

GURPS

CHARACTER SHEET

Name: Max Power

Race: Human

Appearance: Schwarz, kurze Haare, muskulös gebaut, Tatoo mit dem Todestag seiner Mutter/Schwester auf der linken Wade

Player: Manuel Gerber

Ht: 1.80m Wt: 90kg Age: 25

Spent: 102

Unspent: 0

ST	12	[20]	HP	12	[0]	Basic Speed	5,75	[0]
DX	11	[20]	Will	12	[0]	Basic Move	5	[0]
IQ	12	[40]	Per	12	[0]	BL	29 lb	(ST×ST)/5
HT	12	[20]	FP	12	[0]	Thr	1d-1	Sw 1d+2
TL	8	[0]	SM	+0				

Vision	12	Fright Check	14*	High Jump	1.67 ft
Hearing	12	Consciousness	12	Money	7666†
Touch	12	Death Check	13‡		
Taste/Smell	12	Broad Jump	2.33 yd		

* Includes: +2 from 'Combat Reflexes'
 † Includes: +3050 from 'Money', +10000 from 'Money'
 ‡ Includes: +1 from 'Hard to Kill'

ENCUMBRANCE TABLE					
Name	None	« Light »	Med	Hvy	X-Hvy
Lifting	x1	x2	x3	x6	x10
Basic	29 lb	58 lb	87 lb	174 lb	290 lb
Movement	x1	x0.8	x0.6	x0.4	x0.2
Ground	5 yd	4 yd	3 yd	2 yd	1 yd
Water	1 yd	1 yd	1 yd	1 yd	1 yd
Dodge	9	8	7	6	5

LIFTING FEATS					
Name	1-Hand Lift*	2-Hand Lift†	Shove / Over‡	Carry on Back§	Shift Slightly
Basic	58 lb	232 lb	348 lb	435 lb	1450 lb

* Takes 2 seconds to complete
 † Takes 4 seconds to complete
 ‡ Double with a running start
 § Lose 1 FP/sec while over X-Hvy enc.

REACTION MODIFIERS	
Appearance:	+0
Status:	+0
Other:	+0

CULTURAL FAMILIARITIES	
Name	Pts
Western (Native) {p. B23}	[0]

LANGUAGES			
Name	Spoken	Written	Pts
English (Native) {p. B24}	Native	Native	[0]

ADVANTAGES	
Name	Pts
Combat Reflexes {p. B43}	[15]
Contact (Danny Ocean - Burglar; Effective Skill 12; 9 or less, *1; Somewhat Reliable, *1) {p. B44}	[1]
Contact (Drexl Spivey - Pimp; Effective Skill 12; 9 or less, *1; Somewhat Reliable, *1) {p. B44}	[1]
Contact (Larry David - Fence; Effective Skill 12; 9 or less, *1; Somewhat Reliable, *1) {p. B44}	[1]
Contact (Tony Montana - Drug Dealer; Effective Skill 12; 12 or less, *2; Somewhat Reliable, *1) {p. B44}	[2]
Hard to Kill 1 {p. B58}	[2]

DISADVANTAGES	
Name	Pts
Duty (The City of Angels; 15 or less (almost always); Extremely Hazardous, -5) {p. B134}	[-20]
Enemy (18th Street Gang; Small group (3-5 people); 6 or less, *1/2) {p. B135}	[-5]
Enemy (Mr. Pink; More powerful than the PC; 6 or less, *1/2; Hunter, *1) {p. B135}	[-10]
Lecherousness (12 or less, *1) {p. B142}	[-15]

QUIRKS	
Name	Pts
Dislikes Barack Hussein Obama (The POTUS) {p. B164}	[-1]
Dislikes Rich People {p. B164}	[-1]
Likes L.A. Dodgers {p. B164}	[-1]
Likes Tobacco & Weed {p. B164}	[-1]



QUIRKS (continued)	
Name	Pts
Likes Women {p. B164}	[-1]

