

## Dos ventajas para Savage Worlds / Tipos Duros y una desventaja

**Author :** Raszak

A falta de pan buenas son tortas. Y en Tipos Duros las tortas pueden ser muy variadas en cuanto a tamaño y forma. así que, aprovechando que el Pisuerga pasa por Valladolid y que tenía unas cuantas cosas por ahí desarrolladas y sin sacarles provecho, recupero algunas de aquellas ventajas para Savage Worlds y Tipos Duros (tanto monta) y una desventaja, para deleite de aquellos a los que les gusta tanto el cine de acción como a mí.



No me enrolló más. Os dejo con ellas... ¡ahora!

### Ventajas para Savage Worlds / Tipos Duros

#### Maestro del disfraz (ventaja de trasfondo)

**Requisitos:** Novato, Astucia d8+.

Una combinación de inteligencia y técnicas aprendidas, convierte al personaje en alguien capaz de convertirse en otra persona por medio de la actuación y el maquillaje.

Gana +2 a las tiradas de Sigilo y Persuadir cuando se trata de hacerse pasar por otra persona. Si esa persona es alguien reconocible o un carácter inventado por el maestro del disfraz es indiferente (pero puede ser relevante para otros asuntos).

## **Hombre/mujer de la agencia (ventaja profesional)**

**Requisitos:** Novato, Astucia d8+, Contactos (con una agencia de seguridad gubernamental).

El personaje pertenece a una reconocida agencia de seguridad de un gobierno cuya reputación le precede, incluso si ésta estuviera basada en rumores y especulaciones. CNI, CIA, NSA, MI5, MOSSAD, FSB, KGB,... o cualquier otra.

Gana +2 a las tiradas de Provocar, Intimidar y Persuadir siempre que se haya identificado adecuadamente como miembro de la agencia.

## **Desventaja para Tipos Duros**

### **Me jubilo la semana que viene (mayor)**

No falla. Siempre que alguien está próximo a jubilarse, casarse, dejar el trabajo más peligroso de su vida, o cualquier otro evento de similares características, se convierte en el blanco predilecto de todos los mayores daños.

Aunque no todos los enemigos le atacan a él, siempre que varios tengan duda de a quién disparar al menos uno elegirá dispararle a él y los adversarios más poderosos lo elegirán como objetivo prioritario. Además, si en algún momento hay balas perdidas se resolverán inmediatamente contra él (incluso cuando no se encuentre en la trayectoria inicial del proyectil).

¿Qué os parecen? Interesantes, ¿eh? Me consta que las habéis funcionar visto en más de una ocasión en la pequeña y gran pantalla.