



Ett äventyr till

NOIR

av Mårten Forsmark

Innehållsförteckning

<u>Inledande ord</u>	<u>3</u>
<u>Tråkiga legala saker:</u>	<u>3</u>
<u>Regler:</u>	<u>3</u>
<u>Bakgrund</u>	<u>4</u>
<u>Den stora plotten</u>	<u>4</u>
<u>Sidokomplotten</u>	<u>4</u>
<u>Andra saker som händer</u>	<u>4</u>
<u>Volkovfamiljen</u>	<u>4</u>
<u>Filip Tyurins utpressningsverksamhet</u>	<u>5</u>
<u>Skulder till Berisha-familjen</u>	<u>5</u>
<u>Generella tips till SL</u>	<u>5</u>
<u>Historia bakom äventyret</u>	<u>5</u>
<u>Äventyret</u>	<u>6</u>
<u>Prolog</u>	<u>6</u>
<u>Scen 1 - Spaningen som gick snett</u>	<u>6</u>
<u>Java Jive Kafé</u>	<u>6</u>
<u>Utanför Tatiana Miklos lägenhet</u>	<u>6</u>
<u>Scen 2 - Förhörda av polisen</u>	<u>7</u>
<u>Scen 3 - Hos fotografen</u>	<u>8</u>
<u>Scen 4 - Slutet där lösa trådar försvinner</u>	<u>9</u>
<u>SL-info:</u>	<u>9</u>
<u>Hemma hos familjen Sorokin</u>	<u>9</u>
<u>Logistikministeriet</u>	<u>9</u>
<u>Kontaktar Berisha-familjen</u>	<u>9</u>
<u>Khodynkaleden</u>	<u>10</u>
<u>Aleksei Zharkovs kontor</u>	<u>10</u>
<u>Möte med Vojmir Sorokin</u>	<u>10</u>
<u>Möjliga sätt att överleva äventyret</u>	<u>10</u>
<u>Hitta en annan syndabock</u>	<u>10</u>
<u>Avsätta Ozren Berisha</u>	<u>11</u>
<u>Fly Sandukar</u>	<u>11</u>
<u>Skaffa bevis</u>	<u>11</u>
<u>Byta Mirna</u>	<u>11</u>
<u>Epilog</u>	<u>11</u>
<u>Appendix A - Spelarkaraktärer</u>	<u>12</u>
<u>Appendix B - Spelledarkaraktärer</u>	<u>33</u>
<u>Appendix C - Handouts</u>	<u>37</u>

Inledande ord

Tråkiga legala saker:

Detta äventyr får spridas fritt så att andra kan spela det. Konstruktören avsäger sig dock allt ansvar för äventyret om det ändras på förändras på något sätt. Det är inte konstruktörens avsikt att reta upp vissa samhällsgrupper med idiotiska karaktärer utan snarare att visa och driva med de fördomar som folk har mot dessa grupper. Alla personer som förekommer i detta äventyr är helt fiktiva och har inga verkliga motsvarigheter. Alla faktiska liknelser med levande och döda personer är helt oavsiktliga. Spelvärlden som Noir utspelar sig i är inte jämställd, med mycket fördomar och med fascistiska toner. Dessa är på intet sätt mina egna åsikter utan en återspeglning av hur samhället i spelvärlden ser ut. Inga djur har kommit till skada vid skrivandet av detta äventyr.

Jag vill dock lyfta ett extra **varningens** finger.

VARNING:

Noir är ett rollspel som utspelar sig i en mörk dystopisk och fascistisk värld och är riktat mot en vuxen publik. Även om detta äventyr är anpassat för en målgrupp i 13-årsåldern så utforskas människans mörkare sidor på ett påtagligt sätt och jag rekommenderar inte känsliga personer att spela detta rollspel eller scenario.

Regler:

Det finns snabbregler på två sidor för att spela Noir [här](#).

Det kan också vara bra för spelarna att veta vad man kan använda öde till och det står [här](#).

Förenklat och kortfattat så fungerar reglerna så här i Noir. För att lyckas med ett färdighetsslag så slår spelarna två T10 och lägger till sitt färdighetsvärde samt eventuella modifikationer, är totalsumman över 20 så lyckas det. Blir en av tärningarna 0 (alltså 10) och den andra inte är 1, "exploderar" tärningen och man får slå en extra tärning (som i sin tur också kan explodera) och lägga till resultatet. Slår man lika på de två första tärningarna är det antingen ett kritiskt lyckat slag eller ett fummel, beroende på om tärningsslaget i övrigt lyckades eller inte.

Spelarna har också något som heter öde som kan påverka situationer. För sådana poäng kan man lägga till tärningar till slaget eller skapa en räddning från en dödlig situation.

Strid kan ta lite tid i Noir och för att det inte ska ta allt för mycket tid för fem nybörjare under spelpasset på Sävcon får man nog förenkla stridssystemet. Om och hur ni väljer att göra det är upp till varje spelledare att göra. Först och främst behöver inte alla situationer bli en regelrätt strid, med initiativ och allt, utan det kan avslutas med ett par snabba slag mot lämplig färdighet. Om det väl blir en strid så tänker jag använda initiativbrädet i Noir, men begränsa vilka stridshandlingar spelarkaraktärerna kan göra till några få. Mindre valfrihet gör det enklare och snabbare att välja.

Bakgrund

Den stora plotten

Det hela började för ungefär tre år sedan när maffiabossen för Berisha-familjen, Ozren Berisha fick sitt första barnbarn. Det var som om något förändrades inne i honom när han fick se det lilla livet och han beslutade att finna en plan för att Berisha-familjen skulle förändra till en legitim verksamhet. Att ta ett stort kriminellt imperium och tvätta alla pengar på en gång och investera i något med tillräcklig avkastning är ett svårt projekt. I synnerhet eftersom man inte vill verka svaga så att en annan stor maffiafamilj, som Volkov-familjen, börjar utmana om territorium. Det tog lite tid men till sist kläckte Ozren Berisha en plan.

Tack vare en kontakt i logistikministeriet så fick Ozren Berisha veta att det skulle byggas en stor ny upphöjd expressväg från innerstaden (där alla de rika ättlingarna bor) till den nordöstra bron ut från staden. Det ska inte finnas några andra på- eller avfarter till den nya vägen utan det ska bli en väg exklusiv för de rika. Den nya expressvägen är ett jätteprojekt med en enorm budget som de inte vill skulle bli försenad på något sätt och därför är ättlingarna, när vägen väl är färdigplanerad av logistikministeriet, villiga att köpa marken där vägen ska gå till långt över marknadspris. Ozren såg sin chans att köpa denna mark billigt med svarta pengar, på ett eller annat sätt och sedan sälja den dyrt och få alla sina pengar tvättade med en stor förtjänst.

Problemet var bara att vägen ännu inte var planerad, det var något som tjänstemän vid logistikministeriet skulle göra och när den väl var färdigplanerad skulle det vara för sent att köpa marken billigt. Därför så började Ozren Berisha att luska i vilken tjänsteman som skulle undersöka alla alternativ och fatta detta beslutet och fann att det låg på tjänstemannen Voimir Sorokin. För att påverka Voimir skickade Ozren en av sina kvinnor, den oerhört vackra Tatiana Miklos, till att förföra Voimir. Den bleke medelålders tjänstemannen Voimir hade inte chans att motstå den unga och vackra Tatiana och de inledde ett förhållande. Tatiana har förvrängt Voimirs sinne så han tror att de båda är förälskade i varandra och att enda sättet som de kan fortsätta träffas är om han går med på att dra vägen där Ozren Berisha vill. Det är deras chans att bli fria och äntligen få vara tillsammans så mycket de vill, inte bara i hennes lyxlägenhet på torsdagar efter jobbet.

Berisha-familjen har nu börjat att köpa upp mark där vägen ska gå. Är någon inte villig att sälja kommer deras torpeder dit och det händer "olyckor" till dess att markägarna säljer. De har när spelet börjat köpt upp ungefär hälften av marken och det är ett par veckor kvar innan Voimir ska fatta sitt beslut om var vägen ska gå. Ozren Berishas plan ser ut att fungera utan problem, och den hade nog fortsatt göra det om det inte hade varit för sidokomplotten.

Sidokomplotten

Tatiana Miklos förförde Voimir Sorokin på uppdrag av Ozren Berisha utan att helt och hållet få veta varför. Hon kände sig utlämnad och som att hon fick sin beskärda del av pengarna. Hon beslutade sig därför att frilansa lite och tillsammans med sin fotografkompis Filip Tyurin och försöka utpressa Voimir Sorokin på pengar. Tatiana såg till att alla gardiner var öppna när Voimir kom på besök och Filip tar foton från tvärs över gatan för att ha bevis på Voimirs otrohet. Filip, som är van vid att skicka utpressningsbrev använder sin vanliga taktik, och har skickat ett av de framkallade fotografierna till Voimirs kontor, utan något kravbrev, bara för att få honom att svettas. Tanken är att skicka ett till mer avslöjande foto senare och kräva pengar.

Voimir, som inte skiljas från sin fru (det är hon som har alla pengarna), visste inte riktigt hur han skulle hantera detta och anställde därför privatdetektiven Aleksei Zharkov till att rådgiva honom kring hur han ska agera kring utpressningen. Aleksei Zharkovs inställning är att han borde betala men samtidigt försöka göra en del efterforskningar kring vem det är som tagit fotot. Voimir visade även fotot för Ozren Berisha i tron att det var han som var utpressaren, och Ozren försäkrade att det inte var han och att han skulle hjälpa till att lösa situationen. Genom sina egna efterforskningar så har Ozren kommit fram till att det är Tatiana och Filip som är skyldiga till utpressningen och det finns bara ett straff när någon blandar sig i Berisha-familjens affärer, döden. Därför har Ozren Berisha skickat ut sina torpeder för att mörda Tatiana Miklos, Filip Tyurin och alla andra som börjar nysta i detta för att dölja alla spår av Berisha-familjens inblandning i vägbeslutet.

Andra saker som händer

Det finns en del andra mindre saker som sker i bakgrunden av detta scenario.

Volkovfamiljen

Den konkurrerande maffiafamiljen Volkov letar efter deras ledares äldsta dotter Mirna Volkov. Mirna vill bryta från maffian och gömmer sig genom att använda sin mammas flicknamn och jobbar som tillfället sekreterare åt privatdetektiven Ion Lupescu.

Filip Tyurins utpressningsverksamhet

Filip Tyurin är en fotograf och en riktig skitstövel och han har utpressat personer i många år. Han har samlat på sig en hel del utpressningsmaterial på hans hemliga kontor. Där bland finns en massa komprometterande nakenbilder av Sanya Havel som hon gärna skulle vilja försvinner för alltid. Sanya jobbar för tillfället som fotograf åt Ion Lupescu och kommer att behöva ta ställning om hennes karriär är viktigare än viktiga bevis i mordfall.

Skulder till Berisha-familjen

Nikolaus "Niko med Näsan" Kopacheski som är en informant till Ion Lupescu har stora spelskulder till Berisha-familjen som behöver betalas tillbaka rätt så omgående. Niko är en överlevare som kommer att behöva ta ställning till hur långt han är villig att gå för att betala tillbaka sin skuld.

Generella tips till SL

Eftersom det troligtvis kommer att vara en hel del spelare på SävCon XX som inte har spelat Noir tidigare kan det vara bra att kortfattat informera spelarna om vad det går att använda ödespoäng till. Det vanligaste i min erfarenhet är att många bara använder dem för att *Leka med oddsen* eller *Överleva* en svår skada, men i min mening är det minst lika användbart att de *Känner en kontakt* eller kan *Förändra situationen* eller får *Inspiration*. Påminn gärna spelarna om detta om det känns som att de håller på att köra fast.

Historia bakom äventyret

En gammal idé som jag har haft länge men inte riktigt kunnat hitta en lämplig spelvärld till. När det skulle skriva ett scenario till Sävcon XX (2020) så dammade jag av idén och beslutade att placera den i Noirs spelvärld. Sävcon har dock som regel att äventyren ska kunna spelas av de som är 13 år eller äldre och en del anpassningar har gjorts för att tona ned de mörka sidorna i äventyret.

Själva handlingen är löst baserat på en verklig händelse som hände i Amerika under 50-talet, där maffian köpte mark billigt och hotade / mutade tjänstemän till att bygga motorvägen där de ville för att sälja marken dyrt till staten. Namnet till äventyret kommer från det amerikanska uttrycket "*Straight and narrow*" (en konstig förvanskning av Matteus 7:14 som talar om *strait and narrow*) som betyder moraliskt korrekt beteende. Detta återknyter till en av tankarna kring äventyret, att spelarkaraktärerna, väldigt genreenligt, ska behöva fatta tvivelaktiga beslut som testar deras etiskt och moraliskt gränser.

Äventyret

Prolog

Läs gärna foldertexten för spelarna så att de alla vet hur äventyret började. Efter att Ion blev kontrakterad så har han begett sig till Logistikministeriet och snokat lite. Han har genom en kontakt fått veta hur Vojmir ser ut, vilka arbetstiden han har och i vilket kontor han jobbar. Efter detta så har Ion ringt fyra personer för att hjälpa honom med sin utredning. Mirna, Ions trogna sekreterare och alltiallo som regelbundet hjälper till att lösa fall. Uppmärksam och med bra slutledningsförmåga. Sanya, grannens barnbarn som är en skådespelare, som är riktigt duktig med en kamera och kan ta riktigt bra bilder med teleobjektiv även under svåra förhållanden. "Niko med Näsan" som är en småtjuv som är skyldig Ion många tjänster och har kontakter överallt, vet vad som händer i den undre världen och är skicklig med dyrkar om det skulle behövas. Leonid Kozlov, en armékompis till Ion som blev Stapo. Han har proffsboxat en gång i tiden och kan vara bra om det skulle behövas lite muskler.

De ska alla träffas klockan 15.00 på torsdagen på ett kafé med utsikt över entrén till Logistikministeriet. Ge Ion Ledtråd 1 om han inte redan fått den.

Ledtråd 1:

Från Vojmir Sorokins kontor har Ion fått tag på en kalendersida (Se Handout #1) där det står när och med vad Vojmir jobbar med. Den uppenbara ledtråden som finns här är att han har ett hemligt möte på torsdagen. Den lite mindre uppenbara ledtråden är dock att det står att jobbar med planeringen av expressvägen.

Scen 1 - Spaningen som gick snett

Låt spelarkaraktärerna få mötas upp på Java Jive Kafé och beskriva sig själva för varandra. Ge sedan Ion chansen att få berätta om deras uppdrag och vad han har lyckats luska reda på inne på logistikministeriet. Sedan kan de börja skapa en plan.

