

Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Enana

Fantasy West adventures

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre enana: resistencia mágica - La magia es mucho menos efectiva en tí. Los conjuros ofensivos duran la mitad de tiempo o son más fáciles de evitar (+1 a desafiar el peligro). Los conjuros amistosos tienen menor efecto en tí: -1 en la tirada de Conjurar o tienen menor duración.

Sangre enana: conocimiento enano (Mecánica e ingeniería). Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) que entre dentro de tu conocimiento, puedes hacer al DJ una pregunta al respecto y te responderá con sinceridad. El DJ puede preguntarte luego donde y como adquiriste ese conocimiento.

Sangre enana: habitantes de las profundidades - Los antiguos enanos tenían imperios bajo las montañas y se sentían como en casa en las profundidades. Tu has heredado las facultades de tus ancestros. Eres capaz de ver en la oscuridad, y puedes orientarte bajo tierra con la misma facilidad que el resto de razas se orientan en la superficie.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Cuando realizas una tirada relacionada con la tecnología puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
Resistencia enana: 2 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.
Resistencia mecánica: Cuando puedes utilizar tu armadura para protegerte puedes gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir una etiqueta.

Arquetipo: Acorazado

PX

Raza -
Arquetipo -
Fallos -

Descripción:



Movimientos arquetipo



Armadura potenciada.

Protección 1.

Incrementa tu fuerza, lo que te permite realizar proezas físicas. Cuando usas tu armadura potenciada para destruir un objeto inanimado o apartarlo de tu camino tira +Fortaleza:

Con un *¡Éxito!* elige 3 opciones.

Con un *Éxito parcial* elige 2 de las siguientes opciones: No te lleva mucho tiempo // No haces mucho ruido // No se rompe nada de valor // Puedes volver a repararlo sin mucho esfuerzo.

Armamento pesado.

- Arma de melé (melé, Daño terrible (coste 2))

Sistemas de apoyo :

- Sierra automática: ignora armadura o Daño terrible (coste 1)
- Enorme: Tu arma tiene un tamaño descomunal y debes usarla a dos manos. Añade *escabrosa* y *contundente* a tu Arma de melé.
- Sensores: tu armadura dispone de sensores adicionales.

Etiquetas

Leve

Moderada

Críticas

Equipo:

Asuntos pendientes

❖ **Tu raza:** Enana

❖ **Tu arquetipo:** Acorazado

❖ **Nombres:**

- *Enanos:* Los nombres de los enanos suenan rudos y entrecortados a las demás razas.
- (m) Asabel, Bhatran, Birgit, Brodika, Dertain, Dunhilda, Freyar, Gurtrud, Gwenelyn, Helgar, Herga, Hilda, Katalyn, Rake, Sigrid, Skurd, Urd, Tudanka.
- (h) Alaric, Algrim, Balik, Beregond, Bronn, Drumin, Durak, Finn, Gorek, Godrik, Grumrok, Haakon, Hugan, Kurgaz, Lothor, Morngrim, Orek, Ragnar, Stromnig, Thorik, Ulrik, Yorri.
- *Acorazados:* Los Acorazados no suelen molestarse en adornar su nombre, son gente práctica, y bastante dice de ellos su aspecto como para tener que dar más explicaciones.

❖ **Descriptor:**

- *Enanos:* Voz grave, largas trenzas, barba prominente, mirada codiciosa, actitud desconfiada, piel curtida, manos fuertes, numerosas cicatrices.
- *Acorazados:* Vozarrón, manchas de grasa por todos lados, constantemente fumando, huesos anchos, musculatura prominente, piel tostada, pelo rapado, pelo alborotado, gafas de mecánico, chapas de metal.

❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- *Enanos:* Carácter 2-, Fortaleza 2+
- *Acorazados:* Fortaleza 2+

❖ **Suerte inicial:** 2

❖ **Equipo:**

- *Enano:*
ropa de viaje, resistente o de aspecto antiguo.
un arma familiar (hacha o martillo), o una herramienta de gran calidad.
una piedra rúnica (curar heridas leves).
- *Acorazado:*
Mono de piloto y gafas de mecánico.
Una caja de herramientas.
Poco dinero.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (Enano) *Vengar el agravio:* una ofensa a tu familia debe ser vengada.

- (Enano) *Buscadores de oro:* posees una copia del mapa de una mina no reclamada, pero no es la única copia. Y el otro grupo os lleva ventaja.

- (Acorazado) *Un enano siempre paga sus deudas:* una armadura de Acorazado no es algo precisamente barato. Algunas personas las heredan, hay quien se la construye por si mismo... y otros recurren a terceros para poder conseguir una. Tienes una gran deuda con la persona que te ayudó a conseguir tu armadura. Un favor, una deuda económica... Define quién y cómo te ayudó a conseguir tu armadura. Te persigue para cobrarse lo que le debes?, o es tu sentido del honor lo que te está obligando a hacer determinadas cosas?

- (Acorazado) *Protector:* portas una carga que no debe sufrir daño. Puede ser un objeto o una persona. Describe que es lo que proteges y quien lo persigue.



Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Enana

Fantasy West adventures

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre mestiza (humana): superviviente nato – Cuando intentas huir de una situación complicada tira +Rapidez.

- Con un ¡Éxito! logras escaparte.
- ¡Éxito parcial! te vas pero dejas algo atrás o te metes en problemas.
- ¡Crítico!! Puedes llevarte algo contigo o conseguir una ventaja.

Sangre enana: conocimiento enano (Construcción y minería). Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) que entre dentro de tu conocimiento, puedes hacer al DJ una pregunta al respecto y te responderá con sinceridad. El DJ puede preguntarte luego donde y como adquiriste ese conocimiento.

Sangre enana: Enano de los Ríos – viajeros y exploradores. Siempre puedes localizar el norte o saber regresar por donde has venido. Obtienes +1 en las tiradas de Calar persona/situación/lugar.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Cuando realizas una tirada relacionada con la tecnología puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

Resistencia enana: 2 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.

