

Skapandet av en huvudperson

För att tydliggöra skapelseprocessen kommer här ett detaljerat exempel som både tar hänsyn till spelmekanik och regler samt till spelarens tankar kring att skapa en personlighet och ett känsloliv för sin huvudperson.

Ny huvudperson

Marco ska spela Noir och hans berättare Petter har informerat om att de tänkta berättelserna ligger nära klassisk *film noir*, med vissa övernaturliga element. Efter att ha pratat en stund kommer de två fram till att Marcos huvudperson skall vara en skumraskfigur, med ena foten på lagens sida och den andra i den undre världen. Någon form av konsult som tar uppdrag men som inte är fast under någons ok. Petter säger att alla huvudpersoner vid starten av krönikan kommer att börja med Livserfarenhet 0, se sidan 220.

Steg 1: Förberedelser (s. 21)

Petter ger Marco en tom personakt medan Marco tar fram en blyertspenna och ett radergummi.

Steg 2 & 3: Arketyp/bakgrundspaket (s. 21)

I Noir ges möjligheten att välja en *arketyp* som blir en ram för skapelsen. Marco vill dock välja helt fritt utan den hjälp som arketyperna innebär, vilket är helt okej. Således hoppar Marco även över steg 3, *bakgrundspaketen*.

Steg 4: Koncept (s. 21)

Huvudpersonen behöver sammanfattas genom ett koncept. Efter lite funderingar ger Marco sin huvudperson konceptet "Slipad konsult/detektiv". Huvudpersonen anses vara väl insatt i den värld han lever i (att huvudpersonen är en han har framkommit under de inledande samtalen), därav naturen *slipad*. Valet av konsult/detektiv som sysselsättning ger dynamik i vilken typ av människa huvudpersonen är – en som tar uppdrag mot betalning inom diverse fält.

Steg 5: Egenskaper & egenskapsvärden (s. 28)

Nu ska huvudpersonens grundläggande data sättas upp genom definition av egenskaper och egenskapsvärden. De nio värden som finns att placera ut är 6, 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3 och 2. Marco ser huvudpersonen som en kompetent skytt, en kille som kan föra sig socialt och som inte är helt tappad bakom en vagn. Ingen direkt svaghet uppenbarar sig spontant.

De två högsta värdena, 6 och 5, placeras på Motorik respektive Utstrålning, för att skapa förutsättningar för en skytt som kan snacka med folk. De tre 4:orna sätts på Kroppsbyggnad, Perception och Insikt. Motiveringen bakom detta är att Marco ser huvudpersonen som vältränad och i god form. Dessutom är huvudpersonen uppmärksam på vad som sker omkring honom och har en utvecklad maggropskänsla. Insikt ger förmågan att stå emot social påverkan och ha koll på läget så det känns rätt att sätta ett förhållandevis högt värde på den egenskapen.

Tre 3:or och en 2:a finns nu kvar. En 3:a sätts på Koordination så att huvudpersonen kan klara sig om det krävs smidiga rörelser eller slagsmål. Nästa 3:a sätts på Kreativitet för att ge honom fantasi och påhittighet. Den sista 3:an sätts, efter mycket vända, på Bildning, då Marco ser huvudpersonen som en någorlunda beläst person, med skolgång och allmänbildning i bagaget. Detta innebär att 2:an sätts på Vilja. Först känns det inte så bra, men efter lite funderingar och diskussioner med Petter kommer Marco fram till att det blir en bra krok för huvudpersonen, en twist i personligheten. En tvivlande själ bakom ett hårdare yttre.

Marco tar även tillfället i akt att uppdatera huvudpersonens koncept till "Slipad men tvivlande konsult/detektiv".