Java Jive Kafé

Java Jive Kafé är ett ganska nystartat och överpretentiöst kafé i fria staden, strax utanför innerstaden. Kaffet är svindyrt och det är svårt att hitta något på menyn som inte har någon konstig smaksättning. Man kan sitta inne och titta ut genom det stora skyltfönstret, eller ute på uteserveringen i det mulna och kalla vädret och ha bra utsikt över gatan silvertorget och logistikministeriet.

Precis lagom till när han är klar kommer Vojmir ut och hoppar in i en taxi. Låt dem alla få slå ett lätt [Uppmärksamhet (Skugga)] för att lyckas följa efter Vojmir. Minst en av dem behöver lyckas. Vojmir är inte särskilt uppmärksam eftersom han är upptagen med att fundera på vem som skickat fotot till honom. Spelarna borde lätt kunna skugga honom till Tatiana Miklos lägenhet.

Utanför Tatiana Miklos lägenhet

Det är skymning och har just börjat regna när de väl kommer fram till Malakitgatan där Tatiana Miklos bor. Det ligger i den finare delen av fria staden, nästan som vissa delar av innerstaden. På ena sidan av vägen är det ett hyreshus som är fyra våningar högt och på andra sidan är det en kontorsbyggnad. Det första de ser när de kommer fram är att i ett fönster på andra våningen så drar en kvinna upp gardinerna och tittar ned och vinkar till Vojmir. Vojmir vinkar tillbaka och smiter in i trapphuset. Spelarna kan inte se in i lägenheten från marken utan behöver hitta ett ställe bland kontoren mitt emot för att ha full insyn i lägenheten. Det finns i stort sett två val här. Det första alternativet är att de försöker de snirkla sig in i det enda öppnat kontoret, Kowalskijs revisorbyrå, genom att lyckas [Charm / Övertyga] den äldre revisorn Plamen Kowalskij. Det andra alternativet som är lättare men mer moraliskt tveksamt är att de försöker bryta sig in på ett stängt kontor med hjälp av [Styrka / Fingerfärdighet (Låsdyrkning)].

När spelarna väl kan se in i lägenheten så verkar det endast gardinerna vara öppna till sovrummet. Dessutom har någon tänt en massa levande ljus runt sängen och det skapar optimala förhållanden för att se och ta bilder av vad som händer inne i sovrummet. Spelarna hinner att ta några bilder där den korta, rätt fula och medelålders Vojmir hånglar med den vackra unga Tatiana innan någon sparkar in dörren till kontoret där de spanar med en pistol i handen.

Detta är Aleksei Zharkov som i tron att de är utpressarna stormar in och konfronterar dem. Han är inte särskilt försiktig eftersom han har erfarenhet av att utpressare är nästan uteslutande fega personer som undviker konfrontation och hoppas kunna skrämma personerna till att ge upp på deras plan att utpressa Vojmir. Aleksei skriker något i stil med

"Ge upp på en gång. Lämna över kameran och alla bilderna. Er plan kommer aldrig att fungera."

Oavsett hur spelarna väljer att agera se till att de alla är fullt upptagna med att reda ut situationen med Aleksi under de kommande minuterna och inte spanar på Vojmir och Tatiana. Om spelarna tar till våld, se till att Aleksei Zharkov åtminstone överlever scenen, han kommer att dyka upp senare i handlingen.

Samtidigt som spelarna reder ut situationen med Aleksei är nämligen så att en av Ozren Berishas torpeder håller på att släpa ut Vojmir från lägenheten och en annan torped håller på att mörda Tatiana. Innan spelarna hinner helt fatta vad som har hänt kommer de att höra massvis med polissirener. Filip Tyurin som är på tredje våningen och tar fler bilder har sett mordet och ringer larmcentralen. Detta är en av de finare delarna av Sandukar och de får betalt att rycka ut snabbt här. Om du känner att tiden håller på att rinna iväg så bryt scenen här och hoppa direkt till polisstationen om det känns som att det finns tid så låt spelarna diskutera hur de vill lösa situationen. Ska de försöka fly? Ska de ge sig själv till känna för polisen? Ska de bara stanna kvar och hoppas på att de inte blir upptäckta? Oavsett vilka val de gör så borde majoriteten av dem bli gripna av polisen som för en gång skull är väldigt nitiska när de undersöker området. Aleksei Zharkov blir också gripen.

Ledtråd 2:

Frågar de någon eller t.ex. kollar på brevlådorna i trapphuset kan de lista ut att det är Tatiana Miklos som Vojmir besöker.

Ledtråd 3:

Tatiana vet att Filip tar bilder så hon öppnar upp gardinerna innan Vojmir kommer och har tänt en massa ljus runt sängen för att det ska vara optimala förhållanden för att ta tydliga bilder av henne och Vojmir.

Scen 2 - Förhörda av polisen

Spelarna blir tagna till närmsta polisstation vilket ligger i en vitmålad tegelbyggnad. De hamnar i varsin cell och får spendera natten i häktet. På morgonen så förhörs de en och en av den korrupte kriminalinspektören Stepanov Carracapa. Låt de alla svara på följande frågor i enrum.

- Vad hade ni för ärende till Malakitgatan?
- Vad är er relation till Tatiana Miklos?
- Vad såg ni i samband med mordet?

Ge dem några minuter var där de får berätta sin kortfattade version av det som hänt. Det spelar inte så stor roll vad de säger för något, för kriminalinspektör Carracapa är egentligen inte så intresserad av att lyssna på något annat än ett erkännande att de är mördaren. Om någon av männen är uppstudsiga mot polisen eller ifall Ion vägrar avslöja namnet på den som anlitat honom så kommer den korrupte kriminalinspektör Carracapa slå till dem med en telefonkatalog några gånger, men inte göra någon permanent skada. Han tänker inte slå en kvinna. Innan misshandeln blir allt för allvarlig så blir dock Carracapa hämtad av en annan polis och rollpersonerna förda alla till ett gemensamt förhörssrum. Låt dem få samtala några minuter med varandra innan Ions kontakt Márton Zobor kommer in i rummet med en cigarett i mungipan och kastar en mapp på bordet.

“Det här gör oss kvitt Ion. Ni är fri att gå men jag rekommenderar att ni inte tar det lugnt. Carracapa har fått order från ledningen att det här fallet ska vara löst och glömt inom 24 timmar och det kommer han att se till att det är. Om de så behövs så kommer han att arrestera de som ser mest skyldiga ut och hitta på bevis om så behövs. Ni är de som ser mest skyldiga ut just nu.”

I mappen finns fotostatkopior av polisens information Tatiana Miklos (Se Handout #2) samt en fotostatkopia av utpressningsfotot som Aleksei Zharkov hade i sin ägo. När karaktärerna väl har ställt eventuella frågor till Márton Zobor så är de fri att bara traska ut från polisstationen. De blir dock påmind på vägen ut av polisen i receptionen att inte försöka lämna Sandukar. De är personer av intresse i en pågående utredning och kommer att bli stoppade vid muren och arresterade för att försöka undfly lagen.

När de väl är ute i det fria föreslå för spelarna att de borde bege sig hem efter att ha spenderat natten i häktet. De luktar inte särskilt gott och vill säkert byta kläder, få i sig lite frukost och duscha. De bor alla inom ett par kvarter så det borde vara lätt för dem att sammanstråla senare, t.ex. vid det lokala cafét som serverar frukost.

När Ion dyker upp i sin lägenhet som är granne med kontoret så hittar han en hotfull och arg lapp där det står att de borde sluta med deras utredning (Se handout #3). Det är Berisha-familjen som skickat den efter att från sina kontakter på polisstationen fått veta att de varit och snokat.

Om inte Ion ringer självmant, så får Ion också ett kort samtal från sin klient som vill ha en uppdatering kring vad som hänt. Hennes make hade kommit hem så mycket tidigare än väntat och varit rätt upprörd, till och med druckit sprit på en vardag, men ville inte säga varför.

Ledtråd 4:

I mappen som Márton Zobor lade på bordet finns en fotostatkopia av Tatiana Miklos fil (Handout #2). Där det står att Tatiana Miklos hade samröre med kriminella och hon är arbetslös och inte hyr eller äger något boende. Det borde vara tillräckligt för att spelarna ska börja luska lite och lista ut att hennes lägenhet ägs av maffiabossen Ozren Berisha.

Ledtråd 5:

De får se utpressningsfotot som Aleksei Zharkov hade i sin ägo. Det visar tydligt Vojmir Sorokins och Tatiana Miklos, båda halvt avklädda, hänglandes på hennes säng. Ett lyckat [Slutledning] eller [Skapa (Fotografera)] ger insikt i att fotot måste vara taget av en skicklig fotograf med bra kamera från ett kontor på tredje våningen av kontorsbyggnaden mitt emot hennes lägenhet.

Scen 3 - Hos fotografen

Oavsett om spelarna lyckas tyda ledtråden från utpressningsfotot eller inte så bör du som SL försöka lotsa dem vidare till Filip Tyurin på något sätt, eftersom det är en scen som ger anledningen till varför Tatiana Miklos blev mördad. Detta kan ske på lite olika sätt här är några alternativ.

- De blir kontaktade av Aleksei Zharkov som vill samarbeta med spelarna och han har listat ut att Filip Tyurin är fotografen.
- Mirna eller Niko kanske utnyttjar sina kontakter i undre världen och de får veta att Tatiana Miklos och Filip Tyurin utpressat personer tidigare tillsammans.
- Ion eller Leonid kanske nyttjar sin poliskontakter och får fram vilka utpressare som finns i området.
- Sanya kanske försöker kontakta Filip direkt för att fråga om han vet något, och han kommer då att bjuda in henne till sitt kontor.
- Polisen spårar alla larmcentral så de kan kolla med larmcentralen vem det var som ringde polisen på mornnatten. Det visar sig att det var Filip Tyurin som har ett kontor på tredje våningen av huset mitt emot Tatiana Miklos.

Filip Tyurins kontor ligger på tredje våningen mitt emot Tatiana Miklos lägenhet. När de väl kommer dit så står dörren på glänt och genom dörrspringan kan spelarna se att någon varit där inne och kastat runt en massa papper och fotografier. Om de kliver in i rummet kommer de att filip ganska nyligen flyttat in på kontoret och mycket ligger fortfarande i flyttlådor. Det finns ett par arkiveringsskåp som är öppna längs en väggen och någon verkar ha tagit alla mappar ur det. Rummet har perfekt insyn in i Tatiana Miklos lägenhet och det är här utpressningsfotot tagits.

Bortsett från det första kontorsrummet finn ett litet rum längre in där Filip har hängt upp tjocka svarta draperier som dörr och över fönstren och installerat en röd glödlampa och använder som ett provisoriskt mörkrum. Drar de undan draperiet och kikar in ser de framkallningsutrustning på ett bord. Inne i rummet finns också massvis med kemikalier märkta *Brandfarligt* och *Explosivt*. På golvet inne i mörkrummet ligger Filip Tyurin död, en snabb undersökning [Medicin (Rättsmedicin)] visar att dödsorsaken är ett hårt slag mot bakhuvudet och eftersom blodet inte stelnat att han dött för bara några minuter sedan.

Spelarna hinner inte leta så länge innan en av Berisha-familjens torpeder dyker upp. Han har just dödat Filip Tyurin med ett kraftfullt slag med sin blydagg, burit ut alla foldrar på bokstaven T och V (för att undanröja allt samröre med Tatiana Miklos och Vojmir Sorokin) och är nu på väg att sätta eld på kontoret för att undanröja eventuella bevis han missat. Han hör spelarnas rotande i kontoret ute i korridoren och bestämmer sig för att bara kasta in sin Molotovcocktail mot mörkrummet med kemikalierna och sedan springa mot sin bil.

Tala i enrum med eller skicka en lapp till Sanya där du berättar att hon står bredvid en brandsläckare, som är rätt så gömd bakom en flyttlåda och har chans att släcka elden innan den förstör alla bevis och foton inne på kontoret. Hon behöver nu ta det moraliska beslutet att antingen rädda bevis som kan ge ledtrådar i en mordutredning eller låta allt brinna upp, inklusive hennes pinsamma foton. Låt spelarkaraktärerna slå ett [sans] för att hålla sig lugna nog för att släcka elden och modifiera slaget beroende på vad de har för hjälpmedel. Lyckas de inte få stopp på elden innan runda tre brinner bevisen upp och kemikalierna exploderar. Så under runda två bör de få slå ett slag mot [Slutledning] för att inse att kemikalierna kommer att explodera om några ögonblick.

De bevis som de hittar om elden släcks är att mapparna innehåller utpressningsmaterial och nakenbilder av kvinnor, sorterade

efter förnamn. De mappar som saknas i Filip Tyurins arkiv är alla mappar under bokstaven T och V. Det under bokstaven S och U som är i samma låda finns kvar (Däribland pinsamma foton på Sanya Havel) som kan hittas med ett [Uppmärksamhet(Notera detaljer)]. På ett skrivbord står också en skrivmaskin där någon har påbörjat ett utpressningsbrev och ett kuvert adresserat till Vojmir Sorokins kontor på logistikministeriet.

Om kontoret brinner upp så kommer den korrupta polisutredningen att döma det hela som en tragisk olycka. Dåligt förvarade kemikalier i mörkerrummet fattade eld och Filip Tyurin död ses som en ren olyckshändelse.

Ledtråd 6:

De hittar Filips döda kropp och någon verkar ha stulit vissa filer. Det är alla filer som börjar på T och V, för att inget om Tatiana Miklos och Vojmir Sorokin ska finnas kvar.

Ledtråd 7:

De hittar ett halvfärdigt utpressningsbrev adresserat till Vojmir Sorokin. Att han är utpressaren borde nu vara uppenbart.

Scen 4 - Slutet där lösa trådar försvinner

SL-info:

Här nedan är lite blandade scener som beroende på hur spelarna väljer att agera kan komma att hända. Det är alltså inte nödvändigt att köra dessa utan mer tänkt för att ge dem fler ledtrådar om de kört fast. Kör spelarkaraktärerna fast och inte hittar ledtrådar, påpeka att de kan spendera ödespoäng för att köpa ledtrådar.

Temat i denna samling av små scener är att Berisha-familjen försöker göra sig av med alla spår och skydda sin investering. Vid lämpligt tillfälle kan två andra klassens gangsters med för stort självförtroende göra ett överraskningsanfall på spelarna. Det borde dock inte vara allt för svårt för spelarna att besegra dem. Förhört de kommer de till sist avslöja att Berisha-familjen har utfärdat en belöning på deras huvuden. När spelarna har samlat på sig tillräckligt med info så är det dags att börja avrunda hela äventyret och bege sig till scen 5, slutet.

Hemma hos familjen Sorokin

Om spelarna har kört fast kan deras klient Ania Sorokin ringa till kontoret och säger att hon har hittat något konstigt när hon skulle tvätta sin makes kläder. Hennes make hade blivit arg och sagt att det var oviktigt, men hon kunde se att han ljög. Om spelarkaraktärerna beger sig hem till henne så hittas hon död. Det ser ut som att hon har hängit sig själv och det finns ett maskinskrivet avskedsbrev där det står att hon inte kan leva längre nu när hon vet att hennes make älskar någon annan. Vid en genomsökning av huset så hittar de att hon har märken efter rep på handlederna (tyder på att hon var bakbunden när hon hängdes.) och en karta över Sandukar med Khodynkaleden inringat med röd tusch.