SKILLS			
	Level	Relative	Pts
DX based			
Brawling {p. B182}	12	DX+1	[2]
Description: Notes: Calculated damage takes into account bonuses from Teeth, Weak Bite, Claws, and skill level. You may add the modifier "Has Gauntlets/Brass Knuckles" or "Has Boots" to apply the +1 damage to Punch or Kick, as appropriate.			
Parry: 10			
Climbing {p. B183}	10	DX-1	[1]
Driving/TL8 (Automobile) {p. B188}	10	DX-1	[1]
Guns/TL8 (Light Anti-Armor Weapon) {p. B198}	11	DX+0	[1]
Guns/TL8 (Pistol) {p. B198}	14	DX+3	[8]
♣Guns/TL8 (Rifle) {p. B198}	12	DX+1	[1]
♣Guns/TL8 (Shotgun) {p. B198}	12	DX+1	[1]
♣Guns/TL8 (Submachine Gun) {p. B198}	12	DX+1	[1]
Shield (Shield) {p. B220}	11	DX+0	[1]
Block: 9			
Shortsword {p. B209}	10	DX-1	[1]
Parry: 9			
Stealth {p. B222}	10	DX-1	[1]
Wrestling {p. B228}	10	DX-1	[1]
Parry: 9			
HT based	Level	Relative	Pts
Carousing {p. B183}	12	HT+0	[1]
IQ based	Level	Relative	Pts
Area Knowledge (Hollywood) {p. B176}	12	IQ+0	[1]
Criminology/TL8 {p. B186}	11	IQ-1	[1]
Diplomacy {p. B187}	10	IQ-2	[1]
Electronics Operation/TL8 (Security) {p. B189}	11	IQ-1	[1]
Fast-Talk {p. B195}	11	IQ-1	[1]
First Aid/TL8 (Human) {p. B195}	12	IQ+0	[1]
Gambling {p. B197}	11	IQ-1	[1]
Holdout {p. B200}	11	IQ-1	[1]
Law (Criminal/Procedure) {p. B204}	10	IQ-2	[1]
Lockpicking/TL8 {p. B206}	12	IQ+0	[2]
Streetwise {p. B223}	11	IQ-1	[1]
Will based	Level	Relative	Pts
Intimidation {p. B202}	11	Will-1	[1]

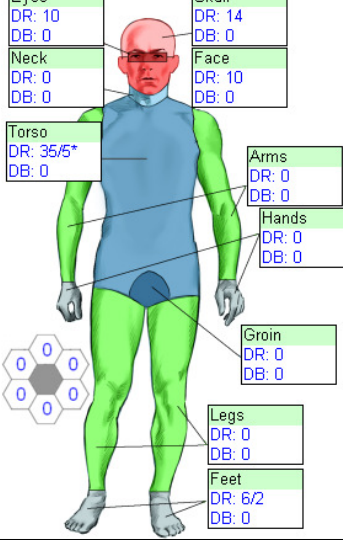
MELEE ATTACKS								
Non-Equipment based		Skill	Parry	Damage	Reach	ST	LC	Notes
Brawling: Punch <small>Skill used: Brawling</small>		12	10	1d-2 cr	C	-	-	
Brawling: Bite <small>Skill used: Brawling</small>		12	-	1d-2 cr	C	-	-	
Brawling: Kick <small>Skill used: Brawling-2</small>		10	-	1d-1 cr	C,1	-	-	
Equipment based		Skill	Parry	Damage	Reach	ST	LC	Notes
Baton: swing <small>Skill used: Shortsword</small>		10	9	1d+2 cr	1	6	4	
Baton: thrust <small>Skill used: Shortsword</small>		10	9	1d-1 cr	1	6	4	
Small Knife: swing <small>Skill used: DX-4</small>		7	6	1d-1 cut	C,1	5	4	
Small Knife: thrust <small>Skill used: DX-4</small>		7	6	1d-2 imp	C	5	4	[1]

