

# TEKNOCHOCK

Rosen Ind. Neuronet BI/DS v.12.

WARNING: NeuroSync Error 1511 (FLAGGED) occurred during startup. All ICE MEM not tested. Cortex protection disabled. Press any key to continue....

```
root:\cpunk\teknoc-\text>dir *.*
```

Volume in drive root is partition 1.

Volume serial number is ISBN 978-91-7437-198-7

## ett rollspel av

Olav Nygård

(c) Boningen 2011

<http://www.boningen.org>

## tack till

se REPP, sid 137

<.>

total 17 file(s), 941 056 byte(s)

```
root:\cpunk\teknoc-\legal>dir *.* /d
```

## art by

Vectorportal.com

Eastern Raider Games and Peter Szabo Gabor

Kenya Ferrand, Nevermet Press LLC

[Octavirate Entertainment (TM) Stock Art Collection]

All images used with permission.

[Wirelizard, the Commons]

[Louis Porter, Jr. Design]

[Bradley K McDevitt]

[Shaman's Stockart]

## non-standard fonts by

Typodermic Fonts

Luce Avérous

## for complete information

see REPP, page 139

<.>

total 43 file(s) in 4 directories, 231 386 542 byte(s)

## till

Balder, Gurra, Jocke, Johan & Kungen

för allt sånt som vi en gång var

```
root:\>terminate.com
```

are you sure you want to terminate all processes.(y/n)> y

TERMINATED @ 1550hrs



# Introduktion

## Vad är Teknochock

Teknochock är ett rollspel som utspelar sig i en mörk och brutal framtid.

I Teknochock har huvudpersonerna hårsprej och skjutvapen, gängtatueringar och bandana, kromade stålmuskler och trasiga själar. De är sådana som lever på samhällets bakgator. Medlemmar i gatugäng som kämpar för överlevnad och respekt. Världen runt omkring är hård och farlig, och huvudpersonerna är därefter.

Teknochock hämtar sin inspiration från filmer, böcker och andra rollspel. I kapitlet REPP finns det en fullständig förteckning över inspirationskällorna. Där hittar du tips som du själv kan använda som inspirationskällor.

## Vad är ett rollspel

Teknochock är ett *rollspel*. Rollspel är en slags gemensam berättelse. I berättelsen låtsas ni vara några andra – hjältar, skurkar eller mitt emellan – och upplever spännande och fantastiska äventyr. Komplicerat? Inte så värst. Det enda som krävs är lite fantasi och en smula inlevelse.

Till skillnad från vanliga spel finns det ingen vinnare i rollspel. Istället samarbetar ni: för att lösa de problem ni stöter på och för att berätta bra historia. Framförallt samarbetar ni för att ha kul.

## Hur spelar man rollspel?

När ni spelar rollspel är det bra att vara några stycken. Tre eller fler är lagom. De flesta kommer att spela varsin figur – *rollpersonen*. En i gruppen har dock en lite annorlunda uppgift. Han eller hon skall nämligen sköta om allt det andra. Denna person kallas för *spelledaren*. Spelledaren beskriver den smutsiga, farliga och spännande värld där era äventyr utspelar sig: förklarar hur regnet faller, hur skyskraporna reser sig obönhörligt mot himlen och hur tomhysorna rasslar mot betongen. Spelledaren spelar också alla de bifigurer, medhjälpare och skurkar, som rollpersonerna stöter på under era äventyr – de så kallade *spelledarpersonerna*.

Spelarna å sin sida gestaltar sina rollpersoner. Varje spelare berättar vad hennes rollperson gör, vad hon säger och hur hon ser ut. Lite som radioteater. Det speciella med rollspel är just att ni låtsas vara några andra, på en annan plats och i en annan tid.

Ibland är det inte självklart att din rollperson lyckas med det du vill. För dessa tillfällen använder Teknochock *regler*. Reglerna finns för att spelet skall vara spännande, men också för att det skall vara rättvist.

För att avgöra om rollpersonen lyckas eller misslyckas slår du en eller flera

tärningar. I Teknochock används huvudsakligen vanliga FIA-tärningar med sex sidor. Det är bättre att slå lågt än att slå högt. Reglerna förklaras mer ingående i ett eget kapitel.

När ni spelar Teknochock är det bra om spelledaren har ett *äventyr*. Ett äventyr fungerar ungefär som stödord för spelledaren, något som spelledaren kan utgå från och spinna vidare på. Äventyr kan ni ladda ned från internet eller skriva själva. Äventyret behöver inte vara särskilt detaljerat. Tre fyra händelser, och något som knyter ihop dem räcker. Trots allt är äventyret mest en anledning för rollpersonerna att undersöka den farliga och spännande värld som ni fantiserar ihop när ni spelar.

Redan första gången ni spelar kommer ni upptäcker att äventyret inte går som på räls. Kanske vill rollpersonerna hellre köra streetracing, kanske bokar de biljetter till Mars. Sånt är inget problem – snarare tvärt om! Det fina i ett rollspel är nämligen att ni hjälps åt att skapa er berättelse. Till skillnad från vanliga spel finns det inte ett rätt eller ett fel håll. Rollpersonerna får gå precis vart de vill och göra vad de vill, så länge ni har kul.

Om det är första gången du spelar rollspel kanske det verkar som det är mycket att hålla reda på. Du behöver inte oroa dig. Att spela rollspel är väldigt lätt. Det fungerar på samma sätt som när du anstränger dig för att se seriös ut på en anställningsintervju, eller låter bli att svära hemma hos farmor. Den enda skillnaden är att det omvända gäller i Teknochock. Här spelar du inte den roll som andra förväntar sig av dig, utan en roll som du bestämmer själv.

Det snabbaste sättet att lära sig hur man spelar ett rollspel är att bara sätta igång. I nästa kapitel får du reda på allt som du behöver veta för att ni ska kunna börja spela. Resten kan du läsa vartefter du har tid och lust.

# KOM IGÅNG!

## Det här behöver du

1. Papper och pennor. Gärna rollformulär. Du hittar rollformuläret längst bak i boken.
2. Några sex-sidiga tärningar, och några tio-sidiga tärningar. Du kan läsa mer om tärningarna på sidan 23. Några markörer, till exempel spelmarker eller tändstickor, kan underlätta.
3. Om du vill: chips och läsk, eller nån folköl.

## Vilka är rollpersonerna?

Teknochock handlar om framtidens rännstenspunkare. Rollpersonerna är typer på samhällets skuggsida, medlemmar i gatugång som kämpar mot andra gatugång, mot förvridna mutanter och livsfarliga stridsrobotar, mot fattigdom och vanmakt, mot polis och storföretag.

## Målet med spelet

Till skillnad från vanliga spel finns det inga vinnare eller förlorare i rollspel. Istället hjälps ni åt för att göra spelet fartfyllt och spännande. Spelledaren och spelarna är på samma sida, och har samma mål: att ha kul.