Mejorar tirada: Cuando actúas de forma sigilosa o tratas de escapar puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

Arquetipo: Explorador

PX

Raza -

Arquetipo -

Fallos -

Descripción:



Movimientos arquetipo



Cazador experto.

Obtienes el movimiento Experto en Trampas en territorios salvajes.

Cuando sigues un rastro en territorio salvaje tira + Percepción:

- Con un Éxito parcial sigues el rastro hasta que haya un cambio significativo en su dirección o su manera de viajar.
- Con un ¡Éxito! puedes además elegir 1 de las siguientes opciones:
 - Obtienes un dato importante sobre tu presa.
 - Determinas el motivo que provocó la desaparición del rastro.

Sabiduría del viajero.

Mientras estés en una zona salvaje y no surjan situaciones excepcionales no tendrás problemas para alimentarte ni para orientarte.

Eres inofensivo para las criaturas nativas de la zona y los habitantes locales. Aunque no conozcas su idioma puedes entender a cualquier criatura natural de la zona y a los habitantes locales lo suficiente para saber que pretenden, necesitan o buscan.

También conoces las plantas y hierbas más peligrosas de la zona. Obtienes el movimiento Envenenador.

Etiquetas

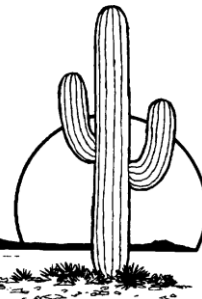
Leve

Moderada

Críticas

Equipo:

Asuntos pendientes



❖ **Tu raza:** Enana

❖ **Tu arquetipo:** Explorador

❖ **Nombres:**

- *Enanos:* Los nombres de los enanos suenan rudos y entrecortados a las demás razas.

(m) Asabel, Bhatran, Birgit, Brodika, Dertain, Dunhilda, Freyar, Gurtrud, Gwenelyn, Helgar, Herga, Hilda, Katalyn, Rake, Sigrid, Skurd, Urd, Tudanka.

(h) Alaric, Algrim, Balik, Beregond, Bronn, Drumin, Durak, Finn, Gorek, Godrik, Grumrok, Haakon, Hugan, Kurgaz, Lothor, Morngrim, Orek, Ragnar, Stromnig, Thorik, Ulrik, Yorri.

- *Exploradores:* Los Exploradores suelen usar pseudónimos o añadir adjetivos a sus propios nombres.

(m) Salvaje, Montañera, Caracaballo, Carabina.

(h) Apache, Solitario, Jorobado, Pote.

Ej: Salvaje, "Salvaje" Kim o Kim "la Salvaje".

❖ **Descriptor:**

- *Enanos:* Voz grave, largas trenzas, barba prominente, mirada codiciosa, actitud desconfiada, piel curtida, manos fuertes, numerosas cicatrices.
- *Exploradores:* Aspecto desaliñado, ropa gastada, andar felino, pelo alborotado, mirada penetrante.

❖ **Envenenador**

Elige un veneno de la siguiente lista, el cual ya no es peligroso para ti, y del que tienes tres dosis. Cada vez que tengas tiempo para reunir materiales y un lugar seguro en el que prepararlo puedes hacer gratuitamente tres dosis del veneno que elijas.

☐ Aceite de Sueñoterno (aplicado): El objetivo cae en un sueño ligero.

☐ Ungüento de Yervasangre (contacto): Cualquier personaje golpeado por el objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir una etiqueta.

☐ Infusión de Raizdorada (aplicado): El objetivo trata a la siguiente criatura que vea como si fuera un aliado de confianza hasta que se demuestre lo contrario.

☐ Rocio de Hojaserpiente (contacto): Cualquier personaje que ataque al objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para infligir daño terrible (una etiqueta adicional)

❖ **Experto en trampas**

Cuando te paras un momento a examinar un área peligrosa, tira +Percepción.

Con un *¡Éxito!*, recibes 3 puntos.

Con un *Éxito parcial*, recibes 1 punto.

Gasta esos puntos a medida que caminas por la zona para realizar las siguientes preguntas:

¿Hay una trampa aquí? Si es así, ¿cómo se activa?

¿Qué hace la trampa cuando se activa?

¿Qué más hay oculto por aquí?

❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- *Enanos:* Carácter 2-, Fortaleza 2+
- *Exploradores:* Percepción 2+

❖ **Suerte inicial:** 3

❖ **Equipo:**

- *Enano:*

ropa de viaje, resistente o de aspecto antiguo.

un arma familiar (hacha o martillo), o una herramienta de gran calidad.

una piedra rúnica (curar heridas leves).

- *Explorador:*

Escoge tus armas a distancia (una opción):

☐ 2 Pacificadores y 4 recargas.

☐ 1 Winchester y 1 recarga.

Guardapolvo, gorro vaquero, caballo y un par de alforjas.

Escoge tus armas a melé (una opción)

☐ Un par de cuchillos de supervivencia.

☐ Un hacha de leñador a dos manos.

Escoge tu equipo (una opción):

☐ 4 raciones de viaje.

☐ Arco de caza, 3 municiones, yesca y pedernal, y útiles de desuello.

☐ Trampas de lazo, caña de pescar, cebos y utensilios de cocina.

Poco dinero.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (Enano) *Vengar el agravio:* una ofensa a tu familia debe ser vengada.

- (Enano) *Buscadores de oro:* poseéis una copia del mapa de una mina no reclamada, pero no es la única copia. Y el otro grupo os lleva ventaja.

- (Explorador) *Se busca:* hay un motivo por el cual evitas las zonas habitadas: tu cabeza (y la de tu compañero) tiene precio. Si pasáis demasiado tiempo en una ciudad es solo cuestión de tiempo que alguien se entere o que llegue algún agente de la ley. Explica por que os buscan y que podéis hacer para arreglarlo.

- (Explorador) *Enemistad local:* aunque normalmente te llevas bien con los habitantes indígenas hay un pueblo al que habéis ofendido. Describid el pueblo al que habéis ofendido y como lo hicisteis. Os va a costar ganáros su confianza de nuevo, más aún cuando no os suelen dar siquiera oportunidad de hablar.

Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Élfica

Fantasy West adventures

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre élfica: imán para la magia - La magia es mucho más efectiva en tí. Los conjuros ofensivos duran más tiempo o son más difíciles de evitar (-1 a desafiar el peligro). Los conjuros amistosos tienen mayor efecto en tí: +1 en la tirada de Conjurar o duplican su duración.

Sangre élfica: lengua arcana - Eres capaz de comunicarte con cualquier criatura de origen mágico o elemental.

Sangre élfica: Elfo de Sangre - los parías entre los elfos. Puedes gastar 2 puntos de Suerte para hacer daño terrible cuando atacas en melé. Tu cuerpo genera diariamente una dosis de veneno y puedes almacenar en un momento hasta 3 de esas dosis; obtienes el movimiento especial Envenenador. Tienes mala fama, nadie confía en un Elfo de Sangre.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Cuando realizas una tirada relacionada con la magia puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

Resistencia élfica: 3 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.

Mejorar tirada: Cuando realizas acciones violentas en tu forma draconiana puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar 1 dado.

Arquetipo: Maldito

PX

Raza -

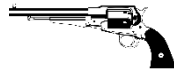
Arquetipo -

Fallos -

Descripción:



Movimientos arquetipo



La maldición.

Tira +Fortaleza para adoptar tu forma draconiana:

- ¡Éxito! Puedes usar tus poderes el resto de la escena.
- Éxito parcial: escoge 1.
 - -1 hasta el final de la escena
 - Atraes atención o te metes en problemas
 - Transformación dolorosa. Adquieres una etiqueta.

Arcanista.

Cuando canalizas un conjuro tira +Inteligencia:

- ¡Éxito! lanzas el conjuro y no lo olvidas.
- Éxito parcial: escoge 1.
 - -1 a lanzar conjuros hasta que descanses
 - Atraes atención o te metes en problemas
 - Olvidas el conjuro después de lanzarlo.
- Con un ¡Crítico!! además de lanzarlo y no olvidarlo puedes duplicar sus efectos o afectar al doble de objetivos.

Etiquetas

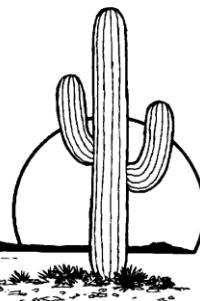
Leve

Moderada

Críticas

Equipo:

Asuntos pendientes



❖ **Tu raza:** Élfica

❖ **Tu arquetipo:** Maldito

❖ **Nombres:**

- *Élficos:* Los elfos suelen tener nombres musicales.
(m) Adarill, Aluriel, Aonlawyn, Atheril, Belarieth, Brill, Deveniel, Davarena, Finaya, Fiwen, Liawyn, Melilva, Mihriel, Naia, Nolalle, Nyhris, Senril, Serall, Valohari, Vouiael.
(h) Garnarel, Nellasan, Gemren, Ellen, Themar, Feynmael, Varalon, Thelris, Zattris, Samel, Sorvel, Camras, Getlhen, Yedor, Nelhel, Aldor, Atlhen, Fenras, Cyros, Sedor, Marmin.
- *Maldito:* Estar maldito no suele ser algo de lo que se quiera presumir en público... No obstante, muchas veces terminas ganándote un apelativo quieras o no.
(m) Oscura, siniestra, deforme, loca.
(h) Tenebroso, reptiliano, asqueroso, tarado.
Ej: La Siniestra, "Siniestra" Brill o Brill "la Siniestra".

❖ **Descriptor:**

- *Élficos:* Figura esbelta, porte noble, aire de superioridad, voz melodiosa, larga melena, pelo sedoso, ojos brillantes, belleza arcana, piel perfecta.
- *Malditos:* Aire taciturno, mirada triste, ojos brillantes, voz de ultratumba, venas marcadas, cicatrices, piel cetrina, aspecto enfermizo, palidez exagerada, piel demasiado bronceada, escamas.

❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- *Elfos:* Inteligencia 2+, Percepción 2-
- *Malditos:* Fortaleza 2+

❖ **Suerte inicial:** 3

❖ **Equipo:**

- *Elfo:*
Juego de caligrafía y pergaminos.
Escoge tu arma:
☐ Daga ritual.
☐ Bastón improvisado.
☐ Espada labrada.

Raciones de viaje. Hierbas élficas y una poción curativa.

Algo de dinero.

• *Maldito:*

1 arma de cuerpo a cuerpo.

Guardapolvo desgastado y gorro vaquero.

Caballo, un par de alforjas y raciones de viaje.

Poco dinero.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (*Elfo*) *La reliquia familiar:* alguien ha robado una reliquia que tu familia trajo de la Tierra Media.

- (*Elfo*) *El augurio:* un gran vidente ha predicho un terrible mal si no encontráis a una persona / objeto / acudís a un lugar / realizais un ritual antes de una fecha / evento / en un sitio concreto.

- (*Maldito*) *Enemistad draconiana:* existe un dragón, uno que ha terminado su conversión no como tu que estás a medio camino, que está empeñado en que aceptes tu herencia. Aunque no quiere dañarte realmente busca que te desprendas de tus ataduras mundanas y abrases tu naturaleza real. Describe el dragón y por qué está interesado en ti, si es que lo sabes. Define también como se vió implicado en todo esto tu compañero de grupo.

- (*Maldito*) *Cazadores de dragones:* tu naturaleza te ha granjeado varios enemigos. Puede que simplemente te vean como una amenaza que debe ser eliminada, o puede que quieran despiarte para usar tu cuerpo como ingredientes mágicos. Define el motivo y los perseguidores. ¿Por qué te está ayudando tu compañero de equipo a huir de los cazadores?

❖ **La maldición:**

Por tu sangre corre una maldición de origen desconocido que te está convirtiendo poco a poco en un dragón. Por ahora los cambios físicos apenas se notan, pero comienza a costarte mantener el control emocional ya que cada vez te sientes más alejado del resto de la gente.