RANGED ATTACKS											
Name	Skill	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	LC	Notes
FN MK 17 MOD 0 SV, 7.62x51mm <small>Skill used: Guns (Rifle)</small>	12	7d pi	5+2	1000 yd / 2.39 mi	10	20+1(3)	10†	-5*	3	2	[8]
IMI Desert Eagle, .50 AE <small>Skill used: Guns (Pistol)</small>	14	4d pi+	2	220 yd / 1.42 mi	3	7+1(3)	12	-4	4	3	[1]
Small Knife <small>Skill used: DX-4</small>	7	1d-2 imp	-	6 yd / 12 yd	1	T(1)	5	-1	-	4	

ATTACKS TABLES COLUMN NOTES

ST "†": The weapon requires two hands. If you have at least 1.5 times the listed ST (round up), you can use a weapon like this in one hand, but it becomes *unready* after you attack with it. If you have at least *twice* the listed ST, you can wield it one-handed with no readiness penalty. But if it requires one hand to hold it and another to operate a moving part, like a bow or a pump shotgun, it *always* requires two hands, regardless of ST.
Shots "T": The weapon is a *thrown weapon*.

SLAM TABLE				
1-2	3-4	5-6		
1d-3	1d-2	1d-1		
PARRY	PARRY	BLOCK	DODGE	OTHER
10*	9*	9*	8/9*	
Brawling	DX	Shield (Shield)	Light	



Loc.	HP	#
Eyes	2	
Neck	-	
Skull	-	
Face	-	
Torso	-	
Groin	-	
Arms	7	
Hands	5	
Legs	7	
Feet	5	

Bonus DR: 0
Bonus DB: 0

Notes:

* Includes: +1 from 'Combat Reflexes'

FP	0 FP
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11

FP loss effects are cumulative with each other and any effects suffered from HP loss.
less than 1/3 FP: Dodge/2, Move/2, and ST/2 (round up); ST loss does not effect ST-based quantities, such as HP and damage.
0 FP or less: Make a Will roll vs. incapacitation before any maneuver other than Do Nothing, on a critical failure make an immediate HT roll vs. heart attack; every point of FP loss causes an equal loss of HP.
-1xFP or less: Immediate unconsciousness; you can no longer lose FP, further FP costs are lost from your HP instead.

HUMANOID HIT LOCATION TABLE					
Roll	Location	Mod.	Roll	Location	Mod.
3-4	Skull	-7(f)/-5(b)	-	Vitals†	-3
5	Face	-5(f)/-7(b)	-	Eye‡	-9
6-7	Right Leg	-2	-	Ear	-7
8	Right Arm	-2	-	Nose	-7
9-10	Chest*	-	-	Jaw	-6
11	Abdomen*	-1	-	Spine§	-8
12	Left Arm	-2	-	Limb Vein/Artery¶	-5
13-14	Left Leg	-2	-	Neck Vein/Artery¶	-8
15	Hand	-4	-	Arm/Leg Joint**	-5
16	Foot	-4	-	Hand/Foot Joint**	-7
17-18	Neck	-5	-	Groin	-3

* If striking with crushing, impaling, or piercing attacks, roll 1d: 1 is a vitals hit instead
† Only targetable by crushing, impaling, piercing, and tight-beam burning attacks
‡ Only targetable by impaling, piercing, and tight-beam burning attacks
§ Only targetable by crushing, cutting, impaling, piercing, and tight-beam burning attacks
¶ Only targetable by cutting, impaling, piercing, and tight-beam burning attacks
** Only targetable by crushing, cutting, piercing, and tight-beam burning attacks
See also: *Hit Location*, p. B398, *Human and Humanoid Hit Location Table*, p. B552, *New Hit Locations*, p. MA137, and *Hit Locations*, p. LT100.

HP	0 HP	-1xHP	-2xHP	-3xHP	-4xHP
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11	12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23	24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35	36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47	48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59

HP loss effects are cumulative with each other and any effects suffered from FP loss.
less than 1/3 HP: Dodge/2 and Move/2 (round up).
0 HP or less: Make a HT roll at -1/full multiple of HP below 0 vs. unconsciousness at the start of your next turn and any turn you choose a maneuver other than Do Nothing.
-1xHP or less: Make a HT roll vs. death immediately and for every full multiple of HP below 0.
-5xHP or less: Immediate death.

