

GURPS

CHARACTER SHEET

Name: John "Jolly" Rogers

Race: Human

Appearance: Kaukasier, Halbglatze restliche Haare braun, braune Augen, verschmitztes Lächeln, Piratenflagge Tattoo auf Arm

Player: Stefan Leuenberger

Ht: 1.75m Wt: 70kg Age: 29

Spent: 121

Unspent: 0

ST	11	[10]	HP	11	[0]	Basic Speed	6	[0]
DX	12	[40]	Will	10	[0]	Basic Move	6	[0]
IQ	10	[0]	Per	10	[0]	BL	24 lb	(ST×ST)/5
HT	12	[20]	FP	12	[0]	Thr	1d-1	Sw 1d+1
TL	8	[0]	SM	+0				

Vision	10	Fright Check	12*	High Jump	2.17 ft
Hearing	10	Consciousness	12	Money	7977†
Touch	10	Death Check	13‡		
Taste/Smell	10	Broad Jump	3 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	24 lb	48 lb	72 lb	144 lb	240 lb
Movement	x1	x0.8	x0.6	x0.4	x0.2
Ground	6 yd	4 yd	3 yd	2 yd	1 yd
Water	1 yd	1 yd	1 yd	1 yd	1 yd
Dodge	10	9	8	7	6

LIFTING FEATS					
Name	1-Hand Lift*	2-Hand Lift†	Shove / Over‡	Carry on Back§	Shift Slightly
Basic	48 lb	192 lb	288 lb	360 lb	1200 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

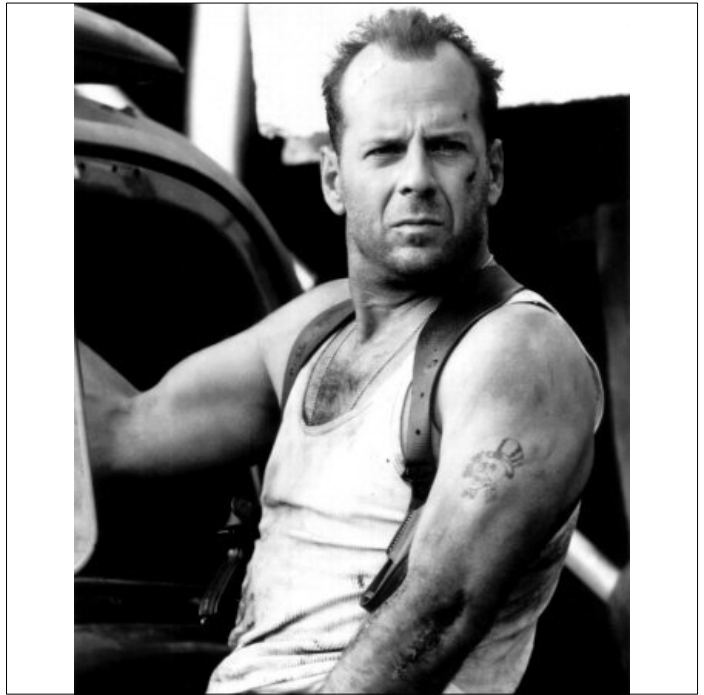
CULTURAL FAMILIARITIES	
Name	Pts
Western (Native) {p. B23}	[0]

LANGUAGES			
Native	Spoken	Written	Pts
English (Native) {p. B24}	Native	Native	[0]
Non-native	Spoken	Written	Pts
Spanish {p. B24}	Broken	-	[1]

ADVANTAGES	
Name	Pts
Combat Reflexes {p. B43}	[15]
Contact (Boris 'The Blade' Yurinov - Weaponsdealer; Effective Skill 12; 9 or less, *1; Somewhat Reliable, *1) {p. B44}	[1]
Gunslinger {p. B58}	[25]
Hard to Kill 1 {p. B58}	[2]
High Pain Threshold {p. B59}	[10]
Roll to ignore pain: 13 (Will+3)	

DISADVANTAGES	
Name	Pts
Duty (The City of Angels; 15 or less (almost always); Extremely Hazardous, -5) {p. B134}	[-20]
Enemy (Judge Goodwill; More powerful than the PC; 9 or less, *1) {p. B135}	[-20]
Impulsiveness (12 or less, *1) {p. B139}	[-10]

