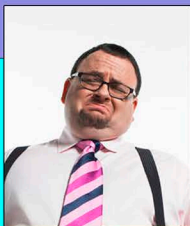


## Richard P. Wagner

Director del banco



Aguante 6 Iniciativa 4  
Defensa 9 Daño +1 / 0  
Armas:  
Escopeta bajo la mesa (CM)

**FOR 3** - Carnes sueltas

- 2 - Barriga gruesa
- 2 - Miembro de la ARN
- 6 - Lo que quieres oír
- 5 - Encontrar debilidad
- 5 - Falsas promesas
- 5 - Cócteles y veladas
- 7 - Codearse con los grandes

**REF 2** - Buena vida

**VOL 6** - Magnético

**INT 5** - Sibilino

**Descripción:** el director del banco es un hombre de cincuenta y seis años entrado en carnes y con unas gruesas gafas de vista. Fuma enormes puros que están comenzando a pasar factura a sus pulmones. Tiene esposa (su segunda mujer, mucho más joven que él) y dos hijas de 14 y 16 años, ambas de su primera esposa. Llega todos los días el primero al banco antes de abrir y se va el último después de cerrar. Es muy metódico y entregado a su trabajo, y sus empleados aseguran que es un jefe exigente pero correcto; incluso sienten cierto aprecio hacia él.

## Ryan Alexander

Empleado del banco



Aguante 3 Iniciativa 3  
Defensa 9 Daño 0 / 0  
Armas:  
Uñas y dientes (m)

**FOR 2** - Delgado

- 2 - Sedentario
- 1 - Clavar bolígrafo
- 3 - Atención al público
- 4 - Poner atención
- 3 - Contabilidad creativa
- 2 - Ofimática
- 3 - Papeleo

**REF 2** - Pausado

**VOL 3** - Gris

**INT 3** - Metódico

**Descripción:** oficinistas de medio pelo con diverso grado de aprecio por su trabajo. En general tranquilos y sedentarios que no moverán un dedo por salvar el banco. Ninguno de ellos intentará hacerse el héroe, pero sí pulsar el botón de alarma silenciosa si superan el shock inicial al verse envueltos en un atraco (casi no pueden creer que esté pasando).

## Carl Rogers

Guardia de seguridad



Aguante 4 Iniciativa 3  
Defensa 11 Daño +1 / +1  
Armas:  
SGW modelo 15 (mM)  
Porrta extensible (C)

**FOR 3** - Ancho de espaldas

- 3 - Persecución
- 4 - Reducir sospechoso
- 3 - Pedir que baje el arma
- 2 - Trabajo soporífero
- 1 - Orgulloso de ir de uniforme
- 3 - RCP
- 4 - Patrullar el banco

**REF 2** - Reaccionar tarde

**VOL 2** - Desencantado

**INT 3** - Comido por la rutina

**Descripción:** por regla general son policías frustrados con un amplio rango de edad que va desde los 30 a los 60 años. Los más jóvenes son más meticulosos y atentos con su trabajo (e incluso defenderán el banco si es necesario), mientras que los mayores pasan la mayor parte de sus turnos patrullando por el banco, jugando a las cartas en la sala de descanso o durmiendo ante la televisión.

## Vasile Vladimirescu

Jefe de seguridad



Aguante 6 Iniciativa 4  
Defensa 11 Daño +2 / +2  
Armas:  
SGW modelo 15 (mM)  
Winchester SXP Defender (CM)

**FOR 5** - Corpulento

- 3 - Paseos por el banco
- 3 - Reducir sospechoso
- 3 - Mirada penetrante
- 4 - Descubrir ladrones
- 3 - Ver, oír y callar
- 2 - Revistas para adultos
- 4 - Vigilar los monitores

**REF 3** - Parsimonioso

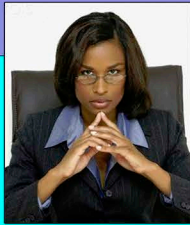
**VOL 3** - Poco le sorprende

**INT 2** - Sin muchas luces

**Descripción:** Vasile llegó a este país hace muchos años pero sigue manteniendo un fuerte acento rumano. Su ferocidad y su corpulencia hicieron que pronto se dedicara a la seguridad privada. Ahora, con casi sesenta años, solo quiere terminar tranquilamente su turno de trabajo e irse a casa a descansar con su esposa. Tiene tres hijos varones, todos mayores y ganándose la vida por su cuenta. Uno de ellos trabaja como guarda de seguridad en este mismo banco.