Men att det inte finns någon vinnare betyder inte att det inte finns något att vinna. Varje gång ni spelar får rollpersonerna erfarenhet. Med hjälp av erfarenheten kan de bli bättre, starkare, smartare, farligare. Och med hjälp av erfarenheten kan de klättra i gängets hierarki. Kanske tar de sig upp ur slummen och lyckas skapa sig liv som är tryggare, ett liv som är lyckligare. Kanske tar de sig till och med till Mars. Vem vet? Sånt får framtiden utvisa. Det enda du kan vara säker på redan nu, är att deras väg dit kommer vara allt annat än lätt.

## Gör så här

**Samla några kompisar.** Tre till fem brukar vara lagom.

**Bestäm vem som skall vara spelledare.** Det räcker med en. De som inte är spelledare är spelare. Du kan läsa mer om hur det går till att vara spelledare på sidan 113.

**Välj rollpersoner, eller gör egna.** Du hittar färdiga rollpersoner på sidan 13. Mer om hur du gör rollpersoner finns i kapitlet Rollpersonen på sidan 33.

**Läs regelkoncentraten nedan.** Det är inte så noga att alla förstår allt så länge ni är någorlunda överens. Passa också på att titta på rollformulären. Då blir det lättare att förstå.

**Den som är spelledare läser igenom äventyret som finns längst bak i boken.** Du behöver inte läsa allt på en gång. Första sidorna räcker. Nästa gång ni spelar får du göra ett eget äventyr. Då är det bra att göra det lite i förväg. Tips på hur du gör ett eget äventyr finns i kapitlet om spelledaren, sid 113.

**Sätt igång!** För att markera att ni börjar kan det vara bra att till exempel att dimma ned belysningen eller spela en stämningsfull låt. Då vet alla att det är dags att stänga kylan, samlas och låta spelet börja.

**I spelet låtsas ni vara några andra.** Spelarna gestaltar sina rollpersoner: berättar vad de gör, hur de ser ut, vad de säger. Spelledaren beskriver i sin tur världen runtomkring, dess faror och invånare, hur de ser ut och vad de svarar på det rollpersonerna säger. Samtidigt hjälps ni åt att fantisera ihop en berättelse. På så sätt fyller ni ert äventyr med innehåll.

## Kortfattat om reglerna

1. Rollpersonernas kunskaper är indelade i tio områden – så kallade färdigheter. Färdigheterna heter ETNO, TEK, GATA, NATUR, SOMA, NEURO, MEDIA, STRID, GNOS, PILOT. Mer om färdigheterna kan du läsa på sidan 23.
2. För att din rollperson ska lyckas med en handling krävs ett tärningslag. Du måste inte slå tärning för allt – bara för sånt som är viktigt för berättelsen. Står något på spel? Finns det någon risk, eller uppstår problem vid ett misslyckande? Om det kvittar behöver du inte slå.
3. Du väljer själv hur många tärningar du vill slå. Fler tärningar innebär en större risk att misslyckas men gör också att din rollperson har chansen att lyckas riktigt bra. Färre tärningar är säkrare. Slå tärningarna!
4. Plussa ihop dina tärningar. Summan jämför du med färdighetsvärdet – alltså den siffra som står vid färdigheten. Tärningslaget får inte vara högre än färdighetsvärdet.
5. Om slaget är lägre än färdighetsvärdet räknar du framgångar. En framgång är en tärning som visar 1-2-3. Det krävs minst en framgång för att handlingen skall lyckas som du hade tänkt. Annars misslyckas rollpersonen. Mer om framgångar kan du läsa på sidan 26.

## Kortfattat om färdigheterna

*ETNO* används för att förhandla, använda santeria eller voodoo, laga enkla föremål eller smälta in i nya miljöer.

*GATA* används för att muta poliser, känna igen gängtatueringar, skugga folk och köpa droger eller hitta svartklubbar.

*GNOS* används för att designa droger, klyva atomkärnor, operera in implantat eller framställa nya syntetmaterial.

*MEDIA* används för att spela d-takt, spreja graffiti, spela in simstimmar, designa kläder eller battla.

*NATUR* används för att hantera fällor, jaga, överleva i strålzoner eller orientera sig utanför staden.

*NEURO* används för att skriva kod, hitta gömda saker, slåss i cyberrymden eller uthärda tortyr.

*PILOT* används för att sladda med bil, hoppa med motorcykel, flyga vektorfordon eller köra pansarvagn.

*SOMA* används för att fly, hoppa mellan hustak, dyka genom regnvatten-tunnlar eller hoppa fallskärm.

*STRID* används för att avfira granatkastare, fylla luften med bly, slåss med katanas eller känga ned någon.

*TEK* används för att löda kretskort, förstå säkerhetssystem, bygga robotar eller använda avancerade system.

## Kortfattat om skada

Teknochock utspelar sig i en brutal och smutsig värld, där fysiskt och psykiskt våld är vanligt. Om en rollperson utsätts för våld tar hon skada. Om hon utsätts för psykiska påfrestningar får hon chock, medan fysisk skada kallas för trauma.

Hur farligt ett vapen eller en psykos är representerat av dess skadetärningar. När din rollperson blir skadad ska du slå tärningarna. Ju lägre siffror de visar, desto värre trauma/chock. Om någon av tärningarna visar en etta är rollpersonen troligen utslagen.

Nu vet du så pass mycket att ni kan sätta igång. Resten kan ni kolla upp under tiden ni spelar.





## Exempel på spel

Nedan finns ett exempel på hur det kan gå till när man spelar rollspel. Men det kan gå till på en massa andra sätt också. Vissa gillar att berätta som om de läste ur en bok: "Jazz drar sin UZI". Andra gillar att göra rörelser, kanske låtsas att de drar ett vapen genom att forma fingrarna till en pistol. Några tycker det är roligast om de springer runt, gömmer sig bakom soffan och lever sig in med hela kroppen. Det går inte att spela "fel". Så här kan det gå till när man spelar rollspel.

Spelldaren Emma har bjudit in några polare för att spela rollspel. Gruppen samlas en regngrå februaritisdag på Emmas soffa. Emma förklarar kort hur reglerna fungerar. Sen får varje spelare beskriva hur hans/hennes rollperson ser ut, och vad hon heter. På så sätt blir det lättare för alla att leva sig in i spelet.

Så sätter äventyret igång.

Emma: Ni skjuter undan de smutsiga plastdraperierna och genast stiger temperaturen märkbart. Ni hör hög musik och känner lukten av de svettiga kroppar som tränger sig förbi. Längre in i det omgjorda garaget ser ni ljuskäglorna från två trimmade gatbilar som sladdar runt i en snäv åtta med rök sprutande från de gnisslade däck.

Spelare 1 (Jazz): Jag knycklar ihop mitt andningsskydd och kastar det på golvet. Ser jag vår kontakt någonstans?

Emma: Det är packat härinne. Du får nog slå ett tärningsslag mot NEURO för att få syn på honom.

