

[Tipos Duros] Más arquetipos

Author : Raszak

Hoy os voy a dedicar un par de arquetipos de los muchos que va incluyendo ya Tipos Duros, siempre con la perspectiva de cubrir el mayor espectro posible de personajes icónicos dentro del cine de acción. Señoras y señores, con ustedes...

EL LÍDER, veterano

El líder es el alma del grupo, siempre con la palabra adecuada, la información y la actitud correcta para conseguir que todos remen en una misma dirección.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Apostar d6, Callejear d6, Conducir d6, Conocimiento (Batalla) d8, Disparar d8, Intimidar d6, Investigar d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Ridiculizar d4.

Carisma: 2; **Paso:** 6; **Parada:** 5/6; **Dureza:** 6/7

Convicción: A elegir.

Rasgos de molonidad: Duro como el acero, Rápido como el rayo y Sólo me duele cuando me río.

Ventajas: Mando, Táctico, Carismático, Conexiones.

Desventajas: una mayor y dos menores.



EL HOMBRE DE PUÑOS DE ACERO, veterano

El hombre de puños de acero es un combatiente excepcional, capaz de hacer que su entrenamiento en artes marciales lleve su cuerpo hasta los extremos humanos y el de sus oponentes al otro barrio.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Conocimiento (Filosofía oriental) d6, Disparar d4, Intimidar d4, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d10, Sanar d6, Sigilo d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7/8; **Dureza:** 6/7

Convicción: A elegir.

Rasgos de molonidad: Duro como el acero, Es té en realidad, Desarmado y peligroso.

Ventajas: Alerta, Viril, Artista Marcial, Artista Marcial Mejorado, Acróbata, Matón, Contraataque.

Desventajas: una mayor y dos menores.