Steg 6: Förmågor & förmågavärden (s. 28)

Genom att dubbla en egenskaps egenskapsvärde får man fram hur många poäng man får för att öka egenskapens tillhörande förmågor. I Marcos fall ser det ut som följer:

Koordination (3); ger 6 poäng.
Kroppsbyggnad (4); ger 8 poäng.
Motorik (6); ger 12 poäng.
Bildning (3); ger 6 poäng.
Kreativitet (3); ger 6 poäng.
Vilja (2); ger 4 poäng.
Insikt (4); ger 8 poäng.
Perception (4); ger 8 poäng.
Utstrålning (5); ger 10 poäng.

Marco betraktar tabell 1:2 på sidan 28 och noterar att ett förmågavärde på 4–6 motsvarar "Kompetent" och ett förmågavärde på 7–9 motsvarar "Professionell". Detta ger en fingervisning om vad nivåerna motsvarar.

Han börjar med egenskapen Motorik, där han har 12 poäng. De tre förmågorna under Motorik är *Fingerfärdighet*, *Kastvapen* och *Skjutvapen*. För sju poäng höjs förmågavärdet i Skjutvapen till 7. Fem poäng återstår. Fyra av dessa går åt till att höja Fingerfärdighet till 4 och den sista poängen höjer Kastvapen till 1.

Efter att Marco har gått igenom resten av egenskaperna och förmågorna ser poängfördelningen ut som följer:

Koordination (3): Närstrid (4), Reaktioner (1), Rörlighet (1)
Kroppsbyggnad (4): Kondition (4), Styrka (4), Tolerans (0)
Motorik (6): Fingerfärdighet (4), Kastvapen (1), Skjutvapen (7)
Bildning (3): Humaniora (2), Medicin (2), Naturvetenskap (2)
Kreativitet (3): Konstruktion (1), Skapa (1), Slutledning (4)
Vilja (2): Beslutsamhet (0), Resistens (1), Sans (3)
Insikt (4): Empati (1), Motstå (3), Världsvana (4)
Perception (4): Intuition (4), Fordon (0), Uppmärksamhet (4)
Utstrålning (5): Charm (1), Ledarskap (4), Övertyga (5)

Att förmågavärdena under Bildning fördelats jämnt tyder på en bred allmängiltig baskunskap.

Att Tolerans har 0 i förmågavärde innebär att huvudpersonens kropp inte är speciellt motståndskraftig mot sjukdomar, gifter eller droger – antagligen har huvudpersonen varit ganska förskonad från sådant eftersom värdet inte är högre.

Då Övertyga och Ledarskap prioriterats över Charm är huvudpersonen ganska direkt i sin framtoning och sysslar inte så mycket med diplomatiskt lirande. En tanke föddes när förmågavärdet i Ledarskap togs fram, nämligen att huvudpersonen varit med i armén tidigare, till exempel som officer, och att det var där fysik, skytte och ledarskapsförmåga formades. Men på grund av låga förmågavärden i Resistens och Beslutsamhet klarade han inte av denna karriär speciellt bra, han hade svårt med ordergivning i pressande situationer och tålde inte krigets fasor.

Steg 7: Skickligheter (s. 28)

Skickligheter tas fram genom att man summerar respektive förmågavärde med den styrande egenskapens egenskapsvärde. Huvudpersonens skickligheter i Marcos fall visas i tabell 1:7.

Förmåga	Skicklighet	Egenskapsvärde + Förmågavärde
Beslutsamhet	2	2+0
Charm	6	5+1
Empati	5	4+1
Fingerfärdighet	10	6+4
Fordon	4	4+0
Humaniora	5	3+2
Intuition	8	4+4
Kastvapen	7	6+1
Kondition	8	4+4
Konstruktion	4	3+1
Ledarskap	9	5+4
Medicin	5	3+2

Tabellen fortsätter på nästkommande sida

Motstå	7	4+3
Naturvetenskap	5	3+2
Närstrid	7	3+4
Reaktioner	4	3+1
Resistens	3	2+1
Rörlighet	4	3+1
Sans	5	2+3
Skapa	4	3+1
Skjutvapen	13	6+7
Slutledning	7	3+4
Styrka	8	4+4
Tolerans	4	4+0
Uppmärksamhet	8	4+4
Världsvana	8	4+4
Övertyga	10	5+5

Tabell 1:7

Steg 8: Expertiser (s. 28)

Expertis är specialkompetens eller fördjupning inom en förmåga. Alla förmågor som har ett förmågavärde mellan 4–6 får en expertis, och de med förmågavärde 7+ får två expertiser. I Marcos fall ger det att huvudpersonen får expertiser i de förmågor som anges i tabell 1:8. I tabellen visas även de valda expertiserna.

