

JOHN DWIGHT

Edad: 38 años

Descripción: Un hombre de aspecto corriente, de complexión media. Su semblante es gris y adusto, y aunque se mantiene en forma las entradas empiezan a delatar su edad.

Historial: Naciste en un barrio humilde de Nueva York, siendo el menor de 4 hermanos, y aunque tu gran sueño era estudiar, sabías que siendo el 4º hijo de una familia pobre una buena beca era la única posibilidad para acceder a la universidad, así que te aplicaste a fondo con los libros y lograste sacar las mejores notas de tu promoción. Luego llegó tu ingreso en el FBI, una carrera brillante y un traslado a la UAC (Unidad de Análisis de la Conducta) con un trabajo que te llenaba y satisfacía plenamente.

Entonces llegó aquella fatídica misión. Llevabais meses tras la pista de Arthur D. Lewis, "el asesino de la Polaroid", llamado así por dejar una foto de la víctima en el lugar del crimen. Llevabais meses tras su pista, y cuando por fin le teníais e ibais a detenerle os tendió una trampa. Una bomba que estalló en cuanto pisasteis el umbral de su refugio. El resultado fue desastroso. Larry Finnegan, 33 años, a punto de casarse y Laura Powers, 26, fulminados de inmediato. Héctor Sánchez, 32 años, perdió un 85% de su visión de forma permanente y Morris Sanders sufrió lesiones en su columna que le condenaron a una silla de ruedas para el resto de su vida, con tan solo 28 años.

Tú no sufriste ningún daño físico, y te llovieron las condecoraciones por arrestar a Lewis, pero no hay medalla que compense tener que haber sido quien diera a la novia de Larry, embarazada de un mes, la noticia. La chica se suicidó unas semanas más tarde. Dos víctimas más de Polaroid que nunca aparecieron en las estadísticas.

Tu cuerpo no sufrió heridas, pero tu alma quedó rota. Sufriste una crisis de estrés postraumático y te mantuviste alejado del servicio activo durante casi tres años. Pero ahora hay algo que te ha hecho volver. Las noticias de un imitador de Arthur Lewis sembrando el pánico en un pequeño pueblecito de California te han devuelto las fuerzas para trabajar.

Personalidad: El asunto de la Polaroid te dejó muy tocado. Antes eras bastante alegre y nunca perdías la sonrisa, pero perder a tus compañeros de una forma tan cruel te dejó sumido en una depresión de la que te costó bastante salir, aunque procuras siempre ser amable con los que te rodean, ya que ellos no tienen ninguna culpa de lo sucedido.

Los otros: Eres el más veterano del grupo, y te sientes obligado en parte a proteger a tus compañeros, probablemente por un miedo subconsciente a que se repita lo de la otra vez.

Posesiones: placa, pistola de 9 mm, ropa para varios días, documentación del caso, teléfono móvil, kit de recogida de pruebas, 300 \$ en efectivo, tarjetas de crédito.



CARACTERÍSTICAS: Fuerza 11 (0), Destreza 13 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 17 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 15 (+2)

HABILIDADES: Atletismo 1 (+1), Atención 4 (+6), Averiguar intenciones 8 (+10), Buscar 2 (+4), Conducir (Coche) 2 (+3), Diplomacia 4 (+6), Intimidar 4 (+6), Investigar 6 (+9), Medicina 1 (+3), Oficio (Agente federal) 3 (+5), Reunir Información 4 (+6), Saber (Psicología) 8 (+11), Trato con animales 1 (+4)

DOTES: Beneficio (Agente de la Ley), Competencia con armas ligeras, Competencia con armas largas, Competencia en lucha sin armas, Empatía

BONIFICACIONES: Ataque +2 (+3), Fortaleza +3 (+4), Reflejos +3 (+4), Voluntad +3 (+5)

COMBATE: Iniciativa +4, Defensa 14, Sin armas +3 (1d3-1), Pistola +3 (2d6)