## Alyssa Peterson

Subdirectora del banco



Aguante 6 Iniciativa 5  
Defensa 13 Daño +1 / +1  
Armas:  
Llave inmovilizadora (\*)

**FOR 3** - Enérgica

- 4 - Jogging tres veces por semana
- 4 - Jiu jitsu de joven
- 3 - Seca
- 4 - Encontrar fallos
- 2 - Directa
- 3 - Finanzas
- 6 - Hacer la pelota

**REF 4** - Siempre en guardia

**VOL 4** - Lo que haga falta

**INT 3** - Se cree más lista de lo que es

**Descripción:** mujer afroamericana enjuta y de rostro agrio. Mucho más exigente (si cabe) que el Director, es la única que cumple a rajatabla con los protocolos de seguridad; incluso dejando su tarjeta en la taquilla que tiene asignada de la sala de descanso del personal. Divorciada y sin ánimos de encontrar otro marido, su obsesión por el trabajo hizo que se olvidara de tener hijos. Suele compartir coche con el director del banco, haciéndole constantemente la pelota.

\*Esta llave inmoviliza al objetivo, y se necesitan pruebas enfrentadas de o para soltarse.

## Annie Phillips

Rehén

Driver License



**FOR 2** - Sin preparación

**REF 2** - Estima su vida

**VOL 3** - Mejor ellos que yo

**INT 3** - Inventar excusa

Aguante 3 Iniciativa 3  
Defensa 9 Daño 0 / 0  
Armas:  
Uñas y dientes (m)

- 2 - Permanecer tumbado
- 1 - Rogar por su vida
- 3 - Llorar desconsoladamente
- 3 - Buscar vías de escape
- 3 - Hacerse el John McLane
- 2 - Evadirse a un lugar mejor
- 4 - Permanecer en silencio

**Descripción:** amplísimo rango de edad, sexo, profesión y estado de salud. Lo único que tienen en común es el hastío por las colas que se forman siempre en los bancos y, una vez comience el atraco, salir de allí sin un rasguño.



## STATE POLICE

**Zeniqua Chapman**  
Agente de policía



En buena forma - 4 **FOR**

Más vigilancia que acción - 3 **REF**

Ha visto de todo - 3 **VOL**

Intuitivo - 4 **INT**

Aguante 5  
Iniciativa 5  
Defensa 13  
Daño +2 / +1  
Armas:  
Star modelo B (mM)

Los que van con el furgón, además:  
Remington 870 (CM+2)  
Pistola táser (-1)

- 3 - Entrenamiento diario
- 5 - Galería de tiro
- 4 - Interrogatorio
- 3 - Patrullar
- 3 - El uniforme abre puertas
- 1 - Escuchar la radio
- 5 - Sabueso policial

*Descripción: agentes de calle aún no consumidos por el trabajo de escritorio y que aún se mantienen en forma. Las patrullas que pasan rutinariamente por la zona no se enzarzarán en combate con atracadores; pero los que van protegiendo el furgón blindado llevan escopetas consigo y están listos para la acción.*



**Christine M. Jensen**  
Transporte de seguridad

*Union  
Security Solutions*

Aguante 4  
Defensa 12  
Iniciativa 4  
Daño +1 / +1

Armas:  
SGW modelo 15 (mM)  
Remington 870 (CM+2)

Protección:  
Chaleco antibalas



**FOR 3** - Cargar sacos de dinero

**REF 3** - No siempre alerta

**VOL 2** - No me pagan lo suficiente

**INT 3** - Trabajo sencillo

- 3 - Pisar de vez en cuando el gimnasio
- 4 - Proteger el furgón
- 1 - No charlar con los clientes
- 4 - Atento a movimientos extraños
- 1 - El centro de las miradas
- 2 - Hablar de sus hijos
- 3 - Ni un céntimo de esto es mío

*Descripción: una mezcla de guardias de seguridad y agentes de policía, estos trabajadores tienen entrenamiento similar (aunque menor) al de las fuerzas del orden. Los turnos y los emparejamientos son aleatorios y se realizan cada día antes de salir de la central de la empresa, por lo que es imposible prever quién se ocupará de la ruta del Mid Pacific Bank con antelación.*

## S.W.A.T. Team

Special Weapons And Tactics



**Gerard D. Wilson**

Sargento S.W.A.T.

