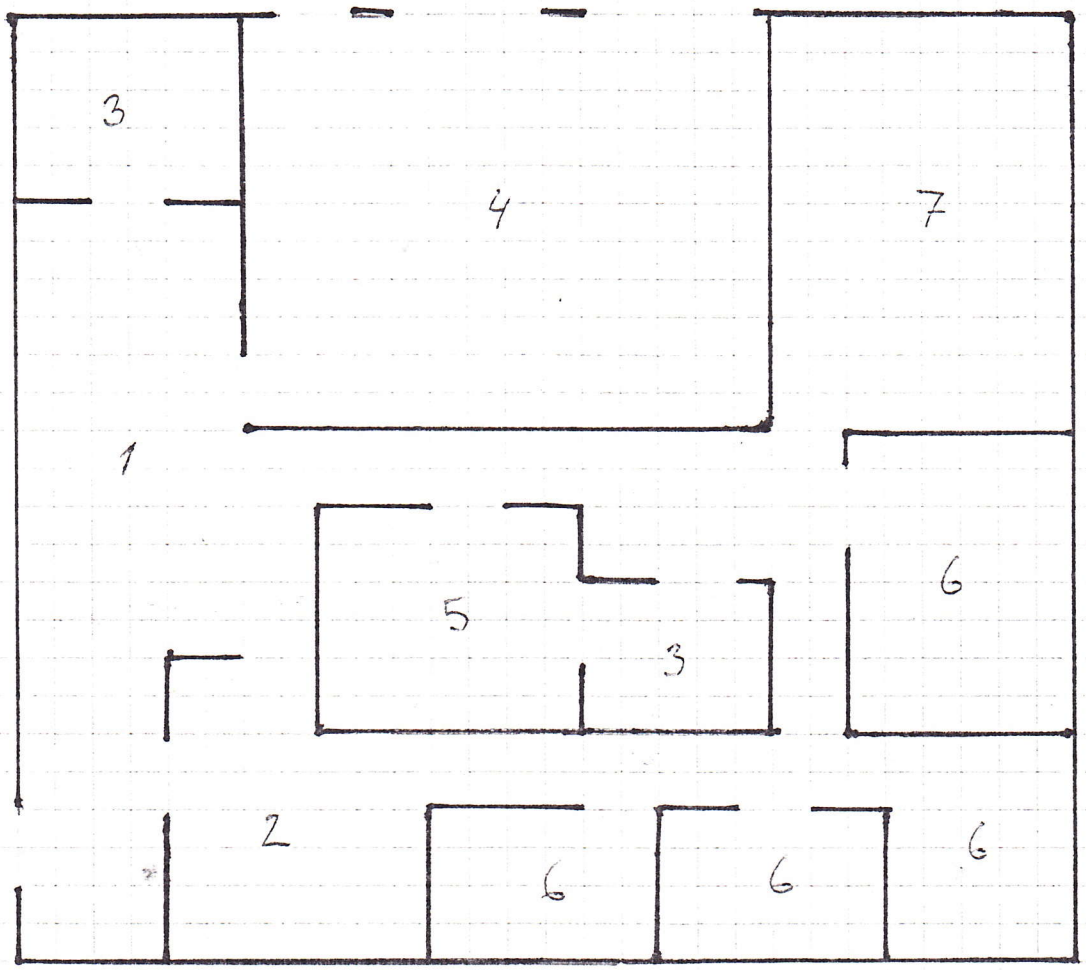


KÄLLARE



VÅN II

Diablos ställe



1 Hall / All rum

2 Kök

3 WC

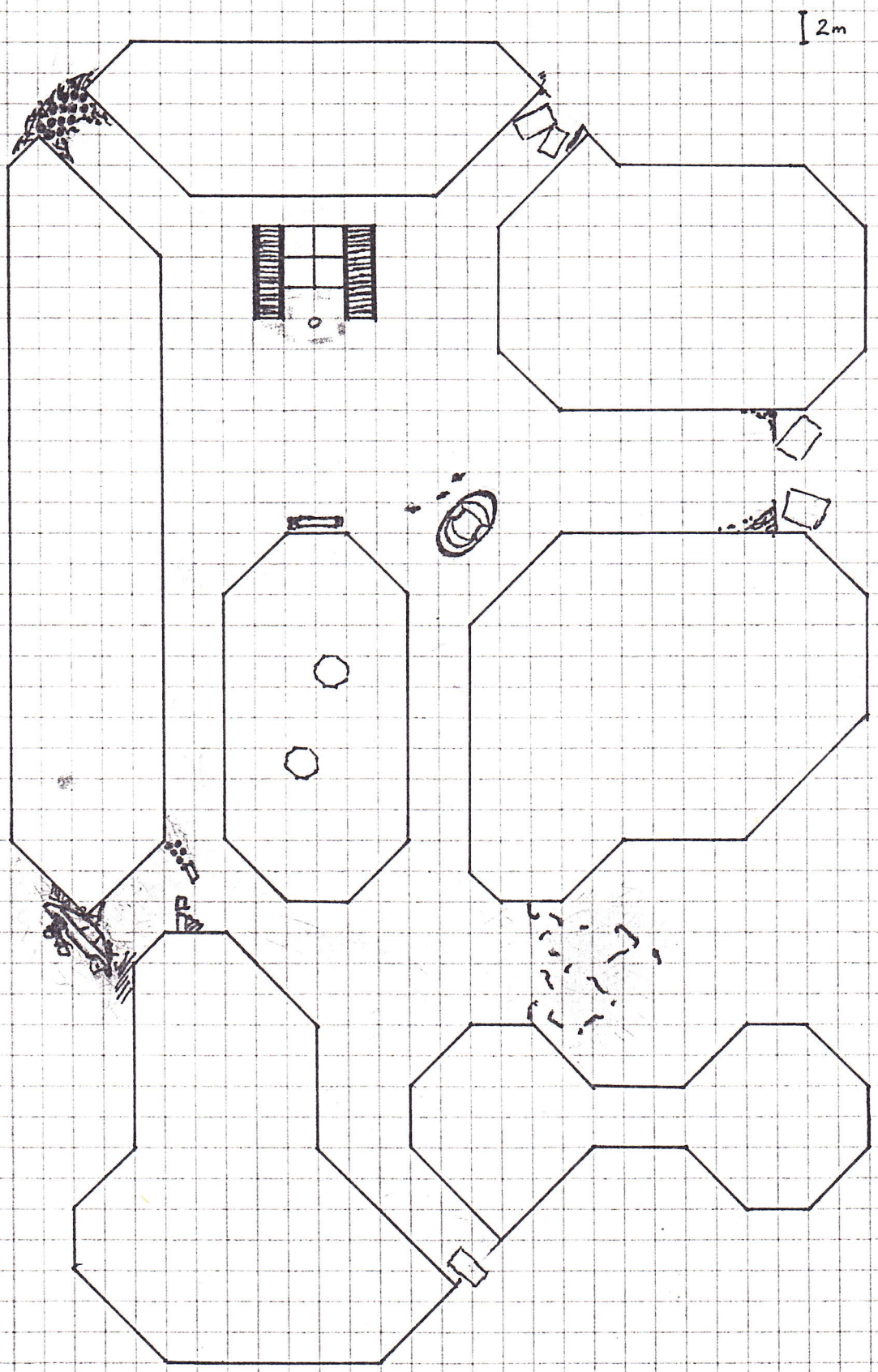
4 Garage för 2 bilar

5 Diablos Sovrum

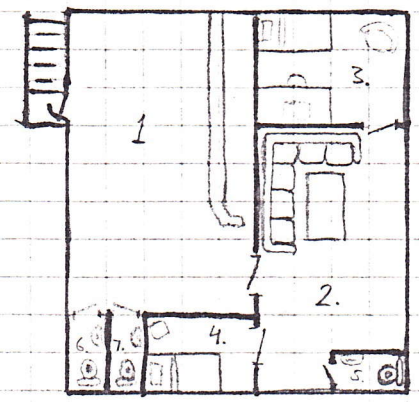
6 Gästrum / rum för livvakter