PUNTOS DE ACCIÓN: 3

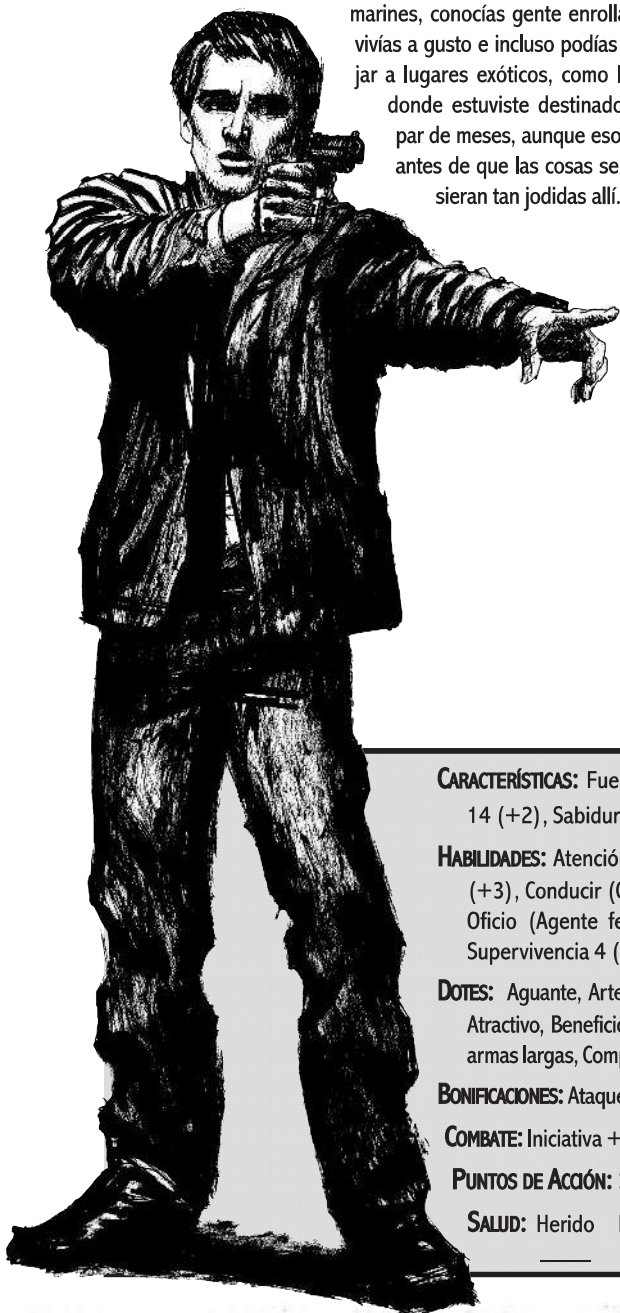
SALUD: Herido Malherido (4) Incapacitado (9) Moribundo (14) Muerto

PETER JOHNSON

Edad: 28

Descripción: Alto, y corpulento, muy musculoso, pero todavía con cara de niño. Un tatuaje en el brazo que delata su pasado como marine.

Historial: Naciste y creciste en Monroeville, un pequeño pueblecito de Alabama, y tus únicas posibilidad de salir de aquel agujero eran la universidad, la cárcel o el ejército. No eras buen estudiante, no porque fueras tonto, sino porque no te gustaba estudiar, y como no querías convertirte en la putita de ningún traficante te alistaste en los marines. La cosa iba bien en los marines, conocías gente enrollada, vivías a gusto e incluso podías viajar a lugares exóticos, como Irak, donde estuviste destinado un par de meses, aunque eso era antes de que las cosas se pusieran tan jodidas allí.



Tenías una novia, Sandy, que conociste en el instituto y con quien tenías planeado casarte, que sí había ido a la universidad, a Michigan, a estudiar magisterio y trabajaba de camarera en un bar. Precisamente estabas en Irak cuando te dieron la noticia: Sandy había aparecido muerta, asesinada, a manos de un asesino en serie llamado Arthur Lewis, el asesino de la Polaroid (llamado así por dejar fotos de sus víctimas junto a sus cadáveres).

Aquello te marcó profundamente, pero por encima del odio sentiste la necesidad de evitar que eso le ocurriera a nadie más, y aunque Lewis ya había sido detenido, dejaste los marines para alistarte en el FBI, cosa que no te costó mucho, ya que tenías, y sigues teniendo, una óptima condición física.

Trabajaste durante unos años en la Unidad Antiterrorista y cuando descubriste que un imitador de Lewis andaba suelto moviste un par de hilos, y gracias a que el director de la UAC (Unidad de Análisis del Comportamiento) Donald Rockstone había sido íntimo amigo de tu padre en la universidad lograste que te destinaran al asunto del imitador de Polaroid.

Personalidad: Tienes la cabeza bastante bien amueblada, y siempre has conseguido lo que te has propuesto, pero sin necesidad de pisar a nadie. Al contrario de lo que podría indicar tu perfil "ex-marine con novia asesinada" eres capaz de mantener la cabeza fría y no dejarte llevar por un afán de venganza. Crees en el sistema y no quieres ser tú quien rompa las reglas.