Spelare 1 tittar bekymrat på sitt formulär: Jazz har sex i NEURO. Jaja. Jag väljer två tärningar. Spelaren slår tärningarna, en fyra och en trea. Slaget är sprucket, så Jazz misslyckas.

Emma: Nej, du kan inte se kontakten någonstans. Vad gör ni andra?

Spelare 2 (Iris Santoz): Jag tränger mig fram genom folkhavet och rycker tag i någon i bandet. "EY! Cabron! Du är skyldig mig pengar!" skriker jag och ser hotfull ut.

Emma ser förvånad ut: Jaa...

Emma sitter tyst ett ögonblick. Hon hade inte ens funderat över att det fanns ett band, ännu mindre att någon av medlemmarna skulle ha träffat Iris förut. Men varför inte? Det låter ju rimligt att det finns ett band på festen. Dessutom är det lite spännande att se vad som händer. Så låt gå! Emma bestämmer sig för att bygga vidare på spelarens idé.

Emma: Jovisst. Det är basisten. Han har gröna spikes och halva huvudet är kromat – det går sladdar och slangar från tinningen till ryggen. Han tappar fattningen lite av ditt plötsliga utfall så han kommer av sig och slutar spela. "År'u syrad?" väser han. "Jag vet inte ett skit om nåra pengar:"

Spelare 2, förklarande: Jag tänker att ett band som hans är säkert skyldiga en massa folk en massa pengar, så jag drar en rövare. Jag vill hota honom helt enkelt, så att han blir medgörlig att prata med.

Emma: Ok, det låter rimligt. Då slår vi mot varandra. Han slår mot NEURO för att behålla sitt lugn och du kan slå mot GATA för se om du har snappat upp några rykten om vilka som han faktiskt är skyldig pengar, så du har fog för dina påståenden. Eller så kan du slå mot STRID om du vill bli handgriplig. Den som får flest lyckade vinster.

Spelare 3 (Pepper): Nej! Jag skyndar mig fram och försöker lugna ned Iris. "Lugn! Vi kan inte börja jiddra redan. Vi har ett gig att sköta. Ayatollan kommer bli vansinnig om du sabbar det här. Du får fixa den här zibben sen."

Spelare 2: Jag skrattar obehagligt och skelar med ögonen. "Hehe. Jag är lugn. Det är den här jäveln som inte är det". Men jag vill nog slå mot GATA ändå. Spelare 3 har rätt. Iris har 12 så jag slår tre tärningar.

Emma slår för basisten, men spelaren slår fler framgångar.

Emma: OK. Du ser hur han börjar darra betänkligt. "Vad vill du?" stammar han fram.

Spelare 2: "Det är inte pengarna jag vill åt just nu. Det är en snubbe: Levinson. Var hittar jag honom?"

Emma (som basisten): "D...där. Längre in i lokalen."

Spelare 1: Vänta! Vore det inte häftigare om det var några våningar upp – att de var tvungna att gå längs smala metalltrappor och lejdare medan bilarna vrålade under dem och ett felsteg kan betyda döden? Spelaren tittar undrande på de andra och de nickar att de håller med.

Emma: OK. "Längre in och högst upp." Den skrämde basisten pekar med ett darrande finger på en rostig metalltrappa.

Spelare 2: Jag nickar och släpper honom. "Ayatollan glömmet aldrig. Jag kommer tillbaka när ni fått ert gage..."

Spelare 3: Jag ropar till mig Jazz och Straal. Vi går upp för trappan...

Vill du veta vad som händer sen? Du hittar äventyret Snabba Bud på sidan 125.

# Färdiga rollpersoner

## Iris Santoz

Iris Santoz säljer droger och stulna implantat på Shanghais gator. Hon ingår i gänget Ayesha Doom och garanteras beskydd av Ayatolla de la Hoya mot en viss procent på försäljningen. Iris har egentligen inget behov av beskyddet. Däremot gillar hon gladiatorspelen och festerna.

Iris vänstra arm är mekanisk och skelettet förstärkt, vilket gör att hon väger nästan hundrafemtio kilo. Trots sin ringa storlek är hon alltså fruktansvärt stark – Iris kan utan problem slå sönder en tegelvägg med sina händer.



## Straal Weber

Straal är läkare. Han installerar gatuimplantat, transplanterar njurar, medicinerar psykiska problem och tar hand om dem som blir skadade under Ayesha Doods gladiatorspel. Straal är skicklig. Ingen av hans patienter har avlidit och hans cybertek-installationer har varit skonade från psykoser och immunitetsproblem.

Straal har ett djupt intresse för krigshistoria. Han spelar krigssimulatorer, samlar på memorabilia och går ofta klädd i militära kläder. Straal hatar oreda och bristande struktur och han har en djup respekt för ledaren Ayatolla de la Hoyas förmåga att organisera och uppvigla gänget.



## Pepper Whisky Kane

Pepper är en jättelik och ocharmig gladiator. Sedan några år tillbaka tillhör han gänget Ayesha Doom, slåss för pengar i den väldiga arena som gänget byggt i de underjordiska regnvattentunnlarna i norra Shanghai.

Pepper är en slagskämpe ut i finger-spetsarna, men han har inte alltid varit det. I ett tidigare liv var han något annat, men det enda som finns kvar från denna tid är en samling insekter som Pepper vårdar ömt. I övrigt har han inga minnen kvar av livet innan Ayesha Doom. Kanske har minnet förstörts av långvarigt drogmisbruk, kanske har det blivit raderat av någon mäktig fiende.

## Jazz Kinshasa

Jazz lever för kickar. På nätterna kör hon gaturacing i nedlagda fabriksområden eller genom stadskärnans neonglänsande arkader. På dagarna är hon motorcykelbud, kör lådor med sedlar eller droger eller stulna organ mellan kunder i gänget Ayesha Doods nätverk.

Jazz är mycket noga med att ta hand om sin kropp. Hon äter naturliga råvaror och prestationshöjande medel, gymmar och mediterar. Hon dricker inte sprit och tar inga lugnande medel. Istället är hon skärpt och framåt, på gränsen till hyperaktiv: alltid beredd att handla först och tänka efter senare, eller inte alls.