Logistikministeriet

Om spelarna beger sig till Logistikministeriet så är Vojmir Sorokin inte anträffbar. Beroende på när spelarna är där så är han antingen i innerstaden och håller en presentation för intressenter på Logistikministeriets huvudkontor, på polisstationen och svarar på frågor om hans frus död eller hos tandläkaren. Han kommer dock senare i scenariot att vara tillgänglig på kvällen när han är hemma och firar sin frus död i deras villa.

Kontaktar Berisha-familjen

Om spelarna beger sig till Berisha-familjen så kommer de inte att få tala med bossen Ozren Berisha direkt utan de får tala med hans närmaste underhuggare, Joseph "Huggormen" Berisha skyddad av några torpeder. Huggormen Berisha kommer att berätta hur läget ligger till, någon behöver åka dit för mordet på Tatiana Miklos och det kommer inte att vara någon ur Berisha-familjen eftersom polisen är på deras sida.. De tänker bli lagliga och vill inte ha sådan uppmärksamhet. Spelarna vet redan för mycket och om de inte tänker åka i fängelse så kan en olycka så lätt hända. Innan de lämnar Joseph "Huggormen" Berisha så kommer han att skicka sina livvakter på något ärende och tala lite snabbt i enrum med karaktärerna. *"Det är så att inte alla i Berisha-familjen är intresserade av att bli lagliga. Om det är så att något skulle hända Ozren Berisha och han inte längre är familjens överhuvud så skulle en småsak som det här lätt kunna glömmas bort"*. Uttalat så vill Joseph Berisha att de ska kallblodigt mörda Ozren Berisha så att han blir familjens överhuvud och i utbyte ser han till att spelarna går fria. Om spelarna väljer att göra detta är helt upp till dem, det ska vara en möjlig lösning och de ska inte känna sig tvingade att utföra

detta uppdrag. Om karaktärerna undrar om de kan lite på Joseph Berisha kan de slå ett Världsvana (Undre Världen) och få veta att han är känd för att hålla det han lovar, men att han också är en hal typ som försöker lura till sig fördelar i alla situationer.

Khodynkaleden

Om spelarna beger sig till Khodynkaleden och kan de se att gatan i stort sett är tom. Många har flyttat därifrån och butiker har stängt. Det finns dock en bar som har öppet, men de är väldigt misstänksamma mot främlingar. Om spelarna lyckas övertala barägaren och besökarna på baren att de inte är där för att driva bort dem så berättar de att Berisha-familjen håller på att med maffiafasoner driver bort boende / butiksägare längs Khodynkaleden så de kan köpa marken billigt. De försöker hålla ut så länge de kan för att skydda sitt hem, men de har alla insett att det bara är en fråga om när de kommer att ge upp.

Aleksei Zharkovs kontor

Om Aleksei Zharkov inte teamat upp och följer med spelarna och besöker hans kontor på Bagaregatan 221 så ser de att det är stängt. En granne kommer fram och berättar för spelarna att Aleksei råkat ut för en tragisk bilolycka och omkommit.

Möte med Vojmir Sorokin

Stora delar av dagen så är Vojmir Sorokin inne i innerstaden eller omöjlig att få tag på av andra anledningar. Senare på dagen går det dock att hitta honom hos tandläkaren eller hemma. Han vill egentligen inte tala med spelarkaraktärerna men vill inte vara oartig. Han försöker att inte säga något om Tatiana Miklos, E4 eller Berisha-familjen. Han har blivit rätt skrämmd av att ha sett en torped mörda av Tatiana Miklos. Pressar karaktärerna honom hårt (ödespoäng eller lyckas med ett inte allt för lätt slag) så kan han erkänna att han sett mordet och att han gått med på att hjälpa Berisha-familjen med att dra Expressväg 4 längs Khodynkaleden. Han gjorde det ursprungligen utav kärlek för Tatiana Miklos men numera gör han det mest av rädsla för Berisha-familjen. Om Ania Sorokin är död så kommer han att inte sörja henne, det har alltid varit ett mer praktiskt äktenskap för honom. Hon var rik och han behövde pengar och status för att göra karriär inom ministeriet. Han tror stenhårt på att Ania begått självmord och blir skräddad om någon föreslår något annat.

Ledtråd 8:

En karta över Sandukar med området runt Khodynkaleden inringat med rött.

Ledtråd 9:

Beger de sig till Khodynkaleden och pratar med de få boende där eller använder några av sina kontakter för att få fram information får de vet att Berisha-familjen håller på att med maffiafasoner driver bort boende / butiksägare längs Khodynkaleden så de kan köpa marken billigt.

Ledtråd 10:

Vojmir Sorokins erkännande. Han berättar att han såg när en Berisha-torped mördade Tatiana Miklos och att han blev utsmugglad bakvägen ur hennes hyreshus. Han berättar också att han gått med på att hjälpa Berisha-familjen med att dra Expressväg 4 längs Khodynkaleden. Han gjorde det ursprungligen utav kärlek för Tatiana Miklos men numera gör han det mest av rädsla för Berisha-familjen.

Möjliga sätt att överleva äventyret

Noir är inte en lycklig genre och tanken är inte att det ska finnas ett allt igenom lyckligt slut. Carracapa som leder utredningen är mutad av Berisha-familjen och kommer inte utan överväldigande bevis att arresterar någon av dem. Det handlar mest för karaktärerna att försöka fly staden, hitta någon mer lämplig syndabock att sätta dit eller göra någon slags deal med Berisha-familjen. Om spelarna inte gör något så kommer de antingen att hamna i fängelse för mordet på Tatiana Miklos eller mördas av Berisha-familjen för att undanröja lösa trådar som kan visa deras påverkan av hur den nya Expressväg 4 ska dras. Det kan finnas andra sätt att lösa detta dilemma, men dessa är de jag främst tänker på. En direkt konfrontation mot Berisha-familjen med våld är dömd att misslyckas.

Hitta en annan syndabock

Övertala Berisha-familjen att det hela får ett mer elegant slut om Filip Tyurin ses som den skyldiga för mordet. Karaktärerna kommer att ha ett hängande dödshot över huvudet om de någonsin försöker yttra något kring vad de vet.

Avsätta Ozren Berisha

Ett alternativ är att hjälpa Joseph "Huggormen" Berisha att ta över Berisha-familjen. Han och många andra i familjen är inte så intresserade av att bli laglydiga medborgare. Om Huggormen lyckas övertala karaktärerna att döda Ozren Berisha eller på något annat sätt se till att han inte längre kan styra över familjen så kommer han att ta över makten. Berisha-familjen kommer att bli större, elakare och totalt skoningslösa under Joseph Berishas ledning. Karaktärerna kommer att få vara vid liv och slippa fängelse men kommer för alltid vara starkt knutna till den undre världen.

Fly Sandukar

Det är svårt att fly Sandukar med många passkontroller och bara tre broar ut från staden. Niko har dock rätt kontakt för jobbet, smugglaren Marcin Drazek. Det kostar en stor slant att smuggla ut dem alla, men det går att göra via hamnen. Karaktärerna kommer dock att vara jagade av staten resten av livet och kommer aldrig att kunna återvända till Sandukar.

Skaffa bevis

Om karaktärerna lyckas skaffa obestridbara bevis på att de är oskyldiga, som att t.ex. Vojmir Sorokin erkänner att han såg en Berisha-torped mörda Tatiana Miklos, och det spelas in det med diktafonen kan karaktärerna byta det mot sina liv. Det finns ingen inom polisen eller pressen som vill eller vågar ta emot bevisen, men de kan ge den till Berisha-familjen i utbyte mot sitt liv. Ozren Berisha tar det som ett tecken att karaktärerna kan hålla tyst och inte behöver röjas undan. Ozren hittar istället en annan lämplig syndabock för mordet av Tatiana Miklos.

Byta Mirna

Karaktärerna har inte så mycket de kan använda för att byta till sig sitt liv och frihet från Berisha-familjen. De har dock något som är värt rätt mycket, Mirna. De kan låta Mirna "bli hittad" av Berisha-familjen så de kan lämna tillbaka henne till Volkov-familjen. Volkov-familjen blir glad, Berisha-familjen får klart förbättrad relation och samarbete med Volkov-familjen och karaktärerna får fortsätta leva fria.

Epilog

När väl karaktärerna har klarat av äventyret är det ganska lämpligt att ha en kort epilog och förklara vad som händer sedan. Saker som kan vara bra att ta upp.

- Vad händer med spelarkaraktärerna?
- Vem blev dömd för mordet på Tatiana Miklos?
- Vad händer med Expressväg 4?
- Om Ania Sorokin aldrig dog, vad säger spelarkaraktärerna till henne om hennes makes otrohet?

Appendix A - Spelarkaraktärer

Ion Lupescu - Privatdetektiv

Livshistoria:

Du är Ion Lupescu, en privatdetektiv som växte upp i ett arbetarklasshem i en småstad öster om Sandukar. Livet var hårt och tråkigt och under hela din uppväxt drömde du bara om att ta dig därifrån och leva ett mer spännande liv. Strax efter din 18 födelsedag så bestämde du dig för att bryta med dina föräldrar och mot deras vilja anmälde du dig frivillig till armén. Dina föräldrar blev arga på dig för att du bestämt dig för att ge upp den trygga tillvaro som de hade byggt upp åt dig. Ni började gräla och det sas en hel del hårda ord och ni har aldrig lyckats försonas efter det. Faktum är att du inte ens har talat med dina föräldrar sedan dess.

Som nybliven soldat i armén skickades du till kriget i norr. Nordfronten var ett rent helvete som du bara vill förtränga, det kändes som ett krig utan något syfte. I din enhet i armén träffade du dock Leonid Kozlov och Milan Kopacheski och ni blev alla tre goda vänner. Leonid hade väldigt hetsigt humör, men ni hjälptes åt att se till så han inte hamnade i knipor. När din tid i armén var över så var kände du bara lycka i att få åka hem. Du kanske hade talang för att vara soldat, men livet i armén var inte för dig.

Efter kriget flyttade du till Sandukar och började på polisskolan. Några år senare gjorde du karriär inom Sandukars poliskår med raketfart och blev snart detektiv på stöldenheten. Du insåg snabbt när du kommit uppåt i graderna att hela poliskåren var korrupt, något som du kände inte passade med din etik och moral. Du hade blivit polis för att hjälpa människor och skydda de oskyldiga, inte erbjuda dina tjänster till de högstbjudande. Det var där du träffade på småtjuven Niko Kopacheski, lillebror till Milan Kopacheski, och fick höra att Milan dött i kriget i norr. Niko var ingen hårdad brottsling utan bara någon som försökte överleva och du ordnade så att i utbyte mot information så slapp han åtal för sina brott. Dina åsikter om att inte ta mutor gick inte riktigt ihop med dina kollegors och du blev inte särskilt omtyckt inom poliskåren. Det var inte bara bland kollegor utan även bland dina överordnade. Din karriär tog abrupt slut för fyra år sedan då du fick sparken när du öppet vägrat en order att "tappa bort" några bevis som pekade på att det var en ung ädling som var skyldigt till att brutit sig in och länsat ett apotek på läkemedel.

Att vara polis var egentligen det enda du kände att du varit riktigt bra på, så när du nu stod arbetslös så bestämde du dig för att skaffa en licens och starta Ion Lupescus detektivbyrå. Där kunde du själv välja vilka fall du tog på dig och du behövde inte följa efter någon annans order. Det är svårt att få det ekonomiska att gå ihop, men för två år sedan så anställde du ändå Mirna Arsenyev som din sekreterare. Mirna levde på gatan och första gången ni sågs så räddade du henne från att bli rånad av en yngling. Bara efter att ha träffat henne en kort stund blev ni vänner och du insåg att hon var väldigt klipsk och förtjänade något bättre än att bo på gatan.

För ett par veckor sedan så hände något pinsamt, du hade varit ute och tagit en par glas och på vägen hem i regnet ramlade du och bröt din vänstra arm. Du har nu din vänstra arm i gips och arbetet som detektiv har blivit svårare. Du har dock fått hjälp av Niko, Mirna och din gamla armékompis Leonid som brutit samman och är tjänstledig från sitt jobb som Stapo-polis på obestämd tid. Dessutom har din grannes ett syskonbarn som är skådespelare och riktigt duktig med en kamera och hjälper dig med att ta bilder för en slant.

Häromdagen fick du ett nytt fall, att utreda ifall Vojmir Sorokin är otrogen mot sin fru Aina. Du har luskat runt lite och fått tag i Vojmirs arbetskalender av hans sekreterare och det verkar som att han på torsdag ska sluta jobbet på logistikministeriet tidigt för ett hemligt möte av något slag. Du har kontaktat alla din hjälpredor och ni ska träffas klockan 15.00 på ett kafé med utsikt över entrén till Logistikministeriet.

Personlighet:

Du är en person som mycket styrs av din moral och etik. Du vet att världen är en ond, hård och korrupt plats och du har inget emot att bryta mot lagar eller regler. Du har däremot svårt att se att de svaga och oskyldiga hamnar i kläm.

Hemlighet:

Du antyder till alla att du bröt din arm när du jobbade på ett fall, men egentligen var du bara full och ramlade.

Mål:

Efter att din poliskarriär dog har du aldrig varit särskilt ambitiös. Ditt mål just nu är lösa dina fall och överleva en dag till.

Utseende:

Du är medellång men har en smått atletisk kropp. Du har mörkt kort och välkammat hår, mörkbruna ögon och en återkommande skäggstubb. Du klär dig alltid i en lite sliten kostym och har ofta på dig en trenchcoat och en hatt.

Utrustning:

Det du har i fickan är din revolver, en tom fickplunta, tändstickor, ett anteckningsblock med penna och en bunt visitkort.

Trop: Hårdkokt Privatdetektiv

Dina kontakter

Mirna Arsenyev

Du räddade Mirna från ett liv på gatan och anställde henne som sekreterare för två år sedan. Mirna är smart, organiserad och har sunda moraliska värderingar. Du ser dig lite som en mentor åt henne och du försöker lära henne allt du vet om att vara en detektiv. Du låter henne ofta få följa med på dina fall och hjälpa till i hopp att hon snart i framtiden kanske kan bli en partner i byrån. Du vet att Mirna döljer något mörkt i sitt förflutna, men du vill inte tvinga henne att berätta om det. När hon är redo kommer hon själv att vilja tala om det.