Förmåga	Förmågavärde	Expertiser
Fingerfärdighet	4	1 st. – Låsdyrkning: Dörlås (s. 63)
Intuition	4	1 st. – Instinkt (s. 64)
Kondition	4	1 st. – God form (s. 66)
Ledarskap	4	1 st. – Retorik: Armén (s. 68)
Närstrid	4	1 st. – Amatörboxning (s. 69)
Skjutvapen	7	2 st. – Stridsvan (s. 75), Vapenhantering: Pistol (s. 75)
Slutledning	4	1 st. – Klartäckt: Taktik/strategi (s. 75)
Styrka	4	1 st. – Vältränad (s. 77)
Uppmärksamhet	4	1 st. – Observant: Lägga märke till avvikelser/detaljer (s. 78)
Världsvana	4	1 st. – Koll på läget (s. 78)
Övertyga	5	1 st. – Övertygande: Övertala/beveka (s. 79)

Tabell 1:8

Expertiserna valdes utifrån bilden av huvudpersonen; en före detta officer i armén (Retorik: Armén, Vapenhantering: Pistol, Stridsvan, Klartäckt: Taktik/strategi), en kille som håller kroppen i trim (Vältränad, God form, Amatörboxning) och som kan föra sig socialt och ha koll på saker och ting (Övertygande: Övertala/beveka, Koll på läget). Även tankarna om att huvudpersonen ska vara med i handlingen och ha maggropskänsla finns med (Observant: Lägga märke till avvikelser/detaljer, Instinkt). En expertis som inte har berörts tidigare under skapandet är Låsdyrkning, något som kom till som en ny erfarenhet hos huvudpersonen i det här steget.

Expertiserna hjälper till att forma huvudpersonen och visar på ett mycket tydligare sätt än egenskapsvärden, förmågavärden och skickligheter var hans kompetenser ligger.

Steg 9: Begränsningar (s. 28)

Marco får tio poäng som måste förbrukas på begränsningar. Efter lite läsning väljer han följande:

- ♦ **Märkbar svaghet:** Kvinnor (Vackra kvinnor): 2 poäng. Huvudpersonen gillar kvinnor, dras till dem och trollbinds av dem, speciellt vackra kvinnor. Detta är en säker källa till trubbel.

- ♦ **Påtaglig rädsla:** Tät dimma/rök/gas: 3 poäng
- ♦ **Mardrömmar:** 2 poäng

Rädslan och mardrömmarna härrör från kriget, Marco bestämmer att när huvudpersonen befinner sig i en situation där sikten är kraftigt begränsad av dimma, rök eller gasmoln riskerar han att rädslan tar över – en biverkning från de otaliga gasanfallen vid fronten. Mardrömmarna huvudpersonen har är om de fasansfullheter han har sett och upplevt på slagfältet.

- ♦ **Skuldsatt** (Fullständigt): 2 poäng
Skuldsättning innebär att huvudpersonen står i skuld till en person, ett företag eller en organisation. Skulden behöver inte definieras ytterligare i det här skedet. Det är dock en bra krok att bygga personliga berättelser på.

- ♦ **Grundläggande hederskodex**

Inte skada kvinnor eller barn: 1 poäng
Huvudpersonen har ett grundläggande rättesnöre, en personlig målsättning att aldrig skada kvinnor eller barn. Med denna har de tio poängen använts.