**FOR 5** - Veterano

**REF 5** - La edad empieza a pesar

**VOL 7** - Mantener el control

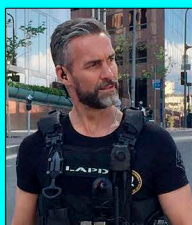
**INT 5** - Punta de lanza

*Descripción: para llegar a sargento de los SWAT has tenido que enfrentarte a muchos peligros, y eso se nota. Los sargentos SWAT suelen tener bastante experiencia de campo, aunque la edad les hace algo menos impulsivos y más dialogantes que los jóvenes de su unidad.*

- 3 - Mantenerse en forma
- 4 - Aún sabe usar un arma
- 5 - Ladrar órdenes
- 6 - Presentir emboscada
- 5 - Planear emboscada
- 4 - Armamento militar
- 4 - Dirigir al equipo

Aguante 8  
Defensa 14  
Iniciativa 7  
Daño +2 / +1  
Armas:  
Barret M468 (CM+1)  
Colt Anaconda (mM+2)

Protección:  
Kevlar completo.



## S.W.A.T. Team

Special Weapons And Tactics



**John Thomson**

S.W.A.T.

**FOR 6** - Duro de pelar

**REF 5** - Ágil

**VOL 5** - Táctico

**INT 2** - Cuadrículado

*Descripción: como unidad de élite de las fuerzas de seguridad, los SWAT (Special Weapons And Tactics) están acostumbrados a las operaciones de alto riesgo, y tienen un entrenamiento muy similar al militar. Poseen mejor y mayor armamento que las fuerzas comunes del orden y equipo especializado para situaciones extremas tales como vehículos blindados, gafas de visión nocturna, detectores de movimiento, máscaras antigás, etc.*

- 5 - Entrenamiento militar
- 5 - Entrar al asalto
- 2 - Sobran las palabras
- 4 - Distinguir entre amigo y enemigo
- 4 - Inserción táctica
- 4 - Conoce la ciudad
- 6 - Acostumbrado a los extremos

Aguante 8  
Iniciativa 6  
Defensa 15  
Daño +2 / +1

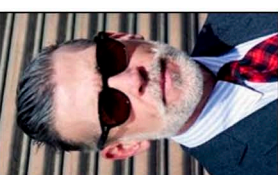
Armas:  
Carabina M4 (CM)  
Star modelo B (mM)  
Granadas de humo (m')

Los francotiradores:  
R. francotirador Rem. 700 (mCM+2)

Protección:  
Equipo antidisturbios.  
Tres de cada equipo llevan un escudo táctico.



DEPARTMENT of INVESTIGATION



**FBI**

THIS CERTIFIES THAT THE SIGNATURE  
AND PHOTOGRAPH ARE AUTHENTIC



**SPECIAL AGENT**

THE FEDERAL BUREAU OF JUSTICE  
UNITED STATES DEPARTMENT OF INVESTIGATION

- 3 - Tomárselo con calma
- 3 - Disparar como última opción
- 6 - Disuadirte de que lo hagas
- 5 - Descubrir punto débil
- 7 - Sossacar información
- 3 - Series de TVs policíacas
- 5 - Ahora mandamos nosotros

**FOR 3** - Curtido

**REF 4** - Reacción inesperada

**VOL 6** - Mantener la calma

**INT 5** - Pensar como los secuestradores

Protección:  
Chaleco antibalas.

Armas:  
Glock 19 (M+2)

Aguante 6  
Defensa 12  
Iniciativa 6  
Daño +1 / +0

*Descripción: el negociador experto del FBI sólo aparecerá cuando los Personajes hayan tomado rehenes y la situación no parezca poder resolverse más que por la violencia. Nada más llegar, los tensos equipos del SWAT mantendrán sus posiciones mientras el FBI toma el mando de la situación, la evalúa y plantea su estrategia a seguir; lo que puede dar a los jugadores algunos minutos adicionales para escapar del banco o salir de allí con vida.*