Cuando adoptas tu forma draconiana adquieres las siguientes habilidades:

- *Piel de hierro:* ignoras la primera etiqueta que recibas después de transformarte.
- *Garras:* ignoras cualquier armadura no mágica y puedes gastar 1 punto de Suerte para infligir Daño Terrible.
- *Alas:* adquieres la capacidad de planear.



Tu sangre de dragón te permite utilizar fácilmente la magia arcana. Comienzas conociendo 1 conjuro arcano de primer nivel, además de todos los trucos. Cada vez que subas de nivel, añade en tu libro un nuevo conjuro de un nivel igual o inferior a la cantidad de movimientos "*Sangre élfica*" de tu personaje.

Trucos

Todos los trucos se preparan cada vez que preparas conjuros, sin necesidad de elegirlos ni contarlos para el total de conjuros.

Sirviente invisible (Truco - Mantenido)

Convocas un constructo sencillo e invisible que no puede hacer nada salvo acarrear objetos. Tiene Carga 3 y puede llevar cualquier cosa que le entregues. No puede coger objetos por su cuenta, solo tomarlos de tu mano. Los objetos transportados por un sirviente invisible parecen flotar en el aire unos cuantos pasos tras de ti. Un sirviente invisible que recibe daño o abandona tu presencia es desconvocado inmediatamente, dejando caer todos los objetos que transportase. Por lo demás, el sirviente invisible te sirve hasta que decides finalizar este conjuro.

Luz (Truco)

Un objeto que toques brilla con una luz arcana más o menos igual de resplandeciente que una antorcha. No produce calor ni sonido y no requiere combustible, pero por lo demás funciona como una antorcha normal. Tienes control completo sobre el color de la llama. El conjuro dura tanto tiempo como el objeto esté en tu presencia.

Prestidigitación (Truco)

Puedes realizar truquitos menores de magia real. Si tocas un objeto como parte del lanzamiento del conjuro puedes hacerle cambios cosméticos: limpiarlo, ensuciarlo, calentarlo, darle sabor o cambiar su color. Si lanzas este conjuro sin tocar ningún objeto puedes crear ilusiones menores de un tamaño no superior a ti. La naturaleza ilusoria de los efectos creados con prestidigitación resultan evidentes y no engañarán a nadie, pero pueden distraerles.

Chispazo (Truco)

Lanzas pequeñas esferas mágicas a un objetivo a corto alcance. Estas esferas aplican una etiqueta Leve a tu objetivo.

Conjuros arcanos, nivel 1

Conoces 1 conjuro de nivel 1. Marca tus conjuros conocidos ○

Cuando prepares conjuros selecciona 2 de tus conjuros conocidos. Marca los conjuros preparados □

☐ *Contactar con espíritus* (Nivel 1, Invocación) ○

Nombra al espíritu con el que quieres contactar (o déjaselo al DJ). Atraerás a esa criatura de entre los planos, lo bastante como para hablar con ella. Está obligada a responder lo mejor que pueda a una pregunta que le hagas.

☐ *Detectar magia* (Nivel 1, Adivinación) ○

Uno de tus sentidos se sintoniza brevemente con la magia. El DJ te dirá qué es mágico en las inmediaciones.

☐ *Telepatía* (Nivel 1, Adivinación - Mantenido) ○

Creas un vínculo telepático con una única persona a la que toques, permitiéndote conversar con ella a través del pensamiento. Solo puedes mantener un vínculo telepático al mismo tiempo.

☐ *Encantar persona* (Nivel 1, Encantamiento - Mantenido) ○

La persona (no animal ni monstruo) a la que toques mientras lanzas el conjuro te creará un amigo hasta que le hagas daño o se demuestre lo contrario.

☐ *Invisibilidad* (Nivel 1, Ilusión - Mantenido) ○

Toca a un compañero y nadie podrá verle. ¡Es invisible! El conjuro persiste hasta que el objetivo ataca o cancela el efecto. No puedes lanzar otros conjuros mientras mantengas este.

☐ *Proyectil mágico* (Nivel 1, Evocación) ○

De tus dedos surgen proyectiles de pura magia. Aplica una etiqueta a un objetivo.

☐ *Reparar* (Nivel 1) ○

Tu toque puede reparar pequeñas fracturas en objetos. Restaura una etiqueta de daño al objeto tocado.

☐ *Alarma* (Nivel 1) ○

Camina trazando un círculo mientras lanzas este conjuro. Desde ahora, y hasta que vuelvas a preparar conjuros, tu magia te alertará si una criatura cruza el círculo que has trazado. Incluso aunque estés dormido, el conjuro te sacará de tu sueño.

Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Élfica

Fantasy West adventures

RAPIDEZ FORTALEZA CARÁCTER INTELIGENCIA PERCEPCIÓN

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre élfica: conocimiento élfico (Grandes historias de la Tierra Media). Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) que entre dentro de tu conocimiento, puedes hacer al DJ una pregunta al respecto. El DJ puede preguntarte luego donde y como adquiriste ese conocimiento.

Sangre mestiza (Duende): abierto y encantador - Cuando hablas sinceramente puedes hacer una pregunta de la siguiente lista. Tu objetivo también puede hacerte a ti una pregunta de la lista.
¿A quién sirves? // ¿Qué te gustaría que hiciera? // ¿Cómo puedo conseguir que hagas _____? // ¿Qué es lo que sientes realmente ahora? // ¿Qué es lo que más quieres?

Sangre élfica: Elfo de Humo - Siempre puedes orientarte en zonas urbanas. Cuando llevas una temporada en una población sabes dónde obtener cualquier cosa, tira + Percepción:
Con un ¡Éxito! alguien lo tiene y está dispuesto a ofrecértelo por un precio adecuado // Con un Éxito parcial solo encuentras cosas/servicios similares al que buscabas, o mucho más caros de lo que esperabas.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Cuando realizas una tirada relacionada con la magia puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
Resistencia élfica: 3 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.
Mejorar tirada: Cuando realizas una tirada con un bonificador de +2 o menos puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar 1 dado.

Arquetipo: Tahúr

Descripción:



Movimientos arquetipo



Subir las apuestas.