Steg 10: Kännetecken (s. 28)

Även på kännetecken får Marco tio poäng som skall förbrukas. På förslag från berättaren fokuserar Marco på att ta fram Storlek, Utseende och Levnadsstandard först.

- ♦ **Reslig** (Storlek 21), längd cirka 190 cm, vikt cirka 90 kg: 2 poäng
- ♦ **Levnadsstandard 6:** 2 poäng
- ♦ **Attraktivt utseende:** 1 poäng

Huvudpersonen är resligt byggd (Storlek 21). Längden och vikten bestäms fritt utifrån koncept och bakgrund. Huvudpersonen lever förhållandevis gott (Levnadsstandard 6) med egen lägenhet och vettiga tillhörigheter. Han ser förhållandevis bra ut (Attraktiv) vilket kan ge fördelar i sociala situationer där utseendet spelar in. Fem poäng återstår.

- ♦ **Krux** 1 poäng extra
Bland Brister & Handikapp ser Marco att man kan få fler poäng. ”Maximalt fem extra” upplyser Petter. Marco väljer att huvudpersonen har ett Krux. Kruxet gäller förmågan Sans och kommer från huvudpersonens traumatiska bakgrund. Detta ger en extra poäng, summa sex poäng.

- ♦ **Förtjusande:** 2 poäng
- ♦ **Stryktålig:** 2 poäng

För fyra poäng får huvudpersonen två Anlag & Begåvningar. Förtjusande förbättrar det första intrycket han gör på andra, Stryktålig visar på en kroppslig förmåga att klara av mörbultning och stryk bättre än de flesta. Två poäng återstår.

- ♦ **Ryktbarhet:** Omtalad (6): Undre världen: 2 poäng
Marco vill att huvudpersonen skall vara känd i den undre världen, som en pålitlig och regerlig karl, en man kan lita på när det gäller. Detta förbrukar de sista poängen. Fler poäng kan skaffas genom anskaffande av vissa andra kännetecken som ger pluspoäng, men Marco tycker att det känns bra och vettigt som det är.

Steg 11: Karaktärsdrag (s. 28)

Marco läser igenom listan över karaktärsdrag. Tre stycken, med respektive uttryck (s. 224), känns rätt.

- ♦ **Arrogant** (Fåfång)
- ♦ **Mycket girig** (Hungrar efter pengar)
- ♦ **Kärleksfull** (Förstående, Tillmötesgående)

Arrogansen kommer från ett mått av fåfänga. Marco beslutar att huvudpersonen är lite av en klädsnobb och håller efter sitt yttre – alltid välrakad, rena naglar, propert klädd i bra kvalitativa kläder av vettiga märken, pustade skor, etcetera. ”Om man utstrålar klass får man klassiga uppdrag”, som det sägs.

Lusten efter pengar är ett dominerande karaktärsdrag och får därför prefixet ”Mycket”. Pengar styr många av huvudpersonens val i livet och han har svårt att tacka nej om pengar erbjuds för tjänster eller uppdrag.

Kärleksfull är kanske ett lite oväntat karaktärsdrag men det känns rätt – huvudpersonens ger ett professionellt, intresserat intryck, han har ett smidigt sätt och en förståelse för klientens behov och önskemål.

Steg 12: Relationer (s. 29)

Tre relationer skall etableras, med namn, bransch och koncept. Om huvudpersonen hade haft en familj från Steg 9: *Begränsningar* hade medlemmar från denna adderats i det här steget. Var och en ska ha en *Relation* till huvudpersonen samt ett mått på sin förmåga att utföra handlingar, kallat *Inflytande*. Tio nivåpoäng ska Marco använda för att öka dessa två värden hos relationerna.

Domenik ”Manik” Jaeger, skrytsam men pålitlig smugglare/handlare. **Relation:** Välvillig (3 nivåpoäng), **Inflytande:** 12 (2 nivåpoäng)

Manik är huvudpersonens hälare, en person som handlar i det mesta och som har kontakter på gatan. Relationen har utvecklats och är förhållandevis personlig – Manik ger ibland huvudpersonen information eller tips gratis, något mycket ovanligt i Sandukar. De två hjälper varandra när det krisar.

