

The Agent / El agente

Quien Eres

Eres el Agent, una persona que trabaja algún tipo de agencia gubernamental: FBI, Policía, Departamento del Sheriff, etc. Algunos de ellos siguen las reglas y defienden la ley y el orden, otros son impulsivos en busca de justicia.

Pillalo si...

- ...Te gusta tener autoridad.
- ...No solo quieres pegar tiros, también quieres proteger a los demás.
- ...Te molan las pelis policiacas.

Puedes ser cómo...

Afortunadamente, hay muchísimos ejemplos de policías o agentes del gobierno a lo largo de las películas o series. Toma cosas de todos los que te gusten y hazte tu propia personalidad. Aquí te damos algunos ejemplos para que te inspires:

Detective Rosa Díaz (Brooklyn 99)

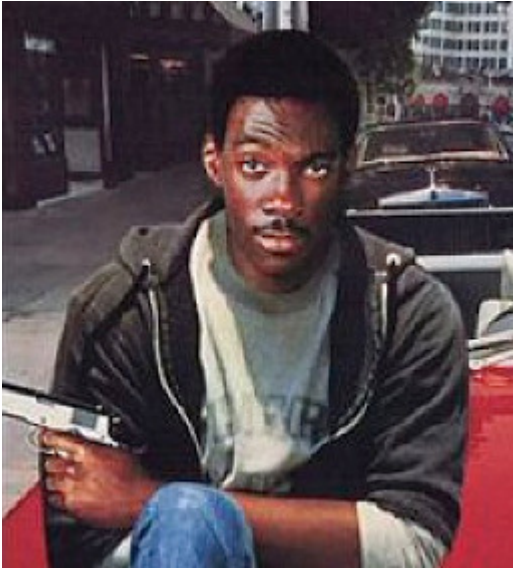


Eres una detective dura, criada en las calles. No aguantas gilipollecies y estás aquí para hacer tu trabajo, no para hacer amigos. Respetas a los ciudadanos pero ahí de cualquier delincuente que se cruce en tu camino. Aún así, entiendes que hay una organización y una jerarquía y la cumples (a tu manera).

La agencia te reclutó a través del departamento de policía en el que trabajabas. Ahora, compaginas tu tiempo como policía con un trabajo extra salvando el mundo.

Si decides ser como Rosa, tu catchphrase será: *Los planes son planes. Soy dura, no un anarquista.*

Detective Axel Folly (Superdetective en Hollywood)



Te criaste en un barrio malo de Detroit y acabaste llegando a Policía. Lo hiciste con la intención de proteger tu comunidad y, en la medida de lo posible lo estás haciendo. El problema de ser poli en Detroit es que no hay dinero y hay que buscar soluciones imaginativas a las cosas. Afortunadamente, tu tienes ese don además de una sonrisa impertérrita y la capacidad de tomartelo todo a cachondeo.

Todavía no tienes muy claro por qué te reclutó la organización ni si encajas del todo aquí, pero está claro que alguien tiene que ayudar a este grupo de estirados a relajarse un poco mientras hacen su trabajo.

Si decides ser como Axel, tu catchphrase será: *No se preocupe no estoy de servicio. Estoy de vacaciones.*

Yuri Briar (Spy x Family)



Yuri no trabaja como agente de policía... Trabaja para el servicio secreto, encontrando y destapando a espías enemigos en su país. Es incansable y tiene una fortaleza mental y física extremas. Se crió como huérfano y su hermana se desvivía porque Yuri sobreviviera, lo que hace que tenga una lealtad a su familia inquebrantable (y también a su país). Claro que todo esto no lo hizo la persona más sociable del mundo: a veces es demasiado agresivo y pierde la paciencia demasiado rápido.

Quien Eres

Eres la persona que piensa, que mantiene la calma y el foco en el medio de todo. Cuando tu actúas, sabes exactamente lo que va a pasar y las posibles consecuencias. Eres bueno en uno o más campos y lo haces valer en la vida diaria.

Pillalo si...

- ...Quieres ser la persona más lista de la habitación en TODAS las habitaciones.
- ...Prefieres pensar primero y actuar después.
- ...Te gustaría ser la persona que pone la mariposa en japon para provocar un huracán en la costa oeste.

Puedes ser cómo

Hay muchos ejemplos de cerebros en las pelis y series de acción: Desde el experto hiperespecializado en un campo hasta la persona de acción que prefiere pensar y planificar antes que usar la fuerza. Haz como ellos, piensa un poco y encuentra el que más te guste. Aquí te dejamos algunos ejemplos para darte ideas tan geniales como las tuyas:

La Dra. Temperance "Bones" Brennan



Eres muy buena en tu trabajo y estás especializada en múltiples campos científicos y académicos (la Dra. Brennan es experta en Arqueología y Medicina, pero tu puedes serlo en otra cosa). A veces te clasifican de brusca, pero la verdad es que lo que pasa es que no te gusta demasiado la gente. Otros te califican directamente de arrogante, pero... ¿Que sabrán ellos? Cuando tengan 3 doctorados y dos becas Mc Arthur que te hablen.