Cuando decides arriesgarte obtienes un +1 a tu siguiente tirada. No tires todos los dados a la vez, lanza uno de ellos por separado. No puedes relanzar ese dado y si no obtienes una figura el Director impondrá un contratiempo adicional. El dado que lanzas aparte lo puedes usar normalmente para crear jugadas, y los contratiempos surgen independientemente del resultado total de la tirada. Esto implica que puedes obtener un crítico con complicaciones, o ifallar y tener el doble de complicaciones!

Un Ás en la manga.

Cuando intentas emular cualquier conjuro arcano o divino tira sin añadir nada. ¡Estás improvisando con lo que tienes!!

Con un ¡Éxito! consigues el efecto deseado y puedes dominar el conjuro.

Si obtienes un Éxito parcial selecciona una consecuencia de la lista:

Atraes atención no deseada o te pones en peligro.

No puedes volver a intentar este truco hasta que descanses.

Pierdes tienes que sacrificar algo para conseguir el efecto deseado.

Con un ¡Crítico!! puedes duplicar sus efectos o afectar al doble de objetivos

Etiquetas

Leve

Moderada

Criticas

Equipo:

Asuntos pendientes

PX

Raza -

Arquetipo -

Fallos -

❖ **Tu raza:** Élfica

❖ **Tu arquetipo:** Tahúr

❖ **Nombres:**

- *Élficos:* Los elfos suelen tener nombres musicales.

(m) Adarill, Aluriel, Aonlawyn, Atheril, Belarieth, Brill, Deveniel, Davarena, Finaya, Fiwen, Liawyn, Melilva, Mihriel, Naia, Nolalle, Nyhris, Senril, Serall, Valohari, Vouiael.
(h) Garnarel, Nellasan, Gemren, Ellen, Themar, Feynmael, Varalon, Thelris, Zattris, Samel, Sorvel, Camras, Getlhen, Yedor, Nelhel, Aldor, Atlhen, Fenras, Cyros, Sedor, Marmin.

- *Tahúr:* Los Tahúres suelen usar nombres apropiados a las identidades que se han construido en cada momento. Algo recargado y grandilocuente si quieres aparentar ser un ricachón descuidado o algo soso y vulgar si estás intentando ser un modesto viajero.

(m) Jane Doe, Taurel Brisapura, Lady Katarina de las Montañas Nubladas, Gran Marshall Hojaverde.

(h) John Doe, Thorin Manoferrea, Príncipe Valerian de Queldor, Sumo Magistrado Invierno.

❖ **Descriptores:**

- *Élficos:* Figura esbelta, porte noble, aire de superioridad, voz melodiosa, larga melena, pelo sedoso, ojos brillantes, belleza arcana, piel perfecta.
- *Tahúres:* Aspecto inocente, desaliñado, mirada perdida, arrastra los pies, tic nervioso, pelo revuelto, ropa desgastada, prepotente, ropas llamativas, amanerado, delicado, confiado, prepotente.

❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- *Elfos:* Inteligencia 2+, Percepción 2-
- *Malditos:* Rapidez 2+

❖ **Suerte inicial:** 4



❖ **Equipo:**

- *Elfo:*

Juego de caligrafía y pergaminos.

Escoge tu arma:

- ☐ Daga ritual.
- ☐ Bastón improvisado.
- ☐ Espada labrada.

Raciones de viaje. Hierbas élficas y una poción curativa.

Algo de dinero.

- *Tahúr:*

Escoge tus armas (una opción):

- ☐ 1 Derringer y 4 recargas.
- ☐ 1 sable-bastón o espada-sombrilla.
- ☐ 1 Pacificador y 2 recargas.

Escoge tu guardarropa (2 opciones):

- ☐ Ropa noble, aparente y muy llamativa. Pendientes, collares, anillos y pulseras brillantes pero falsos. Baul de viaje.
- ☐ Ropa cara y cuidada. Traje, bombín y maletín de viaje o vestido, bolso y sombrero.
- ☐ Ropa corriente y poco llamativa. Una maleta de viaje.
- ☐ Guardapolvo y ropa de viaje, resistente pero desgastada. Unas viejas alforjas de cuero.
- ☐ Vestido de bailarina de cancán.

Raciones de viaje y bastante dinero.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (*Elfo*) *La reliquia familiar:* alguien ha robado una reliquia que tu familia trajo de la Tierra Media.

- (*Elfo*) *El augurio:* un gran vidente ha predicho un terrible mal si no encontráis a una persona / objeto / acudís a un lugar / realizais un ritual antes de una fecha / evento / en un sitio concreto.

- (*Maldito*) *Enemistad draconiana:* existe un dragón, uno que ha terminado su conversión no como tu que estás a medio camino, que está empeñado en que aceptes tu herencia. Aunque no quiere dañarte realmente busca que te desprendas de tus ataduras mundanas y abracas tu naturaleza real. Describe el dragón y por qué está interesado en ti, si es que lo sabes. Define también como se vió implicado en todo esto tu compañero de grupo.

- (*Maldito*) *Cazadores de dragones:* tu naturaleza te ha granjeado varios enemigos. Puede que simplemente te vean como una amenaza que debe ser eliminada, o puede que quieran despiezarte para usar tu cuerpo como ingredientes mágicos. Define el motivo y los perseguidores. ¿Por qué te está ayudando tu compañero de equipo a huir de los cazadores?

Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Faérica

Fantasy West adventures

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre faérica: lengua del bosque - Eres capaz de comunicarte con cualquier criatura natural de un tipo a escoger:

- ☐ Animales (mamíferos y peces).
- ☐ Animales (aves, reptiles e insectos).
- ☐ Plantas.

Sangre faérica: conocimiento faérico (Habitantes de los bosques). Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) relacionado con tu conocimiento, puedes hacer al Director una pregunta al respecto que responderá con sinceridad. El Director puede preguntarte donde y como adquiriste ese conocimiento.

Sangre faérica: magia innata - Puedes realizar el movimiento *Conjurar* del arquetipo Misionero y conoces una plegaria (Luz, conjuro de nivel 0) que siempre puedes preparar.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Si puedes aprovecharte del entorno natural puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
Resistencia faérica: 3 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.
Daño terrible: Cuando tu compañero animal te ayuda a atacar puedes gastar 2 puntos de Suerte para aplicar una segunda etiqueta.