Doktor Yannik Reasescu, f.d. klient, privatläkare med egen klinik, har tillgång till droger. **Relation:** Neutral (2 nivåpoäng), **Inflytande:** 9 (1 nivåpoäng)

Doktor Reasescu var ett av huvudpersonens tidiga fall, en uppdragsgivare vid ett ärende gällande att hitta en försvunnen person. Fallet förlöpte positivt och den gode doktorn anser att huvudpersonen är en rejäl person, så han ställer upp om sjukvård behövs utanför de normala kanalerna.

Talia Navarre, försmädd och sårad ex-fästmo, manipulerande och driven. **Relation:** Fientlig (0 nivåpoäng), **Inflytande:** 9 (1 nivåpoäng), *Attraktion* (1 nivåpoäng)

Talia är kvinnan som huvudpersonen övergav i altargången. Hon är av fin familj med känningar inom ätten Guiskard och hon tog inte händelsen speciellt väl. Hon och huvudpersonen har fortfarande heta känslor för varandra. Men då sårade känslor hela tiden ligger nära ytan blir resultatet ofta bråk och gräl.

Steg 13: Attribut & attributvärden (s. 29)

Attribut och attributvärden ger diverse upplysningar om huvudpersonen. De flesta baseras på huvudpersonens *Skickligheter*. Formlerna för uträkning anges på sidan 29. I Marcos fall ser det ut enligt tabell 1:9.

Attribut	Attributvärde
Försvar	4 (summa 6, – 2 från Reslig Storlek)
Inläring	5
Intryck	9 (summa 7, + 2 från Förtjusande)
Levnadsstandard	6 (Från Kännetecken: Levnadsstandard)
Livsvilja	10
Ryktbarhet	Omtalad (6) (Från Kännetecken: Rykte)
Skadestegring	3
Storlek	Reslig (22) (21 från Kännetecken: Storlek, +1 från Vältränad)
Stridsförflyttning	4
Särtröskel	12
Tur	0
Uthållighet	20 (summa 16, + 1 från God Form, +1 från Amatörboxning, +2 från Stryktålig)
Utseende	Attraktiv (±1) (Från Kännetecken: Utseende)
Välmående	Avslappnad (10)
Öde	10
Överblick	6 (summa 5, +1 från Stridsvan)

Tabell 1:9

Attributvärdet för Försvar antecknas också vid Avstånd respektive Närstrid – det är dessa värden som används under strid. Expertisen i Amatörboxning ger +1 till Försvar i Närstrid så siffrorna blir: Försvar Avstånd: 4 och Försvar Närstrid: 5.

Steg 14: Fördjupning (s. 29)

Delar av det som ingår i steget *Fördjupning* har redan behandlats i andra delar av skapelseprocessen men tas även upp här för att inget ska missas.

I detta steg väljs bland annat drivkrafter. Marco vill att hans huvudperson ska ha en etablerad drivkraft (s. 230) från start.

- ♦ **Uppnä mål:** Bli skuldfri (Brännande)

Det passar bra in i bakgrunden och ger rimliga krokar för dramatiska berättelser.

När det gäller huvudpersonens psykologiska profil sammanfattas flera av frågorna i ett långt svar. Huvudpersonen växte upp i ett medelklasshem i huvudstaden. Modern var hemmafru och fadern jobbade som förman på en fabrik i staden. Huvudpersonens enda syskon, en yngre syster, rymde för närmare 15 år sedan och har varit försvunnen sedan dess.

Uppväxten var tämligen trygg och huvudperson gjorde acceptabelt ifrån sig i skolan. Efter några års velande inom högre utbildning hoppade han av, till sin fars förtret och

”Den natten använde hon min kropp som ett bandage.”