Leonid Kozlov

En gammal armékompis som tidigare både varit proffsboxare och jobbat åt den fruktade specialpolisen stapo. Leonid har alltid varit hetlevrad och lätt att ta till knytväarna för att lösa en situation. Du hjälpte honom i armén att hålla sig lugn och hålla honom bort från problem. Leonid bröt nyligen samman, tydligen blev pressen att jobba för stapo för stor och han har svårt att skilja vad som är moraliskt rätt och fel, och kontaktade dig för att få lite stöd och hjälp.

Nikolaus “Niko med Näsan” Kopacheski

Niko är en småtjuv vars storebror Milan du stred i armén tillsammans med. Niko är ingen härdad brottsling och verkar ha ett gott hjärta. När du var polis såg du genom fingrarna ett par gånger för mindre brott han gjort i utbyte mot information. Detta samarbete har delvis fortsatt även nu när du är privatdetektiv. Du hjälper Niko ur knipor han hamnat i och du får tillgång till information och kontakter du behöver.

Sanya Havel

Sanya är systerdotter till din granne Dalia Havel och flyttade nyligen in hos henne. Med sitt vackra utseende har hon stora ambitioner att bli skådespelare och uppträder just nu på den lokala teatern. När hon hörde att du brutit armen och letade efter en fotograf erbjöd hon sig att hjälpa till i utbyte mot en slant.

Dalia Havel

Du har känt din granne Dalia sedan du flyttade in och hon är en oerhört snäll och tolerant människa. Alltid villig till att hjälpa och aldrig dömande eller diskriminerande. Hon driver en dansskola och bortsett från den stundtals höga musiken och stampandet i golvet den perfekta grannen.

Damir Yarosh

Officer för din enhet i armén och ni har ömsesidig respekt för varandra. Inte någon som du skulle kalla vän på något sätt, men någon du känner att du litar på om det skulle behövas.

Márton Zobor

Kriminalinspektör Zobor är din kontakt inom poliskåren och en person som inte heller är så stormförtjust i hur korrupt poliskåren blivit. Han är dock bättre på att hålla tyst och inte stöta sig med andra i kåren. Han jobbar för tillfället på sedlighetsroteln, men har kontakter över hela poliskåren. Hjälper dig stundtals att få tillgång till polismaterial i dina utredningar.

Berättelse: Den raka och smala vägen

Namn: Ion Lupescu

Koncept: Cynisk Privatdetektiv

Karaktärsdrag:

Drivkrafter:

Lojal

Misstänksam



Profil

Koordination	[4]	Skicklighet	Bildning	[2]	Skicklighet	Insikt	[4]	Skicklighet
Närstrid	(4)	[8+1]	Humaniora	()	[2]	Empati	(1)	[5]
Reaktioner	(2)	[6]	Medicin	(4)	[6]	Motstånd	()	[4+2]
Rörlighet	(2)	[6]	Naturvetenskap	()	[2]	Världsvana	(7)	[11]
Kroppsbbyggnad	[3]	Skicklighet	Kreativitet	[4]	Skicklighet	Perception	[5]	Skicklighet
Kondition	(4)	[7]	Konstruktion	()	[4]	Intuition	(3)	[8]
Styrka	(2)	[5]	Skapa	(1)	[5]	Fordon	()	[5]
Tolerans	()	[3+2]	Slutledning	(7)	[11]	Uppmärksamhet	(7)	[12]
Motorik	[3]	Skicklighet	Vilja	[6]	Skicklighet	Utstråling	[3]	Skicklighet
Fingerfärdighet	()	[3]	Beslutsamhet	(4)	[10]	Charm	()	[3]
Kastvapen	()	[3]	Resistens	(4)	[10+2]	Ledarskap	(5)	[8]
Skjutvapen	(6)	[9]	Sans	(4)	[10]	Övertyga	(1)	[4]

Storlek: [15]

Intryck: [11]

Tur: [0]

Ryktbarhet: [5]

Utseende: [0]

Expertiser

Fokusera

God Form

Närvaro

Medicinsk inriktning

+2 Första hjälpen

Slagsmål

Avtrubbad

+2 Uthärda våld/krig

Självdisciplin

Kreatör

+2 Fotografera

Vapenhantering

+2 Revolver

Smart

+5 Brottsplatsundersökning

Mycket observant

+5 Avvikelser/Detaljer

Bevandrad

+2 Allmänheten

+2 Polisen

Övertygande

+2 Förhöra/Intervjua

Begränsningar & Kännetecken

Skadad Arm (2)

Skuldsättning 50% (1)

Hederskodex

Skyddar de oskyldiga (1)

Skyddar dina klienter (3)

Svaghet

Alkohol/Whiskey (2)

Krux

Humaniora (1)

Hårdkokt (2)

Snabbtänkt (2)

Järnhälsa (2)

Stryktålig (2)

Stridssinne (2)

Skador/ Omtöckning

Omtöckning: []

○ 10-19	»	-1
○ 20-29	»	-2
○ 30-39	»	-3
○ 40-49	»	-4
○ 50-59	»	-5
○ 60-69	»	-6
○ 70-79	»	-7
○ 80-89	»	-8
○ 90-99	»	-9
○ 100-109	»	-10
○ 110-119	»	-11
○ 120-129	»	-12

Välmående

Max. Välmående: [10]

○ Avslappnad (10)	
○ Samlad (9)	
○ Besvärad (8)	
○ Spänd (7)	
○ Olustig (6)	Avdrag
○ Stressad (5)	» -1
○ Ansträngd (4)	» -2
○ Orkeslös (3)	» -3
○ Plågad (2)	» -4
○ Förtvivlad (1)	» -5
○ Katatonisk (0)	» -10

Överblick: [11]

Stridsförflyttning: [7]

Skadestegring: [2]

Försvar

Försvar: » Avstånd: [8]

[8] Närstrid: [8]

Vapen

Vapen	Dra	Träffa	Skadevärde	Räckvidd	Precision	Rekyl	Dölja	Haveri	Magasin
<u>Obeväpnad</u>			B1T+1						
Kai/Dekere Vake			2T+2	10-50m	+2	4E	+1	+0	5r

Skador/Sår

Sår: [] Dödligt sår: ○ []

Avdrag				Initiativ	
⊕	○	1	»	-2	-5
⊕	○	2	»	-4	-5
⊕	○	3	»	-6	-5
⊕	○	4	»	-8	-5
⊕	○	5	»	-10	-5
⊕	○	6	»	-12	-5
⊕	○	7	»	-14	-5
⊕	○	8	»	-16	-5
⊕	○	9	»	-18	-5
⊕	○	10	»	-20	-5
⊕	○	11	»	-22	-5
⊕	○	12	»	-24	-5

Totalt Avdrag: _____

Sårtröskel: [9] [18] [36]

Uthållighet: [18]

Livsvilja: [14]

Öde

10

Erfarenhet

Inläring: [11]

Livserfarenhet: _____

Utrustning & Tillhörigheter

Hatt _____

Vardagskläder _____

Finkläder _____

Handklovar _____

Plunta (Tom) _____

Anteckningsbok _____

Blyertspenna _____

Cigarettpaket (Tomt) _____

Tändstickor _____

Visitkort _____

Diktafon/Bandspelare _____

Levnadsstandard: [4]

Relationer/Kontakter

Namn/Koncept	Inflytande	Relation	Attraktion
Damir Yarosh Kollega	[12] Bransch: Militärofficer	Fientlig ○ Ogillande ● Neutral ○ Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Dalia Havel Granne	[9] Bransch: Danslärare	Fientlig ○ Ogillande ○ Neutral ● Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Márton Zobor Yrkeskontakt	[12] Bransch: Kriminalinspektör	Fientlig ○ Ogillande ○ Neutral ● Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig ○ Ogillande ○ Neutral ○ Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig ○ Ogillande ○ Neutral ○ Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig ○ Ogillande ○ Neutral ○ Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig ○ Ogillande ○ Neutral ○ Vållig ○ Vänkaplig ○	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)

Mirna Arsenyev - Sekreterare

Livshistoria:

Du är Mirna, sekreterare, alltiallo och medhjälpare till privatdetektiven Ion Lupescu och hur du hamnade på den banan är lång historia. Du föddes som Mirna Volkov, dotter till ökände maffiabossen Vadim Volkov och den vackra sångerskan Irina Arsenyev. Din mor när du fortfarande var väldigt ung av leukemi och du har blivit uppfostrad till stor del av medlemmar i maffiafamiljen Volkov. Din äldre halvbror Andro Volkov tog kanske det största ansvaret att se till att du och din lillasyster Salome Volkov var trygga. Du insåg det inte själv, men din barndom måste nog för de flesta se väldigt konstig ut och våld var en del av vardagen. Din sexårspresent av din far var ett set med kastknivar som du sedan dess övat flitigt med. Din bästa vän var Zaal som du hemskolats tillsammans med, var några år äldre och började som tonåring jobba som torped åt familjen. Det var han som lärde dig att försvara dig med kniv.

När du själv blev tonåring började du inse hur hemsk din far är och hur mycket misär och lidande som din familj orsakade. Du hamnade ofta i bråk med din far och han stängde ofta in dig i det trånga utrymmet under trappan, något som du hatade mer än något annat. När du blev 18 år gammal hade din far fått nog och bestämde sig för att du skulle giftas bort, gärna för att skapa nya kontakter. För att få till ett bra giftermål behövde du vara mer välutbildad och kvinnlig, så din far anställde en handfull privatlärare.

De flesta av lärarna var bara jobbiga och skulle lära dig att stå med ryggen rakt och inte ha armbågarna på bordet. Det fanns dock en lärare du hade som gjorde stort intryck på dig, Vyacheslav Zuravel. Han försökte få dig att tänka självständigt, vara en egen person och lära dig hur världen såg ut utanför det område som din familj kontrollerade i Sandukar. Du fick från honom även höra talas om hur världen var på väg att förändras. Berisha-familjen hade t.ex. långsiktiga planer på att försöka bli hederliga och lämna brottets och våldets bana. Det var droppen som fick bägaren att rinna över. Du bestämde dig för att bryta med din familj och klara dig själv i världen och du smög ut natten innan du skulle fylla 20 och har inte talat med någon av dem sedan dess.

Detta var tre år sedan och du önskar att du kunde säga att det gått bra för dig. Du började använda din mammas flicknamn och försökte klara dig på Sandukars gator. Sandukar är en hård plats och det är svårt för en fattig att överleva om man har för mycket etik och moral. Du blev ett kort tag tillsammans med en musiker vid namn Qasim Selmani, men det ledde ingenstans. Under din tid på gatan kanske du inte alltid följde lagen, men du försökte att inte göra något som skulle skada andra för att överleva. Du vet att din familj aktivt letar efter dig men du har ingen önskan att någonsin tala med dem igen.

För ungefär två år sedan stötte du på Ion Lupescu och det var lite lustigt det som hände. Du var just på väg att bli rånad av en yngling med en pistol, det är sånt som händer när man lever på gatan, när Ion ingrep och räddade dig. Han avväpnade ynglingen och skrämd bort honom. Denna sällsynta uppvisningen av omtanke berörde dig. Det ena ledde till det andra och ni blev goda vänner. Ion har aldrig någonsin frågat om ditt förflutna, det är som att han vet att du inte vill prata om det, trots det så erbjöd han dig ett jobb som hans sekreterare i utbyte mot en blygsam lön. Jobb är inget som växer på träd i Sandukar och du accepterade helhjärtat och har arbetat som hans medhjälpare sedan dess. Faktum är att ni ska ut på ett jobb nu idag. Följa efter en otrogen make och skaffa bevis. Ni ska träffas klockan 15.00 på ett kafé med utsikt över entrén till Logistikministeriet.

Personlighet:

Du är inte blyg på något sätt men föredrar att inte prata om dig själv. Du är försiktig och även om du vill lita på människor är du alltid på din vakt. När du väl bildat dig en uppfattning om något eller någon så är du rätt envis och det krävs en hel del för att du ska ändra uppfattning.

Hemlighet:

Du var en del av Volkov-familjen, men du vill bara glömma det och lämna den delen av ditt liv bakom dig.

Mål:

Ditt stora mål i livet är att bli fri från ditt förflutna och leva ett vanligt liv.

Utseende:

Du klär dig gärna i konservativa och rätt så diskreta kläder och har alltid glasögon även om du ser någorlunda utan dem. Du har hasselnötsbruna ögon och långt brunt hår ofta uppsatt i en enkel praktisk frisyra. Du är vältränad, rörlig och i god form. Skulle du lägga ned mer energi på ditt utseende skulle du nog uppfattas som vacker.

Utrustning:

Förutom det vanliga som en dam har i sin handväska har du ett anteckningsblock, silvertejp, ett stilett att försvara dig med och en välbalanserad kastkniv.

Trop: "Girl Friday"

Dina kontakter

Ion Lupescu

För två år sedan räddade Ion dig från att bo på gatan och börja jobba för honom som hans sekreterare istället. Du uppskattar verkligen det han har gjort för dig och du försöker helhjärtat gör det bästa du kan för att hjälpa honom. Ion ser sig lite av en mentor till dig och försöker lära dig allt han kan om att vara en detektiv och du följer ofta med och hjälper honom på hans fall. Ion har en väldigt stark etik och moral kring vad han tycker är rätt eller fel, väldigt lik den du har och det är nog därför ni är så nära vänner.

Leonid Kozlov

En gammal armékompis till Ion som tidigare både varit proffsboxare och jobbat åt den fruktade specialpolisen Stapo. Han verkar dock ha tappat greppet lite och det verkar som om Ion hjälper honom på fötter igen. Har ett aggressivt och burdust sätt att uttrycka sig på och förmodligen en person man inte vill bli ovän med.

Sanya Havel

Sanya är Ions grannes systerdotter som försöker slå igenom som skådespelare. Hon har utseendet för att bli det, men det är svårt att i Sandukar uppfylla den drömmen. Hon är väldigt duktig med att hantera en filmkamera och nu när Ion skadat armen så hjälper hon till med att ta bilder vid behov.

Nikolaus "Niko med Näsan" Kopacheski

En småtjuv som känner Ion sedan många år tillbaka. Ion hjälper Niko att ta sig ur olika knipor och Niko hjälper Ion med information och kontakter vid behov. Ett samarbete som på det stora hela funkar bra, men ibland orsakar han mer problem än det är värt. Du skulle inte lita på Niko med något värt mer än fem zovriner, men Ion som är chef verkar ha lite tilltro till honom i varje fall.

Vadim Volkov

Känd maffiaboss, hänsynslös mördare, en parasit på samhället och din pappa. Du gillar verkligen inte hur din pappa livnär sig på de hederliga, fattiga och svaga i samhället. Detta har slagit in en kil mellan er och det var därför du flydde hemifrån. Du vet att han letar efter dig, men du har inga planer på att någonsin bli funnen.

Salome Volkov

Din lillasyster, som är gift med maffian och är en rik hemmafru. Hon är självisk, girig och har långt ifrån samma etik och moral som du. Hon är bara intresserad av att leva ett liv i lyx som en glamorös hemmafru. Det behöver kanske inte nämnas men ni har aldrig kommit bra överens.