Si quieres ideas de cómo acabaste en la organización, te damos una: la organización se acercó a reclutarte por tu trabajo. Y bien que hicieron, por que el que llevaba todo antes que tú era un incompetente. ¡Apenas tenía un doctorado!

Si quieres parecerte a la Doctora Brennan, tu catchphrase será: "He abierto cerebros de Homo Erectus más avanzados que el suyo".

El Coronel John "Hannibal" Smith



Todo el mundo tiene una especialidad, la tuya es planificar. La mayoría de las personas no saben planificar: Hacen planes demasiado rígidos, que se rompen al contacto con el enemigo. Tu no. Tu sabes que un plan tiene que fluir como un río, tener espacio para moverse y respirar. Tiene que tener incertidumbres o no saldrá bien.

Aquí tienes un ejemplo de cómo pudiste acabar en la organización: La organización te reclutó después de que te licenciaran con deshonor de tu puesto en el ejército tras muchos años de servicio. Desde aquella, usas tu cerebro y tu socarrona sonrisa por el bien del mundo.

Si eliges parecerte al Coronel Smith, tu catchphrase será: "Me encanta que los planes salgan bien".

Quien Eres

Eres el Commando, un soldado curtido en mil batallas. La persona dura, experta en armas y que ha visto todo.

Pillalo si

...Quieres un personaje que sea directo. ...Te gustan las armas grandes. ...Te gustan las pelis de Acción con muchos tiros.

Puedes ser cómo...

En las pelis de acción, hay mil ejemplos de luchadores duros que disparaban balas como el que tira caramelos en la cabalgata de reyes. Solo piensa un poco, escoge algunos de tus favoritos y piensa en qué te gustaba de ellos. Toma lo que más me guste y construye tu personalidad en consecuencia. Aquí te dejamos algunos ejemplos para que te sea más sencillo.

Jonh Matrix (Commando)



El epítome de tipo duro de los ochenta. Solo podrías ser más ochentero si llevaras calentadores, un walkman y una tonelada de laca. Duro, silencioso, siempre con la frase lapidaria en la boca. Protector con su familia, leal a su país o su organización y dado a la violencia calculada. ¿Para qué vas a conseguir las cosas hablando si se pueden arreglar de dos hostias?.

Tras darte cuenta de que la organización a la que dedicaste tu vida estaba dirigida por corruptos y chupatintas, te fuiste sin mirar atrás. Desengañado, pasaste un tiempo vagando por Madripur e Indonesia.

Lo malo de ser un soldado honrado es que no haces mucho dinero, así que tuviste que volver a activo. PRIS-13 es una de los grupos con las que colaboraste en el pasado y te parecían decentes, quizá un poco más secretista de lo que te gustaría, pero al menos parece que mantienen el hocico limpio.

Alice Abernathy (Resident Evil)



Superviviente nata, nada puede contigo: ni corporaciones malignas, ni virus asesinos, ni paramilitares armados. Usas la violencia cuando hay motivos serios para ello (casualmente pareces atraer a los motivos serios, pero eso es una cuestión para otro día). Eso no quiere decir que no puedas estar en familia, pero tiendes a distanciarte de la gente. Los amigos de hoy pueden llegar a ser los objetivos del mañana, así que ¿Por qué molestarse?

PRIS-13 lleva un tiempo en tu radar así que, cuando intentaron reclutarte, no te resististe demasiado. Nadie está tan limpio como ellos afirman que están. No has encontrado nada sospecho (de momento), pero algo no te cuadra. Así que vas a mantener los ojos abiertos y, si se da la ocasión, mirar debajo de la alfombra.

Catchphrase: "Matarte no arreglará las cosas, pero es un comienzo."

Quien Eres

Un antiguo criminal ¿reconvertido? al lado de los buenos. O eso parece. Por ahora...

Pillalo si

...Te gusta tener un pasado algo oscuro. ...Quieres romper la ley. ...Te gustan las películas de atracos/golpes.

Puedes ser cómo...

Lupin (Lupin)



En cualquier serie o película, Lupin es el prototipo de caballero: Educado, galante, cortés. Desprecia la violencia y ve cualquier golpe como un reto. El golpe ha de tener motivos personales o ser retador, pero nunca merece la pena si alguien va a salir dañado. Puede ser un ladrón, pero desde luego no es un asesino. Eso no quiere decir que no puedas defenderte, pero no vas a matar por ningún motivo. (Salvo que sea por venganza).

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "Prometí que esta vez iba a portarme bien..."

Parker (Las reglas del Juego)



Como Parker puedes ser una experta ladrona, capaz de llevar a cabo cualquier golpe... Y, al mismo tiempo, completamente disfuncional para la vida "normal". Toda tu vida se ha centrado en grandes robos y has dejado fuera todo lo demás, lo que te da una personalidad "única". Impulsiva, desconfiada y bastante obsesiva.

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "¿Por qué todos mirais para mí? Vale, toma."

Carmen Sandiego (Carmen Sandiego)



O quizás, como Carmen fuiste criada por una organización para cometer todo tipo de crímenes. Ahora, roba solo para ayudar a los demás. Tienes muchas habilidades, pero solo las usas si la causa es justa. Y siempre con un plan detrás.