– Gabriel Jandaran

För mer information om rollspelet Noir. Vänligen besök: www.noir.nu

sin mors förfäran, då han ville göra sin patriotiska plikt och ta värvning, ivrigt påhejad av Sanningsministeriets affischer och informationsfilmer på biograferna. Under grundutbildningen tog en major honom under sina vingar och gav honom chansen att direkt utbilda sig till officer, vilket han genomförde.

Som nybakad löjtnant färdades han till den norra fronten för ett par års helvete – kamrater dödades eller lemlästades, vansinniga order och lika vansinniga attacker utfördes, och under de år han ledde tusentals unga pojkar in i dödens kåftar erövrades inte många meter land.

Efter en lyckad stormning av en fientlig bunker blev huvudpersonen befördrad till kapten. Men under anfallet avled flera av hans närmaste vänner och psykosen blev ett faktum. Han sökte sig alltmer till sprit och horor för tröst och lindring, något som bara spädde på ångesten. Efter ett totalt sammanbrott under en offensiv i östregnet och seg

lera hemförlovades huvudpersonen och hamnade på ett sanatorium i Sandukar. Huvudpersonen vet inte vem som ordnade detta, men misstänker den gamle majoren från förr.

Det tog honom över ett år att bli människa igen. Han förkastade idén om att återvända till fronten och drog istället in till stadens själ på jakt efter bostad och uppehälle. Han raggade jobb via anslag på pubar och ölkaféer, sålde sig billigt för att bygga upp ett rykte som en stabil och pålitlig resurs. Vissa jobb innebar fara, andra var enkla, vissa förde honom in i mörkret, andra till ljuset och värmen.

Genom åren byggdes hans kontaktnät upp, mer och mer pengar och prestige gick huvudpersonens väg, men också minnen från förr. Vissa uppdrag tog han aldrig, som att ge sig efter kvinnor eller barn. Delar av de gamla destruktiva beteendena återkom, som jakten på kvinnlig fågning och att döva minnena genom spriten. Fortfarande,

För mer information om rollspelet Noir. Vänligen besök: www.noir.nu

på kvällarna, flera gånger i veckan, tränar han på gym och boxas, dels för att hålla formen, dels för att bearbeta uppdragen han tvingas genomföra.

Flera brustna hjärtan har han lämnat efter sig. En man i hans bransch får sällan riktigt nära vänner och han håller sig gärna för sig själv om tillfälle bjuds. Under sin tid som frilansare har han sett mycket avskryvt och deltagit i både det ena och det andra – men det är en del av jobbet. Snart kommer det stora uppdraget, det som ger de stora pengarna, det som gör att han kan dra sig tillbaka, flytta till en annan, bättre del av staden. Vilken dag som helst nu...

Steg 15: Namn (s. 29)

Marco beslutar sig för att ge sin huvudperson namnet Gabriel Dimitri Jandaran, där Dimitri sällan används. Gabriel Jandaran har kaptenegrad inom armén. Han är 34 år gammal.

Steg 16: Kontanter & tillhörigheter (s. 29)

Eftersom Gabriels levnadsstandard är (6) får han 25 000 zovriner i kontanter. Dessa kan användas till köp av tillhörigheter om så önskas. Marco låter Gabriel köpa in två Calder-pistoler, två axelhölster, en kortpipig revolver och ett ankelhölster, tio extra magasin och 200 patroner till pistolerna, 100 patroner till revolvern, ett pumphagelgevär med 24 hagelpatroner som placeras i en kappsäck, licenser för vapnen, en dyrksats samt extradyrkar som sys in i hans "officiella" slips och slutligen en bandspelare, anteckningsblock, ficklampa och en kamera. Detta lämnar honom med drygt 16 000 zovriner vilka ligger och bränner i plånboken.

Klar

Nu är Gabriel Jandaran redo att stiga in i de spännande berättelser som Petter har planerat för honom och de övriga huvudpersonerna.