Andro Volkov

Det är väldigt förvånande att du och din äldre halvbror Andro kommer så bra överens, i synnerhet eftersom han är en gangster och spås bli den nya maffiabossen när din far drar sig tillbaka. Andro må vara hård och skoningslös mot sina fiender, men du vet att han innerst inne har ett gott hjärta och vill aldrig att oskyldiga ska råka illa ut.

Zaal Solonik

Du växte upp tillsammans med Zaal och du ser honom fortfarande som en nära vän. Han är en av Volkov-familjens främsta torpeder och den skickligaste mannen med kniv du känner till. Zaal är inte en som ifrågasätter, han följer order och gör sitt jobb oavsett hur han känner kring det.

Qasim Selmani

Du var ett kort tag tillsammans med Qasim eftersom du drog till hans starka personlighet och rebelliska undergroundmusik. Efter ett tag insåg ni båda två att ni var alldeles för olika som personer. Han ville förändra världen med sin älskade musik, krossa imperiet med våld och införa total anarki, medan du vill förändra samhället till något mer solidariskt på mer fredliga sätt. Ni skildes rätt snart åt och inte under allt för vänskapliga former.

Vycheslav Zuravel

Din gamla lärare och mentor som fick dig att börja tänka självständigt och öppna ögonen för världen. Du vet inte riktigt vad han sysslar med just nu, men det sista du hörde så var han föreläsare i samhällskunskap vid Sandukars universitetet.

Berättelse: Den raka och smala vägen

Namn: Mirna Arsenyev

Koncept: Hårdkokt Sekreterare

Karaktärsdrag:

Drivkrafter:

Misstänksam

Envis



Profil

Koordination	[6]	Skicklighet	Bildning	[3]	Skicklighet	Insikt	[4]	Skicklighet
Närstrid	(4)	[10] 1◇	Humaniora	(2)	[5] 1◇	Empati	()	[4] 1◇
Reaktioner	(4)	[10] 1◇	Medicin	(4)	[7] 1◇	Motstånd	(1)	[5] 1◇
Rörlighet	(4)	[10] 1◇	Naturvetenskap	()	[3] 1◇	Världsvana	(7)	[11] 1◇
Kroppsbyggnad	[3]	Skicklighet	Kreativitet	[2]	Skicklighet	Perception	[4]	Skicklighet
Kondition	(4)	[7] 1◇	Konstruktion	()	[2] 1◇	Intuition	(1)	[5] 1◇
Styrka	(1)	[4] 1◇	Skapa	()	[2] 1◇	Fordon	()	[4] 1◇
Tolerans	(1)	[4] 1◇	Slutledning	(4)	[6] 1◇	Uppmärksamhet	(7)	[11] 1◇
Motorik	[5]	Skicklighet	Vilja	[4]	Skicklighet	Utstrålning	[3]	Skicklighet
Fingerfärdighet	(1)	[6] 1◇	Beslutsamhet	(4)	[8] 1◇	Charm	(1)	[4] 1◇
Kastvapen	(7)	[12] 1◇	Resistens	(2)	[6] 1◇	Ledarskap	(1)	[4] 1◇
Skjutvapen	(2)	[7] 1◇	Sans	(2)	[6] 1◇	Övertyga	(4)	[7] 1◇

Storlek: [15]

Intryck: [7]

Tur: [0]

Ryktbarhet: [5] Okänd

Utseende: [0] Alldaglig

Expertiser

Fokusera

Kastspecialist

+5 Kastkniv

God Form

Medicinsk inriktning

+2 Rättsmedicin

Närstridsvapen

+2 Kniv

Ducka

Rörlighet

+2 Akrobatik

Klartänkt

+2 Minnas detaljer

Mycket Observant

+5 Skugga

Koll på Läget

Fixare

Övertygande

+2 Förhandla

Begränsningar & Kännetecken

Efterlyst 1p

Familj 4p

Hederskod

Inte bli gangster 1p

Alltid hjälpa vänner 1p

Nedsatt syn (Glasögon) 1p

Rädsla (Trånga utrymmen) 2p

Stenhård 3p

Stryktålig 2p

Naturlig krigare 3p

Kvick 2p

Skador/ Omtöckning

Omtöckning: []

○	10-19	»	-1
○	20-29	»	-2
○	30-39	»	-3
○	40-49	»	-4
○	50-59	»	-5
○	60-69	»	-6
○	70-79	»	-7
○	80-89	»	-8
○	90-99	»	-9
○	100-109	»	-10
○	110-119	»	-11
○	120-129	»	-12

Välmående

Max. Välmående: [10]

○	Avslappnad (10)		
○	Samlad (9)		
○	Besvärad (8)		
○	Spänd (7)		
○	Olustig (6)		
○	Stressad (5)	»	-1
○	Ansträngd (4)	»	-2
○	Orkeslös (3)	»	-3
○	Plågad (2)	»	-4
○	Förtvivlad (1)	»	-5
○	Katatonisk (0)	»	-10

Avdrag

Överblick: [9]

Stridsförflyttning: [10]

Skadestegring: [2]

Försvar

Försvar: » Avstånd: [9]

[9] Närstrid: [9]

Vapen

Vapen	Dra	Träffa	Skadevärde	Räckvidd	Precision	Rekyl	Dölja	Haveri	Magasin
Obeväpnad			B1T						
Kastkniv			1T+2	5-15m			+6		
Stilett			1T				+6		

Skador/Sår

Sår: [] Dödligt sår: []

				Avdrag	Initiativ
+	○	1	»	-2	-5
+	○	2	»	-4	-5
+	○	3	»	-6	-5
+	○	4	»	-8	-5
+	○	5	»	-10	-5
+	○	6	»	-12	-5
+	○	7	»	-14	-5
+	○	8	»	-16	-5
+	○	9	»	-18	-5
+	○	10	»	-20	-5
+	○	11	»	-22	-5
+	○	12	»	-24	-5

Totalt Avdrag: _____

Sårtröskel: [10] [20] [40]

Uthållighet: [16]

Livsvilja: [12]

Öde

10

Erfarenhet

Inläring: [8]

Livserfarenhet: _____

Utrustning & Tillhörigheter

Anteckningsblock

2 Blyertspennor

Glasögon

Vardagskläder

Finkläder

Silvertejp

Levnadsstandard: [4]

Relationer/Kontakter

Namn/Koncept	Inflytande	Relation	Attraktion
Vadim Volkov Pappa	[18] Bransch: Maffiaboss	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	● Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Salome Volkov Lillasyster	[6] Bransch: Hemmafru	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	● Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Andro Volkov Storebror	[15] Bransch: Gangster	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	● Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Zaal Solonik Barndomsvän	[9] Bransch: Torped	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Qasim Selmani Ex-Partner	[6] Bransch: Musiker	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Vycheslav Zuravel Mentor	[6] Bransch: Lärare	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)

Leonid Kozlov - Föredetting

Livshistoria:

Du är Leonid Kozlov, och redan från den stund du föddes så har ditt liv varit en sorglig historia. Du vet inte vilka dina föräldrar är utan du växte upp på ett barnhem i Sandukar. Det var ingen trevlig plats och de brydde sig inte sig inte ens tillräckligt mycket om er barn för att ge er ett namn. De gav er bara ett nummer och tatuerade in det på er nacke för att veta vem som var vem. Ditt nummer var 13, oturstalet. Eftersom du har svårt att hålla ditt humör i styr hamnade du ofta i problem och bestraffades i stort sett dagligen. När du fyllde 14 år var du för gammal att bo på barnhemmet, men du bytte bara ett helvete mot ett annat, att leva på gatan. Du slapp få stryk varje dag men istället fick du kämpa hårt med ströjobb för att få mat. Det enda ljuspunkten var Lavr Zayets gym där ni gatans ungdomar fick träna gratis på mornarna. Du hade naturlig talang och efter ett tag så uppmanade Lavr dig att börja gå matcher. Han gav dig ditt namn Leonid "Släggan" Kozlov och fixade dig din första amatörmatch när du var 16. När du var 18 blev du erbjuden att börja boxas som proffs. Det såg ut som att din otur var på väg att vända men det var bara en chimär.

Ditt liv tog en ny vändning i din tredje match som proffsboxare. Din motståndare Boris "Left-hook" Lendow försökte psyka dig och hånade dig non stop under matchen. Till sist blev det som att det blev rött framför ögonen och du tappade helt kontrollen på ditt humör. I ett raserianfall så bara fortsatte du att slå och slå ursinnigt, utan att höra att domaren bröt matchen. När du väl blev övermannad och lugnade ned dig insåg du att din motståndare var död, du hade slagit ihjäl honom med dina egna händer. Det hela hamnade i domstol och domaren gav dig ett val, 15 år i fängelse eller tre års tjänstgöring i armén i kriget på nordfronten. Nordfronten var ett nytt helvete som du bara vill förtränga, men det fanns en del ljuspunkter. Du träffade Ion Lupescu och Milan Kopacheski som båda hjälpte dig att hålla ditt humör i schack och dig bort från problem. Du passade armén rätt så bra eftersom din stora talang i livet visade sig att utöva våld. Du fick flera dekorationer för ditt mod och skicklighet i strid. Armén passade dig dock inte lika bra och satte sina spår i ditt psyke.

När väl dina år i skyttegravan var över så hade du svårt att anpassa dig till det civila livet. Ingen ville anställa en dömd mördare och soldat med problem att kontrollera sitt humör. Det var därför du utan att tänka efter allt för mycket accepterade jobberbjudandet från Stapo, Statspolisen, och deras avdelning 9 för speciella insatser. Man kan tro att jobba för statspolisen borde vara ett hedervärt yrke och något som kunde få dig på fötter, men din tur hade inte vänt. Avdelning 9 jobbade med att göra sig av med fiender till staten på ett eller annat sätt. Saker som lönnmord, kidnappningar, tortyr och att spärra in folk utan rättegång tillhörde vardagen. Om ditt psyke fått sig en törn av kriget så var det inget jämfört med hur din moraliska kompass krossades av att jobba för Stapo och deras hjärntvättande propaganda. Gränsen mellan vem som var vän och vem som var fiende samt vad som var rätt och vad som var fel suddades ut och till sist blev det alldeles för mycket. Du fick ett sammanbrott orsakat av alla dina mardrömmar och en av Stapos psykiatriker dömde dig som olämplig att fortsätta jobba.

Du är för tillfället tjänstledig på obestämd tid från Stapo och du försöker på något sätt hitta din moraliska kompass igen. Du har letat rätt på din gamla armékompis Ion Lupescu, eftersom du anser honom vara en person som vetat vad som är rätt och vad som är fel. Han jobbar just nu som privatdetektiv, men har råkat ut för ett smärre missöde och han har sin ena arm i gips. Du lovade att hjälpa honom ett tag framöver i utbyte att han hjälper dig att hitta gränsen mellan rätt och fel går. Faktum är att ni ska ut på ett av Ions jobb nu. Ni ska träffas klockan 15.00 på ett kafé med utsikt över entrén till Logistikministeriet.

Personlighet:

Du har alltid haft kort stubin och det behövs inte mycket innan du blir arg och beter dig aggressivt. Som Stapo-polis har du dessutom blivit van vid att inte behöva bry dig om lagar och regler och det i kombination med att inte veta vad som är moraliskt rätt eller fel är en dålig kombination. Du behöver nästan någon som du litar på för att ta sådana beslut åt dig. För tillfället är det ofta Ion och du har lättare att ta dig samman om det är han som säger till dig. Du är också väldigt rädd för närhet och intimitet. När någon oväntat rör vid dig eller t.ex. kramar om dig får du panik och gör vad som helst för att få beröringen att upphöra. Du inser att detta inte är normalt och ibland undrar du om det kanske inte vore bättre för världen om du och alla dina problem bara försvann.

Hemlighet:

Du har väldigt svårt att skilja på vad som är rätt och fel ur en etisk och moralisk aspekt.

Mål:

Hitta din moraliska kompass och bli en "bra" människa som bidrar till världen.

Utseende:

Du är lång, nästan 2 m, och har mörkblont kort hår och mossgröna ögon. Du ser nästan alltid sur och arg ut och har ofta skäggstubb samt en hatt för att dölja ett litet ärr du har på din panna från boxningstiden.

Utrustning:

I dina fickor har du din tjänstepistol, 2 handklovar, en plunta sprit, en liten fältkikare och en telefonavlyssningsutrustning.

Trop: "Anti-hjälte"

Dina kontakter

Ion Lupescu

Din armékompis som höll dig i schack i flera år. Fick tydligen sparken från poliskåren och jobbar som privatdetektiv nu. Den person du känner som har en stark moral och etik och alltid vet vad som är rätt eller fel att göra. Du tänkte spendera lite tid med honom och hoppas på att moralen ska smitta av sig på dig.

Sanya Havel

Sanya är Ions grannes systerdotter som försöker slå igenom som skådespelare. Hon har utseendet för att bli det, men det är svårt att i Sandukar uppfylla den drömmen. Hon är väldigt duktig med att hantera en filmkamera och nu när Ion skadat armen så hjälper hon till med att ta bilder vid behov. Av någon anledning verkar hon lite intresserad av dig.

Mirna Arsenyev

Ions sekreterare, hjälpreda och alltiallo. Hon verkar organiserad och det känns lite som att Ion försöker lära upp henne till att bli en bra detektiv. Är rätt så tystlåten och pratar ogärna om sig själv, men ändå rätt så trevlig.

Nikolaus “Niko med Näsan” Kopacheski

En småtjuv med många kontakter som tydligen är Milan Kopacheskis lillebror. Tråkigt nog har Milan gått bort, men du kan se en del av Milans drag hos Nikolaus. Tydligen har han hjälpt Ion med en del information om den undre världen de senaste åren.

Damir Yarosh

Officer för din enhet i armén och någon som uppskattade din talang för att utöva våld. Han rekommenderade dig till flera utmärkelser och ni håller sporadiskt kontakten med varandra.

Lavr Zayets

Din gamla boxningstränare. Du är skyldig honom väldigt mycket i livet. Det var han som gav dig ditt namn och som gav dig en chans att komma bort från gatan. Är nu pensionär, men han har fortfarande en hel del kontakter inom boxningsvärlden.

Grisha Bojko

Din gamla Stapo-kollega. Ni är inte kompisar på något sätt men har respekt för varandra. Om du var i knipa så skulle han mot betalning säkert kunna hjälpa dig ur den.

