



Emily Croxton

Chantajista chantajeada

Descripción: Una mujer de fuertes rasgos faciales con una mirada dura y desafiante que denota tus fuertes experiencias vividas. Pelo corto rubio y ojos verde oscuro, complexión ancha y cierto atractivo felino. De carácter marcadamente serio y en ocasiones hosco, no toleras cierto tipo de bromas, en especial las machistas y te encargas de hacérselo saber al pobre desgraciado que te pille cerca en ese momento.

Historial: Todos cometemos errores a lo largo de la vida. Errores más o menos graves que pueden marcarnos mucho o poco, que pueden dictaminar el resto de nuestras vidas o quedar en una simple anécdota a recordar. Ojala fuera este tu caso.

Te criaste en la Costa Este, en un pueblo cercano a la Gran Manzana. Cuando tuviste edad para ir a la universidad decidiste estudiar criminología, algo que siempre te había apasionado. Pero tu familia no tenía demasiado dinero, así que te las tuviste que ingeniar para pagar la carrera. Buscaste trabajo, pero lo que encontraste no era suficiente para cubrir todos los gastos de estudiar y vivir fuera de tu pueblo, así que te comenzaste a desesperar. Si la cosa continuaba así tendrías que regresar a tu casa con la derrota dibujada en el rostro, y eso no lo querías ni pensar.

Un día, casi por broma, escuchaste algo que primeramente te sorprendió, luego te asqueó y finalmente te intrigó hasta el punto de plantearte el hacer algo así. No tenías nada que perder aquí que apenas conocías gente, y si mucho que ganar. Así que pusiste un anuncio en un periódico y pronto tenías varias llamadas que atender. Y

así empezó tu carrera como prostituta universitaria.

Al principio todo fue bien: solo aceptabas a los clientes que tú querías y el dinero te alcanzaba por fin para estar tranquila, pero algo te reconcomía por dentro. Sabías que lo que estabas haciendo no estaba bien y cada vez te sentías peor haciéndolo. Comenzaste a ver cada vez a menos clientes y tus deudas comenzaron a subir de nuevo, junto con tu recientemente olvidada desesperación. Hasta que llegó Norman Bentley.

Era uno de tus clientes, pero no uno más, era diferente. Enseguida le calaste: niño rico y soberbio con dinero que gastar y un gusto algo peculiar. La primera vez que te trajo la bolsa con la videocámara y las cosas para que te disfrazaras no pudiste evitar reírte, no podía estar hablando en serio. Pero si que lo estaba, vaya si lo estaba. Te dijo que si aceptabas eso para él, no te faltaría de nada, que no había encontrado a ninguna más dispuesta a satisfacer su capricho.

Aceptaste y a partir de entonces no necesitaste ver a ningún cliente más. Con lo que Norman te daba tenías de sobra. Al igual que con lo que tú le dabas a él. Era bastante humillante, pero al menos te ahorrabas el estar con más personas y podías vivir bien, así que ignoraste ese malestar que te seguía acechando y te centraste en tu carrera. Además te aseguraste de cubrirte las espaldas por si las moscas. A pesar de que él se llevaba las grabaciones para que no se te ocurriera quedártelas, nunca pensó en la posibilidad de que la putita viciosa pusiese otra cámara escondida por su cuenta. Así que cuando le llamaste para comenzar a chantajearle se quedó de piedra; ahora te vengarías de todas esas humillaciones. Norman Bentley, hijo del senador Bentley, no podía permitir que sus gustos depravados salieran a la luz, por lo que accedió a seguir

sufragando tus gastos incluso después de finalizada la universidad, te habías acostumbrado a la buena vida.

Pero un buen día la que recibió una llamada sorprendente fuiste tú: Era alguien que hablaba en nombre de Norman, y decía que ahora las cosas iban a cambiar. Desde entonces has seguido recibiendo llamadas amenazadoras y has visto a personas sospechosas merodeando por tu casa. Poco parece importarles que seas policía y eso te asusta todavía más. No has dicho nada a nadie porque no quieres que nadie sepa por qué has llegado a esta situación, tu oscuro pasado no puede salir a la luz. Ahora solo deseas huir de él, empezar una nueva vida lejos, donde nadie te conozca. Y el dinero del pacto puede ayudarte a ello.

Rango: Agente de policía, doce años de experiencia. Una condecoración, agente del mes en ocho ocasiones.