Gabriels familj

Observera att i fördjupningsdelen konstateras det att Gabriel har en far och en mor. Men då de inte utkristalliserats under valet av *Begränsningar* (Familj) betyder det att de är irrelevanta för de berättelser Marco vill uppleva med Gabriel. Poängen med relationer i allmänhet och blodsbands- och familjerelationer i synnerhet är att de skall kunna användas som kroker för spännande berättelser. Det är mycket möjligt att Gabriels föräldrar senare blir till relationer under en berättelse genom användning av *Öde* (se *Känner en kontakt* på sidan 240).

Efter varje förmåga markeras eventuella lärdomskruss (se sidan 221).

I dessa förmågor anses Gabriel ha obefintlig kompetens (se sidan 213).

Gabriels *Krux* markeras med en ring runt rutan för lärdomskruss.

Vilka begränsningar och kännetecken Gabriel har, samt deras effekter, beskrivs kortfattat.

De expertiser som ger bonus till förmågor skrivs med bonusen först. Där expertiser ger ökade attributvärden skrivs siffran istället efter attributet, för större tydlighet.

Berättelse:
Namn: *Gabriel Dimitri Jandaran*
Koncept: *Stipad men tyvlande konsult/detektiv*
Karaktersdrag: *Arrogant (Fåfäng)*
Drivkrafter: *Mycket girig (Hungrar efter pengar)*
Kärlöshet (Förstärkt, tillmötesgående)

Profil

Koordination [3] Skicklighet [3]	Bildning [3] Skicklighet [3]	Insikt [4] Skicklighet [4]
Närstrid (4) i 7 10	Humaniora (2) i 5 10	Empati (1) i 5 10
Reaktioner (1) i 4 10	Medicin (2) i 5 10	Motstånd (3) i 7 10
Rörlighet (1) i 4 10	Naturvetenskap (2) i 5 10	Världsvana (4) i 8 10

Kroppsbyggnad [7] Skicklighet [7]	Kreativitet [3] Skicklighet [3]	Perception [4] Skicklighet [4]
Konst (4) i 8 10	Konstruktion (1) i 4 10	Intuition (4) i 8 10
Styrka (4) i 8 10	Skapa (1) i 4 10	Fordon (0) i 4 10
Tolerans (0) i 4 10	Slutledning (4) i 7 10	Uppmärksamhet (4) i 8 10

Motorik [6] Skicklighet [6]	Vilja [2] Skicklighet [2]	Utbildning [5] Skicklighet [5]
Fingerfärdighet (4) i 10 10	Beslutsamhet (0) i 2 10	Charm (1) i 6 10
Kastvapen (1) i 7 10	Resistens (1) i 3 10	Ledarskap (4) i 9 10
Skjutvapen (7) i 13 10	Sans (3) i 1 10	Övertyga (5) i 10 10

Storlek: i 22 1 *Restig*, +1 *(Vältränad)*
Ryktbarhet: i 6 1 *Omtalad*, *Undre världen*
Intryck: i 9 1 +2 *(Förtjusande)* Tur: i 0 1
Utseende: i ±1 1 *Attraktiv*

Expertiser

- Räddnings: Dödlås (+2 Fingerfärdighet)
- Instinkt (+2 Intuition)
- God form (Uthållighet +1)
- Retorik: Armén (+2 Ledarskap)
- Amatörboxning (Försvaret, Närstrid +1)
- Uthållighet (+1)
- Vapenhantering: Pistol (+2 Skjutvapen)
- Stridsplan (Överblick +1)
- Klartänk: Taktik/strategi (+2 Slutledning)
- Vältränad (Storlek +1)
- Observant: Lägga märke till avvikelser/detaljer (+2 Uppmärksamhet)
- Koll på läget (+2 Världsvana)
- Övertygande: Övertala/bevaka (+2 Övertyga)

Begränsningar & Kännetecken

Märkbar svaghet: Kvinnor (Däcken kvinnor): Andrag (-2) (Sans) vid aktivering

Dåglaglig rädsla: Lätt dimma/rök/gas: Andrag (-5) (Resistens) vid aktivering

Mardrömmar: Andrag (-5) (Sans) vid Värmändedoterhämning

Skuldsatt (Fullständigt): 100% av Kreditvärdigheten utnyttjad

Grundläggande hedersexels (Inte skada kvinnor eller barn): Om bryts, Chockstartad upplevelse