Arquetipo: Forestal

Descripción:

PX

Raza -

Arquetipo -

Fallos -



Movimientos arquetipo



¿Como habíamos practicado!.

Cuando aprovechas las características de tu compañero animal para realizar una proeza describe que quieres hacer y tira +Percepción: Con un *¡Éxito!* ejecutáis la maniobra como habéis practicado. Con un *Éxito parcial* escoge una complicación:

- Te pones en una posición vulnerable.
- Sacrificas o pones en peligro algo importante.
- Tu compañero recibe daño. Reduce uno de sus atributos en 1 punto.

Compañero animal.

Cuando tu compañero animal te ayuda en algo para lo que está entrenado obtienes beneficios adicionales: Añade su *Ferocidad* a tu ataque cuando te pueda ayudar en combate. Añade su *Astucia* a tu Percepción cuando pueda ayudarte a rastrear, juzgar una persona, juzgar una situación, embaucar o desafiar el peligro.

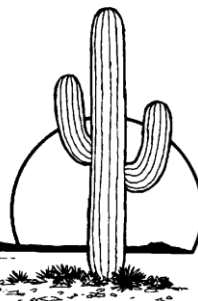
Puedes reducir en 1 su *Instinto* para evitar adquirir una etiqueta.

Etiquetas

Leve	Moderada	Criticas
------	----------	----------

Equipo:

Asuntos pendientes



- ❖ **Tu raza:** Faébrica
- ❖ **Tu arquetipo:** Forestal
- ❖ **Nombres:**

- **Faéricos:** Los duendes suelen usar cualquier cosa como nombres. Son habituales los objetos (campanilla, revolver), los fenómenos naturales (lluvia, viento), los lugares (pradera, lago), los colores (magenta, azul), y en general cualquier palabra que les parezca apropiada para usar como identificativo.
- **Forestales:** Los Forestales están muy orgullosos del vínculo que han desarrollado con su compañero animal, y es frecuente que todo el mundo termine conociéndolos como si de una pareja se tratara. Ponle nombre a tu compañero animal, descríbelo físicamente, y nombra alguno de sus rasgos de personalidad más relevantes como si fuera otro personaje.

❖ **Descriptor:**

- **Faéricos:** Caminar etéreo, ojos completamente negros, dedos finos, melena sedosa y ondulante, hojas en el pelo, piel vegetal, rasgos animales, piernas de carnero, espinas, rasgos insectoides, olisquea todo, mirada inocente, sonrisa contagiosa, cuernos, extraño color de piel, orejas desproporcionadas.
- **Forestales:** Aspecto desaliñado, ropa gastada, pelo alborotado, mirada distraída.

- ❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- **Duendes:** Rapidez 2+, Fortaleza 2-
- **Forestales:** Percepción 2+

- ❖ **Suerte inicial:** 4

❖ **Equipo:**

- **Duende:**
ropa llamativa, de viaje o de aspecto desastroso.
un objeto de origen místico:

- ☐ fabricado en maderaferrera
- ☐ brilla a la luz de la luna
- ☐ puede hablar
- ☐ está hecho de luz

una pócima curativa.

- **Forestal:**

Escoge tus armas (una opción):

- ☐ 2 Pacificadores y 4 recargas.
- ☐ 1 Winchester y 1 recarga.
- ☐ 1 Arco de caza y 3 municiones.

Guardapolvo, gorro de viaje y una mochila.

Escoge tu equipo adicional (una opción):

- ☐ 4 raciones de viaje, un saco de dormir y una tienda.
- ☐ 1 caballo y 1 ración de viaje.

Poco dinero.



- Duende Forestal -

❖ **Compañero animal**

Tienes una conexión sobrenatural con un animal. Ponle nombre a tu compañero animal y elige su especie: Lobo, caballo, oso, águila, perro, halcón, gato montés, búho, rata o mula.

Tu compañero animal tiene 3 atributos básicos:

- **Ferocidad:**

- **Astucia:**

- **Instinto:**

Estos atributos comienzan con valor 0.

Puedes distribuir 3 puntos entre estos atributos. Máximo +2 en cada atributo.

Elige tantas fortalezas adicionales como su *Ferocidad* de la siguiente lista:

- Rápido, fuerte, enorme, tranquilo, adaptable, reflejos rápidos, infatigable, camuflaje, feroz, intimidante, sentidos agudos, sigiloso.

Tu compañero animal está entrenado para luchar contra criaturas con forma humanoide. Elige tantos entrenamientos adicionales como su *Astucia*:

- Cazar, buscar, explorar, custodiar, luchar contra monstruos, actuar, viajar, hacer pequeñas tareas, servir de montura.

Elige 1 debilidad de la siguiente lista:

- Voluble, salvaje, lento, delicado, asustadizo, olvidadizo, terco, débil.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (Duende) *Cazadores de hadas:* un grupo de cazadores te buscan porque una parte de tu cuerpo sirve para crear un poderoso remedio... o eso creen.

- (Duende) *a búsqueda:* estáis en una gran búsqueda para conseguir una serie de componentes necesarios para un ritual anual. Los componentes no son fáciles de conseguir, ni se pueden encontrar todos en el mismo lugar.

- (Forestal) *Enemistad espiritual:* tu compañero animal y tu habéis enfadado al espíritu que protege a la especie de tu compañero. Todos los animales de esa especie son hostiles, y el espíritu va a intentar cobrarse su venganza. Describe el espíritu animal y como le ofendiste, si es que lo sabes.

- (Forestal) *Único en su especie:* algo hace especial a tu compañero animal y debes protegerle de sus perseguidores. Puede que sea el último ejemplar de una raza mágica, quizás profanó un lugar sagrado de los indios, puede que huyera de un circo donde era la mayor atracción... Define el motivo y los perseguidores.

Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Faérica

Fantasy West adventures

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre faérica: magia innata - Puedes realizar el movimiento *Conjurar* del arquetipo Misionero y conoces una plegaria (Guía, conjuro de nivel 0) que siempre puedes preparar.