Posesiones: Equipación estándar de policía, con arma, placa y uniforme, y unas cintas de video que preferirías no tener.

Características: Coordinación +1, Elocuencia +2, Perspicacia +1

Trasfondos: Afiliación (LAPD) +2, Agente de la ley +1, Chantajista +1, Guapa +2, Enemigo (Norman) -2, Secreto (su etapa de prostituta) -1

Habilidades: Alerta -1, Armas Cortas 0, Armas Largas -1, Conducir (coche) -2, Conocimiento (Criminología) -3, Conocimiento (Los Ángeles) -1, Derecho -2, Drogas -4, Empatía -1, Farsa 0, Inspección 0, Intimidación 0, Investigación -2, Liderazgo -2, Sangre fría 0, Seducción 0, Vida social -2, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 5

SHOCK									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

ESTR S									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4



Robert (Ricky) Chambers

Poli violento, acuciado por las deudas

Descripción: Eres bajito para ser policía (1,70), pero lo compensas con tu constitución fuerte. Tienes el pelo castaño ondulado aunque lo sueles llevar bastante corto. No llamas la atención demasiado, y cuando la llamas te ocupas de hacerlo con tu marcada personalidad. Tienes una pequeña cicatriz en la mejilla derecha, fruto de una reyerta en las calles hace unos años.

Historial: Has sido siempre un perdedor. Desde pequeño has sido el saco de boxeo de los demás, sufriendo abusos y humillaciones. Quizá por eso decidiste hacerte policía: para hacerte respetar. En más de una ocasión has sido amonestado por tu excesivo entusiasmo a la hora de aplicar la ley, como aquella vez en la que acorralasteis a un ratero que acababa de robar en una licorería y te ocupaste de que aquella idea no se le volviera a cruzar por la cabeza. El parte medico dijo que estuvo a punto de no despertar del coma; pero oye, al final lo hizo, ¿no?

Eres el prototipo perfecto de policía odiado: violento, algo sádico y que disfruta aplicando un poquito más del dolor permitido a los detenidos. Pero eso no es todo, además tienes una enorme deuda de juego pendiente de pago. Si, otra de tus aficiones aparte de humillar a los demás es apostar. Te justificas diciendo que es para eliminar el estrés de tu trabajo, pero sabes que no es del todo cierto, el subidón de adrenalina que da el ganar es incomparable; incluso supera al que sientes cuando "aplicas" la ley. Sin embargo cuando pierdes no sientes nada, como si estuvieras muerto por dentro.

Empezaste en los partidos de fútbol, pero pronto te animaste y seguiste con el béisbol, caballos, boxeo y todo en lo que pudieras ganar un extra a tu miserable sueldo. Y no te conformaste con jugar unos dólares con los amigos, no; poco a poco fuiste apostando más y más y metiéndote en circuitos menos recomendables de apuestas, para algo tenía que servirte el ser policía.

Pero Rick Chambers tiene que demostrar continuamente que él es mejor que nadie y cuando hace unos meses te enteraste de que iba a haber una timba de poker histórica en un almacén abandonado no te lo pensaste dos veces: el síndrome del jugador compulsivo habló por ti. Ibas a ser el mejor y demostrarlo de una vez por todas. Y vaya si lo demostraste: Tras una noche en la que tuviste unas manos increíblemente buenas conseguiste ser el mayor gilipollas de la historia al jugártelo todo yendo de farol y perderlo. Desde aquello no has podido volver a vivir tranquilo, has logrado ir pagando la deuda en pequeñas cantidades pero todavía te queda más de la mitad por pagar y el plazo para el siguiente pago cada vez es más corto, sin hablar de los intereses que te imponen por no pagar de golpe. Estos tipos no se amilanan porque seas de la pasma, saben que si dices algo tu reputación se verá resentida, así que las últimas semanas apenas duermes y pasas el día mirando por encima de tu hombro cuando acabas tu turno por si ves venir a alguno de los hombres del "señor Ramón". Crees que estando en el trabajo no se atreverán a hacerte nada, por lo que estás haciendo todas las horas extra que puedes. Incluso cuando no te quedas trabajando te intentas quedar por la comisaría charlando con alguien o arreglando el papeleo. Y la gente está empezando a pensar que tanta dedicación no es normal. Como no puedes desahogarte contra ellos,

lo haces en tu trabajo, y tus pobres víctimas lo notan. Que se jodan, ¿no?