Después de que el último golpe contra V.I.L.E. - tu antigua organización - saliese mal, te encontraste en una situación incómoda. Tocaba retirarse una temporada para recuperar el aliento y planear los siguientes golpes.

Pero tu naturaleza no te permite relajarte en un balneario, así que has decidido aprovechar que tenías una oferta de PRIS-13 sobre la mesa para unirte ellos y, ya que estás, conseguir acceso a sus bases de datos. Sabes que tienen un acceso excepcional a bases de datos fuertemente protegidas y te sentirías mal si no aprovecharas la ocasión para echarle el guante.

Catchphrase: "Entrar y salir. Es pan comido."

Quien Eres

Eres el Face, especialista en salir de cualquier problema hablando. Aunque en principio el rol te puede echar atrás si eres novato, no te preocupes. Habla con tus GMs y ellos te ayudarán a enfocarlo: No es tan difícil, solo tienes que recordar a todos esos grandes timadores de las pelis y decirle lo que quieres hacer a los GMs.

Pillalo si...

- ...Te gusta dejar a los villanos con un palmo de narices mientras te vas de rositas.
- ...Prefieres que otros hagan el trabajo por tí.
- ...Te molan las pelis de timadores.

Puedes ser cómo...

Wanda (Un pez llamado Wanda)



"Camaleónica" ni siquiera empieza a describirte: Puedes meterte en la piel de cualquier personaje, seducir a cualquiera y ser quien quieras. Cuando todo acaba tu estás lejos, tienes el dinero y los memos se encuentran con un palmo de narices preguntándose qué ha podido pasar.

No tienes aprecio por los sentimientos de los demás, lo cual te ha granjeado bastantes enemigos, pero te gusta pagar tus deudas y devolver los favores. La organización no te reclutó: Te infiltraste en ella y cuando viste que te interesaba, "presentaste" tu curriculum.

Si decides ser como Wanda, tu catchphrase será: "Disculpe, su cara me resulta familiar..."

Teniente Tempelton "Fénix" Peck (Equipo A)



Lo primero que te define es que eres un jugador de equipo: Engañar y mentir es solo algo que haces para que la misión siga. Tu especialidad es conseguir cosas: si para eso tienes que ser vendedor de seguros hoy y repartidor de fedex mañana, que así sea. Has estado en el ejército y se nota, te gusta la organización y que haya una jerarquía. La organización te reclutó cuando te licenciaron del ejército por desobedecer a tus superiores.

Si decides ser como Tempelton, tu catchphrase será: "Tenemos un plan, ¿Verdad?"

Quien Eres

Eres el fighter, especialista en cuerpo a cuerpo. Aunque haces más cosas, las peleas son lo tuyo.

Pillalo si...

- ...Quieres meterte en la gresca el primero.
- ...Prefieres los puños y la velocidad a las armas de fuego.
- ...Te molan las pelis de Artes Marciales.

Puedes ser cómo...

Hay muchos ejemplos de luchadores en las series y películas. Tan solo tienes que pillar los rasgos que te gustan de cada uno y hacerlos tuyos. Aquí te damos algunos ejemplos de luchadores de ficción "famosos" para te den ideas:

Elliot Spencer (Las reglas del Juego)



Un tipo duro con un corazón de oro. Has visto todos los conflictos del mundo, has estado en casi todos ellos y los odias con toda tu alma. Te has unido a la organización sólo por que por una vez te da la oportunidad de proteger a los más débiles. Aunque tu especialidad son los puños, prefieres no pelear y resolver las peleas con tu carisma. Tú no empiezas las peleas, pero siempre las terminas.

Si decides ser como Elliot, tu catchphrase será: "No me gustan las pistolas."

Mickey O'Neill (Snatch: Cerdos y Diamantes)



Campeón callejero de Boxeo sin guantes, te conoces al dedillo todos los tugurios de apuestas clandestinas del Reino Unido. Te has unido a la organización porque te persiguen todos los mafiosos de Londres por amañar los combates con el resto de tu familia. Los echas de menos, pero desaparecer y que te dieran por muerto era la mejor opción para todos.

Además de ser un hacha en la lucha y sabiendo cuándo tirarte en la lona (y cuando no), tienes bastante labia y eres capaz de salir de muchas situaciones mintiendo, engañando y timando.

Si decides ser como Mikey, tu catchphrase será: "Buen golpe, ahora me toca a mí..."

Yor Forger (Spy x Family)



Como Yor puedes ser una persona amable, generosa, entregada y dispuesta a ayudar a los demás. Hasta que alguien se mete con tu familia o intenta amenazarte: entonces se desata el infierno. No peleas porque te guste, peleas por defender lo que más quieres. Y eres muy buena haciéndolo. Quizás incluso tienes dos identidades: una "normal" y tu "alternativa" como defensora de la justicia.

Yor te da una idea de otro motivo por el que pudiste ser reclutado por la agencia: quizás la agencia te adoptó cuando murieron tus padres y te crió para convertirte en una luchadora experta capaz de lidiar con cualquier "problema".