Sangre faérica: conocimiento faérico (Dioses y sus servidores). Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) relacionado con tu conocimiento, puedes hacer al Director una pregunta al respecto que responderá con sinceridad. El Director puede preguntarte donde y como adquiriste ese conocimiento.

Sangre faérica: **Centauro** - eres medio caballo, tu torso es humanoide y de cintura para abajo eres como un caballo con todo lo bueno y lo malo que esto implica. Tu gran tamaño te otorga permite adquirir una etiqueta leve adicional.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Si puedes aprovecharte del entorno natural puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

Resistencia faérica: 3 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.

Mejorar tirada: Cuando actúas para conseguir un beneficio inmediato de tu espíritu guía puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

Arquetipo: Cambiapiéles

PX

Raza -

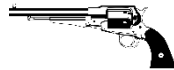
Arquetipo -

Fallos -

Descripción:



Movimientos arquetipo



Guía espiritual.

Cuando realizas una ofrenda a tu espíritu guía te puede proporcionar un conocimiento útil o un beneficio relacionado con su dominio. El Director te dirá de que se trata..

Cambiapiéles.

Cuando asumes tu forma totémica + *Carácter*:

Con un *¡Éxito!* recibes 3 puntos.

Si obtienes un *Éxito parcial* recibes únicamente 1 punto.

Si fallas, recibes 1 punto y escoges un problema:

Atraes atención no deseada o te pones en riesgo.

Algo no ha ido del todo correcto al cambiar de forma..

Recibes -1 a tus tiradas de *Cambiapiéles* hasta que realices una ofrenda apropiada a tu espíritu guía.

Si obtienes un *¡Crítico!* puedes permanecer en tu forma animal tanto tiempo como necesites sin necesidad de gastar puntos para acciones.

Etiquetas

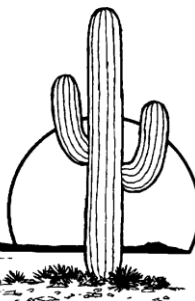
Leve

Moderada

Críticas

Equipo:

Asuntos pendientes



- ❖ **Tu raza:** Faércica
- ❖ **Tu arquetipo:** Cambiapielos
- ❖ **Nombres:**

- **Faéricos:** Los duendes suelen usar cualquier cosa como nombres. Son habituales los objetos (campanilla, revolver), los fenómenos naturales (lluvia, viento), los lugares (pradera, lago), los colores (magenta, azul), y en general cualquier palabra que les parezca apropiada para usar como identificativo.
- **Cambiapielos:** Los Cambiapielos suelen hacer referencia a los espíritus con los que están vinculados en su nombre. A veces esto implica usar un pseudónimo, añadir adjetivos a sus propios nombres o referencias a lugares propios de sus espíritus.
(m) Quimera, Bosqueterno, Quimérica.
(h) Lobo, Gran Cañon, Lobeño.
Ej: Quimera, Mila de Bosqueterno, Mila la Quimérica.

❖ **Descriptores:**

- **Faéricos:** Caminar etéreo, ojos completamente negros, dedos finos, melena sedosa y ondulante, hojas en el pelo, piel vegetal, rasgos animales, piernas de carnero, espinas, rasgos insectoides, olisquea todo, mirada inocente, sonrisa contagiosa, cuernos, extraño color de piel, orejas desproporcionadas.
- **Cambiapielos:** Aspecto salvaje, ropa gastada, andar felino, pelo alborotado, ojos de depredador.

❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) respetando las siguientes restricciones.

- **Duendes (Centaros):** Fortaleza 2+, Inteligencia 2-
- **Forestales:** Carácter 2+

❖ **Suerte inicial:** 4

❖ **Equipo:**

- **Duende:**
ropa llamativa, de viaje o de aspecto desastroso.
un objeto de origen místico:

- ☐ fabricado en maderaferrera
- ☐ brilla a la luz de la luna

- ☐ está hecho de luz
- ☐ puede hablar

una pócima curativa.

- **Cambiapielos:**

Escoge tus armas (una opción):

- ☐ 1 bastón de viaje.
- ☐ 1 arco y 4 municiones.

Pieles de abrigo, gorro de viaje, ropa resistente y una mochila.

Escoge tu equipo (una opción):

- ☐ 4 raciones de viaje.
- ☐ Arco de caza, 2 municiones, yesca y pedernal, y útiles de desuello.
- ☐ Trampas de lazo, caña de pescar, cebos y utensilios de cocina.

Poco dinero.



- Duende Cambiapielos -

❖ **Espíritu guía**

Comienzas la partida con un espíritu guía que te ha marcado con un distintivo físico.

Escoge un dominio para tu espíritu guía:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> La curación y la restauración. | <input type="checkbox"/> Los territorios salvajes y los viajes. |
| <input type="checkbox"/> Las plantas y los animales. | <input type="checkbox"/> Los débiles y los oprimidos. |
| <input type="checkbox"/> La fuerza y el combate. | <input type="checkbox"/> El conocimiento y los secretos. |
| <input type="checkbox"/> La magia y los espíritus. | <input type="checkbox"/> Los planos exteriores, los muertos y los elementales. |

Y un tipo de ofrenda:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Sacrificar objetos valiosos. | <input type="checkbox"/> Ofrenda en sangre o sufrimiento personal. |
| <input type="checkbox"/> Avance de la causa del espíritu guía. | |

❖ **Forma totémica**

Puedes adoptar la forma física de tu espíritu guía o una forma majestuosa cada vez que usas tu habilidad. Si optas por la forma majestuosa reduce en un paso la calidad de tu éxito.

Cada vez que adoptas tu forma majestuosa selecciona 3 ventajas adicionales:

- ☐ Feroz. Puedes gastar 2 puntos de Suerte para causar daño terrible.
- ☐ Feroz II. Puedes gastar 1 punto de Suerte para causar daño terrible.
- ☐ Resistente. Obtienes Protección 1 contra ataques físicos.
- ☐ Resistente II. Obtienes Protección 2 contra ataques físicos.
- ☐ Enorme.
- ☐ Volador.