ALIAS										NAMN IRIS SANTOS																			
										STIL (-PUNK					FÄRG														
										GÄNG AYESHA DOOM																			
										BANA LANGARE																			
										NFO																			
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">7</div> ETNO										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	TEK		9							
VÄRDERA DYRKA LAS										LÄRMSYSTEM																			
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">12</div> GATA										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	NATUR		4							
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">3</div> MEDIA										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	STRID		13							
										OBEVÄPNAD STRID																			
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">9</div> NEURO										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	SOMA		7							
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">8</div> GNOS										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	PILOT		8							
KOMPLIKATIONER																													
HÖGLJUDD (HKP VID SMYGA)																													
MENTALA PROBLEM										ERF STATUS																			
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> GLAPP (SE TABELL)										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																			
										1																			

EQUIP / WAREZ / CYBERTEK		kvalitet KPX	kvalitet KPX	CYBERTEK / WAREZ / EQUIP							
PRETORIA "STERKTE"		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
KRAFTARM (KAN SLÅ GENOM BETONG)		2	<input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
<b>TRAUMA</b>		lätt (6-4) reax -1	allvarlig (3-2) reax - 116	dödl. (1) reax = 0	<b>PSYKOS</b>			lätt (6-4) reax -1	allvarlig (3-2) reax - 116	bryt (1) reax = 0	
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SKYDD LÄDERROCK		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DROGER ROPPAR (HKP I SOCIALA SITUATIONER)		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
VAPEN		nfo	KPX	ammo/MAG	skada	räckvidd			kvalitet		
PRETORIA WIS		AUTO	2	2	2T6	10	50	100	150	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
KONTAKTER			KREDIT				KISH				
BOY-BOY (HVEN)			<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					2500			
AYATOLLA DE LA HOYA (VALFRI)			<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
			<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
SPRÅK		ÖVRIGT							REAX		
PIDGIN									9		
HIB									KVAR		

ALIAS										NAMN STRAAL WEBER									
										STIL KOMBAT									
										GÄNG AYESHA DOOM									
										BANA SHADOWDOC									
										NFO									
5										ETNO									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
UNDRE VÄRLDEN										TEK II									
8										GATA									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
										NATUR 8									
7										MEDIA									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
MATRISORIENTERING										STRID 10									
9										NEURO									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
KIRURGI										SOMA 7									
DESIGNDRÖGER																			
13										GNOS									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
KOMPLIKATIONER										PILOT 3									
HALT																			
(HKP VID BL.A. SPRINGA)																			
MENTALA PROBLEM										ERF STATUS									
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> PANIKATTACK (SE TABELL)										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
										1									

EQUIP / WAREZ / CYBERTEK		kvalitet KPX		kvalitet KPX		CYBERTEK / WAREZ / EQUIP									
KYL MED IT6		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
RESERVORGAN		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>											
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>											
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>											
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>											
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>											
<b>TRAUMA</b>		lätt (6-4) reax -1		allvarlig (3-2) reax - 1T6		dödl. (1) reax = 0		<b>PSYKOS</b>		lätt (6-4) reax -1		allvarlig (3-2) reax - 1T6		bryt (1) reax = 0	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
SKYDD <u>SKYDDSVÄST</u>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		DROGER <u>BLOCKERARE</u>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
VAPEN		nfo	KPX	ammo/MAG	skada	räckvidd				kvalitet					
JAWBREAKER		SALVA	3	1	4T6	15	75	150	250	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
										<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
										<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
										<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
										<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
KONTAKTER				KREDIT				KISH							
(VALFRI)				<input checked="" type="checkbox"/>				2000							
				<input type="checkbox"/>											
				<input type="checkbox"/>											
SPRÅK		ÖVRIGT								REAX					
PIDGIN										10					
TYSKA										KVAR					



ALIAS										NAMN																																																		
OGRE										PEPPER WHISKY KANE																																																		
										STIL																																																		
										SCAVVIE																																																		
										GÄNG																																																		
										AYESHA DOOM																																																		
										BANA																																																		
										GLADIATOR																																																		
										NFO																																																		
																																																												
11										ETNO																																																		
										<table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>09</td><td>08</td><td>07</td><td>06</td><td>05</td><td>04</td><td>03</td><td>02</td><td>01</td><td>TEK</td></tr> </table>										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	TEK
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																									
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	TEK																																								
										5																																																		
6										GATA																																																		
										<table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>09</td><td>08</td><td>07</td><td>06</td><td>05</td><td>04</td><td>03</td><td>02</td><td>01</td><td>NATUR</td></tr> </table>										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	NATUR
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																									
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	NATUR																																								
										HANTERA FÄLLOR																																																		
5										MEDIA																																																		
										<table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>09</td><td>08</td><td>07</td><td>06</td><td>05</td><td>04</td><td>03</td><td>02</td><td>01</td><td>STRID</td></tr> </table>										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	STRID
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																									
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	STRID																																								
										STREETFIGHTING																																																		
3										NEURO																																																		
										<table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>09</td><td>08</td><td>07</td><td>06</td><td>05</td><td>04</td><td>03</td><td>02</td><td>01</td><td>SOMA</td></tr> </table>										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	SOMA
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																									
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	SOMA																																								
										GÖMMA SIG																																																		
										KLÄTTRA																																																		
6										GNOS																																																		
										<table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>09</td><td>08</td><td>07</td><td>06</td><td>05</td><td>04</td><td>03</td><td>02</td><td>01</td><td>PILOT</td></tr> </table>										01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	PILOT
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																									
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	PILOT																																								
										10																																																		
KOMPLIKATIONER										HOPPER																																																		
VANSTÄLLD																																																												
(HKP VID SOCIALA AKTIVITETER)																																																												
MENTALA PROBLEM										ERF STATUS																																																		
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> PERSONLIGHETSSTÖRNING										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																																		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (SE TABELL)										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																																																		
										1																																																		

EQUIP / WAREZ / CYBERTEK		kvalitet KPX	kvalitet KPX	CYBERTEK / WAREZ / EQUIP						
INSEKTSAMLING		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
SKROTIG (HOPPER)		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
TRAUMA		lätt (6-4) reax -1	allvarlig (3-2) reax - 1T6	dödl. (1) reax = 0	PSYKOS			lätt (6-4) reax -1	allvarlig (3-2) reax - 1T6	bryt (1) reax = 0
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SKYDD	SKYDDSVÄST	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DROGER				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
VAPEN	nfo	KPX	ammo/MAG	skada	räckvidd			kvalitet		
MOTORSAG	-	2		3T6				<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
STUBNOSE GUN	SKOTT	1	1	2T6	5	25	50	75	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
KONTAKTER			KREDIT				KISH			
BLUNT FORCE (AVVOT (VALFRI))		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					500			
		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								
SPRÅK	ÖVRIGT							REAX		
PIDGIN								8		
								KVAR		

ALIAS										NAMN <b>JAZZ KINSHASA</b>									
										STIL <b>SLIQ</b> FÄRG									
										GÄNG <b>AYESHA DOOM</b>									
										BANA <b>KURIR</b>									
										NFO									
7										ETNO									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
										TEK 9									
										KOPPLINGSS(HEMAN)									
12										GATA									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
										NATUR 4									
7										MEDIA									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
										STRID 9									
										MATRISORIENTERING									
6										NEURO									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
										SOMA 11									
										SPECIAL: PLUS I SOMA									
3										GNOS									
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
										PILOT 13									
KOMPLIKATIONER										BILAR									
PILLERMISSBRUK (2 FIX / (HO)K)										VTOL - VEKTORFORDON									
MENTALA PROBLEM										ERF STATUS									
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> KATATONISK										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (SE TABELL)										<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
										1									