Restig (Storlek 21), längd ca 190 cm, vikt ca 90 kg

Levnadsstandard b: 25 000 kontanter, Kredit 250 000

Attraktivt utseende: Andrag/bonus (1) i sociala situationer

Krux (Sans): Dubbel erfarenhetskostnad vid ökning

Förtjusande: Intryck +2

Strykfärdig: Uthållighet +2

Ryktbarhet: Omtalad (6): Undre världen: Andrag/bonus (1) vid användning

Skador/Omtöckning

Omtöckning: i	Avdrag
0 10-19 » -1	
0 20-29 » -2	
0 30-39 » -3	
0 40-49 » -4	
0 50-59 » -5	
0 60-69 » -6	
0 70-79 » -7	
0 80-89 » -8	
0 90-99 » -9	
0 100-109 » -10	
0 110-119 » -11	
0 120-129 » -12	

Välmående

Max. Välmående: i 10	Avdrag
0 Avslappnad (10)	
0 Samlad (9)	
0 Besvär (8)	
0 Spänd (7)	
0 Olustig (6)	
0 Stressad (5)	
0 Ansträngd (4)	
0 Orkeslös (3)	
0 Plågad (2)	
0 Förtvivlad (1)	
0 Katatonisk (0)	

Överblick: i 6 1 +1 *(Stridsplan)*
Stridsförflyttning: i 4 1
Skadestegring: i 3 1

Försvaret

Försvaret: i 4 1	Avstånd: i 4 1	Närstrid: i 5 1 +1 <i>(Amatörboxning)</i>
------------------	----------------	---

Vapen

Vapen	Dra	Träffa	Skadevärde	Räckvidd	Precision	Rekyl	Dölja	Haveri	Magasin
Calder / M2245	16	15	2T+1	10-50m	+2	4S	+4	1	8+1
Calder / M2245	16	15	2T+1	10-50m	+2	4S	+4	1	8+1
R&S 38 Smuggen	12	13	2T-1	5-20m	+1	3S	+12	1	5*
Rais H100 Dump	13	13	2T-1 (S+T)	10-30m	+4	4S	-7	1	5*

Öde

10

Erfarenhet

Inläring: i 5 1
Livserfarenhet: 0

Relationer/Kontakter

Namn/Koncept	Inflytande	Relation	Attraktion
Domenik "Manik" Jaeger	Fientlig Ogillande Neutral	Välvilg Vänkskapig	Blodsband/familj
De Yannik Rousseau	Fientlig Ogillande Neutral	Välvilg Vänkskapig	Blodsband/familj
Talia Navarre	Fientlig Ogillande Neutral	Välvilg Vänkskapig	Blodsband/familj

Värdet här kommer från den aktuella *Skickligheten*, dess expertiser (i det här fallet Vapenhantering: Pistoler) samt från hölstret vapnet vanligen bärs i (se sidan 119). Observera att pumphagelgeväret Rais H100 saknar *Dra* då Marco anser det mycket osannolikt att det någonsin kommer att dras i regelmekanisk bemärkelse. Om Gabriel använder vapnet så har han det i handen, och inte undanstoppat på sin person.

Värdet här kommer från den aktuella *Skickligheten* samt eventuella expertiser (i det här fallet Vapenhantering: Pistoler).

Haveri anger vilka siffror tärningarna måste visa i ett exceptionellt misslyckande för att vapnet skall haverera. Alla Gabriels vapen är av normal kvalitet/skick vilket medför att det normala utfallet krävs – en dubbletta.

Värdet här kommer från vapnet samt dess hölster, om det finns ett sådant, alternativt hur vapnet bärs.

Här är *Skadestegringen* redan adderad för snabbare hantering.