***La titularidad de los derechos e intereses incluidos en y sobre (a) las ideas, conceptos, marcas y productos derivados de los Materiales del Playtest, (b) los materiales del Playtest, (c) y todos relacionados y la propiedad intelectual subyacente incluyendo todas las marcas registradas y derechos de autor, y (d ) todos los derivados de los anteriores pertenecen a Grim & Perilous Studios, LLC. Preguntas y comentarios relacionados con este material de Playtest puede dirigirse a directamente Daniel Fox (***[***daniel@grimandperilous.com***](mailto:daniel@grimandperilous.com)***)***

# MATÓN

**Profesión básica**

### ARQUETIPO

Truhan

### DESCRIPCIÓN

Algunas disputas no pueden resolverse con palabras. A veces, las palabras deben refrendarse con hechos. Y si las acciones hablan más alto que las palabras, cuando un matón empieza a romper dientes y piernas, todo el mundo recibe el mensaje alto y claro. Estos matones callejeros acechan en las calles de sus ciudades, en nombre de sus empleadores. Desde recoger “pagas” hasta defender el territorio, emplean el miedo y la brutalidad para mantener a los demás a raya. Para ellos, la violencia es prácticamente una forma de arte. Cualquiera puede amenazar a otro con el extremo de una espada, pero cuando empleas ladrillos o botellas rotas tu fama crece.

El mundo del crimen está formado por organizaciones donde el pez grande se come al chico. Para mantenerse en lo más alto, los matones tendrán que luchar con uñas y dientes para seguir en la cima. Cualquier otra cosa les hará perder el respeto; y para quienes viven entre las sombras, el respeto es la única armadura que tienen. Las amistades se disuelven en cuanto hay suficiente dinero de por medio.

## RASGO PROFESIONAL

### ATAQUE FURTIVO

*De forma astuta, inteligente y taimada, el matón puede coger a su víctima por sorpresa con un preciso ataque.*

**Efecto**: Siempre que combines la acción de apuntar con un arma simple c/c, el objetivo del ataque se considera indefenso y no puede esquivar, parar o resistir la siguiente acción de ataque o proeza atrevida que realices contra él usando ese arma.

## HABILIDADES

Ardides (Empatía)

Armas Simples C/C (Combate)

Atletismo (Físico)

Disciplina (Voluntad)

Escuchar a escondidas (Percepción)

Folklore (Inteligencia)

Intimidar (Físico)

Resistencia (Físico)

Rumor (Empatía)

Sigilo (Agilidad)

## MEJORA DE BONIFICACIONES

Agilidad +1

Combate +1

Combate +1

Empatía +1

Físico +1

Físico +1

Percepción +1

## TALENTOS

Barrido

Golpe en los Riñones

Patada de Oportunidad