7 Vardagsrum

The Gap



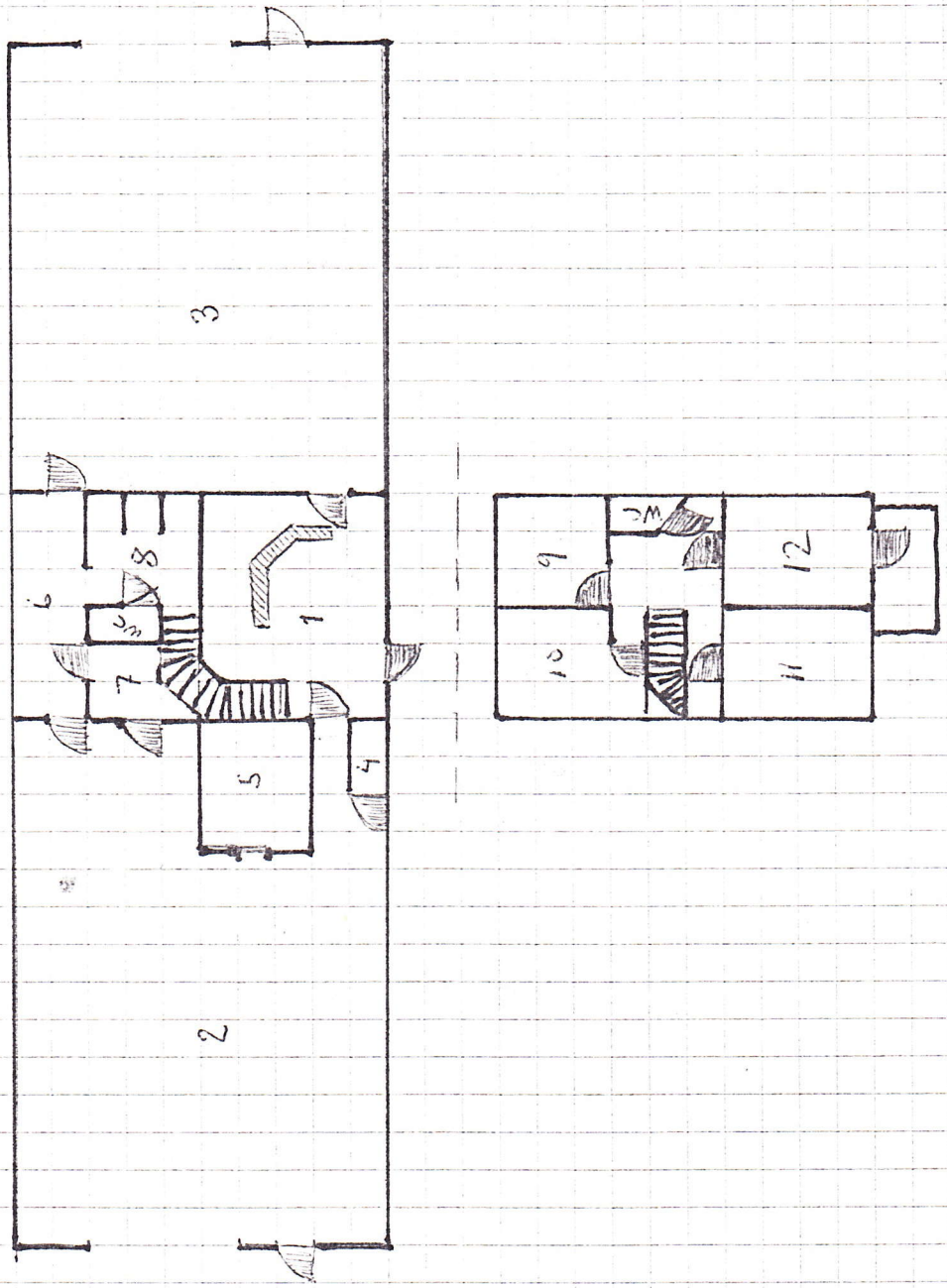
Scott's ställe



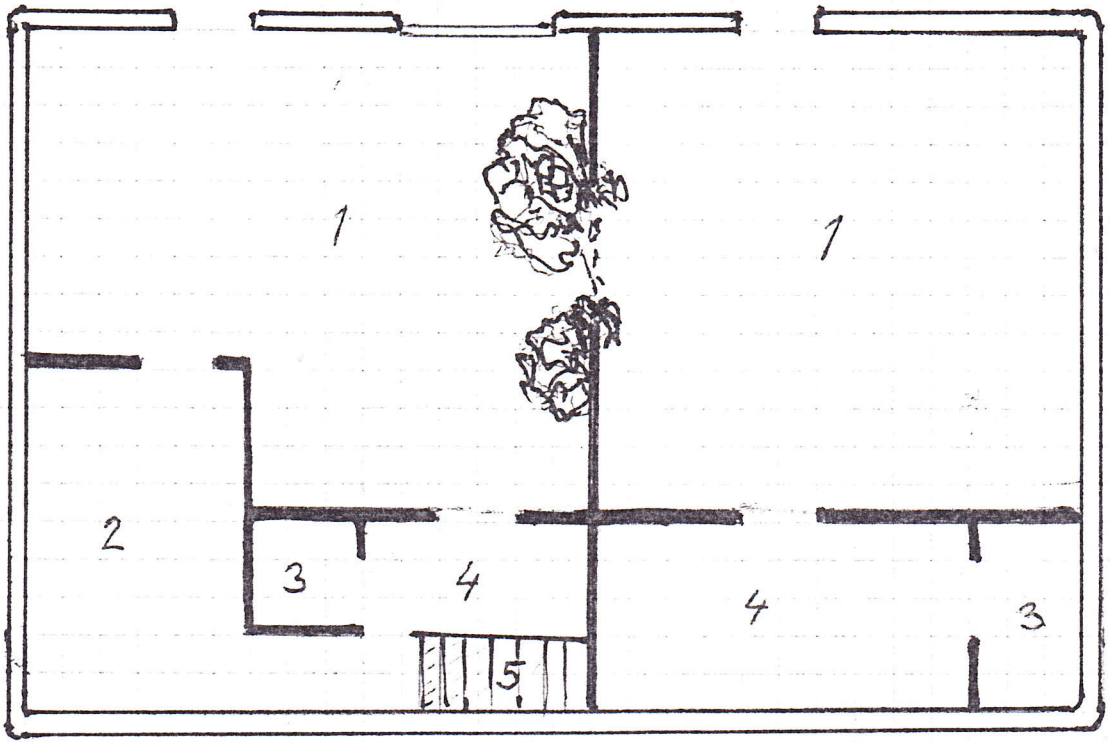
1. Ett stort rum med en bardisk längs ena väggen. Det hänger ganska TV-monitorer längs väggarna som visar olika