EQUIP / WAREZ / CYBERTEK	kvalitet KPX	kvalitet KPX	CYBERTEK / WAREZ / EQUIP								
TRIMMAD GATUBIL	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
<b>TRAUMA</b> lätt (6-4) reax -1	allvarlig (3-2) reax - 1T6	dödl. (1) reax = 0	<b>PSYKOS</b> lätt (6-4) reax -1							allvarlig (3-2) reax - 1T6	bryt (1) reax = 0
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SKYDD	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DROGER HEX							<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	(ÖKAR REAX MED 2)							<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
VAPEN	nfo	KPX	ammo/MAG	skada	räckvidd				kvalitet		
PWW DRAWFAST	SKOTT, PLAST	1		2 2T6	5	30	60	120	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
									<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
KONTAKTER			KREDIT				KISH				
SAM URUSHI							1500				
(VALFRI)											
SPRÅK	ÖVRIGT							REAX			
PIDGIN								II			
INTERAB								KVAR			

# Snabba bud

## Synopsis

Rollpersonerna har fått i uppdrag av sin boss att övervaka en transaktion. Mr. Levinson (Säljaren) skall sälja en kylväska full med värdefull information till Linda Tanaka (Köparen) för en rundlig summa pengar. Rollpersonerna skall se till att Mr. Levinson inte blir blåst.

Äventyret börjar med att rollpersonerna anländer till mötesplatsen: en väldig gatufest i ett oanvänt parkeringshus.

Där möter rollpersonerna Mr. Levinson och får en kort genomgång. Mr. Levinson litar inte på Linda Tanaka. Därför ska rollpersonerna hålla väskan i säkert förvar till dess Mr. Levinson fått sina pengar.

Levinson har dock gjort ett stort misstag: det är inte Linda Tanaka som kommer bli hans död utan Sijuhi Angels (Fienden), gänget som han stulit informationen från. Angels är beredda att gå över lik för att få tillbaka den stulna väskan. Precis innan äventyret börjar har de fått upplysningar om var Levinson skall sälja den. Kort efter att rollpersonerna har träffat Levinson kommer Sijuhi Angels att mörda honom och ge sig efter väskan och rollpersonerna.

Vid ett hastigt möte med Aung Zu (Kontakten) får de en adress. Om rollpersonerna kan ta sig och väskan dit innan natten är slut kommer de bli belönade av Linda Tanaka. Men först måste rollpersonerna fly för sina liv och undkomma Angels. Till slut lyckas rollpersonerna skaka av sig sina förföljare, åtminstone tror de det. De möter Linda Tanaka. Där blir de återigen upphunna av Sijuhi Angels och en slutstrid äger rum. Om rollpersonerna, och Linda, går levande ur striden kan de sälja väskan till henne för en rundlig summa pengar. Om hon inte blåser dem, vill säga.

## Upplägg

Snabba bud är ett äventyr i tre delar, tänkta att spelas i en följd. Äventyret tar troligtvis mellan två och tre timmar. Vill du att det ska gå fortare kan du korta ned del två. Vill du att det skall ta längre tid kan du förlänga delen.

Varje del innehåller flera scener. Scenerna är ganska korta. Varje scen innehåller en beskrivning av a) hur det ser ut, b) vad som händer; och c) vilka nyckelpersoner som är där (förutom rollpersonerna).

Om det är första gången ni spelar, eller om inte hunnit läsa igenom äventyret, kan ni göra en liten paus mellan varje scen så du hinner läsa vad som händer i nästa. På nästa sida listas scenernas huvuddrag.

## **I den första delen**

...kastas spelarna in i handlingen när rollpersonerna får en kylväska.

...möter rollpersonerna Sijuhi Angels, äventyrets huvudfiende.

...får rollpersonerna ett uppdrag: att föra väskan oskadd till Linda Tanaka innan natten är slut.

## **I andra delen**

...försöker rollpersonerna fly från Sijuhi Angels.

...lärt ni känna Teknochocks värld lite bättre.

...får ni en chans att ge utlopp för er kreativitet.

## **I sista delen**

...när rollpersonerna sitt mål.

...blir det en slutstrid.

## **Första delen**

I den här delen är det du som bestämmer mest. Äventyret börjar pang-på och lämnar inte så mycket utrymme för spelarna att leta egna vägar. Det är inte farligt. Syftet med delen är att ge rollpersonerna ett uppdrag och presentera de två sidorna som vill åt väskan och dess innehåll. Se bara till att spelarna får beskriva lite vad rollpersonerna gör. I nästa del kommer det vara de som bestämmer mest.

Hela delen utspelar sig vid ett ovanligt parkeringshus, där en stor fest hålls.

## **Scen ett**

Rollpersonerna möter Mr. Levinson och får en väska.

## **Personer**

Mr. Levinson (Säljaren), en festande folksamling

## **Sättning**

Laoganzhen, Shanghai. Fest i ett nedgången parkeringshus nära vattenbrynet. Plastdraperier mot natten utanför. Ekande motorer från gatracingsbilar som drifftar genom huset. Skallrande ståltrappor. Hög bas. Svettiga kroppar. Trängsel, rop. Fräna blåaktiga avgaser, rökelsestickor, crackpipor. Dov spermalik kemikalielukt från viskande luftreningsanläggningar.

## **Händelser**

Rollpersonerna möter Mr. Levinson och får en kort information. Levinson ska sälja en

mycket värdefull väska till Linda Tanaka men litar inte på henne. Därför har Levinson hyrt in rollpersonerna som beskydd. Levinson vill att rollpersonerna vaktar väskan tills han räknat pengarna och ger tecken att de ska bära fram den.

Tänk på att det är viktigt att rollpersonerna tar emot väskan.

## TIPS

Låt spelarna bekanta sig med rollpersonerna och scenen en smula. Om det är första gången ni spelar kanske de är osäkra på hur man gör. Då kan du ställa lite frågor. Hur ser rollpersonerna ut? Vad gör de? Vill de titta runt lite, leta faror eller förströelser? Ser de Levinson direkt, eller måste de fråga sig fram? Vad säger de till Levinson? Ställer de sig och väntar, eller börjar de patrullera? Frågorna i sig spelar inte så stor roll, bara spelarna börjar använda fantasin.

## Mr. Levinson (Säljaren)

*Utseende: Utmärglad. Krigisk. Blodsprängda ögon. Nötta kamouflagekläder.*

*Beteende: Hes röst. Vaksam, på gränsen till spattig. Vrider ofta på huvudet.*

## Scen två

*Överfallet. Levinson dör. Rollpersonerna flyr med väskan.*

## Personer

Sijuhi Angels (Fienden)

## Sättning

Allting händer fort. En duns en knall höga röster. Plötsliga rörelser i ögonvrån. Kräkfärgad tårgas väller fram. Krossat glas. Panik. Levinson smetas ut mot betongen i en krevad av tjockt blod och trasslig fiberoptik och flechette-ammo. Hans mörka ögon stirrar oförstående mot oredan som väller ur honom ett helt kort ögonblick medan han dör. Automateld knattrar som lågoktaniga tvåtaktsmotorer på gränsen att skära.