SIZE AND SPEED/RANGE TABLE					
Spd/Rng	Size	Measure	Spd/Rng	Size	Measure
0	0	2 yd	-8	+8	50 yd
-1	+1	3 yd	-9	+9	70 yd
-2	+2	5 yd	-10	+10	100 yd
-3	+3	7 yd	-11	+11	150 yd
-4	+4	10 yd	-12	+12	200 yd
-5	+5	15 yd	-13	+13	300 yd
-6	+6	20 yd	-14	+14	500 yd
-7	+7	30 yd	-15	+15	700 yd

See also: *Size and Speed/Range Table*, p. B550.

TECHNIQUES			
Name	Level	Relative	Pts
Handcuffing (Wrestling) (p. MA73)	9	def+1	1

LOAD-OUTS				LOAD-OUTS (continued)			
Qty	« Combat »	Cost	Weight	Qty	Everything	Cost	Weight
1	Advanced Body Armor {p. HT66} Description: TL:8 LC:2 DR:35/5* Location:torso Notes:[1] Concealable as or under clothing. [5] Use the lower DR versus crushing attacks only. Location: torso	4600	17 lb	1	Holster, Belt {p. B289} Description: TL:5 Notes: Fits most pistols.	1580	9.35 lb
1	Ballistic Helmet {p. HT70} Description: TL:8 LC:3 DR:12 Location:skull Location: skull	450	4.4 lb	1	Handcuffs {p. B289} Description: TL:5 Notes: Gives -5 to Escape.	40	8 oz
1	Ballistic Helmet Visor {p. HT70} Description: TL:8 LC:3 DR:10 Location:eyes, face Location: eyes, face	200	1.4 lb	1	Small Knife {p. B272, B276} Description: TL:0 LC:4, [Mode: thrown Dam:thr-1 imp Acc:0 Range:ST*0.5/ST*1 RoF:1 Shots:T(1) ST:5 Bulk:-1], [Mode:swing Dam:sw-3 cut Reach:C,1 Parry:-1 ST:5 Skill:Knife], [Mode:thrust Dam:thr-1 imp Reach:C Parry:-1 ST:5 Skill:Knife Notes: [1] Can be thrown. See Muscle Powered Ranged Weapon Table (p. 275)] Notes: [1]	30	8 oz
1	Boots, Steel-Toed {p. HT68} Description: TL:6 LC:4 DR:6/2 Location:feet Notes:[1] Concealable as or under clothing. [2] Give +1 to kicking damage (p. B271). [4] Split DR: use the first, higher DR when - in the GM's opinion - the boot's steel toe box would protect (e. g. , dropping an item on the foot or crushing the toes in heavy machinery) or when an attack on the foot hits the toe (2/6 protection); use the second, lower DR against all other attacks. Location: feet	100	4 lb	1	IMI Desert Eagle, .50 AE {p. HT101} Description: TL:8 LC:3 Ammo:0.6 lb. Damage:4d pi+ Acc:2 Range:220/2500 RoF:3 Shots:7+1(3) ST:12 Bulk:-4 Rcl:4 Skill:Guns (Pistol) Notes:[1], [1] No lanyard ring (p. 154). Notes: [1]	1250	4.6 lb
1	FN MK 17 MOD 0 SV, 7.62x51mm {p. HT122} Description: TL:8 LC:2 Ammo:1.6 lb. Damage:7d pi Acc:5+2 Range:1000/4200 RoF:9 Shots:20+1(3) ST:10† Bulk:-5* Rcl:3 Skill:Guns (Rifle) Notes:[8], [8] Accessory rail (p. 161). Notes: [8]	1500	10.2 lb	5	IMI Desert Eagle, .50 AE (Ammunition, 7)	225	3 lb
2	FN MK 17, 7.62x51mm (Ammunition, 20)	72	3.2 lb	1	Flashlight, Mini {p. B288} Description: TL:7 Notes: 15' beam. 1hr.	10	4 oz
1	Holster, Belt {p. B289} Description: TL:5 Notes: Fits most pistols.	1580	9.35 lb	1	Ordinary Clothes {p. B266} Description: One complete outfit, ranging in quality from castoff rags to designer fashions, depending on Status. At minimum: undergarments, plus a tunic, blouse, or shirt with hose, skirt, or trousers - or a long tunic, robe or dress - and suitable footwear. 20% of cost of living; 2lbs.	502	3.25 lb
1	Handcuffs {p. B289} Description: TL:5 Notes: Gives -5 to Escape.	40	8 oz	1	Cell Phone {p. B288} Description: TL:8 Notes: Only works in some areas, \$20/month fee. 10hrs.	250	4 oz