sporter. Två stora svarta tavlor fullklottrade med siffror finns mittemot baren.
   När det är öppet (10.00 - 00.00) är det fullt med folk och rätt stökigt. Två män står vid tavlorna och tar emot insatser och ändrar odds.
2. Ett stort vardagsrum. En hörnsoffa och ett bord i ett hörn och en TV hänger på väggen.

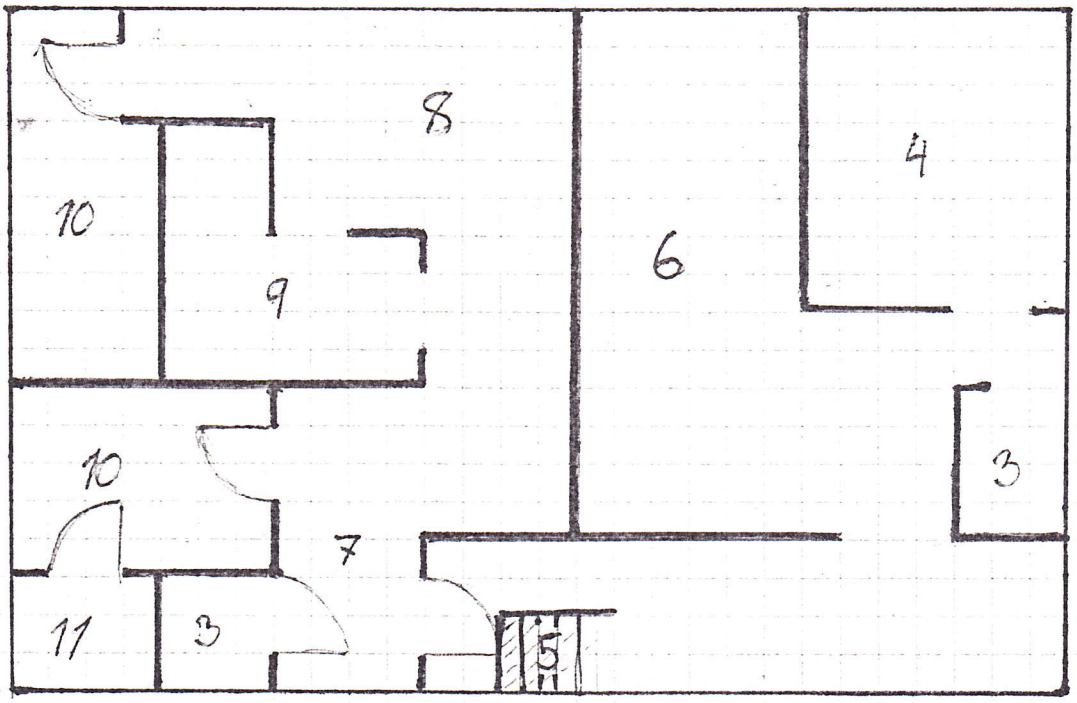
3. Scott's sovrum
   En säng, ett skrivbord och en fåtölj.
   Dolt under golvet finns ett kassaskåp med 300000 CFD.
4. Sovrum
   En säng och en stol