## Händelser

Levinson och rollpersonerna blir överfallna. Från alla håll strömmar Sijuhi Angels fram beväpnade och målmedvetna och alldeles för många för att



Namn	SUUHI ANGELS			FV	10	REAX	9	KVAR	
VAFEN/EQUIP									
PRETORIA F14					AUTO		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
ammo	skada	räckvidd						2	
	4T6	5	15	25	50				
KEDJA BEDÖVNING							<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		
IT6 SKADA							2		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4) reax -1				allvarlig (3-2) reax - IT6			dödlig (1*) reax = 0		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4) reax -1				allvarlig (3-2) reax - IT6			dödlig (1*) reax = 0		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4) reax -1				allvarlig (3-2) reax - IT6			dödlig (1*) reax = 0		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4) reax -1				allvarlig (3-2) reax - IT6			dödlig (1*) reax = 0		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4) reax -1				allvarlig (3-2) reax - IT6			dödlig (1*) reax = 0		

rollpersonerna skall kunna försvara sig, särskilt som tårgasen snabbt fyller lokalen. Rollpersonerna måste fly.

Tänk på att det är viktigt att rollpersonerna flyr ut, och att de tar väskan med sig när de flyr.

## TIPS

Rollpersonerna måste fly ut. Men låt spelarna bestämma hur och längs vilken väg de tar sig ut.

Om spelarna är ovana kanske du måste ge en knuff. Säg till exempel såhär "ni har alla varit med om gatustrider förr. Ni vet att ni kommer dö om ni inte hittar en väg ut. Hur gör ni?"

Låt gärna rollpersonerna försvara sig en stund, om spelarna vill det.

## Scen tre

Rollpersonerna möter Tanakas gäng och får ett uppdrag: skaka av förföljarna och för väskan till Dashi Todao (Adressen) innan gryningen.

## Personer

Aung Zu (Kontakten), ett panikslaget folkvimmel

## Sättning

Natt. Disig skyline. Svart regn hänger i trådar över betongen. En stor reklamzeppelinare skiftar färg och skräller över buktens sviktande yta som en gammaldags karusell. Panikslagna människor väller ut från festen. Några skriker några ringer backup. Några segnar ned med blod bubblade ur munnen eller sprutande som vattenspridare från en trasig hålven när plötsliga rikoschetter sprider godtycklig död.



## Händelse

I myllret på gatan utanför garaget möter rollpersonerna Aung Zu (Kontakten). Hon berättar att Linda Tanaka (Köparen) inte kan bli indragen i skottlossning och därför redan är på väg därifrån. Däremot är Tanaka fortfarande intresserad av att köpa väskan. Om rollpersonerna lyckas skaka av sig Sijuhi Angels och lyckas ta sig till Dashi Today (Adressen) innan



gryningen kommer hon att föra dem till Linda Tanaka. Men rollpersonerna måste vara försiktiga. Är de förföljda kommer Tanaka inte ta emot dem. Är väskan skadad eller öppnad kommer hon inte heller ta emot dem. Så fort Aung Zu har talat klart försvinner hon in i folkvimlet. Rollpersonerna gör klokt i att göra det samma.

## Aung Zu (Kontakten)

*Utseende: Läderbyxor. Kavaj. Platinablont flottigt hår. IR-solglasögon. Barnsligt ansikte*

*Beteende: Korthuggen och bestämd.*

## Väskan

Väskan är en Toshiba kylväska som drivs av gammaldags litiumjonbatterier. Den är ordentligt förseglad och ogenomskinlig. På en sprucken display vid handtaget indikeras temperatur och batteriets kvarvarande livslängd. När rollpersonerna får väskan i sin hand är temperaturen -43 grader och batteriet är på sista strecket. Det kommer nog hålla natten ut, men det är på gränsen.

I väskan ligger ett huvud som satt på kuriren Ryu Santea ända tills Mr. Levinson fick tag på honom och högg av det. Ryu Santea arbetade åt Sijuhi Angels och fraktade hemlig information och stulen programvara mellan olika kunder. Informationen finns lagrad i de olika implantaten i hans huvud och det är den som Mr. Levinson vill sälja.

Olyckligt nog finns det också ett spårningsprogram installerat, som börjar verka så fort huvudet kopplas in till en strömkälla. Om rollpersonerna själva försöker extrahera informationen, kommer slutstriden äga rum på den platsen istället för hemma hos Linda Tanaka.

## Andra delen

I den här delen får spelarna fatta besluten. Hur ska de ta sig till Dashi Today (Adressen)? Hur ska de skaka av sig förföljarna? Ditt jobb som spelledare blir att se till att ni håller farten och stämningen uppe. Till din hjälp finns tre scener som du kan använda i vilken ordning det passar. De första två är färdigskrivna. Den tredje får du hjälpa till med själv.

Dessutom förklaras hur ni kan göra för att improvisera fram scener under spelets gång vilket är praktiskt när rollpersonerna väljer att ta andra vägar eller helt enkelt kommer på intressanta platser och händelser själva.

Hela den andra delen utspelar sig på Shanghais gator, på väg mot Adressen.

## TIPS

Låt spelarna och/eller rollpersonerna diskutera vad de vill göra. Om det är första gången ni spelar kan det vara bra att ställa lite frågor till spelarna om vad deras rollpersoner vill göra. Vill de springa raka vägen, eller ta omvägar? Vill de kanske stjäla en bil eller gömma sig? Finns det någon som de känner, som kanske kan hjälpa dem? Naturligtvis finns det inget rätt eller fel svar frågorna. De är bara tänkta som hjälp – något att fantisera vidare utifrån.

Uppmuntra spelarnas idéer genom att bygga vidare på dem. Om en rollperson vill stjäla en bil kan du hjälpa till med att beskriva bilen. Eller den anabolastinna ägaren, som inte alls vill se sin bil stulen...

Försök hålla ett högt tempo. Om rollpersonerna stannar för länge på en plats, eller tvekar för länge innan de bestämmer sig vad de ska göra, kommer Fienden hinna ikapp och börja skjuta.

## Scen ett

*Ruinerna av lägre Shanghai. Tillfångatagna av the Groundeads.*

## Personer

Grounded Terry (Fanatikern). The Groundeads (trashankar och galningar).

## Sättning

Underjord. Labyrintiska gångar fyllda av mörker och sopor. Rester av gamla rum och gränder. Rasmassor och klotter; ibland skakningar, efterras. Återvändsgränder. Marken är täckt av stinkande dypölar som sakta bubblar när deras innehåll förmultnar. Här och var större ytor som kontorslandskap eller sneda varuhus och mer vatten som pulserar av kraften från östkinesiska havets dyningar eller plötsliga bråddjup där

insektslarver och dunkla ålar vrider sig som i plågor.