Los otros: Admiras especialmente al agente John Dwight, pues fue él quien logró detener a Lewis. Él es quien está al mando. Sullivan te da un poco de mal rollo, no porque sea negro, eso te da igual, sino por su frivolidad al hablar de ciertos temas delicados. En cuanto a Salina, no puedes evitar que te recuerde tremendamente a Sandy, y además tiene los mismos años tendría ella de no haber muerto.

Posesiones: placa, pistola de 9 mm, teléfono móvil, ropa para varios días, navaja, 250 \$ en efectivo, tarjetas de crédito.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 16 (+3), Destreza 16 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1)

HABILIDADES: Atención 1 (+3), Atletismo 4 (+7), Averiguar intenciones 1 (+3), Buscar 1 (+3), Conducir (Coche) 2 (+5), Idioma (Árabe) 1 (+3), Investigar 2 (+4), Intimidar 1 (+2), Oficio (Agente federal) 2 (+4), Orientación 3 (+5), Reunir Información 2 (+3), Supervivencia 4 (+6), Tregar 4 (+7).

DOTES: Aguante, Artes marciales de combate, Artes marciales defensivas, Ataque poderoso, Atractivo, Beneficio (Agente de la Ley), Competencia con armas ligeras, Competencia con armas largas, Competencia en lucha sin armas, Defensa mejorada, Esquivar

BONIFICACIONES: Ataque +4 (+7), Fortaleza +2 (+5), Reflejos +3 (+6), Voluntad +2 (+4)

COMBATE: Iniciativa +6, Defensa 16 (17 C/C), Sin armas +7 (1d4+3), Pistola +7 (2d6)

PUNTOS DE ACCIÓN: 3

SALUD: Herido Malherido (6) Incapacitado (11) Moribundo (16) Muerto

JULES SULLIVAN

Edad: 32 años

Descripción: Un enorme hombretón negro, con la cabeza completamente calva y una sempiterna perilla, con una mirada más que extraña que resulta bastante intimidatorio. Viste siempre con bastante elegancia y ocasionalmente luce unas gafas ligeras.

Historial: Tu infancia fue de todo menos normal. Nacistes en Compton, uno de los peores barrios de Los Ángeles, pero tu padre tenía pasta, mucha para ser un simple negro de Gueto, un dinero que obviamente no podía ganar de forma honrada, pero ni tu madre ni tus hermanos hacían preguntas y tú no querías ser la excepción. Cuando tenías 10 años os mudasteis a una casa más grande en Santa Mónica, y te matricularon en un buen colegio, uno de pijos.

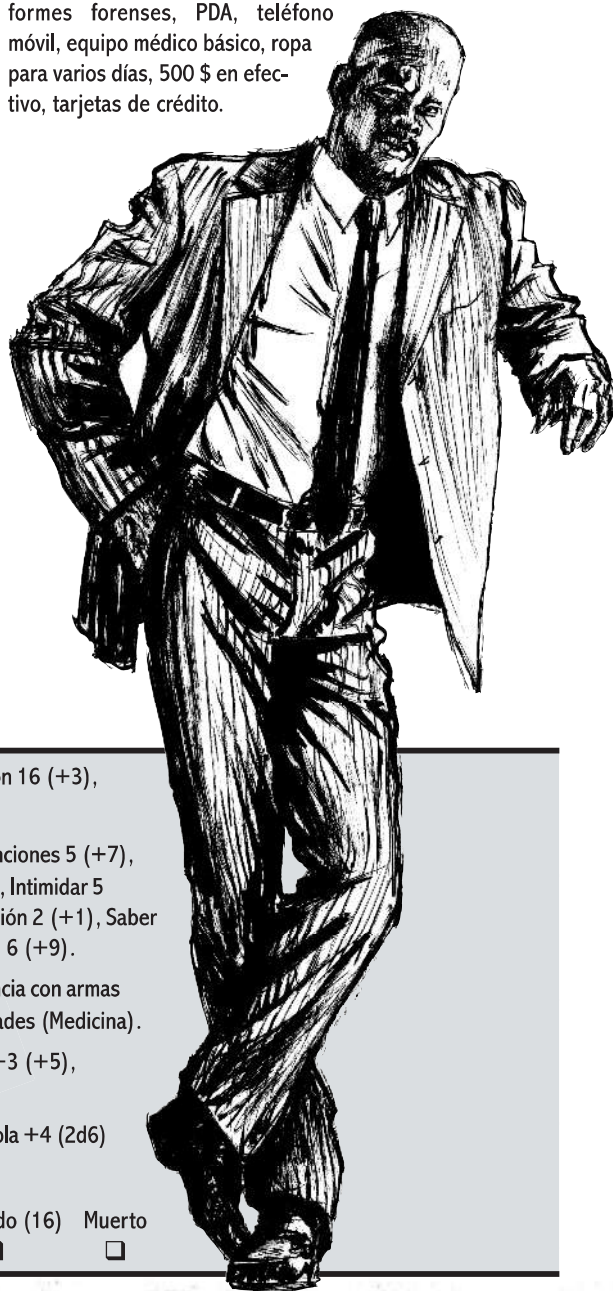
Pero el dinero turbio trae problemas y un mal día unos hombres trajeados tirotearon a tu padre delante de tus narices. Una docena de tiros a quemarropa para una muerte inmediata. Nunca habías visto un cadáver, y la fascinación de ver un cuerpo sin vida fue superior a la pena por perder a tu padre o la indignación por el asesinato, y desde ese mismo día decidiste que querías ser forense.