5,6,7 En liten trång och smutsig toalett.

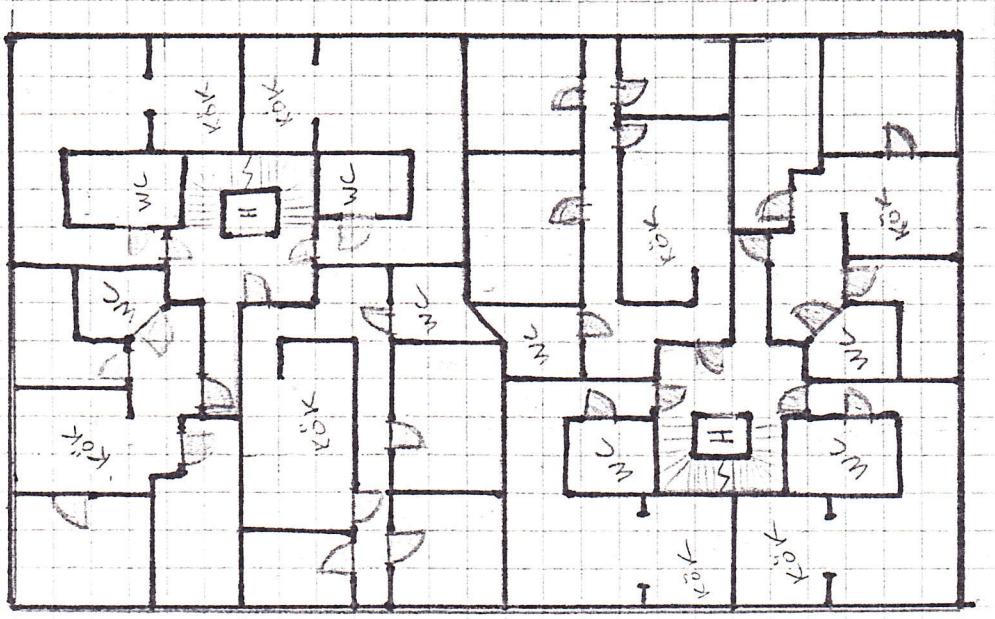


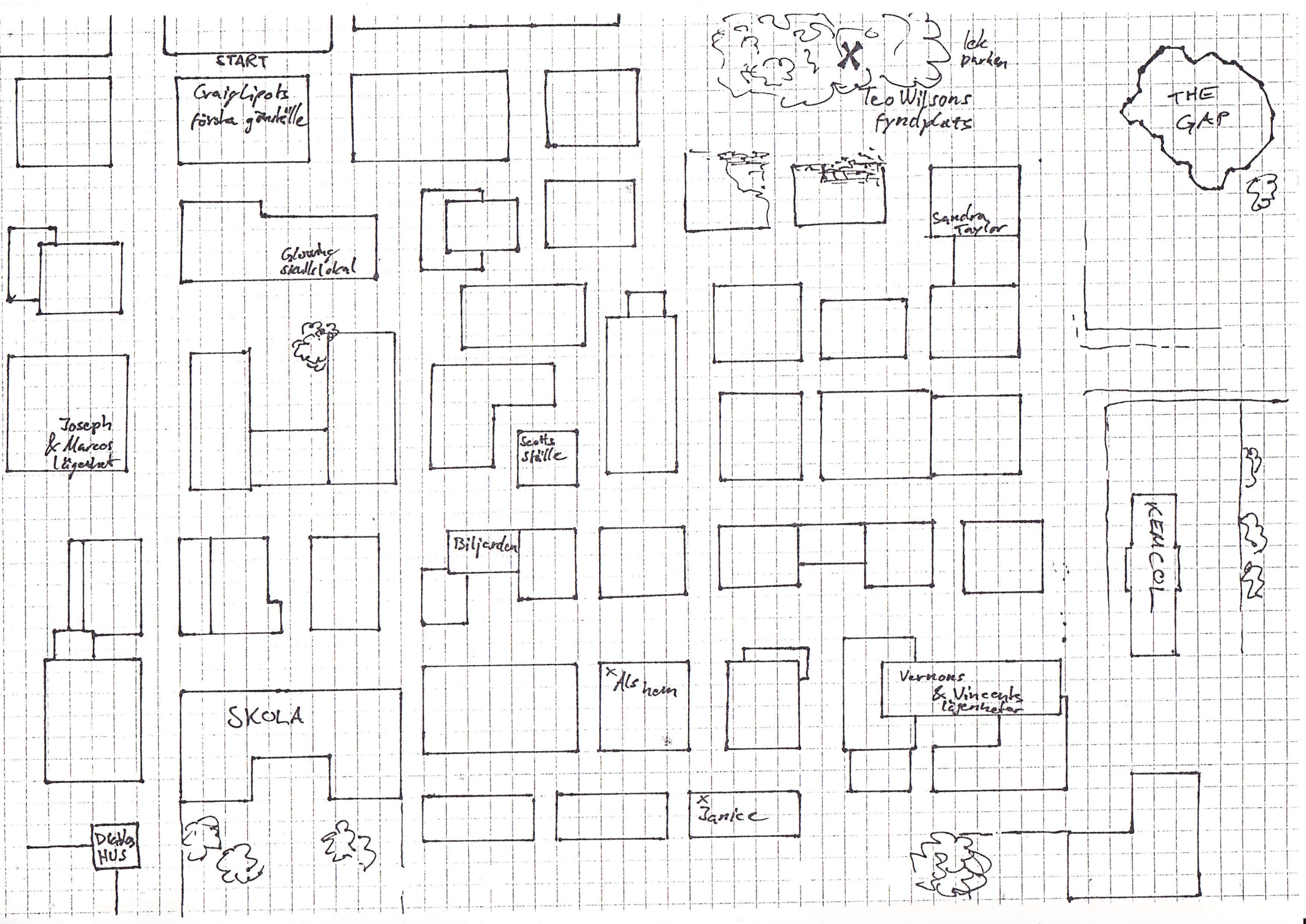
Kemco

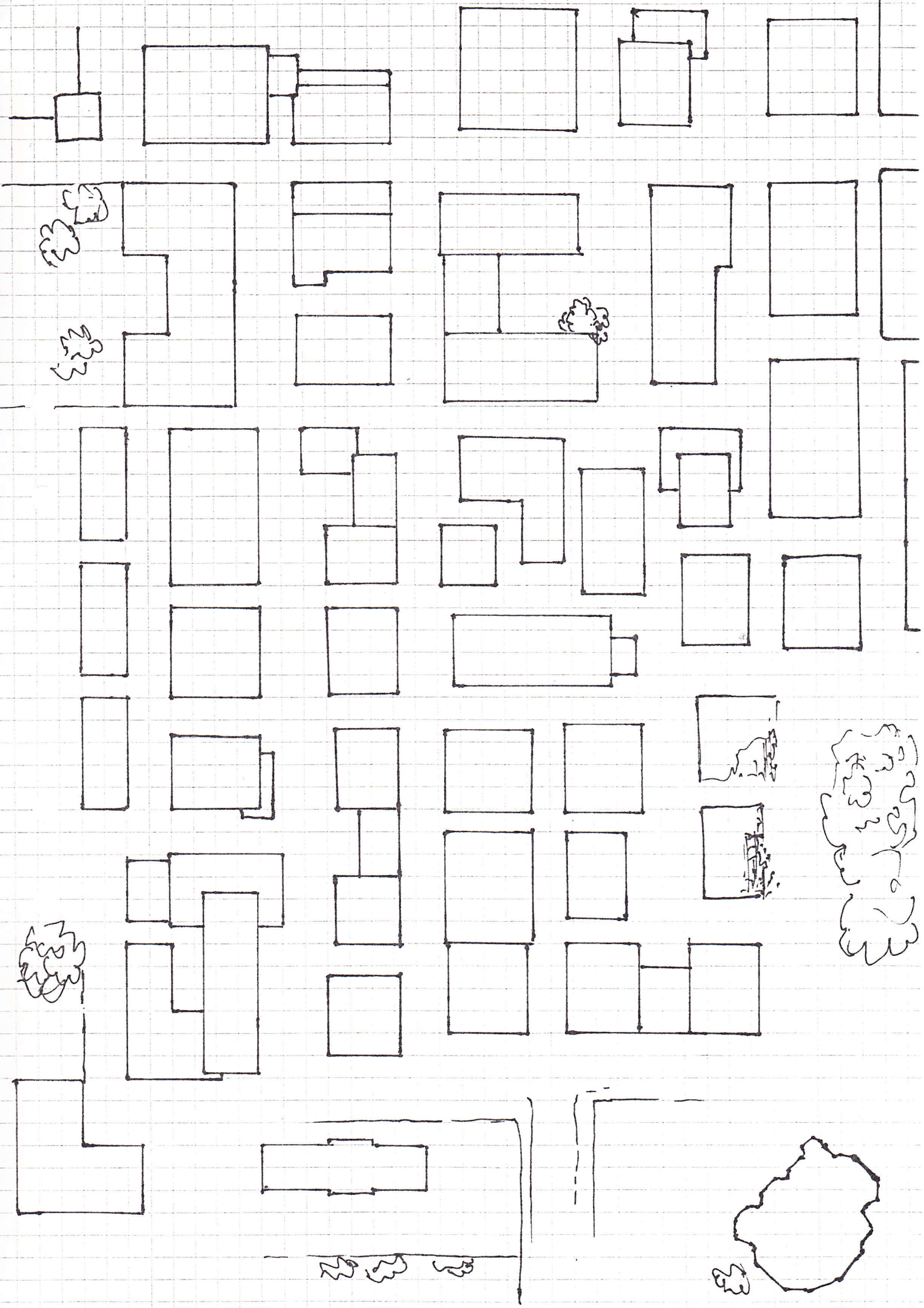