QUIRKS	
Name	Pts
Dislikes Cops who do it "by the book" {p. B164}	[-1]
Dislikes Hippies {p. B164}	[-1]
Likes Bourbon {p. B164}	[-1]
Likes Lucky Strikes {p. B164}	[-1]
Vow (Kill the Rollin' 60s) {p. B165}	[-1]



SKILLS			
	Level	Relative	Pts
DX based			
Brawling {p. B182}	13	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}	11	DX-1	[1]
Driving/TL8 (Automobile) {p. B188}	12	DX+0	[2]
Fast-Draw (Pistol) {p. B194}	13*	DX+1	[1]
Forced Entry {p. B196}	12	DX+0	[1]
Guns/TL8 (Pistol) {p. B198}	16	DX+4	[12]
dGuns/TL8 (Rifle) {p. B198}	14	DX+2	[1]
dGuns/TL8 (Shotgun) {p. B198}	14	DX+2	[1]
dGuns/TL8 (Submachine Gun) {p. B198}	14	DX+2	[1]
Shield (Shield) {p. B220}	12	DX+0	[1]
Block: 10			
Shortsword {p. B209}	11	DX-1	[1]
Parry: 9			
Stealth {p. B222}	12	DX+0	[2]
Wrestling {p. B228}	11	DX-1	[1]
Parry: 9			
IQ based			
Area Knowledge (South Central) {p. B176}	10	IQ+0	[1]
Armoury/TL8 (Small Arms) {p. B178}	11	IQ+1	[4]
Criminology/TL8 {p. B186}	9	IQ-1	[1]
Diplomacy {p. B187}	8	IQ-2	[1]
Fast-Talk {p. B195}	9	IQ-1	[1]
First Aid/TL8 (Human) {p. B195}	10	IQ+0	[1]
Holdout {p. B200}	9	IQ-1	[1]
Law (Criminal/Procedure) {p. B204}	8	IQ-2	[1]
Shadowing {p. B219}	10	IQ+0	[2]
Streetwise {p. B223}	9	IQ-1	[1]
Per based			
Observation {p. B211}	10	Per+0	[2]
Will based			
Intimidation {p. B202}	12	Will+2	[8]

* Includes: +1 from 'Combat Reflexes'

MELEE ATTACKS							
Non-Equipment based	Skill	Parry	Damage	Reach	ST	LC	Notes
Brawling: Punch <i>Skill used: Brawling</i>	13	10	1d-2 cr	C	-	-	
Brawling: Bite <i>Skill used: Brawling</i>	13	-	1d-2 cr	C	-	-	
Brawling: Kick <i>Skill used: Brawling-2</i>	11	-	1d-1 cr	C,1	-	-	
Equipment based	Skill	Parry	Damage	Reach	ST	LC	Notes
Baton: swing <i>Skill used: Shortsword</i>	11	9	1d+1 cr	1	6	4	
Baton: thrust <i>Skill used: Shortsword</i>	11	9	1d-1 cr	1	6	4	
Small Knife: swing <i>Skill used: DX-4</i>	8	7	1d-2 cut	C,1	5	4	
Small Knife: thrust <i>Skill used: DX-4</i>	8	7	1d-2 imp	C	5	4	[1]

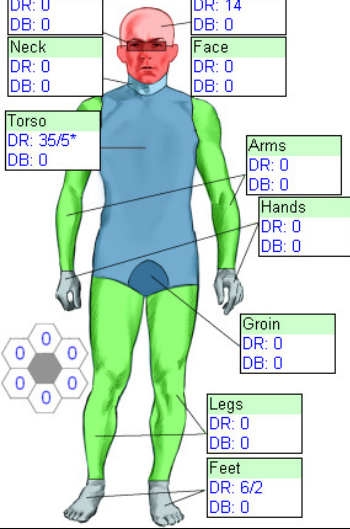
RANGED ATTACKS											
Name	Skill	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	LC	Notes
FN MK 17 MOD 0 SV, 7.62x51mm <i>Skill used: Guns (Rifle)</i>	14	7d pi	5+2	1000 yd / 2.39 mi	10	20+1(3)	10†	-5*	3	2	[8]
Glock 22, .40 S&W <i>Skill used: Guns (Pistol)</i>	16	2d+2 pi+	2	160 yd / 1.02 mi	3	15+1(3)	8	-2	2	3	[4]
Small Knife <i>Skill used: DX-4</i>	8	1d-2 imp	-	5.5 yd / 11 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	5-7		
1d-3	1d-2	1d-1		
PARRY	PARRY	BLOCK	DODGE	OTHER
10*	10*	10*	9/10*	
Brawling	DX	Shield (Shield)	Light	