Quien Eres

El Sleuth es el detective. El investigador incansable que no se rinde hasta que tiene todas las pistas.

Pillalo si

...Quieres descubrir la verdad. ...Necesitas enterarte de todo lo que pasa. ...Te gustan las series de detectives.

Puedes ser cómo...

¡Tienes muchos ejemplos donde inspirarte! El Sleuth solo es el investigador, así que piensa en detectives, periodistas, escritores de suspense o abuelitas demasiado inquisitivas: cualquiera de ellos es un Sleuth. Toma el ejemplo que más te guste y adaptalo a tus gustos.

Fox Mulder (Expediente X)



Uno de los investigadores de televisión por antonomasia. Inquisitivo, obsesionado siempre con la verdad y algo paranoide en ocasiones (la mayoría de las veces con razón). Aunque perteneces a una organización, muchas veces pareces completamente ajeno a ella. Eres la oveja negra, título que te has ganado a pulso por enfrentarte a todo el mundo para conocer la verdad.

Tras la desaparición de Scully, y debido a la negativa del del FBI de investigar o dejar investigar el caso, te ves forzado a tomar una excedencia del FBI. Investigando como un agente libre, consigues situar a agentes de PRIS-13 en el mismo hotel donde se vio por última vez a Scully. Pero, después de todo lo que has pasado, y sin saber en quién confiar, decides infiltrarte para averiguar más información. No te cuesta convencerles de tu resentimiento contra el FBI y, con tu experiencia y dotes, es pan comido hacerles ver que eres un activo valioso.

Catchphrase: "La verdad está ahí fuera"

Veronica Mars (Veronica Mars)



Veronica representa a la persona con talento natural para la investigación. Una mente que siempre encuentra patrones, unos ojos capaces de detectarlo todo y una vida llena de giros dramáticos. A veces impulsiva, no puedes dejar que una injusticia pase a tu alrededor sin meter la nariz. Y la verdad es que si no lo hicieras la policía siempre acabaría arrestando a la persona que no es.

Tras una larga temporada asesorando a la policía y otras agencias como el FBI o PRIS-13, te ha picado la curiosidad por ver si puedes aportar algo más: Hasta ahora has estado prácticamente haciendo su trabajo sin cobrar ni un duro, ¿por qué no tener una nomina ya que estás? Además, con un poco de suerte puedes enseñarles un par de cosas. ¿Te imaginas un mundo donde supiesen hacer su trabajo?

Catchphrase: "Se que parece imposible, pero es así."

Quien Eres

Eres el espía. Trabajando para una organización o para tu país.

Pillalo si

...Te gustan los personajes misteriosos y sofisticados. ...Quieres tener licencia para matar. ...Te gustan las películas de espías.

Puedes ser cómo...

¡Es un juego de rol! Puedes hacer que tu personaje tenga la personalidad que quieras. Aprovecha esto a tu favor y copia los rasgos de personalidad de los espías de los comics, pelis o series que más te gusten!. Aquí abajo te dejo algunos ejemplos:

James Bond (007)



Puedes ser como el superespía James Bond: preparado, carismático y quizás un poco arrogante. Si te ves a las películas clásicas, ándate con cuidado que muchas de las cosas de esa época dan mucho "Cringe".

Inteligencia del MI6 ha averiguado que varios de los lugartenientes de la organización terrorista Quantum fueron reclutados en PRIS-13, así que no te ha quedado otra que dejar el retiro paradisíaco donde estabas e infiltrarte en el PRIS-13.

Catchphrase: "Imposible es lo que hago de 9 a 6."

Sydney Anne Bristow (Alias)



O quizás puedes ser como Alias: Efectiva e implicada pero más analítica, reflexiva (y quizás algo paranoíca). Una persona que no evita la acción pero no lo resuelve todo con un tiroteo si hay alternativas mejores. Como decía Asimov "La violencia es el último recurso del incompetente".

Siguiendo la pista del turbulento pasado de tu madre para intentar conocerla mejor de la única forma que puedes ahora que está muerta, encuentras que hubo una época en la que estuvo alejada del KGB. Parece que en esta época estuvo trabajando para PRIS-13. No pudiendo resistirte, decides infiltrarte para ver cómo fue realmente la vida de Irina entonces y por qué no volvió con su marido e hijas cuando tuvo la oportunidad.

Catchphrase: "No deberías confiar en mí."

Agente P (Phineas y Ferb)



¡El hecho de que no seas un ornitorrinco no quiere decir que no puedas copiar la personalidad de uno de los mejores superespías de la historia!. No podrás tener un pico ni un espolón venenoso, pero puedes ser valiente, callado y tranquilo. Alguien que está detrás hasta que los malos llegan y entonces se convierte en una vorágine de movimiento.

Parece que tu talento no ha pasado desapercibido para PRIS-13. Eres el agente más joven de la historia y a veces eso provoca envidias, pero te da igual mientras puedas seguir divirtiéndote entre adultos (aunque sean un poco zotes).

Catchphrase: "Vaya, eso no puede ser bueno."