1	Small Knife {p. B272, B276} Description: TL:0 LC:4, [Mode: thrown Dam:thr-1 imp Acc:0 Range:ST*0.5/ST*1 RoF:1 Shots:T(1) ST:5 Bulk:-1], [Mode:swing Dam:sw-3 cut Reach:C,1 Parry:-1 ST:5 Skill:Knife], [Mode:thrust Dam:thr-1 imp Reach:C Parry:-1 ST:5 Skill:Knife Notes: [1] Can be thrown. See Muscle Powered Ranged Weapon Table (p. 275)] Notes: [1]	30	8 oz	1	Condoms (Extra Large)	2	-
1	IMI Desert Eagle, .50 AE {p. HT101} Description: TL:8 LC:3 Ammo:0.6 lb. Damage:4d pi+ Acc:2 Range:220/2500 RoF:3 Shots:7+1(3) ST:12 Bulk:-4 Rcl:4 Skill:Guns (Pistol) Notes:[1], [1] No lanyard ring (p. 154). Notes: [1]	1250	4.6 lb	1	Flachmann (Whiskey)	50	1 lb
5	IMI Desert Eagle, .50 AE (Ammunition, 7)	225	3 lb	1	Radio, Headset {p. B288} Description: TL:8 Notes: With throat mike. 1-mile range. 12hrs.	500	8 oz
1	Flashlight, Mini {p. B288} Description: TL:7 Notes: 15' beam. 1hr.	10	4 oz	Totals: 9384 55.9 lb			
1	Ordinary Clothes {p. B266} Description: One complete outfit, ranging in quality from castoff rags to designer fashions, depending on Status. At minimum: undergarments, plus a tunic, blouse, or shirt with hose, skirt, or trousers - or a long tunic, robe or dress - and suitable footwear. 20% of cost of living; 2lbs.	502	3.25 lb	SCRATCH PAD			
1	Cell Phone {p. B288} Description: TL:8 Notes: Only works in some areas, \$20/month fee. 10hrs.	250	4 oz				
1	Condoms (Extra Large)	2	-				
1	Flachmann (Whiskey)	50	1 lb				
1	Radio, Headset {p. B288} Description: TL:8 Notes: With throat mike. 1-mile range. 12hrs.	500	8 oz				
Totals:				9304	51.9 lb		
Qty	Everything	Cost	Weight				
1	Advanced Body Armor {p. HT66} Description: TL:8 LC:2 DR:35/5* Location:torso Notes:[1] Concealable as or under clothing. [5] Use the lower DR versus crushing attacks only. Location: torso	4600	17 lb				
1	Backpack, Small {p. B288} Description: TL:1 Notes: Holds 40 lbs. of gear.	80	4 lb				
1	Baton {p. B273} Description: TL:0 LC:4, [Mode:swing Dam:sw or Reach:1 Parry:0 ST:6 Skill:Shortsword], [Mode:thrust Dam:thr or Reach:1 Parry:0 ST:6 Skill:Shortsword]	20	1 lb				
1	Ballistic Helmet {p. HT70} Description: TL:8 LC:3 DR:12 Location:skull Location: skull	450	4.4 lb				
1	Ballistic Helmet Visor {p. HT70} Description: TL:8 LC:3 DR:10 Location:eyes, face Location: eyes, face	200	1.4 lb				
1	Boots, Steel-Toed {p. HT68} Description: TL:6 LC:4 DR:6/2 Location:feet Notes:[1] Concealable as or under clothing. [2] Give +1 to kicking damage (p. B271). [4] Split DR: use the first, higher DR when - in the GM's opinion - the boot's steel toe box would protect (e. g. , dropping an item on the foot or crushing the toes in heavy machinery) or when an attack on the foot hits the toe (2/6 protection); use the second, lower DR against all other attacks. Location: feet	100	4 lb				
1	FN MK 17 MOD 0 SV, 7.62x51mm {p. HT122} Description: TL:8 LC:2 Ammo:1.6 lb. Damage:7d pi Acc:5+2 Range:1000/4200 RoF:9 Shots:20+1(3) ST:10† Bulk:-5* Rcl:3 Skill:Guns (Rifle) Notes:[8], [8] Accessory rail (p. 161). Notes: [8]	1500	10.2 lb				
2	FN MK 17, 7.62x51mm (Ammunition, 20)	72	3.2 lb				