Berättelse: Den raka och smala vägen

Namn: Leonid Kozlov

Koncept: Uppgiven Stapo

Karaktärsdrag:

Drivkrafter:

Riskbenägen

Hämndlysten



Profil

Koordination	[5]	Skicklighet	Bildning	[3]	Skicklighet	Insikt	[4]	Skicklighet
Närstrid	(7)	[12] 1◇	Humaniora	(4)	[7] 1◇	Empati	()	[4] 1◇
Reaktioner	(2)	[7] 1◇	Medicin	(2)	[5] 1◇	Motstå	(4)	[8] 1◇
Rörlighet	(1)	[6] 1◇	Naturvetenskap	()	[3] 1◇	Världsvana	(4)	[8] 1◇
Kroppbyggnad	[6]	Skicklighet	Kreativitet	[3]	Skicklighet	Perception	[4]	Skicklighet
Kondition	(4)	[10] 1◇	Konstruktion	(1)	[4] 1◇	Intuition	()	[4] 1◇
Styrka	(7)	[13] 1◇	Skapa	(1)	[4] 1◇	Fordon	(4)	[8] 1◇
Tolerans	(1)	[7] 1◇	Slutledning	(4)	[7] 1◇	Uppmärksamhet	(4)	[8] 1◇
Motorik	[4]	Skicklighet	Vilja	[3]	Skicklighet	Utstråling	[2]	Skicklighet
Fingerfärdighet	()	[4] 1◇	Beslutsamhet	(1)	[4] 1◇	Charm	()	[2] 1◇
Kastvapen	(1)	[5] 1◇	Resistens	(4)	[7] 1◇	Ledarskap	(4)	[6] 1◇
Skjutvapen	(7)	[11] 1◇	Sans	(1)	[4] 1◇	Övertyga	()	[2] 1◇

Storlek: [16]

Intryck: [6]

Tur: [0]

Ryktbarhet: [5] Okänd

Utseende: [0] Alldaglig

Expertiser

Förare

+2 Bilar

Språkkunnig

Spurta

Retorik

+2 Poliser

Genomskådande

+2 Motstå övertalning

Proffsboxning

Orädd

+2 Farliga situationer

Vapenhantering

+2 Automatpistol

Vapenexpert

+3 Krieger Armépistol-4

Klartänkt

+2 Taktik

Vältränad

Blynävar

Observant

+2 Upptäcka dolda vapen

Bevandrad

+2 Poliser

Begränsningar & Kännetecken

Mardrömmar (3)

Rädsla

Närhet/intimitet (3)

Svårlärd (2)

Livstrött (2)

Stenhård (3)

Hårdkockt (2)

Stridssinne (2)

Stryktålig (2)

Ödets Gunstling (1)

Skador/ Omtöckning

Omtöckning: []

	Avdrag
☐ 10-19 »	-1
☐ 20-29 »	-2
☐ 30-39 »	-3
☐ 40-49 »	-4
☐ 50-59 »	-5
☐ 60-69 »	-6
☐ 70-79 »	-7
☐ 80-89 »	-8
☐ 90-99 »	-9
☐ 100-109 »	-10
☐ 110-119 »	-11
☐ 120-129 »	-12

Välmående

Max. Välmående: [10]

☐ Avslappnad (10)	
☐ Samlad (9)	
☐ Besvärad (8)	
☐ Spänd (7)	
☐ Olustig (6)	Avdrag
☐ Stressad (5)	» -1
☐ Ansträngd (4)	» -2
☐ Orkeslös (3)	» -3
☐ Plågad (2)	» -4
☐ Förtvivlad (1)	» -5
☐ Katatonisk (0)	» -10

Överblick: [8]

Stridsförflyttning: [7]

Skadestegring: [3]

Försvar

Försvar: » Avstånd: [6]

[6] Närstrid: [7]

Vapen

Vapen	Dra	Träffa	Skadevärde	Räckvidd	Precision	Rekyl	Dölja	Haveri	Magasin
Obeväpnad			B1T+1						
Krieger AP-4			2T	10-50m	+2	3E	+0	+0	7+1

Skador/Sår

Sår: [] Dödligt sår: [0]

Var.				Avdrag	Initiativ
+	○	1	»	-2	-5
+	○	2	»	-4	-5
+	○	3	»	-6	-5
+	○	4	»	-8	-5
+	○	5	»	-10	-5
+	○	6	»	-12	-5
+	○	7	»	-14	-5
+	○	8	»	-16	-5
+	○	9	»	-18	-5
+	○	10	»	-20	-5
+	○	11	»	-22	-5
+	○	12	»	-24	-5

Totalt Avdrag: _____

Sårtröskel: [16] [32] [64]

Uthållighet: [21]

Livsvilja: [9]

Öde

15

Erfarenhet

Inläring: [4]

Livserfarenhet: _____

Utrustning & Tillhörigheter

Hatt _____

Vardagskläder _____

Finkläder _____

2 par Handklovar _____

Telefonavlyssningsutrustning _____

Plunta, Sprit _____

Kikare _____

Levnadsstandard: [4]

Relationer/Kontakter

Namn/Koncept	Inflytande	Relation	Attraktion
Damir Yarosh Yrkeskollega	[12] Bransch: Militärofficer	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)
Lavr Zayets Tränare	[6] Bransch: Boxningstränare	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)
Grisha Bojko Yrkeskollega	[12] Bransch: Stapo-polis	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)
	[] Bransch: _____	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkaplig	☐ Blodsband/familj ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)

Sanya Havel - Artist

Livshistoria:

Du är Sanya Havel, skådespelare, sångare, modell och fotograf. Redan när du var fem år gammal och såg din första film visste du vad du ville bli när du blev stor, du ville bli en filmstjärna och leva ett liv i lyx. En svår dröm att uppnå för en tjej, utan kontakter, som kommer från den lägre medelklassen. Du har dock aldrig givit upp på din dröm och kämpat i motvind för att nå din dröm. Du är dock inte så naiv som du var när du var ung och blir inte lika lätt påverkad av tomma löften om att bli en känd stjärna. Gud vad du var lättlurad. Hur kunde du någonsin bli tillsammans med en sådan slemhög som Filip Tyurin? Han var en frilansande fotograf med kontakter och skulle göra dig till en stjärna. Han lärde dig en hel del om fotografering och att posera framför kameran, men i slutändan så ville han bara lura dig att posera för nakenbilder som han kunde sälja dyrt till illegala herrtidningar eller använda i utpressningssyfte. Du kom ganska helskinnad ur det förhållandet, även om Filip tog nakenbilder av dig så har han aldrig gjort något med dem än. Han väntar säkert på när du slår igenom så han kan utpressa dig på pengar.

Du vet inte vad det är med dig och varför du dras till farliga män som en mal drar sig till en öppen låga. Efter att ditt senaste förhållande med Slobodan Kroll, en festfixare och knarklangare tog slut så har du beslutat att rensa upp bland ditt förflutna och inte låta något stå mellan dig och din karriär. Du lämnade Slobodans lägenhet och flyttade in hos din moster Dalia Havel som driver en dansskola. Tråkigt område i Sandukar, men mycket säkrare och förmodligen bra för din karriär. Du har fått jobb på teatern, en biroll i en romantisk pjäs om kriget vid namn "Stormvinden från öst", men det är långt ifrån drömjobbet och det betalar dåligt. Du har dock en väldigt lyxig livsstil och behöver pengar om du ska uppehålla den. Du började extraknäcka lite med att ta fotografier, och det var tack vara det du träffade min mosters granne, privatdetektiven Ion Lupescu. Ion är den där hårdkokta typen som faller alldeles för lätt för en snyfthistoria, som dessutom fått armen bruten och behöver gå med gips ett par månader. Han var i behov av någon som kunde ta lite fotografier på otrogna makar med gipset satt på och du var i behov av pengar så ni startade ett samarbete. Det är ett lätt jobb som betalar bra med tanke på antalet minuter du behöver lägga ned. Faktum är att du ska ut på ett sådant jobb nu. Ni ska träffas klockan 15.00 på ett kafé med utsikt över entrén till Logistikministeriet.

Personlighet:

En gång i tiden var du en rätt lättlurad och rätt så oskyldig person. Den personen finns inte längre. Du är målmedveten och är villig att göra vad som krävs för att nå din drömmar, att bli en rik och känd filmstjärna. Ifall detta skulle bryta mot några lagar eller moraliska regler rör det dig inte i ryggen. Den enda som kommer att bry sig om dig och din framgång är du. Du har dock insett att uppträdande utåt är väldigt viktigt för en filmstjärna och du kan inte avslöjas med att göra något olämpligt. Det är därför bättre att manipulera andra till att göra det du vill, uppträda harmlös utåt och dra nytta av de situationer som du ser dyka upp.

Hemlighet:

Du har ett rätt brokigt förflutet där du umgåtts med skumma fotografer och knarklangare. Du skulle göra nästan vad som helst för att sopa alla spår av detta under mattan.

Mål:

Ditt stora mål i livet är att bli en rik och känd filmstjärna. För att nå dit måste du undvika att ditt brokiga förflutna kommer fram och skapa kontakter med inflytelsefulla människor i Sandukar.

Utseende:

Du har utseendet av en filmstjärna, lång, smal och oerhört vacker. Din oerhörda skönhet förstärks av dina djupa, havsblåa ögon, ditt långa platinablonda hår och inte minst ditt intränade perfekta leende. Du spenderar väldigt mycket tid på att hålla din kropp i form och det märks bl.a. på din smidighet och precis lagom solbrända hy. För att ytterligare framhäva din skönhet går du alltid omkring med kläder av det senaste modet.

Utrustning:

I din eleganta handväska har du utöver det alla andra eleganta damer har med dig en liten lättgömd Pistol (Darov 5/2). För stunden har du också med dig din rätt dyra kamera med blix och olika objektiv.

Trop: "Femme Fatale"

Dina kontakter

Ion Lupescu

Granne och bekant till din moster Dalia Havel. Jobbade tidigare som polis men är numera en privatdetektiv. Han har för tillfället sin ena arm i gips och när du hörde att han tillfälligt letade efter en duktig fotograf som kunde fånga vänstrande makar på bild så såg du det som ett bra tillfälle att hederligt tjäna lite extra pengar för att uppehålla din smått luxuösa livsstil.

Leonid Kozlov

En gammal armékompis till Ion som tidigare både varit proffsboxare och jobbat åt den fruktade specialpolisen Stapo. Han är verkligen ovårdad och i behov av ett bad. Har ett aggressivt och burdust sätt att uttrycka sig på och förmodligen en person man inte vill bli ovän med. Mot bättre vetande känner du en viss attraktion till honom.

Mirna Arsenyev

Ions sekreterare, hjälpreda och alltiallo. Hon verkar organiserad och det känns lite som att Ion försöker lära upp henne till att bli en bra detektiv. Är rätt så tystlåten och pratar ogärna om sig själv, men ändå rätt så trevlig.

Nikolaus “Niko med Näsan” Kopacheski

En läskig liten inställsam småtjuv som i ärlighetens namn äcklar dig. Känns lite som en råtta i människoform. Verkar vara skyldig Ion en del tjänster och hjälper honom med sina kontakter i den undre världen.

Dalia Havel

Din moster som driver en dansskola. Hon är mer som än mamma till dig än din egen. Snäll, hjälpsam och inte dömande. Du bor för närvarande hos henne tills du har kommit på fötter igen och slagit igenom som artist.

Rosita Havel

Din mamma som är bibliotekarie. Ni har aldrig kommit så bra överens med varandra och hon är väldigt dömande över din dröm och över de snedsteg hon tycker att du gjort i livet.

Mantas Havel

Din storebror som är advokat. Har alltid varit din mammas favoritbarn och stått på hennes sida i alla konflikter. Du klarar dig bäst utan honom och alla de moralkakor han försöker dig tvinga på dig,

Filip Tyurin

Fotograf och före detta pojkvän. Han må ha lärt dig en del om fotografering och posering, men du verkligen hatar Filip. Han tog nakenbilder av dig och du är rätt så säker på att han har kvar dem någonstans i väntan på att utpressa dig med dem.

Slobodan Kroll

Knarklangare och före detta pojkvän. Du gillade faktiskt Slobodan, men hans livsstil var inte riktigt förenligt med din dröm. Ert förhållande slutade rätt så vänskapligt och vem vet, kanske en dag kommer han att kunna vara till nytta för dig.

Lato Laubergs

Teaterregissör i den teateruppsättning du för tillfället spelar i. Han har rätt så många kontakter inom branschen och kanske din biljett till att slå igenom som skådespelare inom teatern eller rent av på vita duken.

Berättelse: Den raka och smala vägen

Namn: Sanya Havel

Koncept: Kämpande Skådespelare

Karaktärsdrag:

Drivkrafter:

Lustdriven

Självisk



Profil

Koordination	[3]	Skicklighet	Bildning	[2]	Skicklighet	Insikt	[4]	Skicklighet
Närstrid	(1)	[4] 1◇	Humaniora	(1)	[3] 1◇	Empati	(4)	[8] 1◇
Reaktioner	(1)	[4] 1◇	Medicin	(1)	[3] 1◇	Motstånd	()	[4] 1◇
Rörlighet	(4)	[7] 1◇	Naturvetenskap	(2)	[4] 1◇	Världsvana	(4)	[8] 1◇
Kroppsbyggnad	[3]	Skicklighet	Kreativitet	[4]	Skicklighet	Perception	[5]	Skicklighet
Kondition	(4)	[7] 1◇	Konstruktion	()	[4] 1◇	Intuition	(7)	[12] 1◇
Styrka	()	[3] 1◇	Skapa	(7)	[11] 1◇	Fordon	()	[5] 1◇
Tolerans	(2)	[5] 1◇	Slutledning	(1)	[5] 1◇	Uppmärksamhet	(3)	[8] 1◇
Motorik	[4]	Skicklighet	Vilja	[3]	Skicklighet	Utstrålning	[6]	Skicklighet
Fingerfärdighet	(4)	[8] 1◇	Beslutsamhet	(1)	[4] 1◇	Charm	(7)	[13] 1◇
Kastvapen	()	[4] 1◇	Resistens	(1)	[4] 1◇	Ledarskap	(1)	[7] 1◇
Skjutvapen	(4)	[8] 1◇	Sans	(4)	[7] 1◇	Övertyga	(4)	[10] 1◇

Storlek: [15]

Intryck: [13] Tur: [0]

Ryktbarhet: [6] Beryktad

Utseende: [3] Sensationellt vacker

Expertiser

Mycket karismatisk

+5 Förföra/Hämföra

Avläsning

+2 Bedöma sinnesstämning

Ficktjuv

+2 Stjåla från väskor/fickor

Fingertoppskänsla

Instinkt

+2 Känna att något är fel

Simning

+2 Vattenaktiviteter

Rörlig

+2 Mannekänga/Posera

Iskall (+5 Avrätta)

Framstående Kreatör

+5 Fotografera

Ta betäckning

Välklädd

Övertygande

+2 Övertala/Beveka

Begränsningar & Kännetecken

Drogmissbrukare 1p

Förtjusande 2p

Familj 3p

Rykte 2p

Hederskod (Karriären först) 3p

Utseende 3p

Svaghet (Farliga män) 3p

Kvick 2p

Levnadsstandard 1p

Skador/ Omtöckning

Omtöckning: []