The Agent / El agente

Quien Eres

Eres el Agent, una persona que trabaja algún tipo de agencia gubernamental: FBI, Policía, Departamento del Sheriff, etc. Algunos de ellos siguen las reglas y defienden la ley y el orden, otros son impulsivos en busca de justicia.

Pillalo si...

- ...Te gusta tener autoridad.
- ...No solo quieres pegar tiros, también quieres proteger a los demás.
- ...Te molan las pelis policiacas.

Puedes ser cómo...

Afortunadamente, hay muchísimos ejemplos de policías o agentes del gobierno a lo largo de las películas o series. Toma cosas de todos los que te gusten y hazte tu propia personalidad. Aquí te damos algunos ejemplos para que te inspires:

Detective Rosa Díaz (Brooklyn 99)

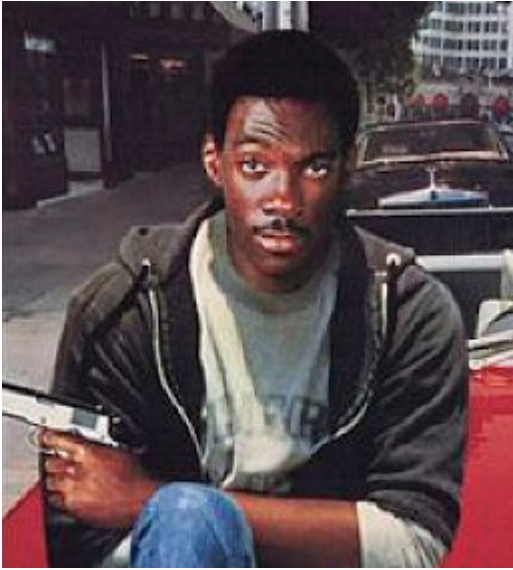


Eres una detective dura, criada en las calles. No aguantas gilipolleces y estás aquí para hacer tu trabajo, no para hacer amigos. Respetas a los ciudadanos pero ahí de cualquier delincuente que se cruce en tu camino. Aún así, entiendes que hay una organización y una jerarquía y la cumples (a tu manera).

La agencia te reclutó a través del departamento de policía en el que trabajabas. Ahora, compaginas tu tiempo como policía con un trabajo extra salvando el mundo.

Si decides ser como Rosa, tu catchphrase será: *Los planes son planes. Soy dura, no un anarquista.*

Detective Axel Folly (Superdetective en Hollywood)



Te criaste en un barrio malo de Detroit y acabaste llegando a Policía. Lo hiciste con la intención de proteger tu comunidad y, en la medida de lo posible lo estás haciendo. El problema de ser poli en Detroit es que no hay dinero y hay que buscar soluciones imaginativas a las cosas. Afortunadamente, tu tienes ese don además de una sonrisa impertérrita y la capacidad de tomartelo todo a cachondeo.

Todavía no tienes muy claro por qué te reclutó la organización ni si encajas del todo aquí, pero está claro que alguien tiene que ayudar a este grupo de estirados a relajarse un poco mientras hacen su trabajo.

Si decides ser como Axel, tu catchphrase será: *No se preocupe no estoy de servicio. Estoy de vacaciones.*

Yuri Briar (Spy x Family)



Yuri no trabaja como agente de policía... Trabaja para el servicio secreto, encontrando y destapando a espías enemigos en su país. Es incansable y tiene una fortaleza mental y física extremas. Se crió como huérfano y su hermana se desvivía porque Yuri sobreviviera, lo que hace que tenga una lealtad a su familia inquebrantable (y también a su país). Claro que todo esto no lo hizo la persona más sociable del mundo: a veces es demasiado agresivo y pierde la paciencia demasiado rápido.

Quien Eres

Eres la persona que piensa, que mantiene la calma y el foco en el medio de todo. Cuando tu actúas, sabes exactamente lo que va a pasar y las posibles consecuencias. Eres bueno en uno o más campos y lo haces valer en la vida diaria.

Pillalo si...

- ...Quieres ser la persona más lista de la habitación en TODAS las habitaciones.
- ...Prefieres pensar primero y actuar después.
- ...Te gustaría ser la persona que pone la mariposa en japon para provocar un huracán en la costa oeste.

Puedes ser cómo

Hay muchos ejemplos de cerebros en las pelis y series de acción: Desde el experto hiperespecializado en un campo hasta la persona de acción que prefiere pensar y planificar antes que usar la fuerza. Haz como ellos, piensa un poco y encuentra el que más te guste. Aquí te dejamos algunos ejemplos para darte ideas tan geniales como las tuyas:

La Dra. Temperance "Bones" Brennan



Eres muy buena en tu trabajo y estás especializada en múltiples campos científicos y académicos (la Dra. Brennan es experta en Arqueología y Medicina, pero tu puedes serlo en otra cosa). A veces te clasifican de brusca, pero la verdad es que lo que pasa es que no te gusta demasiado la gente. Otros te califican directamente de arrogante, pero... ¿Que sabrán ellos? Cuando tengan 3 doctorados y dos becas Mc Arthur que te hablen.