I ett försök att skaka av sig sina förföljare lämnar rollpersonerna de breda gatorna och vindlande gränderna och ger sig ned i de ruiner som stora delar av det moderna Shanghai är byggt på. Ruinerna är huvudsakligen slumbebyggelse, sån som inte ansågs värd att rädda när vattnet steg till följd av den globala uppvärmningen. Mycket är helt oframkomligt av rasmassor – mosat av havet eller under de moderna strukturer som nu vilar ovanpå de gamla. Det sker fortfarande ras som ibland tar med sig de moderna husen ut i vattnet. På vissa platser är dock ruinerna framkomliga och här finns goda chanser att skaka av sig förföljare för den som själv hittar.

## Händelse

Om rollpersonerna inte är mycket försiktiga och skickliga på att dölja sina spår, blir de efter en stunds irrande upptäckta och tillfångatagna av the Groundeads – ett gäng Scavvies som lever i ruinerna.

Gänget leds av en strålsjuk fanatiker: Grounded Terry. Hon kommer börja fråga ut rollpersonerna om vad de gör på hennes område, vilka de är och så vidare. Men frågorna slutar inte där, Terry fortsätter oavbrutet med påflugna frågor och låter knappt rollpersonen tala till punkt innan nästa fråga kommer. Anledningen till de många frågorna är dels att Grounded Terry är sinnessjuk, dels att hon inte vet huruvida hon ska lita på det rollpersonerna säger eller inte. Därför frågar hon helt enkelt ut dem så grundligt hon kan. Först när hon har fått tillfredställande svar, släpper hon rollpersonerna och de är fria att springa vidare. Om rollpersonerna till och med lyckas charma henne, kan gänget leda den genom ruinerna och kanske till och med sinka förföljarna.

## TIPS

Hoppa mellan olika intervjuobjekt och se till att alla rollpersoner får lika mycket uppmärksamhet. Blanda högt och lågt och kom med konspirationsteorier. Försök förvirra spelarna och leta efter motstridiga svar som pekar på att rollpersonerna ljuger. Avbryt och dra förhastade slutsatser.

Håll inte på för länge. Så fort du eller spelarna tröttnar på Grounded Terry är det dags att fortsätta.

## Grounded Terry (Fanatikern)

*Utseende: Mager. Halvnaken. Metallklamrar som stora häftstift över bakhuvudet. Ena armen är förtvinad och ligger som en dinosauriearm längs de framträdande revbenen.*

*Beteende: Manisk och vansinnig. Uppspärrade ögon, gäll röst.*

## Scen två

Möte med Boostergängert

### Personer

Rip Tuck, Candy Dick, Elly, Cobra, Koto Hell (några boostergängare)

### Sättning

Infartsparkering. Natt. Hujin Expressway dånar knappt trettio meter ovanför. Lastbilar blinkar som flipperspel, tutor blandas med sirener och reklamjinglar förvridna av dopplereffekt. Ett tiotal bilar på parkeringen. Alla saknar däck och saknar krom och lättavlägsnade metalldelar och rutorna är bara ljusgrå mosaik. Kinesiska havet bakom.

Namn <b>BOOSTER- GÄNGARE</b>		FV <b>10</b>	REAX <b>8</b>	KVAR
VAFEN/EQUIP				
<b>MAGNUM</b>		<b>SKOTT</b>		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
ammo	skada	räckvidd		
<b>4T6</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>150</b>
<b>KOFOT</b>				<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>IT6 SKADA</b>				<b>1</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)
reax -1		reax - IT6		reax = 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)
reax -1		reax - IT6		reax = 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)
reax -1		reax - IT6		reax = 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)
reax -1		reax - IT6		reax = 0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lägre Shanghai. Kvarlämnade lyftkranar står rostande och sneda bland de fräsande vågorna.

### Händelse

Ur skuggorna lösgör sig några boostergängare som är ute efter att stjäla rollpersonernas utrustning och kish.

Rollpersonerna blir snabbt omringade och måste antingen slåss eller tala sig ur situationen.

### TIPS

Låt boostergängarna vara lika många som rollpersonerna om du vill ha en jämn strid. Om rollpersonerna däremot redan är skadade kanske det är bäst att låta gängmedlemmarna vara färre.

Använd gärna färgcirkeln. Rollpersonerna känner kanske någon i gänget? Eller så hatar boostergängarna kanske rollpersonerna, och striden blir personlig...

### *Egna scener*

Kom på en egen plats som rollpersonerna kan passera. Beskriv scenen här, genom att skriva minst ett ord under varje rubrik. Det behöver inte vara originellt – det kommer bli bra ändå. Ta första bästa du kommer på.

Om du testat att göra en egen scen innan ni börjar spela kommer det kännas enkelt att hitta på nya under spelets gång. Då blir det också roligare att spelleda. Nästa gång ni spelar kommer du göra ett eget äventyr. Utgå gärna från samma mall.

*Vad är det för en plats?*

---

---

---

*Hur ser det ut? Hur låter det? Hur luktar det?*

---

---

---

---

*Vilka viktiga personer finns där?*

---

---

---

*Vad händer under scenen?*

---

---

---

---

---

---

## *Improviserade scener*

Nu har ni kommit en bit in i äventyret är det bara att börja improvisera. När ni improviserar fram en scen använder ni samma mall som du gjorde alldeles nyss när du skrev en egen scen. Den enda skillnaden är att ni hittar på scenen under spelets gång. När ni improviserar behöver ni inte skriva ner nåt, om ni inte vill.

Känns det svårt? Hjälpas åt att besvara frågorna, så blir det lättare. Det gör inget om ni måste stanna upp spelet ett tag medan ni besvarar frågorna. När ni provat några gånger kommer ni märka att det går snabbare och snabbare att improvisera.

Tänk på att ni inte behöver hitta på allt direkt. Börja med vad det är för plats. Resten – vad som händer, hur det ser ut, vilka som finns där kan ni fylla i medan ni spelar.

*Vad är det för en plats?*

*Hur ser det ut? Hur låter det? Hur luktar det?*

*Vilka viktiga personer finns där?*

*Vad händer?*

## **Tredje delen**

Nu knyts trådarna ihop. Den här delen mindre fri än den förra, men mindre styrd än den första. Här finns ett tänkt händelseförlopp men inga måsten. Delen börjar när rollpersonerna dyker upp på Adressen efter att ha skakat av sig sina förföljare för att äntligen träffa Linda Tanaka (Köparen). Exakt hur äventyret slutar beror lika mycket på spelarna som på dig. Utgå från vad rollpersonerna tog sig för i del 2. Har de skaffat sig nya fiender? Eller kanske nya allierade? Har de till och med öppnat väskan, eller bytt ut den?

Var inte rädd för att fortsätta improvisera. Om ni har ångan uppe kan ni säkert hitta på ett eget slut. I sådana fall är det bara att göra det!