		Avdrag
☐	10-19	» -1
☐	20-29	» -2
☐	30-39	» -3
☐	40-49	» -4
☐	50-59	» -5
☐	60-69	» -6
☐	70-79	» -7
☐	80-89	» -8
☐	90-99	» -9
☐	100-109	» -10
☐	110-119	» -11
☐	120-129	» -12

Välmående

Max. Välmående: [10]

		Avdrag
☐	Avslappnad (10)	
☐	Samlad (9)	
☐	Besvärad (8)	
☐	Spänd (7)	
☐	Olustig (6)	
☐	Stressad (5)	» -1
☐	Ansträngd (4)	» -2
☐	Orkeslös (3)	» -3
☐	Plågad (2)	» -4
☐	Förtvivlad (1)	» -5
☐	Katatonisk (0)	» -10

Överblick: [5]

Stridsförflyttning: [7]

Skadestegring: [1]

Försvar

Försvar: » Avstånd: [8]

[8] Närstrid: [8]

Vapen

Vapen	Dra	Träffa	Skadevärde	Räckvidd	Precision	Rekyl	Dölja	Haveri	Magasin
Obeväpnad			B1T						
Darov 5/2			2T-1	5-10m	+1	4E	+10	+2	2p

Skador/Sår

Sår: [] Dödligt sår: [0]

			Avdrag	Initiativ
☒	☐	1	» -2	-5
☒	☐	2	» -4	-5
☒	☐	3	» -6	-5
☒	☐	4	» -8	-5
☒	☐	5	» -10	-5
☒	☐	6	» -12	-5
☒	☐	7	» -14	-5
☒	☐	8	» -16	-5
☒	☐	9	» -18	-5
☒	☐	10	» -20	-5
☒	☐	11	» -22	-5
☒	☐	12	» -24	-5

Totalt Avdrag: _____

Sårtröskel: [8] [16] [32]

Uthållighet: [12]

Livsvilja: [11]

Öde

10

Erfarenhet

Inläring: [5]

Livserfarenhet: _____

Utrustning & Tillhörigheter

Cigaretter

Cigarettändare

Kamera med Blixt och olika Objektiv

Vardagskläder

Finkläder

Aftonklänning

Levnadsstandard: [5]

Relationer/Kontakter

Namn/Koncept	Inflytande	Relation	Attraktion
Dalia Havel Moster	[9] Bransch: Danslärare	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	● Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Rosita Havel Mamma	[12] Bransch: Bibliotekarie	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	● Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Mantas Havel Storebror	[15] Bransch: Advokat	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	● Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Filip Tyurin Ex-Partner	[9] Bransch: Fotograf	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Slobodan Kroll Ex-Partner	[9] Bransch: Knarklangare	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
Lato Laubergs Yrkeskontakt	[12] Bransch: Teaterregissör	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)
	[] Bransch:	Fientlig Ogillande Neutral Vållig Vänkskaplig	○ Blodsband/familj ○ Attraktion (+2) ○ Passion (+3)

Nikolaus Kopacheski - Småtjuv

Livshistoria:

Du är Nikolaus Kopacheski men de flesta kallar dig för "Niko med Näsan" eller bara Niko. Du kommer från en lång rad av fifflare och småtjuvar och det är det enda som du någonsin har känt att du har varit bra på. Din pappa och din storebror Milan lärde dig allt du behövde veta för att bli tjuv som hur man dyrkar upp ett lås, hur man spränger ett kassaskåp eller hur man hittar en pålitlig hälare. Det var dock inte det viktigaste, för det var hur man överlever i en tuff stad och övervakad som Sandukar. Som småtjuv får man aldrig reta de större spelarna i den undre världen eller stjäla så mycket att statens ögon hamnar på dig. Till skillnad från din far och bror så lider du av kraftig astma och medicinerna du tog som barn gjorde att du inte växte och blev särskilt stor. När du var tonåring så gick din far gick bort i cancer och det blev så att det var Milan och du som försörjde familjen. Du var den snabba med de flinka fingrarna och kontakter medan Milan var den starke personen med förmågan att planera en bra stöt.

Ni hankade er fram i livet och det såg under omständigheterna ganska ljus ut för familjen Kopacheski, ända tills det att staten tvångsrekryterade din bror till armén och kriget i norr. Du försökte fortsätta utan din bror, men det är svårt att vara småtjuv utan en partner. Du försökte att teama ihop dig med några andra småskurkar men det slutade med att de antingen utnyttjade det faktum att du var liten och klen och stal din del av bytet eller så var de så inkapabla att själva stölden inte gick som planerat. I slutändan så åkte du vid 19 års ålder fast för stöld och hamnade i fängelse. Du spenderade två år i det helvetet som kallas för Kasterovfortet, men du höll dig vid liv även om din näsa blev krossad och sned. Det är kanske lite ironiskt men din tid i fängelset lärde dig en hel del. Du lärde dig att stolthet och övertro till sina förmågor leder till döden, att det är en oerhörd skillnad mellan kollegor och riktiga vänner samt att som liten och klen kan den bästa metoden att överleva vara att agera som en kappvändare och informatör.

När du kom ut från fängelset hade du skaffat dig många nya kontakter och visste att sälja information till alla sidor kunde vara minst lika lönsamt som att faktiskt stjäla något. En stor sorg var dock att när du kom hem så fann du din mor på svältgränsen och fick beskedet att din bror dött i kriget. Fast besluten att rädda din familj så började du slå dig in på brottets bana igen men denna gång oftare som informationsmäklare än inbrottstjuv. Du diskriminerade inte till vem du sålde information till och ibland hamnade du i knipor, men som av ödets nyck så fick du lite av en skyddsängel i form av polisen Ion Lupescu. Ion hade varit i armén tillsammans med din bror Milan och blivit nära vänner. Ion verkade känna en viss skyldighet till att ta hand om dig och hjälpte dig ofta slippa undan för småbrott du blivit arresterad för i utbyte mot information om den undre världen.

Åren har gått och du har nu hittat din plats som en neutral part i den undre världen. Det är ingen direkt som gillar dig, men de flesta behöver den information du har till salu. Ion har slutat som polis och istället öppnat en privatdetektivbyrå, men du hjälper honom fortfarande med jämna mellanrum. Det har blivit en hel del att hjälpa Ion på slutet eftersom han har ena armen i gips efter en olycka av något slag. Faktum är att du ska ut hjälpa honom med ett jobb nu. Ni ska träffas klockan 15.00 på ett kafé med utsikt över entrén till Logistikministeriet.

Personlighet:

Du är försiktig, ängslig och rakt ut sagt väldigt feg. Du är väldigt rädd för att få stryk och är villig att göra i stort sett vad som helst för att överleva. Många skulle säkert kalla dig för en råtta eller en kackerlacka, men du bär din överlevnadsinstinkt med stolthet. Du har inga problem med att svika ett löfte eller förråda någon, *kanske* med undantag för din mamma, Ion och din barndomsvän Marcin. Du försöker dock vara inställsam och hjälpa folk i utbyte mot tjänster eller information, man vet aldrig vilka personer man behöver stå på god fot med i framtiden.

Hemlighet:

För några veckor sedan så fick du ett vattentätt tips om att en boxningsmatch mellan Anatol "Dynamiten" Dudziak och Fabian "Benkrossaren" Brzycki var en fixad match. För att tjäna lite extra pengar satsade du en rätt stor slant på Brzycki, men tipset var felaktigt och du är nu skyldig Berisha-familjen en stor summa pengar som du inte vet hur du ska betala tillbaka.

Mål:

Du har inga stora ambitioner utan ditt mål i livet har alltid varit att överleva i Sandukars hårda värld. Det mest närliggande problemet är dock hur du ska lyckas betala tillbaka din rätt så stora skuld till Berisha-familjen.

Utseende:

Du är rätt liten och späd med ett runt ansikte med ditt mest utmärkande drag, din lite sneda näsa. Du har mörkbrunt hår ofta vattenkammat bakåt och dina ögon är mörkbruna och är lite lätt utstående. Du försöker alltid klä dig propert med kavaj, skjorta och fluga samt vara noga med hygien i hopp om att göra ett lite bättre intryck. Du kan ibland få problem med din astma och får då andnöd.

Utrustning:

I dina fickor har du låsdyrkar, Stöldgods tänkta som mutgävor, spelkort och en ficklampa med batterier.

Trop: Tjallare

Dina kontakter

Ion Lupescu

Armékompis med din storebror Milan och f.d. kriminalinspektör. Han hjälpte dig komma undan mindre förseelser i utbyte mot information när han var polis. Detta samarbete har fortsatt även nu när han är privatdetektiv. Ion hjälper dig ur knipor och du hjälper honom med information. I ärlighetens namn känner du faktiskt att du står i rätt stor tacksamhetsskuld till honom, så det är svårt att säga nej när Ion vill ha hjälp.

Leonid Kozlov

En gammal armékompis till Ion och Milan som tidigare både varit proffsboxare och jobbat åt den fruktade specialpolisen Stapo. Han verkar dock ha tappat greppet lite och det verkar som om Ion hjälper honom på fötter igen. Har ett aggressivt och burdust sätt att uttrycka sig på och förmodligen en person man inte vill bli ovän med.

Mirna Arsenyev

Ions sekreterare, hjälpreda och alltiallo. Hon verkar organiserad och det känns lite som att Ion försöker lära upp henne till att bli en bra detektiv. Är rätt så tystlåten och pratar ogärna om sig själv, men ändå rätt så trevlig. Du vet att hon inte litar på dig, men i ärlighetens namn skulle du själv inte lita på dig. Du vet att hon gömmer en stilett i handväskan så du försöker inte komma allt för mycket på kant med henne.

Sanya Havel

Sanya är Ions grannes systerdotter som försöker slå igenom som skådespelare. Hon har utseendet för att bli det, men det är svårt att i Sandukar uppfylla den drömmen. Hon är väldigt duktig med att hantera en filmkamera och nu när Ion skadat armen så hjälper hon till med att ta bilder vid behov.

Jadwiga Kopacheski

Din mamma. En hårt arbetande kvinna som nu börjar komma till åren och som du behöver försörja. Hon jobbar som hårfrisörska men när hon var yngre kunde hon extraknäcka som hälare. Har inte så många kontakter längre, men har ett tränat öga för att värdera stöldgods.

Marcin Drazek

En barndomsvän som nu jobbar som smugglare. Om man vill ha tag i något som är sällsynt eller illegalt i Sandukar så är han rätt person att kontakta.

Karol Greb

Bookmaker och driver all vadslagnings verksamhet för Berisha-familjen. Du är just nu skyldig honom en stor summa pengar och någon du bör undvika.

Florian Tuman

En neutral och pålitlig hälare som oftast ger ett rättvist pris för stöldgods. Är en person man kan vända sig till om man vill få tag i ett illegalt skjutvapen i Sandukar.

Berättelse: Den raka och smala vägen

Namn: Nikolaus Kopacheski

Koncept: Tjallande Småtjuv

Karaktärsdrag:

Drivkrafter:

Försiktig

Sveckfull



Profil

Koordination	[4]	Skicklighet	Bildning	[4]	Skicklighet	Insikt	[6]	Skicklighet
Närstrid	()	[4] 1◇	Humaniora	(4)	[8] 1◇	Empati	(4)	[10] 1◇
Reaktioner	(4)	[8] 1◇	Medicin	(4)	[8] 1◇	Motstånd	(1)	[7] 1◇
Rörlighet	(4)	[8] 1◇	Naturvetenskap	()	[4] 1◇	Världsvana	(7)	[13] 1◇
Kroppbyggnad	[3]	Skicklighet	Kreativitet	[3]	Skicklighet	Perception	[5]	Skicklighet
Kondition	(2)	[5] 1◇	Konstruktion	(4)	[7] 1◇	Intuition	(4)	[9] 1◇
Styrka	()	[3] 1◇	Skapa	()	[3] 1◇	Fordon	(1)	[6] 1◇
Tolerans	(4)	[7] 1◇	Slutledning	(2)	[5] 1◇	Uppmärksamhet	(5)	[10] 1◇
Motorik	[4]	Skicklighet	Vilja	[2]	Skicklighet	Utstråling	[3]	Skicklighet
Fingerfärdighet	(7)	[11] 1◇	Beslutsamhet	(2)	[4] 1◇	Charm	(4)	[7] 1◇
Kastvapen	()	[4] 1◇	Resistens	(1)	[3] 1◇	Ledarskap	()	[3] 1◇
Skjutvapen	(1)	[5] 1◇	Sans	(1)	[3] 1◇	Övertyga	(2)	[5] 1◇

Storlek: [12] Liten

Intryck: [8] Tur: [1]

Ryktbarhet: [5] Okänd

Utseende: [0] Alldaglig

Expertiser

Karismatisk

+2 Smickra/Fjäska

Förståelse

Låsdyrkning

+2 Dörrlås

Improviserad låsdyrkning

Språkkunnig

Ögon i nacken

+2 Känna att något spanar på dig

Teknisk inriktning

+2 Sprängmedel

Medicinsk inriktning

+2 Första hjälpen

Ducka

Rörlig

+2 Smyga

Tålig

+2 Alkohol

Fixare

+5 Veta vem man ska prata med

Observant

+2 Gömma sig

Begränsningar & Kännetecken

Rädsla (Arga personer) 2p

Familj 2p

Hederskod (Hjälpa vänner) 1p

Astma 2p

Grovt skuldsatt 2p

Liten 1p

Ängslig 1p

Fängelsekund 1p

Själstark 3p

Tursam 1p

Kvick 2p

Ödets Gunstling 3p

[] ☐ Fientlig ☐ Ogillande ☐ Neutral ☐ Vållig ☐ Vänkaplig ☐ Blodsband/familj
 Eransch: ☐ Attraktion (+2) ☐ Passion (+3)

Appendix B - Spelledarkaraktärer

Tatiana Miklos

Ozren Berishas före detta flickvän som nu degraderats till att bli en hantlangare hos maffian. Ozren har beordrat Tatiana att förföra Vojmir Sorokin i syfte att påverka honom att välja Khodynkaleden som dragning när den nya Expressväg 4 ska dras. Tatiana känner sig dock arg över att inte vara inkluderad i resten av planen och över att ha blivit nedgraderad till en simpel hantlangare åt Berisha-familjen. Hon har därför beslutat att försöka tjäna lite extra pengar på sidan och utpressa Vojmir Sorokin på pengar för att kunna bli mer självständig. Hon har därför hört av sig till sin kontakt Filip Tyurin för att genomföra denna plan.

Vojmir Sorokin

Tjänsteman på Logistikministeriet som är ansvarig för det kostsamma vägprojektet Expressväg 4. Vojmir är gift med Ania Sorokin men har en affär med Tatiana Miklos. Tatiana Miklos har övertalat Vojmir att han måste dra Expressväg 4 längs Khodynkaleden för att hon ska kunna bli fri från Ozren Berishas grepp. Vojmir har även fått ett utpressningsfoto, utan något utpressningsbrev, och har anställt Aleksei Zharkov för att rådgiva honom samt kontaktat Berisha-familjen för att fråga om det är de som har skickat fotot.