Loc.	HP	#
Eyes	2	
Neck	-	
Skull	-	
Face	-	
Torso	-	
Groin	-	
Arms	6	
Hands	4	
Legs	6	
Feet	4	

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
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

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)	10	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	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
1	Ballistic Helmet {p. HT70} Description: TL:8 LC:3 DR:12 Location:skull Location: skull	250	3 lb	3	FN MK 17, 7.62x51mm (Ammunition, 20)	108	4.8 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	Holster, Belt {p. B289} Description: TL:5 Notes: Fits most pistols.	739	4.75 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	1	Glock 22, .40 S&W {p. HT101} Description: TL:8 LC:3 Ammo:0.6 lb. Damage:2d+2 pi+ Acc:2 Range:160/1800 RoF:3 Shots:15+1(3) ST:8 Bulk:-2 Rcl:2 Skill:Guns (Pistol) Notes:[4], [4] Very Reliable. Won't malfunction unless lack of maintenance lowers Malf. (see p. B407). Notes: [4]	600	2.1 lb
3	FN MK 17, 7.62x51mm (Ammunition, 20)	108	4.8 lb	2	Glock 22, .40 S&W (Ammunition, 15 Cartridges)	64	1.4 lb
1	Holster, Belt {p. B289} Description: TL:5 Notes: Fits most pistols.	739	4.75 lb	1	Flashlight, Mini {p. B288} Description: TL:7 Notes: 15' beam. 1hr.	10	4 oz
1	Glock 22, .40 S&W {p. HT101} Description: TL:8 LC:3 Ammo:0.6 lb. Damage:2d+2 pi+ Acc:2 Range:160/1800 RoF:3 Shots:15+1(3) ST:8 Bulk:-2 Rcl:2 Skill:Guns (Pistol) Notes:[4], [4] Very Reliable. Won't malfunction unless lack of maintenance lowers Malf. (see p. B407). Notes: [4]	600	2.1 lb	1	Handcuffs {p. B289} Description: TL:5 Notes: Gives -5 to Escape.	40	8 oz
2	Glock 22, .40 S&W (Ammunition, 15 Cartridges)	64	1.4 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.	566	2.75 lb
1	Flashlight, Mini {p. B288} Description: TL:7 Notes: 15' beam. 1hr.	10	4 oz	1	Cell Phone {p. B288} Description: TL:8 Notes: Only works in some areas, \$20/month fee. 10hrs.	250	4 oz
1	Handcuffs {p. B289} Description: TL:5 Notes: Gives -5 to Escape.	40	8 oz	1	Cigarette Lighter {p. B288} Description: TL:6 Notes: Lights fires.	10	-
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.	566	2.75 lb	1	Lucky Strikes (Cigarettes)	6	-
1	Cell Phone {p. B288} Description: TL:8 Notes: Only works in some areas, \$20/month fee. 10hrs.	250	4 oz	1	Hip Flask (Bourbon)	100	8 oz
1	Cigarette Lighter {p. B288} Description: TL:6 Notes: Lights fires.	10	-	1	Radio, Headset {p. B288} Description: TL:8 Notes: With throat mike. 1-mile range. 12hrs.	500	8 oz
1	Lucky Strikes (Cigarettes)	6	-	Totals:			
1	Hip Flask (Bourbon)	100	8 oz	9073 60.9 lb			
1	Radio, Headset {p. B288} Description: TL:8 Notes: With throat mike. 1-mile range. 12hrs.	500	8 oz	SCRATCH PAD			
Totals:							
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.	110	4.5 lb				
1	Baton {p. B273} Description: TL:0 LC:4, [Mode:swing Dam:sw cr Reach:1 Parry:0 ST:6 Skill:Shortsword], [Mode:thrust Dam:thr cr Reach:1 Parry:0 ST:6 Skill:Shortsword]	20	1 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	Ballistic Helmet {p. HT70} Description: TL:8 LC:3 DR:12 Location:skull Location: skull	250	3 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	Ballistic Leggings {p. HT68} Description: TL:8 LC:4 DR:12/5F* Location:legs Notes:[1] Split DR: use the first, higher DR against piercing and cutting attacks; use the second, lower DR against all other damage types. Location: legs	400	8 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				