Si quieres ideas de cómo acabaste en la organización, te damos una: la organización se acercó a reclutarte por tu trabajo. Y bien que hicieron, por que el que llevaba todo antes que tú era un incompetente. ¡Apenas tenía un doctorado!

Si quieres parecerte a la Doctora Brennan, tu catchphrase será: "He abierto cerebros de Homo Erectus más avanzados que el suyo".

El Coronel John "Hannibal" Smith



Todo el mundo tiene una especialidad, la tuya es planificar. La mayoría de las personas no saben planificar: Hacen planes demasiado rígidos, que se rompen al contacto con el enemigo. Tu no. Tu sabes que un plan tiene que fluir como un río, tener espacio para moverse y respirar. Tiene que tener incertidumbres o no saldrá bien.

Aquí tienes un ejemplo de cómo pudiste acabar en la organización: La organización te reclutó después de que te licenciaran con deshonor de tu puesto en el ejército tras muchos años de servicio. Desde aquella, usas tu cerebro y tu socarrona sonrisa por el bien del mundo.

Si eliges parecerte al Coronel Smith, tu catchphrase será: "Me encanta que los planes salgan bien".

Quien Eres

Eres el Commando, un soldado curtido en mil batallas. La persona dura, experta en armas y que ha visto todo.

Pillalo si

...Quieres un personaje que sea directo. ...Te gustan las armas grandes. ...Te gustan las pelis de Acción con muchos tiros.

Puedes ser cómo...

En las pelis de acción, hay mil ejemplos de luchadores duros que disparaban balas como el que tira caramelos en la cabalgata de reyes. Solo piensa un poco, escoge algunos de tus favoritos y piensa en qué te gustaba de ellos. Toma lo que más me guste y construye tu personalidad en consecuencia. Aquí te dejamos algunos ejemplos para que te sea más sencillo.

Jonh Matrix (Commando)



El epítome de tipo duro de los ochenta. Solo podrías ser más ochentero si llevaras calentadores, un walkman y una tonelada de laca. Duro, silencioso, siempre con la frase lapidaria en la boca. Protector con su familia, leal a su país o su organización y dado a la violencia calculada. ¿Para qué vas a conseguir las cosas hablando si se pueden arreglar de dos hostias?.

Tras darte cuenta de que la organización a la que dedicaste tu vida estaba dirigida por corruptos y chupatintas, te fuiste sin mirar atrás. Desengañado, pasaste un tiempo vagando por Madripur e Indonesia.

Lo malo de ser un soldado honrado es que no haces mucho dinero, así que tuviste que volver a activo. PRIS-13 es una de los grupos con las que colaboraste en el pasado y te parecían decentes, quizá un poco más secretista de lo que te gustaría, pero al menos parece que mantienen el hocico limpio.

Alice Abernathy (Resident Evil)



Superviviente nata, nada puede contigo: ni corporaciones malignas, ni virus asesinos, ni paramilitares armados. Usas la violencia cuando hay motivos serios para ello (casualmente pareces atraer a los motivos serios, pero eso es una cuestión para otro día). Eso no quiere decir que no puedas estar en familia, pero tiendes a distanciarte de la gente. Los amigos de hoy pueden llegar a ser los objetivos del mañana, así que ¿Por qué molestarse?

PRIS-13 lleva un tiempo en tu radar así que, cuando intentaron reclutarte, no te resististe demasiado. Nadie está tan limpio como ellos afirman que están. No has encontrado nada sospecho (de momento), pero algo no te cuadra. Así que vas a mantener los ojos abiertos y, si se da la ocasión, mirar debajo de la alfombra.

Catchphrase: "Matarte no arreglará las cosas, pero es un comienzo."

Quien Eres

Un antiguo criminal ¿reconvertido? al lado de los buenos. O eso parece. Por ahora...

Pillalo si

...Te gusta tener un pasado algo oscuro. ...Quieres romper la ley. ...Te gustan las películas de atracos/golpes.

Puedes ser cómo...

Lupin (Lupin)



En cualquier serie o película, Lupin es el prototipo de caballero: Educado, galante, cortés. Desprecia la violencia y ve cualquier golpe como un reto. El golpe ha de tener motivos personales o ser retador, pero nunca merece la pena si alguien va a salir dañado. Puede ser un ladrón, pero desde luego no es un asesino. Eso no quiere decir que no puedas defenderte, pero no vas a matar por ningún motivo. (Salvo que sea por venganza).

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "Prometí que esta vez iba a portarme bien..."

Parker (Las reglas del Juego)



Como Parker puedes ser una experta ladrona, capaz de llevar a cabo cualquier golpe... Y, al mismo tiempo, completamente disfuncional para la vida "normal". Toda tu vida se ha centrado en grandes robos y has dejado fuera todo lo demás, lo que te da una personalidad "única". Impulsiva, desconfiada y bastante obsesiva.

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "¿Por qué todos mirais para mí? Vale, toma."

Carmen Sandiego (Carmen Sandiego)



O quizás, como Carmen fuiste criada por una organización para cometer todo tipo de crímenes. Ahora, roba solo para ayudar a los demás. Tienes muchas habilidades, pero solo las usas si la causa es justa. Y siempre con un plan detrás.