Cuando se realizó el Pacto lo tuviste muy claro, con ese dinero podrías hacer grandes cosas, pero ahora tus nuevos problemas podían tener una solución definitiva y aún así te quedaría suficiente para hacer lo que quisieras con el resto.

El caso es que la mierda está comenzando a subir demasiado y como no hagas algo pronto puedes ahogarte en ella a primeras de cambio.

Rango: Agente de policía con dieciséis años de experiencia. Agente del mes en once ocasiones, dos condecoraciones.

Poseiones: Tu arma reglamentaria, tu placa y tu uniforme.

Características: Aguante +2, Cultura -1, Elocuencia +1, Fuerza +2, Perspicacia -1

Trasfondos: Afiliación (LAPD) +2, Agente de la ley +1, Contactos (redes de juego clandestino) +1, Duro de matar +3, Impávido +1, Reputación (duro) +1, Conducta compulsiva (juego) -2, Deudas -3, Marca distintiva (cicatriz) -1

Habilidades: Alerta 0, Armas Cortas 0, Armas Largas -1, Bajos fondos -3, Conducir (coche) -1, Conocimiento (Los Ángeles) -1, Deporte (Béisbol) -4, Deporte (Fútbol americano) -4, Derecho -4, Drogas -4, Expresión -1, Inspección 0, Intimidar +1, Investigar -2, Juego -2, Liderazgo -2, Pelea -1, Sangre fría 0.

Puntos de drama: 5

SHOCK									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

ESTR S									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4



Mark "Coolman" Strafer

Poli de Gueto

Descripción: Alto, atlético, nervioso. Tres palabras que se te ajustan a la perfección. De carácter inquieto y esquivo, no te es fácil confiar en la gente, pero cuando lo haces tu amistad es duradera. Tienes una forma de andar tan típica que enseguida te ganaste el mote de tío guay en la comisaría. Cuando andas parece que estés practicando algún movimiento bacilón de hip hop, pero no lo puedes evitar, andas así desde los diecisiete y triunfó entre las nenas, así que no pudiste renunciar a él, claro. Eras el terror de las chicas en el instituto y ahora les pone tu uniforme, algunos nacen con estrella.

Historial: Eres un joven negro que logró salir de Compton y que llegó a ser policía. Eso dice muchísimo sobre ti.

Cómo pudiste salir de un lugar así y terminar siendo de los "malos" es una larga historia. Lo cierto es que te costó gran parte de tus amistades, e incluso dentro de tu familia muchos no vieron bien que decidieras ser policía, pero tu pensaste que así también podrías ayudar a tu gente. No hace falta decir lo duro que llegó a ser.

Solo conservaste una amistad: Tim Lasley, Dummy para los colegas de banda. Amigos de calle desde siempre, Dummy fue el único que no pasó de ti cuando anunciaste tu decisión. Quizá fue porque era la persona con la que más hablabas y la que mejor comprendió qué te motivó a hacerlo. En cierto modo fue como el hermano que nunca tuviste. Bueno, hermanos sí que tenías, pero uno que no pasara de ti cuando tomaste la decisión no. Muchos colegas creyeron que les habías traicionado y que te creías mejor que ellos al hacerte madero, pero lo cierto es que desde el primer

momento tuviste claro que se podía ayudar a la gente de tu barrio de forma diferente a la de meterte en una banda y defender tu territorio hasta que te clavarán una navaja. Si esos subnormales no se daban cuenta, al infierno con ellos.

Desde que entraste en el cuerpo participaste y fomentaste muchos proyectos sociales en la zona: canchas de baloncesto, clases nocturnas para adultos, programas de información sobre el SIDA y las drogas y muchas más que te valieron numerosas menciones y pequeños premios de organizaciones no gubernamentales, además de unas cuantas entrevistas en periódicos y revistas locales. Pero luego vino la puta crisis económica y las ayudas presupuestarias cesaron, haciendo casi imposible la realización de tantos proyectos que tenías en mente. Lo intentaste con donaciones privadas, pero poca gente había dispuesta a dar dinero a un barrio tan marginal de LA., ni siquiera aquellos que habían salido de allí y habían prosperado en otros sitios. Parece que a nadie le interesa una segunda oportunidad para Compton, o al menos no creen que sea posible.

Durante estos años de dedicación a la comunidad también tuviste tiempo para tener un hijo con una chica de tu barrio. Pero tu decisión de no marcharte a vivir a otra zona ahora que te lo podías permitir se ha vuelto en tu contra en los últimos años: tu hijo ha caído en las redes de una banda y ahora forma parte de aquellos por los que has luchado tantos años.