POINTS SUMMARY	Pts
Basic Attributes, Secondary Characteristics	100
Advantages, Perks	22
Disadvantages, Quirks	-55
Skills, Techniques	35
Total Points Spent: 102	
Unspent Points: 0	

CAMPAIGN LOG		
Points: (logged) 2	+ (other) 0	= (total) 2
Daryll - the Street Hustler, RIP ?		
Wir haben Daryll, einen bekannten Dealer und Gangster erledigt vor einem Wendys. Wegen eines Justizirrtums ist Daryll freigekommen, wir haben die Strassen von einem Einfluss befreit. <i>06.03.2011: 2 pts</i>		
Initial Character Creation		
Character created using GURPS Character Assistant 4 <i>22.04.2011: 0 pts</i>		

DESCRIPTION

Ich (schwarz, 25) komme aus dem ehemaligen Bandenmilieu von L.A und habe dort und habe bisher immer eher gegen als für die Polizei gearbeitet. Als Mitglied der 18th Street Gang habe ich mehrerer kleinere und grössere Deals durchgezogen, hin und wieder kreuzten auch ein paar Leichen meinen Weg. Durch einen tödlichen Racheakt für einen missglückten Drogendeal auf meine Familie, bei der sowohl meine kleine Schwester als auch meine Mutter umgekommen sind, habe ich beschlossen die Seiten zu wechseln (Letzter Wille meiner Mutter) um dem ständigen Krieg ein Ende zu setzen. Durch einen ehemaligen Kollegen bin ich so über Vitamin B zum LAPD gekommen, wo ich meine gesammelten Fähigkeiten und mein Wissen gegen die Kriminalität einsetzen kann. Trotz fehlendem Schulabschluss bin ich relativ gut gebildet, was ich meiner verstorbenen Mutter zu verdanken habe, die mich auch nach dem Verlassen der Schule weiterhin zuhause unterrichtet hat.

Welche Rolle soll Euer Charakter in diesem Abenteuer spielen?
Ich bin der Anti-Cop. Durch meine kriminellen Fähigkeiten helfe ich dort weiter, wo "seriöse" Polizisten nicht immer weiterkommen. Ich habe immer noch Verbindungen zur Unterwelt und mache mir diese auch oft zu nutze wenn es etwas in Erfahrung zu bringen gilt.

Wo wurde Euer Charakter geboren und wo wuchs er auf?
Wurde in einer 2 Zimmer Wohnung in den Slums von L.A. geboren und lebte dort bis zu seinem 19. Lebensjahr mit seinen Eltern und 3 Geschwistern.