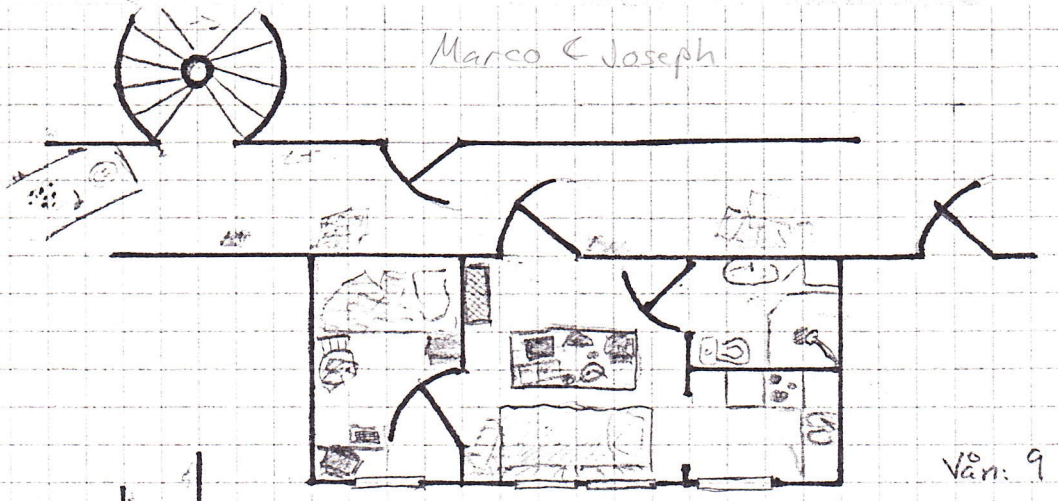
Glowing Skulls lokal


WC
WC
WC

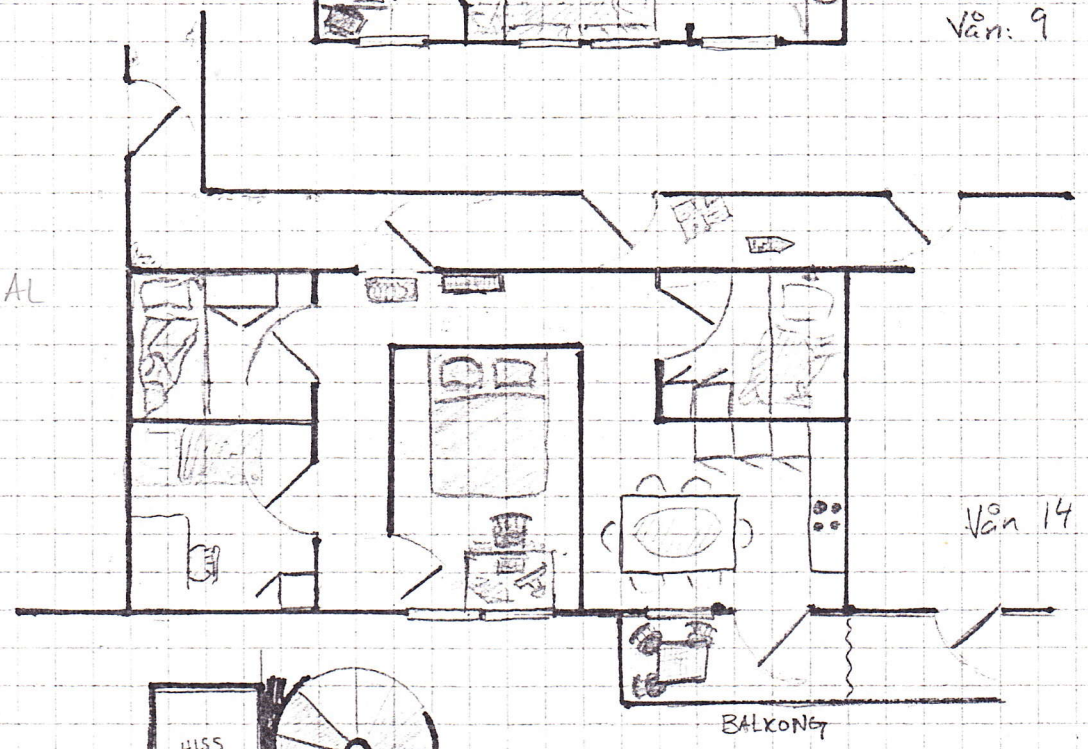

START
Craiglipots första gårdsställe