Terminaste medicina con unas calificaciones excelentes y no te costó sacarte una plaza de forense, aunque por desgracia en Utah, un lugar excesivamente aburrido y con muy poco trabajo, y en el que además ser negro no ayuda a ser muy popular, así que en cuanto surgió la ocasión pediste tu traslado, y la ocasión fue la UAC (Unidad de Análisis del Comportamiento) Un trabajo que sí te daba la oportunidad de tratar con tu verdadera pasión: los asesinatos.

Personalidad: Te apasiona la muerte en todas sus facetas, y esa pasión hace que seas competente en tu trabajo, aunque tu predisposición a tener la muerte y los cadáveres como tema favorito de conversación hace que algunos se sientan intranquilos en tu presencia. Aunque eso no es algo que te moleste mucho, y es más, en ocasiones te divierte tratar de adivinar de qué morirá una persona y no te cortas en hacérselo saber. Aunque eso no te convierta en el tipo más popular de la fiesta.

Los Otros: Apenas tienes trato con tus hermanos y nunca has formado una familia, así que tus compañeros de trabajo son lo más parecido que tienes a amigos, y aunque a veces sientes la tentación de verlos con los mismos ojos que a tus escalpelos, sabes que confían en ti y nunca te ha gustado ser un mal compañero de trabajo. Dwight, vuestro jefe, perdió a varios compañeros de forma trágica, lo que le convierte en un sujeto apasionante, y algo parecido sucede con Johnson, quien a pesar de no hablar del tema, parece que también sufrió la desgarradora pérdida de alguien querido. Esas cosas se notan.

Posesiones: placa, pistola de 9 mm, informes forenses, PDA, teléfono móvil, equipo médico básico, ropa para varios días, 500 \$ en efectivo, tarjetas de crédito.



CARACTERÍSTICAS: Fuerza 14 (+2), Destreza 15 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 17 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 9 (-1)

HABILIDADES: Atletismo 3 (+5), Atención 6 (+8), Averiguar intenciones 5 (+7), Buscar 3 (+5), Conducir (coche) 2 (+4), Diplomacia 3 (+2), Intimidar 5 (+4), Investigar 2 (+5), Medicina 10 (+12), Reunir Información 2 (+1), Saber (Física) 4 (+7), Saber (Química) 4 (+7), Saber (Psicología) 6 (+9).

DOTES: Asustar, Beneficio (Agente de la Ley), Cirugía, Competencia con armas ligeras, Competencia en lucha sin armas, Maestría en habilidades (Medicina).

BONIFICACIONES: Ataque +2 (+4), Fortaleza +3 (+6), Reflejos +3 (+5), Voluntad +4 (+6)

COMBATE: Iniciativa +5, Defensa 15, Sin armas +4 (1d3-1), Pistola +4 (2d6)

PUNTOS DE ACCIÓN: 3

SALUD: Herido Malherido (6) Incapacitado (11) Moribundo (16) Muerto

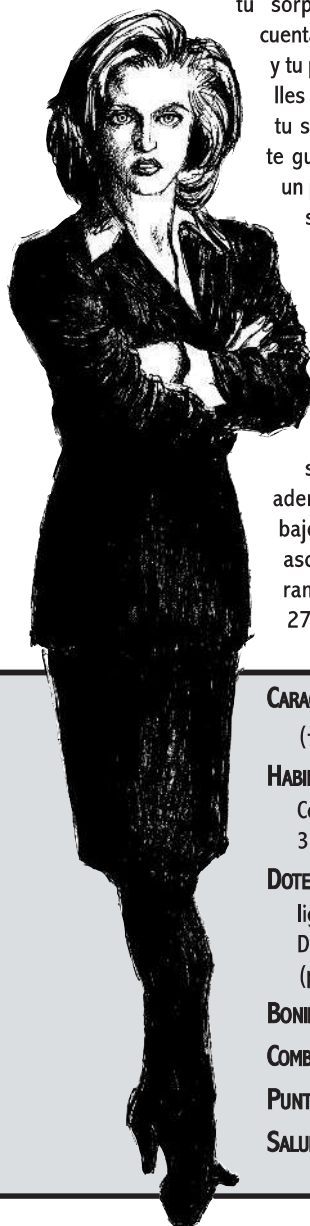
—

SALINA SPARKS

Edad: 28 años.