POINTS SUMMARY	Pts
Basic Attributes, Secondary Characteristics	70
Advantages, Perks	54
Disadvantages, Quirks	-55
Skills, Techniques	52
Total Points Spent: 121	
Unspent Points: 0	

CAMPAIGN LOG
Points: (logged) 21 + (other) 0 = (total) 21
Den Drogendeal verhindert ----- <enter notes here> <i>16.07.2011: 16 pts</i>
1. Session - Bericht geschrieben ----- Hat Bericht der 1. Session geschrieben und ins Forum gepostet <i>06.03.2011: 2 pts</i>
1. Session - Fotograf ----- Fotos geschossen und ins Forum geladen <i>06.03.2011: 1 pts</i>
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

Wer bin ich?

Ich bin ein Cop Ende Zwanzig der schon so einiges gesehen hat. Verbittert durch die Staatsanwälte, frustriert durch Richter und andere "studierte Idioten" bin ich zum Zyniker geworden. Ich habe viele Schuldige frei kommen sehen und habe den Glauben an die Buchstaben des Gesetzes verloren. Ich presse Geständnisse aus Verdächtigen in dem ich Ihnen "paar aufs Maul" gebe. Subtile psychologischen Tricks liegen mir nicht, langes Geschwätz und was einige eine "saubere Einsatzplanung" nennen ebenso wenig! Meine Methoden haben mir Erfolge gebracht, ich kann diese aber mit niemandem teilen. Mein Boss akzeptiert mich nur der guten Resultate wegen, die Kollegen unterstützen mich, leise. Beförderungen waren nie mein Ding, hab ich nie angestrebt und wurden mir auch nie angeboten.

Welche Rolle soll Euer Charakter in diesem Abenteuer spielen?

Ich bin der "Bad Cop", halte mich nur an Gesetze so lange es unbedingt nötig ist. Ich raufe, saufe, rauche und kenne kein Erbarmen - Alt-testamentarische Gerechtigkeit ist mein Credo! Ich bin impulsiv und will nicht planen, kann aber saugt schiessen und halte einiges an Schaden aus bevor ich mich flach lege. Ausserdem kann ich an Waffen rumbasteln...

Wo wurde Euer Charakter geboren und wo wuchs er auf?

Wurde in eine Hippiekommune irgendwo in Kalifornien (Die Eltern erinnern sich nicht mehr so genau) geboren.
Wo lebt er heute?
Heute Lebe ich vornehmlich in meinem Auto, habe aber ein kleines Appartment im Rotlichtviertel.

Wer waren die Eltern des Charakters, kennt er sie überhaupt?

Zwei Hippies, die sich nie von Ihrem Hippieleben trennen konnten.
Leben diese noch?
Vater lebt nach wie vor in einer Kommune im Napa-Valley.
Wenn nicht, was ist mit ihnen geschehen?
Mutter ist an einer Überdosis gestorben als ich 8 Jahre alt war.
Wenn ja, wie ist sein Verhältnis zu ihnen?
Nach dem Tod der Mutter kam ich zu Pflegeeltern. Pflegevater war Streifenpolizist, Pflegemutter war Hausfrau. Beide kamen bei einer Gang-Schiesserei beim Einkaufen ums Leben als ich 19 Jahre alt war. Dies hat den Wunsch nach Gerechtigkeit in mir gefestigt.