Después de que el último golpe contra V.I.L.E. - tu antigua organización - saliese mal, te encontraste en una situación incómoda. Tocaba retirarse una temporada para recuperar el aliento y planear los siguientes golpes.

Pero tu naturaleza no te permite relajarte en un balneario, así que has decidido aprovechar que tenías una oferta de PRIS-13 sobre la mesa para unirte ellos y, ya que estás, conseguir acceso a sus bases de datos. Sabes que tienen un acceso excepcional a bases de datos fuertemente protegidas y te sentirías mal si no aprovecharas la ocasión para echarle el guante.

Catchphrase: "Entrar y salir. Es pan comido."

Quien Eres

Eres el Face, especialista en salir de cualquier problema hablando. Aunque en principio el rol te puede echar atrás si eres novato, no te preocupes. Habla con tus GMs y ellos te ayudarán a enfocarlo: No es tan difícil, solo tienes que recordar a todos esos grandes timadores de las pelis y decirle lo que quieres hacer a los GMs.

Pillalo si...

- ...Te gusta dejar a los villanos con un palmo de narices mientras te vas de rositas.
- ...Prefieres que otros hagan el trabajo por tí.
- ...Te molan las pelis de timadores.

Puedes ser cómo...

Wanda (Un pez llamado Wanda)



"Camaleónica" ni siquiera empieza a describirte: Puedes meterte en la piel de cualquier personaje, seducir a cualquiera y ser quien quieras. Cuando todo acaba tu estás lejos, tienes el dinero y los memos se encuentran con un palmo de narices preguntándose qué ha podido pasar.

No tienes aprecio por los sentimientos de los demás, lo cual te ha granjeado bastantes enemigos, pero te gusta pagar tus deudas y devolver los favores. La organización no te reclutó: Te infiltraste en ella y cuando viste que te interesaba, "presentaste" tu curriculum.

Si decides ser como Wanda, tu catchphrase será: "Disculpe, su cara me resulta familiar..."

Teniente Tempelton "Fénix" Peck (Equipo A)



Lo primero que te define es que eres un jugador de equipo: Engañar y mentir es solo algo que haces para que la misión siga. Tu especialidad es conseguir cosas: si para eso tienes que ser vendedor de seguros hoy y repartidor de fedex mañana, que así sea. Has estado en el ejército y se nota, te gusta la organización y que haya una jerarquía. La organización te reclutó cuando te licenciaron del ejército por desobedecer a tus superiores.

Si decides ser como Tempelton, tu catchphrase será: "Tenemos un plan, ¿Verdad?"

Quien Eres

Eres el fighter, especialista en cuerpo a cuerpo. Aunque haces más cosas, las peleas son lo tuyo.

Pillalo si...

- ...Quieres meterte en la gresca el primero.
- ...Prefieres los puños y la velocidad a las armas de fuego.
- ...Te molan las pelis de Artes Marciales.

Puedes ser cómo...

Hay muchos ejemplos de luchadores en las series y películas. Tan solo tienes que pillar los rasgos que te gustan de cada uno y hacerlos tuyos. Aquí te damos algunos ejemplos de luchadores de ficción "famosos" para te den ideas:

Elliot Spencer (Las reglas del Juego)



Un tipo duro con un corazón de oro. Has visto todos los conflictos del mundo, has estado en casi todos ellos y los odias con toda tu alma. Te has unido a la organización sólo por que por una vez te da la oportunidad de proteger a los más débiles. Aunque tu especialidad son los puños, prefieres no pelear y resolver las peleas con tu carisma. Tú no empiezas las peleas, pero siempre las terminas.

Si decides ser como Elliot, tu catchphrase será: "No me gustan las pistolas."

Mickey O'Neill (Snatch: Cerdos y Diamantes)



Campeón callejero de Boxeo sin guantes, te conoces al dedillo todos los tugurios de apuestas clandestinas del Reino Unido. Te has unido a la organización porque te persiguen todos los mafiosos de Londres por amañar los combates con el resto de tu familia. Los echas de menos, pero desaparecer y que te dieran por muerto era la mejor opción para todos.

Además de ser un hacha en la lucha y sabiendo cuándo tirarte en la lona (y cuando no), tienes bastante labia y eres capaz de salir de muchas situaciones mintiendo, engañando y timando.

Si decides ser como Mikey, tu catchphrase será: "Buen golpe, ahora me toca a mí..."

Yor Forger (Spy x Family)



Como Yor puedes ser una persona amable, generosa, entregada y dispuesta a ayudar a los demás. Hasta que alguien se mete con tu familia o intenta amenazarte: entonces se desata el infierno. No peleas porque te guste, peleas por defender lo que más quieres. Y eres muy buena haciéndolo. Quizás incluso tienes dos identidades: una "normal" y tu "alternativa" como defensora de la justicia.

Yor te da una idea de otro motivo por el que pudiste ser reclutado por la agencia: quizás la agencia te adoptó cuando murieron tus padres y te crió para convertirte en una luchadora experta capaz de lidiar con cualquier "problema".