Glömming skallelokal
Joseph & Marcos lägenhet
Scotts ställe
Biljarden
SKOLA
Als hem
Janice
Vernons & Vincents lägenheter
Teo Wilsons fyndplats
lek parken
THE GAP
Sandra Taylor
KEMICOL
DEMO HUS



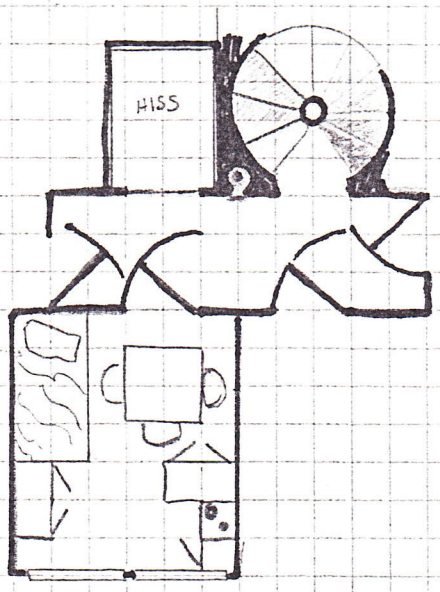
Marco & Joseph



Vån: 9

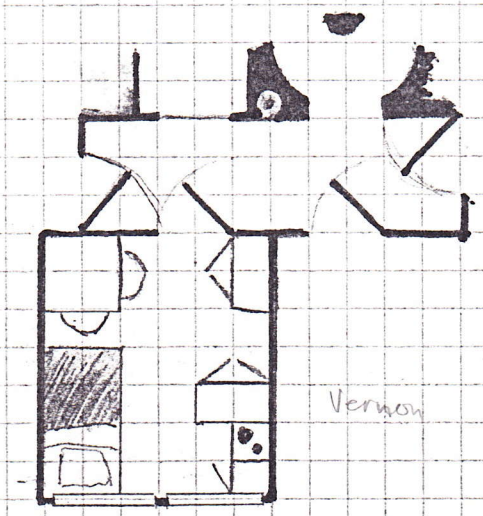


Vån 14



Vån 10

Vincent



Vernon

Vån 6