Welche Ausbildung hat der Charakter?

Das Geld war knapp, ich war nie ein guter Schüler. Konnte also nicht aufs College. So habe ich mich dazu entschieden, Polizist zu werden und bin dies nun seit 8 Jahren.
War er ein Lehrling, ein Student oder hat er sich seine Fähigkeiten selbst beigebracht?
Alles was ich kann, habe ich an der Polizeiakademie gelernt, abgeschaut oder mir selbst beigebracht.
Was ist seine derzeitige Stelle?
Streifenpolizist in den übleren Gegenden von LA (South Central: Inglewood, Compton, Gardena, Lynwood, Hawthorne, South Gate)
Welche anderen Jobs hat er vorher ausgeübt?
Während der High-School Zeit habe ich bei einem Waffenschmid ausgeholfen: Waffen gereinigt, gepflegt, gepimpt.

Welcher sozialen Schicht gehört er an?

Grundsätzlich wäre ich durch meinen Job ein angesehenes Mitglied der Gemeinde, leider mache ich mir das aber zunichte, durch meine rüpelhafte Art und mein ungepflegtes Äusseres.
Wie reich ist er?
Ich komme durch, habe aber keine Rücklagen.

Wer sind seine Freunde?

Auf dem Revier bin ich unter den anderen "Boys in blue" angesehen denn ich liefere Resultate. Unter vorgehaltener Hand mag mich auch mein Boss, offiziell aber hat er mich nicht gerne; immer wieder werde er wegen meiner ruppigen Art von seinem Vorgesetzten zusammengestaucht. Deshalb wurde ich auch nie befördert und gehe nach wie vor Streife.
Wer seine Feinde?
Richter Goodwill ist mein grösster Feind, er lässt viele laufen obschon die Sachlage klar ist und verhält sich bei Verhandlungen tendenziös. Ich vermute, er wird vom organisierten Verbrechen bezahlt. Ausserdem strebt Goodwill immer wieder disziplinarische Untersuchungen gegen mich an.
Wer sind seine Arbeitskollegen?
Mein Partner, Axel Foley - er ist ok, aber er sieht die Welt manchmal mit komischen Augen.

Welches waren die wichtigsten Momente seines Lebens?

Tod der Mutter - hasse Hippies, haben Mama zu Drogen verführt.
Tod der Pflegeeltern - hasse Gangs
Die Polizeiakademie geschafft zu haben
Was hat er gerne, was hasst er?
+ Bourbon
+ Lucky Strike
+ Schusswaffen
- Bullen die Dienst "streng nach Vorschrift" machen
- Hippies

Hat er irgendwelche Hobbies und Interessen?

Er hat ein Abo für "Guns & Ammo" und pimpt auch heute noch seine Waffen
Alkohol
Wie ist sein Glaube?
Den Glauben an das Gute im Menschen habe ich längst verloren. Wenn es irgendwo einen Gott gibt, so ist er ein unmoralischen Arschloch!
Welche moralischen Werte vertritt er?
Auge um Auge, Zahn um Zahn
Was ist seine Motivation?
Die Flut der Gesetzlosen daran zu hindern die Rechtschaffenen hinfortzuspülen
Welche Pläne hat er für die Zukunft?
Die Gang "Rollin' 60s" zu beerdigen... nicht bildlich gesprochen!

Wie sieht Euer Charakter aus (In Wort und Bild)?

Kaukasier, Halbglatze, braune Haare, verschmutztes Lächeln, Tattoo einer Piratenflagge ("Jolly Roger") auf dem linken Oberarm
Wie gross, schwer, alt ist der Charakter?
1.75m gross, 70 kg, 38 Jahre
Wie lautet der Vor- und Nachname Eures Charakters?
John "Jolly" Rogers

NOTES

Taser besorgen

Wegwerf Phone besorgen

Van umbauen, 4 Leute, Schiesscharten, Käfig für Gefangene,
1st Aid Station, Panzerung

Brauche eine Werkstatt mit Materialien und Werkzeugen um
Waffen pimpen zu können
Ausserdem wäre eine Schiessanlage (Unterirdisch) praktisch um
Waffen zu testen und zu trainieren.