Cuando te enteraste te cabreaste de verdad y tuvisteis una discusión monumental, tras la que se fue de casa. Volvió a los pocos días pero vuestra relación se ha enfriado desde entonces y apenas habláis ya. Has encargado a Dummy que le vigile y evite que le peguen un tiro en la medida de lo posible, pero no puedes estar tranquilo mientras siga en las

calles. Además, aunque Dummy trata de tenerlo más o menos controlado, tienes motivos para pensar que ha comenzado a tomar droga. Y no los típicos porros que incluso tú tomaste durante tu época pandillera, algo más serio. Por eso has renovado tu esfuerzo para ofrecerles otro futuro a esos chicos, pero sin dinero no se consigue nada y dinero es lo que más falta te hace. Primero fue por el barrio, pero ahora es por tu chico. El botín del pacto representa lo que necesitas, solo tienes que tomar la decisión final.

Rango: Agente de policía con quince años de experiencia. Seis condecoraciones, agente del mes en doce ocasiones. Ganador de varios premios sociales e impulsor de cinco proyectos establecidos de ayuda social a la juventud marginada.

Posesiones: El equipo habitual de policía y una foto de tu mujer y tu hijo..

Características: Coordinación +2, Elocuencia +1, Reflejos +1

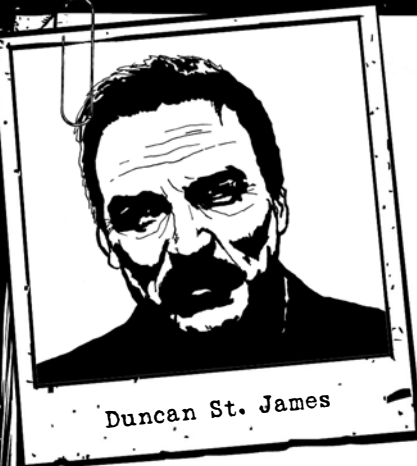
Trasfondos: Afiliación (LAPD) +2, Agente de la ley +1, Aliado (Dummy) +1, Guapo +1, Reputación (solidario) +1, Protegido (tu hijo) -1, Minoría racial (negro) -1

Habilidades: Alerta 0, Armas Cortas 0, Armas Largas -1, Bajos fondos -2, Bellas artes (Hip-Hop) -4, Burocracia, -2, Conducir (coche) -1, Conocimiento (Los Ángeles) -1, Derecho -4, Drogas -4, Inspección 0, Intimidación 0, Investigación -2, Liderazgo -2, Sangre fría 0, Seducción -2, Vigilancia -1.

Puntos de drama: 4

S H O C K									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

E S T R S									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4



Duncan St. James

Policía Veterano

Descripción: Alto pero relleno y el poli más veterano del grupo, así se te podría describir. Siempre con tu bigote y con una taza de café en la mano, das la imagen del típico poli zampadonuts y vago, pero realmente eres bastante listo y no has durado tantos años por ser vago. Sabes más que cualquiera de los niños agilipollados que te rodean y conoces las calles mejor que muchos de ellos. Demonios, si cuando tú ya estabas deteniendo chulos ellos estaban mirando el puto Barrio Sésamo en la tele mientras se tomaban la merienda. Cuando comenzaste en esto eras puro nervio, pero el tiempo se ha encargado de templar tu temperamento y has aprendido a tomarte las cosas con calma.

Historial: Cuando empezaste a patear las calles eran los buenos viejos tiempos. La ciudad no era la mitad de mala de lo que es ahora y eso que en aquellos años ya era un hervidero de problemas. Un policía listo y que tuviera la experiencia que tú reuniste con los años podía prosperar de maneras hoy impensables. Al crecer al mismo tiempo que la ciudad, pudiste hacer una interesante red de contactos, tanto dentro como fuera de la comisaría, así que comenzaste a meter mano en algunos asuntos: robo y falsificación de pruebas, testimonios falseados para asegurar la entrada en prisión de algún cabronazo que de otro modo iba a quedar en la calle y cosas así. Te ganaste muchos enemigos por aquello, pero siempre fuiste lo suficientemente discreto para que nadie más supiera de tus sucios asuntos, solo aquellos que tú querías que lo supieran.