Wer waren die Eltern des Charakters, kennt er sie überhaupt?
Mutter war Angestellt in einer Wäscherei, Vater war viel arbeitslos/Gelegenheitsjobs

Leben diese noch?
Mutter lebt nicht mehr, Vater lebt mittlerweile mit seiner neuen Frau zusammen in NYC.

Wenn nicht, was ist mit ihnen geschehen?
Mutter ist bei jenem Racheakt gestorben.

Wenn ja, wie ist sein Verhältnis zu ihnen?
Sehr beschränktes Verhältnis zum Vater, hat sich nach dem Tod der Mutter sofort eine junge GoGo Tänzerin geschnappt und ist nach New York abgehauen.

Welche Ausbildung hat der Charakter?
Kein Schulabschluss (hat die Schule mit 14 verlassen, zu wenig Disziplin/Motivation), zwischenzeitlicher Unterricht bei seiner Mutter zuhause.

War er ein Lehrling, ein Student oder hat er sich seine Fähigkeiten selbst beigebracht?
Meine gesamten kriminellen Fähigkeiten habe ich während meiner Gangzeit gelernt, meist durch andere Mitglieder. Logisches Denken war immer ein Talent von mir.

Was ist seine derzeitige Stelle?
Im Moment ist er in der Antidrogeneinheit des LAPD als Berater tätig.

Welche anderen Jobs hat er vorher ausgeübt?
Gangster!

Welcher sozialen Schicht gehört er an?
Er selbst bewegt sich in der Oberen Unterschicht / Unteren Mittelschicht. Durch seine Vergangenheit wird er meist herablassend von der seriösen Mittelschicht begutachtet. Doch durch seinen Lebenswandel ist er zu einem wichtigen Ansprechpartner der Unterschicht von Los Angeles geworden.

Wie reich ist er?
Ende Monat ist das Geld immer ein bisschen knapp, im Grossen und ganzen reicht es jedoch zum leben.

Wer sind seine Freunde?
Auf dem Revier habe ich eine handvoll Kollegen die mit mir respektvoll umgehen und auch so von mir behandelt werden. Der Rest sieht mich immer noch als Gangster und will nichts mit mir zu tun haben. Da ich immer noch in dem Viertel lebe, indem ich aufgewachsen bin, habe ich jedoch auch hier ein paar Kollegen mit denen ich schon einige Jahre gut auskomme.

Wer seine Feinde?
Mr. Pink ist mein grösster Rivale, der mir nach dem missglückten Racheakt immer noch nach dem Leben trachtet. Er war der Auftraggeber dessen, und deshalb ist es auch mein primäres Ziel ihn zu eliminieren.

Wer sind seine Arbeitskollegen?
Meine Partner Thurgood, Silas und Ivory. Alles alte Hasen!

Welches waren die wichtigsten Momente seines Lebens?
Erster Mord, Mutprobe
Erster Sex mit einer Nutte
Tod der Mutter und Schwester
Wechsel zum LAPD

Was hat er gerne, was hasst er?
+ Tabak
+ Frauen
+ Baseball
+ Weed

- Reiche Leute
- Gangster
- Obama

Hat er irgendwelche Hobbies und Interessen?
Kraftsport, Autos, Frauen

Wie ist sein Glaube?
Glaubt seit dem Tod seiner Mutter an keinen Gott mehr!

Welche moralischen Werte vertritt er?
Auge um Auge, Zahn um Zahn

Was ist seine Motivation?
Rache an Mr. Pink, Säuberung von L.A.

Welche Pläne hat er für die Zukunft?
Irgendwann mal umziehen und mit einer hübschen Frau sesshaft werden.

Wie sieht Euer Charakter aus (In Wort und Bild)?
Schwarz, kurze Haare, muskulös gebaut, Tattoo mit dem Todestag seiner Mutter/Schwester auf der linken Wade

Wie gross, schwer, alt ist der Charakter?

1.80m gross, 90 kg, 29 Jahre

Wie lautet der Vor- und Nachname Eures Charakters?

Max Power