Aleksei Zharkov

En konkurrent detektiv som anlitas av Vojmir Sorokin efter att han fått ett utpressningsfoto. Har rekommenderat att Vojmir ska betala utpressaren, men i väntan på ett riktigt utpressningsbrev håller han på att utreda vem som kan ha skickat brevet.

Ania Sorokin

Fru till Vojmir Sorokin som misstänker att hennes make har en affär med en annan kvinna. Hon vill veta om detta är sant eller inte så att hon kan förbereda en eventuell skilsmässa och har därför anlitat privatdetektiven Ion Lupescu. Enligt Anias och Vojmirs äktenskapsförord så kommer Ania att behålla sin familjs pengar och om Vojmir är otrogen vill hon se till att han inte kan slösa mer på hennes tillgångar.

Filip Tyurin

Filip Tyurin är en väldigt skum fotograf och utpressare som också är aktiv inom det pornografiska nätverket i den undre världen. Han har tillsammans med Tatiana Miklos kommit på en plan för att utpressa Vojmir Sorokin på pengar genom att hota att avslöja att Vojmir Sorokin har en affär med Tatiana Miklos och förstöra hans äktenskap. Filip Tyurin är även en tidigare pojkvän till Sanya Havel, ett förhållande som slutade illa.

Márton Zobor

Kriminalinspektör Márton Zobor är Ion Lupescus kontakt inom poliskåren och en person som inte är så förtjust i hur korrupt poliskåren blivit. För att inte hamna i trubbel så ser han till att hålla tyst och inte stöta sig med andra i kåren. Márton jobbar för tillfället på sedlighetsroteln, men har kontakter över hela poliskåren.

Stepanov Carracapa

Kriminalpolis Stepanov Carracapa jobbar vid mordroteln och kommer att vara kriminalaren som kommer att leda utredningen kring mordet på Tatiana Miklos och eventuella andra mordfall. Stepanov Carracapa är så korrupt man kan bli och finns på Berisha-familjens lönelista. Han kommer att se till att ingen från Berisha-familjen åker i fängelse, och kommer att plantera falska bevis på andra om så skulle behövas.

Ozren Berisha

Ozren Berisha är chef för den kriminella organisationen som kallas för Berisha-familjen. För några år sedan blev han morfar och han har sedan dess letat efter ett sätt att legalisera familjens verksamheter. Han kläckte planen att tvätta alla organisationens pengar, med vinst, genom att köpa marken där Expressväg 4 ska gå. För att garantera att vägen verkligen ska gå där har han beordrat sin gamla älskarinna Tatiana Miklos att förföra tjänstemannen Vojmir Sorokin som är den som ska fatta beslutet. Även om han blivit mildare med åren så är Ozren Berisha inte en förlåtande man och om han känner att någon förått honom kommer han att straffa dem hårt.

Joseph "Huggormen" Berisha

Joseph Berisha är kusin till Ozren Berisha och efter Ozren den högst rankade medlemmen av Berisha-familjen. Till skillnad från Ozren är han inte alls intresserad av att göra familjens verksamheter lagliga. Han letar efter en chans att ta över familjen utan att skapa ett internt krig. Han tror att karaktärerna kan vara den chansen eftersom de inte har några kopplingar till familjen. Joseph Berisha är riktigt ambitiös och kommer alltid att försöka vända alla situationer till sin fördel så länge som det inte påverkar hans eller familjens heder.

Hrvoje Bürger

Hrvoje Bürger är en pensionerad korpral från armén soldat i 60-årsåldern som driver en pub vid namn Bürgers Bryggkällare längs Khodynkaleden. Han har fortfarande öppet, trots att han fått delar av sin inredning sönderslagen och blivit hotad av Berisha-familjens torpeder. Puben har blivit lite av samlingspunkten för alla som försöker kämpa mot Berisha och inte sälja marken de äger. Denna "motståndsrörelse" vet dock att det är på väg att förlora och deras antal minskar varje dag.

Dr. Bratoljub Maslovaric

Dr. Maslovaric är Vojmir Sorokin's tandläkare. Han är dock inte bara en helt vanlig tandläkare, vid sidan av sin tandläkarverksamhet säljer han droger. Vojmir Sorokin känner inte till detta utan är bara där för att få sina tänder polerade. Om spelarkaraktärerna slår ett Världsvana (Undre Världen) så får de dock fram den informationen och kan nyttja den på något sätt för att få träffa Vojmir Sorokin under själva tandläkartiden.

Plamen Kowalskij

Plamen Kowalskij är en äldre revisor som har kontor mitt emot Tatiana Miklos lägenhet. Han kommer aldrig att erkänna det men han gillar att jobba torsdagskvällar eftersom han vet att man har bra insyn i Tatiana Miklos sovrum och de aktiviteter som sker där från hans kontor. Plamen är lättskrämd / lättövertalad och det krävs inte mycket för att han ska låta karaktärerna få kika från hans fönster. Han vill dock inte bli inblandad i något och gömmer sig undan när karaktärerna är där.

Vadim Volkov

Vadim Volkov är maffiaboss med ett rykte att vara hänsynslös och att han alltid får sin vilja igenom. Volkov-familjen är en av de stora konkurrenterna till Berisha-familjen i den här delen av Sandukar. Vadim Volkov har under en längre tid letat efter sin dotter Mirna Volkov som rymt hemifrån efter att ha vägrat ingå i ett arrangerat äktenskap. Mirna Volkov gömmer sig som Mirna Arsenyev och jobbar som sekreterare åt Ion Lupescu.

Salome Volkov

Vadim Volkovs yngsta dotter. Hon är gift med en medlem av maffiafamiljen och spenderar sina dagar som bortskämd hemmafru. Hon har till och med figurerar i ett avsnitt av radioprogrammet *The Real Housewives of Sandukar*. Salome tänker bara på sig själv och försöker dra så många fördelar som möjligt av att vara gift med maffian. Salome har aldrig kommit bra överens med sin storasyster Mirna.

Andro Volkov

Andro Volkov är Vadim Volkovs äldsta barn, maffiamedlem och arvtagaren till Volkov-familjen. Andro är hård och skoningslös mot sina fiender, men innerst inne har han ett gott hjärta och vill aldrig att oskyldiga ska råka illa ut. Han är väldigt beskyddande mot sina systrar Mirna och Salome, och har en generell uppfattning om var Mirna gömmer sig, men tänker inte berätta det till någon.

Zaal Solonik

Kanske Volkov-familjens främsta torped och kanske den skickligaste med kniv i Sandukar. En typisk följare som inte ifrågasätter utan bara följer order, utan att göra saker känslomässigt eller personligt. Är barndomsvän med Mirna och skulle göra vad han kan för att skydda henne, om det inte krockar med det han blivit beordrad att göra.

Damir Yarosh

Löjtnant Damir Yarosh är en yrkesmilitär som har sett fler slagfält än de flesta och överlevt. Han är för tillfället i Sandukar för att återhämta sig från en skottskada i benet, men tros återvända till nordfronten inom kort. Han ledde tidigare den enhet som Leonid Kozlov, Ion Lupescu och Milan Kopacheski tillhörde och har stor respekt för Ion och framförallt Leonid.

Qasim Selmani

Qasim Selmani är en underground musiker känd för sina starkt rebelliska texter. Han vill förändra världen med sin musik och ett våldsamt uppror. Qasim vill avskaffa staten och alla andra former av institutioner och inför anarki i Sandukar och Imperiet. Han är efterlyst av staten och det lär nog inte dröja länge innan han blir upplockad av Stapo och bara försvinner. Mirna var ett kort tag Qasims flickvän, men de skildes under inte allt för vänliga former.

Vycheslav Zuravel

Mirnas gamla lärare och mentor som fick henne att börja tänka självständigt och öppna ögonen för världen. Han föreläser just nu i politik och samhällskunskap vid Sandukars universitetet.

Lavr Zayets

Lavr Zayets är en av Sandukars mer kända boxningstränare. Han tagit grabbar från gatan och tränat dem till proffsboxare i mer än femtio år. Idag är han pensionerad och agerar inte som tränare på elitnivå längre men han äger och driver fortfarande Zayets Gym som hjälper unga fokusera sin ilska och komma bort från gatan. Lavr Zayets var Leonid Kozlovs boxningstränare.

Grisha Bojko

Grisha Bojko är en Stapo-agent vid sektion 9. Vad han gör för att skydda imperiet och staten är väldigt hemligstämplat och garanterat rätt så moraliskt och etiskt tvivelaktigt. Han har i ett par år arbetat tillsammans med Leonid Kozlov och de har vunnit respekt för varandra. Om han inte riskerar något själv, kan Grisha Bojko tänka sig att hjälpa Leonid ur en knipa i utbyte mot någon form av betalning.

Dalia Havel

Dalia Havel är en kvinna med rätt så mycket skinn på näsan som driver en dansskola. Hon har varit med om mycket jobbigt och har alltid haft lite svårt att passa in i samhället. Hon är dock väldigt snäll och aldrig dömande oavsett vad någon gjort. Hon är moster till Sanya Havel och har till viss del uppfostrat henne, samt granne till Ion Lupescu.

Rosita Havel

Rosita Havel är Sanya Havels mamma och som jobbar som bibliotekarie. Rosita och Sanya har aldrig kommit bra överens, och mycket har att göra med att Rosita inte gillar den dröm eller de livsval som Sanya har gjort. Även om de bråkar väldigt mycket och sällan talar med varandra är de ändå släkt. Rosita kollar i hemlighet med jämna mellanrum med sin syster Dalia Havel för att betrygga sig om att Sanya har det bra.

Mantas Havel

Mantas Havel är Sanya Havels storebror som arbetar som advokat med expertis inom kontrakt mellan företag. Mantas har alltid varit lite av mammas lilla pojke och hållit sig på Rosita Havels sida i alla konflikter. Anser sig på många sätt vara bättre än andra och delar ut moralkakor och besserwissrar sig så fort han får chansen.

Slobodan Kroll

Slobodan Kroll är en professionell festfixare och festprisse i Sandukar som har en väldigt lukrativ sidoverksamhet som knarklangare. Han arrangerar de lite mer vilda festerna åt många mindre celebriteter och har ett rykte att kunna ordna det som kunden vill ha även om det är rätt så olagligt. Slobodan Kroll har således en del kontakter i den undre världen och om han inte är allt för bakfull är han rätt villig att hjälpa sin före detta flickvän Sanya Havel som han fortfarande har en del känslor för.

Lato Laubergs

Lato Laubergs är en rätt känd, men medioker, regissör som har kontakter inom både teater- och filmvärlden. För tillfället regisserar han en romantisk teaterpjäs om kriget vid namn "Stormvinden från öst" i vilket Sanya Havel har en betydande biroll. Han finner att Sanya Havel är tillräckligt vacker för större roller och om han blir tillräckligt motiverad eller övertalad kan han tänka sig att ge henne en roll i en av sanningsministeriets filmprojekt.

Jadwiga Kopacheski

Jadwiga Kopacheski är Nikolaus Kopacheskis mamma. Hon är hårfrisörska som nu börjar komma till åren och som efter hennes äldste son Milan Kopacheskis död blivit delvis försörjd av Nikolaus. När Jadwiga var yngre extraknäkte hon som hälare, men hon har nu förlorat sitt kontaktnät. Hon har dock fortfarande ett tränat öga för att värdera stöldgods och är alltid villig att hjälpa hennes älskade Niko utan att fråga några frågor.

Marcin Drazek

Marcin Drazek är barndomsvän till Nikolaus Kopacheskis och de två har alltid kommit bra överens även om de inte talar regelbundet med varandra. Marcin Drazek är en av Sandukars mer framgångsrika smugglare och transporterar saker in och ut genom staden både via hamnen och via de många och långa kloakerna under staden. Om man vill ha fraktat in eller ut ur Sandukar utan att staten vet om det är han rätt person att kontakta. Hans avgifter är dock rätt höga och det har att göra med att det är många som behöver mutas. Om Nikolaus Kopacheski vill fly staden kan han hjälpa till med det, men även med kompispris är det inte billigt, i synnerhet om det är bråttom.

Karol Greb

Karol Greb är en bookmaker och driver all vadslagningsverksamhet för Berisha-familjen. Han är lite kort, tjock, flintskallig och svetts mycket. Vid hans sida finns alltid ett par stora starka och dumma livvakter gör som de blir tillsagda. Karol Greb känner Kriminalpolis Stepanov Carracapa rätt väl eftersom de båda jobbar åt Berisha-familjen och Carracapa gillar att satsa en slant på hästkapplöpning. Nikolaus Kopacheski är också skyldig Karol Greb en stor summa pengar.

Florian Tuman

Florian Tuman är pålitlig hälare som inte är anknuten till någon maffiafamilj och någon som Nikolaus Kopacheski känner rätt väl. Han är känd för sin neutralitet och för att han är väldigt rättvis och ärlig, för en tjuv. Utöver att köpa och sälja tjuvgods så säljer han illegala skjutvapen i Sandukar, utbudet är dock inte särskilt stort.

Appendix C - Handouts

Day	Time	Description
Mon 31	9:00	utbildningsdag hela dagen kring
		lagförändring §22:12 och dess påverkan
		på logistikministeriets arbete
Tue 1	9:00	Styrgruppsmöte E4
	12:00	Lunchmöte med vägkommittén
	14:00	Chefen informerar om nya TPS-rapporten
Wed 2	9:00	Undersök alternativ A - Malörtsstigen
	10:30	Undersök alternativ B - Kaminskybacken
	13:00	Undersök alternativ C - Khodynkaleden
	15:00	Undersök alternativ D - Bödel Ludlows gata
Thu 3	9:00	Samordningsmöte kontraktörer E4
	13:00	Sammanställa konsekvensanalyser E4
	15:00	Sluta tidigare. Möte med T.M.
		Köp blommor!!!!!!
Fri 4	9:00	Budgetgenomgång
	10:00	Genomgång för intressenter
	13:00	Skicka kommuniké om Expressväg 4
	16:00	Tandläkartid
Sat 5		
Sun 6		



ALIAS

YRKE Arbetslös och utan inkomst

VIKT	65 kg
------	-------

ÖGONFÄRG Blå

HEMADRESS Inte registrerad i bostadsregistret

FÖDELSEORT Sandukar

Har beblandat sig med kriminella element och misstänks ha anknytning till någon av de kriminella familjerna i fria staden.

[illegible]

Sluta med er utredning eller så kommer tråkiga saker att hända...

Som ni kan se så vet vi vad som skett på Malakitgatan. Om ni inte vill att er fru eller era kollegor ska veta så lägg 50.000 zovriner i en brun attachéväska och lämna den bredvid soptunnan vid centralstationen västra entrén på måndag klockan 17.00.