## **Scen ett**

*Mötet på Dashi Todao (Adressen).*

## **Personer**

Aung Zu (Kontakten),

## **Sättning**

Lång bräcklig motorvägsbro. Soluppgången nalkas Shengsiarkipelagens glasarkologier, blek urinfärg. Sura ångor av tång och utsläpp. Ensam utanför ett dygnetruntoppet gatukök sitter Kontakten med en kopp pho och en fläckig plastflaska risbrännvin.

## Händelser

Aung Zu (Kontakten) synar snabbt rollpersonerna och spanar ut mot bron för att se om de är förföljda. Sen ställer hon några snabba frågor om vilken väg de tog och om de sett några förföljare. Så fort hon är nöjd tar hon med sig rollpersonerna till Linda Tanaka (Köparen).

## TIPS

Aung Zu kanske avskyr någon av rollpersonerna. I såna fall är det troligt att hon behandlar dem mycket mer misstänksamt och otrevligt. Eller så tycker hon jättemycket om dem. Använd färgcirkeln!

## Scen två

*Linda Tanaka (Köparen). Innehållet i väskan. Slutstriden.*

## Personer

Linda Tanaka (Köparen). Hennes livvakter. Efter ett tag också Sijuhi Angels (Fienden)

## Sättning

Linda Tanaka bor i ett ganska stort hus som vetter mot havet. Några tunna träd står döende runt omkring, och råttor rasslar bland löven. Inne i huset finns en stor mängd teknisk apparatur, sladdar skärmar och darrande holografiska projektioner.

## Händelser

Linda Tanaka vill genast se kylväskan. Hon kommer omsorgsfullt undersöka den för att se om den är öppen, någorlunda oskadd och att temperaturen inuti inte stigit för mycket. Så fort det är avklarat kommer hon att öppna kylväskan och ta ut det avhuggna kurirhuvud som ligger i den. Hon synar huvudets gräsliga uppenbarelse ett tag och börjar sedan koppla in det till sitt holodeck för att börja extrahera information.

Först när det är klart kommer hon ta itu med betalningen. Linda Tanaka är beredd att betala ganska mycket för väskan, men hon kommer naturligtvis att ta till alla knep för att bara behöva betala så lite som möjligt. Kanske hävdar hon att rollpersonerna är sena eller att varan är skadad? Beroende på hur förhandlingen går får rollpersonerna mellan 500 och 5 000 ECU för sitt arbete.

## Slutstriden

Plötsligt flimrar något oroväckande till på holoprojektionerna. Det är kurirens inbyggda spårningsprogram som har satt igång. Kanske upptäcker rollpersonerna programmet och lyckas stoppa det. Annars kommer Sijuhi Angels snart att dyka upp

och en stor slutstrid äger rum.

Linda Tanaka och hennes livvakter kommer naturligtvis försvara sig. Striden mellan dem och Fienden är dock inte så intressant. Fokusera på rollpersonerna. Vinner de vinner deras allierade också.

## TIPS

Det finns inget som säger att rollpersonerna måste välja Tanakas sida. Kanske blev rollpersonerna illa berörda av att det var ett huvud i väskan? I såna fall kanske Sijuhi Angels kan övertala dem att ta upp kampen mot Tanaka och hennes livvakter istället. I sådana fall kan du använda mallen nedan för livvakterna istället.

Namn		FV	REAX	KVAR
SUUHI ANGELS		10	9	
VAFEN/EQUIP				
UZI		AUTO		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ammo	skada	räckvidd		
	2T6	5	30 60 120	2
BATONG		BEDÖVNING		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2T6 SKADA		1		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)	dödlig (1*)	
reax -1		reax -1T6	reax = 0	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)	dödlig (1*)	
reax -1		reax -1T6	reax = 0	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)	dödlig (1*)	
reax -1		reax -1T6	reax = 0	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
lätt (6-4)		allvarlig (3-2)	dödlig (1*)	
reax -1		reax -1T6	reax = 0	

### Linda Tanaka (köparen)

Utseende: Läkarrock med synliga fläckar. Uppkavlade ärmar, spets, armbindel. Kort spretigt hår och överdriven makeup. Cybernetiskt öga.  
Beteende: Lömsk. Otrövlig. Pillar mycket med sin experiment-utrustning samtidigt som hon talar.



## Legal notes

Back Cover: PUNK GIRL VECTOR PROFILE.eps downloaded from Vectorportal.com

Title Font: Astron Boy © Typodermic Fonts.

Fonts for Character Sheet: Chinese Rocks & Cuomotype © Typodermic Fonts.

Handwriting font: TrashHand © Luce Avérous.

Main Fonts: Gill Sans MT, Agency FB,

Additional Font: Quadrangle © Typodermic Fonts.

Dices by Wirelizard 2010 downloaded from the Commons, Wikimedia.

Cyberpunk Girl Digital Image (p. 110) © 2004-2006 by Eastern Raider Games and Peter Szabo Gabor, cropped from original size.

Woman w/baseball bat (p. 13), Woman w/jacket (p. 14) from Image Portfolio 1.23 © 2007 Louis Porter, Jr. Design.

Cyborg w/gunarm (p. 107), Man w/uniform (p. 13), Woman w/big gun (p. 62), OGRE (p. 14), Man w/big gun (p. 56), Hazmat-suit (p. 86), Commando (p. 127) from Image Portfolio 1.22 © 2006 Louis Porter, Jr. Design.

Club (p. 118), Alley (p. 32), Asian Sage (p. 90), Hitwoman (p. 10) from Image Portfolio 1.26 © 2007 Louis Porter, Jr. Design.

Woman w/grenade (p. 52) from Image Portfolio 1.15 © 2005 Louis Porter, Jr. Design.

The Mechanic (p. 124) © 2011 Kenya Ferrand, Nevermet Press LLC.

Psi experiment (p. 42), Scavenger Woman (p. 39), Evil Businessman (p. 83), Bond Girl (p. 114), Thug in Alley (p. 36), Thug (p. 35), Street Samurai (p. 100) from Clipart Critters © 2006 Bradley K McDevitt.

Man walking (p. 80), Punk Girl w/adidas top (p. 4), Woman w/machine (p. 58) from Premium Pack 02 © 2008 Shaman's Stockart, cropped from original sizes.

Shot off arm (p. 65), Surrounded b/ninjas (p. 48), Hanging from Roof (p. 25), Smacked Punk (p. 71), Interrogation (p. 93), Random acts of violence (p. 95) from Image Portfolio 1.29 © 2008 Louis Porter, Jr. Design.

The Deal (p. 129), Gene Lab (p. 103), Mad Lab (p. 44), Around the Corner (p. 117) from Future Series 1 © 2004 Octavirate Entertainment (TM) Stock Art Collection.

Guarded area (p. 120) from Blitzenwerfer © 2004 Octavirate Entertainment (TM) Stock Art Collection.

All images used with permission.

Apologies to Adobe.