Quizá eso fue lo que provocó la investigación de la panda de cerdos de Asuntos Internos hace años, alguien

se pudo haber ido de la lengua. Fue a raíz de aquel escándalo sobre robo de pruebas que salpicó tu comisaría. Por suerte nunca se pudo comprobar nada y la explicación sobre que tu nuevo coche europeo había sido un regalo de un pariente lejano milagrosamente coló y te dejaron en paz. Te enteraste de que altos mandos quisieron apartar la atención de esa comisaría por no tienes ni idea que razones, pero a ti te vino de cojones todo aquello. Después de eso procuraste tener más cuidado todavía con tus "operaciones", y no has vuelto a llamar la atención por si acaso; no es bueno tentar al diablo.

Después de aquello decidiste que ya era hora de sentar la cabeza, así que te casaste y compraste una buena casa en la que guardar tu buen coche y tu buena esposa. Tuviste tres hijos, dos de los cuales ya han crecido y se han independizado. Por desgracia, el tercero nació con problemas y lo tienes todavía a tu cargo, ya que no puede valerse por si mismo.

Con el tiempo, aunque no has dejado de hacer chanchullos, si que cada vez han sido menos numerosos. Desde tu encontronazo con A.I. y la milagrosa intervención de los tipos corruptos de arriba que pararon todo, prefieres no jugártela demasiado y no meterte en asuntos que no sean muy apetecibles.

Cada vez más, tus pensamientos se han dirigido en otra dirección; tu mayor sueño desde que empezaste a pensar en la jubilación: retirarte en Miami. Poder atender en un centro especializado a tu hijo y envejecer tranquilamente junto a tu esposa cerca de sus playas y pasear por sus soleadas calles es algo con lo que sueñas, por lo que tienes dos claros objetivos en mente: Salvar el pellejo hasta que te toque jubilarte y conseguir juntar la pasta que necesitarás, aunque solamente con el sueldo de policía lo tienes muy pero que

muy difícil. Los últimos precios que consultaste al respecto fueron bastante desalentadores, incluso vendiendo la casa que ahora tienes. Por lo que tiene que haber alguna otra forma de conseguirlo.

Permaneciste atento deseando que surgiera alguna última oportunidad para ti, y en ocasiones los deseos se cumplen y toman forma. Forma de pacto...

Rango: Agente de policía con veintinueve años de experiencia. Ocho condecoraciones y agente del mes en treinta y dos ocasiones

Posesiones: Placa, arma, talkie y uniforme.

Características: Coordinación -1, Cultura +1, Perspicacia +3, Reflejos -1

Trasfondos: Afiliación (LAPD) +2, Agente de la ley +1, Sosegado +2, Protegido (tu hijo) -2, Secreto (tus chanchullos) -2

Habilidades: Alerta -1, Armas Cortas +1, Armas Largas -1, Bajos Fondos -1, Burocracia -2, Conducir (coche) -2, Conocimiento (Los Ángeles) 0, Derecho -3, Inspección 0, Intimidación 0, Investigación -1, Liderazgo -1, Sangre fría 0, Vigilancia 0.

Puntos de drama: 7

SHOCK									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

ESTR S									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4



Martin Rockstone

Por el honor de la familia

Descripción: Pelo negro, piel muy blanca, y ojos azules. Eres lo bastante alto y ancho de espaldas para que tu presencia resulte amenazadora, lo que te ha venido muy bien en más de una ocasión. Mantienes una actitud algo avasalladora, hablando muy cerca de tu interlocutor y caminando pausada y decididamente. Has trabajado tu lenguaje gestual para parecer hostil. Y lo consigues.

Historial: Eres franco y directo. No te gusta andar con rodeos y resultas tremendamente efectivo en tu trabajo. Cuando recibes alguna orden la cumples a rajatabla y de hecho muchos piensan de ti que estarías mejor de marine que pateando las calles de LA. En más de una ocasión has tenido líos por ser demasiado literal al aplicar la ley. Algunos dirían que no piensas demasiado pero lo cierto es que comprendes el valor de la lealtad y la obediencia. Tu padre te lo inculcó bien durante tu infancia: sin orden y disciplina sobreviene el caos y eso es algo que no se puede consentir. América es el baluarte de la democracia en el mundo y hay que mantenerse siempre alerta.

Él fue quien te enseñó como debía comportarse un verdadero patriota y recuerdas las largas tardes con tu padre y tu abuelo, viendo las viejas fotos del abuelo en uniforme y escuchando sus historias de la guerra de Corea. Ahí se forjaron tus fuertes lazos familiares y aprendiste en esos años que la familia y el deber lo son todo.