Descripción: Una mujer cercana a la treintena, de estatura pequeña y cuerpo menudo. Con una abultada melena pelirroja.

Historial: Lo tuyo como policía no fue realmente vocacional. Acabaste el instituto y no tenías dinero ni ganas para ir a la universidad. Tu padre acababa de morir y tu madre estaba bastante enferma, y como no podía valerse por sí misma, no tuviste más remedio que ponerte a trabajar. Lo de meterte a policía fue casi de casualidad. Casi medio en broma formalizaste la solicitud, y sin demasiada confianza en tus posibilidades fuiste pasando las pruebas y para



tu sorpresa, cuando te diste cuenta ya estabas con tu placa y tu pistola patrullando las calles de Boston. Además, para tu sorpresa, aquello no solo te gustaba más de lo que en un principio habrías pensado sino que además se te daba bastante bien, logrando ser la mejor tiradora de tu promoción, y llegando a participar en unas olimpiadas interpoliciales.

Y por suerte, no solo se te daba bien sino que además te encantaba tu trabajo, y fuiste encadenando ascensos hasta llegar al rango de teniente con solo 27 años, pero tu verdadera

coronación vino cuando participaste en la detención de Sándor Engelman, un peligroso asesino que había tenido en jaque al BPD un tiempo. Hubo varios agentes implicados en la detención, pero tú tuviste la suerte de ser quien dio con él, y tu foto leyendo sus derechos fue portada de varios periódicos locales y estatales al día siguiente.

La detención pareció llamar la atención del FBI, quien te ofreció incorporarte a sus filas, y como la oferta era inmejorable no lo dudaste antes de decir que sí.

Personalidad: Intentas que el éxito no se te suba a la cabeza y tratas de afrontar las cosas con humildad. Sabes que eres buena policía y que con el tiempo llegarás a ser mejor, pero eres consciente de que te encontrarás, especialmente en el FBI, con gente mucho más preparada que tú. Esta es una oportunidad inmejorable para aprender y seguir creciendo en un trabajo que de verdad te entusiasma. ¿Quién iba a pensar cuando no eras más que una adolescente de barrio medio que lo que al principio no era más que una broma llevada demasiado lejos se iba a acabar convirtiendo en tu gran pasión?

Los otros: Tus compañeros muestran unas trayectorias envidiables. El agente Dwight tiene una dilatada experiencia y fue capaz de detener a Arthur Lewis, y puedes aprender muchísimo de él. Sullivan resulta bastante inquietante y no es una persona especialmente agradable, pero es una eminencia en el terreno de la medicina forense, y Johnson, sabes que fue marine antes que policía y la verdad es que es bastante atractivo, pero un rollo entre compañeros de trabajo no crees que fuera a funcionar.

Posesiones: placa, pistola de 9 mm, documentación del caso, kit de recogida de pruebas, teléfono móvil, ropa para varios días, 200 \$ en efectivo, tarjetas de crédito.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 12 (+1), Destreza 17 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 13 (+1)

HABILIDADES: Atención 5 (+8), Atletismo 4 (+5), Averiguar intenciones 1 (+4), Buscar 5 (+8), Conducir (Coche) 4 (+7), Diplomacia 2 (+3), Engañar 2 (+3), Investigar 6 (+8), Intimidar 3 (+4), Oficio (Agente federal) 6 (+9), Reunir Información 3 (+4), Sigilo 3 (+6).

DOTES: Apuntar al blanco, Barrido visual, Beneficio (Agente de la Ley), Competencia con armas ligeras, Competencia con armas largas, Competencia en lucha sin armas, Disparo A Larga Distancia, Disparo Doble, Disparo Preciso I, Disparo Rápido, Especialidad en ataque II (pistola) Intuición, Puntería mejorada, Recarga Rápida.

BONIFICACIONES: Ataque +3 (+6), Fortaleza +1 (+2), Reflejos +3 (+6), Voluntad +3 (+6)

COMBATE: Iniciativa +6, Defensa 16, Sin armas +6 (1d3-1), Pistola +8 (2d6)

PUNTOS DE ACCIÓN: 3

SALUD: Herida Malherida (2) Incapacitada (7) Moribunda (12) Muerta