Quien Eres

El Sleuth es el detective. El investigador incansable que no se rinde hasta que tiene todas las pistas.

Pillalo si

...Quieres descubrir la verdad. ...Necesitas enterarte de todo lo que pasa. ...Te gustan las series de detectives.

Puedes ser cómo...

¡Tienes muchos ejemplos donde inspirarte! El Sleuth solo es el investigador, así que piensa en detectives, periodistas, escritores de suspense o abuelitas demasiado inquisitivas: cualquiera de ellos es un Sleuth. Toma el ejemplo que más te guste y adaptalo a tus gustos.

Fox Mulder (Expediente X)



Uno de los investigadores de televisión por antonomasia. Inquisitivo, obsesionado siempre con la verdad y algo paranoide en ocasiones (la mayoría de las veces con razón). Aunque perteneces a una organización, muchas veces pareces completamente ajeno a ella. Eres la oveja negra, título que te has ganado a pulso por enfrentarte a todo el mundo para conocer la verdad.

Tras la desaparición de Scully, y debido a la negativa del del FBI de investigar o dejar investigar el caso, te ves forzado a tomar una excedencia del FBI. Investigando como un agente libre, consigues situar a agentes de PRIS-13 en el mismo hotel donde se vio por última vez a Scully. Pero, después de todo lo que has pasado, y sin saber en quién confiar, decides infiltrarte para averiguar más información. No te cuesta convencerles de tu resentimiento contra el FBI y, con tu experiencia y dotes, es pan comido hacerles ver que eres un activo valioso.

Catchphrase: "La verdad está ahí fuera"

Veronica Mars (Veronica Mars)



Veronica representa a la persona con talento natural para la investigación. Una mente que siempre encuentra patrones, unos ojos capaces de detectarlo todo y una vida llena de giros dramáticos. A veces impulsiva, no puedes dejar que una injusticia pase a tu alrededor sin meter la nariz. Y la verdad es que si no lo hicieras la policía siempre acabaría arrestando a la persona que no es.

Tras una larga temporada asesorando a la policía y otras agencias como el FBI o PRIS-13, te ha picado la curiosidad por ver si puedes aportar algo más: Hasta ahora has estado prácticamente haciendo su trabajo sin cobrar ni un duro, ¿por qué no tener una nomina ya que estás? Además, con un poco de suerte puedes enseñarles un par de cosas. ¿Te imaginas un mundo donde supiesen hacer su trabajo?

Catchphrase: "Se que parece imposible, pero es así."

Quien Eres

Eres el espía. Trabajando para una organización o para tu país.

Pillalo si

...Te gustan los personajes misteriosos y sofisticados. ...Quieres tener licencia para matar. ...Te gustan las películas de espías.

Puedes ser cómo...

¡Es un juego de rol! Puedes hacer que tu personaje tenga la personalidad que quieras. Aprovecha esto a tu favor y copia los rasgos de personalidad de los espías de los comics, pelis o series que más te gusten!. Aquí abajo te dejo algunos ejemplos:

James Bond (007)



Puedes ser como el superespía James Bond: preparado, carismático y quizás un poco arrogante. Si te ves a las películas clásicas, ándate con cuidado que muchas de las cosas de esa época dan mucho "Cringe".

Inteligencia del MI6 ha averiguado que varios de los lugartenientes de la organización terrorista Quantum fueron reclutados en PRIS-13, así que no te ha quedado otra que dejar el retiro paradisíaco donde estabas e infiltrarte en el PRIS-13.

Catchphrase: "Imposible es lo que hago de 9 a 6."

Sydney Anne Bristow (Alias)



O quizás puedes ser como Alias: Efectiva e implicada pero más analítica, reflexiva (y quizás algo paranoíca). Una persona que no evita la acción pero no lo resuelve todo con un tiroteo si hay alternativas mejores. Como decía Asimov "La violencia es el último recurso del incompetente".

Siguiendo la pista del turbulento pasado de tu madre para intentar conocerla mejor de la única forma que puedes ahora que está muerta, encuentras que hubo una época en la que estuvo alejada del KGB. Parece que en esta época estuvo trabajando para PRIS-13. No pudiendo resistirte, decides infiltrarte para ver cómo fue realmente la vida de Irina entonces y por qué no volvió con su marido e hijas cuando tuvo la oportunidad.

Catchphrase: "No deberías confiar en mí."

Agente P (Phineas y Ferb)



¡El hecho de que no seas un ornitorrinco no quiere decir que no puedas copiar la personalidad de uno de los mejores superespías de la historia!. No podrás tener un pico ni un espolón venenoso, pero puedes ser valiente, callado y tranquilo. Alguien que está detrás hasta que los malos llegan y entonces se convierte en una vorágine de movimiento.

Parece que tu talento no ha pasado desapercibido para PRIS-13. Eres el agente más joven de la historia y a veces eso provoca envidias, pero te da igual mientras puedas seguir divirtiéndote entre adultos (aunque sean un poco zotes).

Catchphrase: "Vaya, eso no puede ser bueno."