Lo cierto es que hubo una época en la que pensaste en alistarte, pero el mantenerte lejos de tu familia fue lo que te frenó de hacerlo. Valoras mucho a los tuyos y necesitas tenerlos cerca, al igual que ellos a ti. Todos sois de ambiente muy familiar y ocupáis mucho de vuestro tiempo libre en visi-

tar parientes y amigos, hacer comidas y cenas familiares con cualquier excusa y en definitiva, no perder el contacto.

Cuando diste a conocer a los tuyos que te habían admitido en la academia de policía todos se alegraron, como no podía ser de otro modo. El historial de los hombres Rockstone era una intachable lista de servicio a la patria y de honor militar. No eras el primer policía, así que de las primeras cosas que hiciste fue ir al cementerio para decírselo a tu bisabuelo Jeremy, muerto en servicio.

Desde entonces varias condecoraciones atestiguan tus servicios prestados y una hoja de servicios impoluta te aseguran un futuro brillante en la profesión. Estabas más que orgulloso de ti mismo y de pertenecer a un linaje tan puro, por eso te golpeo como un mazo la noticia de la encarcelación de tu tío Hank.

Tu tía había muerto pocos años antes y tu tío estaba sumergido en una profunda depresión desde entonces. Tú lo visitabas a menudo y tratabas de animarlo: salíais juntos de pesca, pasabais noches enteras viendo videos de la Superbowl y hablabais muchas, muchas horas. Y de pronto un día te llamaron para decirte que habían detenido a tu tío por un asunto de participación en una red de pederastia. La noticia fue un shock, tanto para ti como para el resto de la familia. Te apresuraste en hablar con él para que te explicara que demonios había pasado y la historia que te contó te hizo darte cuenta de que estaba realmente enfermo.

Intentaste por todos los medios que no le condenaran a prisión y que le declararan enfermo mental y si era necesario le recluyeran en un sanatorio, pero no sirvió de nada. Fue condenado a prisión seis años. El primer Rockstone de la familia que entraba en una cárcel y no salía acabada la visita guiada.

Todo tu empeño ahora se centra en conseguir el dinero para cuando tu tío cumpla la condena y salga de allí. Sabes perfectamente que sin ayuda no va a poder sobrevivir allí fuera, nadie va a contratar a un ex-convicto pederasta, nadie

le va a dar una segunda oportunidad. Necesitará a la familia más que nunca.

Lo primero que quieres hacer para ayudarle cuando salga es que reciba ayuda médica especializada. En la cárcel un enfermo mental no recibe el tipo de apoyo que es necesario para curarse y la mayoría de las veces, cuando un psicópata, violador o un simple ladrón sale de nuevo a las calles lo que hace es seguir donde lo había dejado, y eso no vas a permitirlo de ningún modo. Vas a conseguir la mejor ayuda para él, vas a restablecer el honor de la familia y vas a enterrar este percance en lo más hondo de la memoria. Las generaciones futuras de los Rockstone no deben saber lo ocurrido jamás.

Pero sabes que todo eso va a costar mucho. Tienes la oportunidad de conseguir todo el dinero que haga falta ante ti, ¿serás capaz de cruzar la línea para ayudar a uno de los tuyos? ¿Qué es más importante, la lealtad o el deber? Aunque quizá no tenga por qué enterarse nadie, quizá haciendo las cosas bien...

Rango: Agente de policía, trece años de experiencia. Cinco condecoraciones. Agente del mes en catorce ocasiones.

Posesiones: Placa, arma, talkie y uniforme.

Características: Aguante +2, Coordinación +1, Elocuencia -2, Entereza +2, Fuerza +2

Trasfondos: Afiliación (LAPD) +2, Agente de la ley +1, Alta autoestima +2, Deuda de honor (rehabilitar a tu tío) -3, Hábito personal odioso (hablar demasiado cerca) -1

Habilidades: Alerta -1, Armas Cortas +1, Armas Largas -1, Atletismo -1, Conducir (coche) -2, Conocimiento (Los Ángeles) -1, Conocimiento (Historia) -4, Derecho -4, Drogas -4, Inspección 0, Intimidación +2, Investigación -3, Liderazgo -2, Pelea 0, Sangre fría 0, Vida social -2, Vigilancia 0.

Puntos de drama: 5

SHOCK									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4

ESTR S									
0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4