☐ Mágico. Selecciona un conjuro Divino de nivel 1 que podrás usar en esta forma.

☐ Mágico. Añade otro conjuro a la lista de hechizos de tu forma majestuosa.

Cada vez que uses un movimiento propio de tu forma animal gastas 1 punto. Cuando te quedes sin puntos regresas a tu forma natural.

Asuntos pendientes:

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (Duende) *Cazadores de hadas*: un grupo de cazadores te buscan porque una parte de tu cuerpo sirve para crear un poderoso remedio... o eso creen.

- (Duende) *La búsqueda*: estáis en una gran búsqueda para conseguir una serie de componentes necesarios para un ritual anual. Los componentes no son fáciles de conseguir, ni se pueden encontrar todos en el mismo lugar.

- (Cambiapielos) *Enemigos en el otro lado*: en algún momento del pasado ofendiste a un espíritu. Describe la ofensa y define el espíritu como si fuera uno de tus espíritus guía. El espíritu usará su dominio y sus animales para intentar hacerte la vida imposible mientras la ofensa persista. Explica como se ha visto involucrado tu compañero de equipo y por qué le persigue también el espíritu. ¿Sabeis cómo aplacar la ira del espíritu?

- (Cambiapielos) *La cruzada*: tu espíritu guía solo accedió a darte parte de su poder para ayudarte en una tarea concreta. Define junto al Director la tarea, como es que tu espíritu guía no podía solventarla, y que tipo de dificultades te vas a encontrar en tu camino. ¿Por qué debe ayudarte tu compañero de equipo en esta tarea?

Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Humana

Fantasy West aventuras

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre humana: sin piedad escoge una raza. Puedes gastar 1 punto de Suerte para hacer daño terrible cuando atacas a criaturas de esa raza. Posibles objetivos: humanos, elfos, enanos, duendes, pieles rojas, animales no-mágicos, criaturas mágicas, no-muertos, constructos.

Sangre humana: quien golpea primero... - Cuando estás preparado y un enemigo fuera a actuar primero tú actúas antes.

Sangre humana: perseverante - Cuando recibas una etiqueta crítica y decidas seguir adelante puedes usar *Carácter+1* en lugar de *Fortaleza*.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Si puedes aprovecharte del entorno urbano puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
Resistencia humana: 2 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.
Daño terrible: Cuando actúas siguiendo tu código de honor puedes gastar 1 punto de Suerte para aplicar una segunda etiqueta.

Arquetipo: Pistolero

PX

Raza -

Arquetipo -

Fallos -

Descripción:



Movimientos arquetipo



Díparo imposible.

Cuando quieras realizar un tiro improbable con un efecto inusual, describe lo que quieres conseguir y tira + Puntería; Con un ¡Éxito! elige una cosa que tienes que hacer para lograr el tiro, con un Éxito parcial elige dos cosas:

- Reduce tu puntería en 1 (mínimo 0)
- Has de pasar tiempo alineando el disparo.
- Tienes que ponerte en una posición vulnerable.
- Debes sacrificar o poner en peligro algo importante

Código de honor.

Mientras sigas tu código de honor personal tu mente estará centrada y podrás confiar en tu puntería. Comienzas cada sesión con 1 punto de **Puntería** y tu máximo es igual al número de reglas en tu código. Si rompes una regla tu Puntería cae a 0 inmediatamente. Ganas +1 Puntería cuando seguir tu código te mete en problemas.

Etiquetas

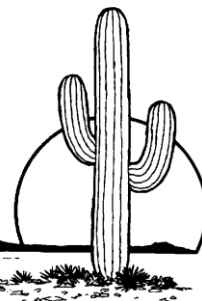
Leve

Moderada

Críticas

Equipo:

Asuntos pendientes



- ❖ **Tu raza:** Humana
- ❖ **Tu arquetipo:** Pistolero
- ❖ **Nombres:**

- *Humanos:* Los humanos tienen nombres de todo tipo, y muchas veces toman nombres de otras razas o utilizan apelativos.
- (m) Adèle, Amélie, Ángela, Bárbara, Beatriz, Carla, Carolina, Esther, Gabrielle, Iris, Jade, Judith, Katia, Leona, Lydia, María, Nadia, Noa, Olivia, Rebecca, Sabrina, Thaïs, Yvonne, Zoe.
- (h) André, Alvar, Bruno, Carles, David, Denís, Étienne, Fabian, Félix, Gaspar, Joël, Luc, Lluís, Marc, Óliver, Paris, Raúl, Romeo, Samuel, Thomas, Vincent, Xavier.
- *Pistoleros:* Los Pistoleros suelen usar pseudónimos o añadir adjetivos a sus propios nombres.
- (m) Rápida, Mortal, Lady, Rose.
- (h) Flash, Kid, Mister, Tiroseguro.
- Ej: Rápida, "Rápida" Kim o Kim "la Rápida".

❖ **Descriptores:**

- *Humanos:* Actitud furtiva, poco de fiar, voz rota, pelo alborotado, piel bronceada, mirada misteriosa, parche en un ojo, diente de oro, sonrisa retadora.
- *Pistoleros:* Mirada amenazadora, aspecto siniestro, cicatriz horripilante, sonrisa de medio lado, fuma continuamente, masca tabaco, barba de tres días, parche en el ojo, embozo.

- ❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- *Humanos:* Carácter 2+, Inteligencia 2-
- *Pistoleros:* Rapidez 2+

❖ **Suerte inicial:** 3

❖ **Equipo:**

- *Humanos:*
ropa de viaje, pieles, guardapolvo gastado, o ropa andrajosa.
pipa, tabaco de mascar, una petaca de whisky o un saco con utensilios para cocinar en el campo.
- *Pistolero:*
Escoge tus armas (una opción):
 - ☐ 2 Pacificadores y 4 recargas.
 - ☐ 1 Dragoon y 2 recargas.
 - ☐ 1 Winchester y 1 recarga.
 Guardapolvo, gorro vaquero, caballo, un par de alforjas y raciones de viaje.
Poco dinero.

❖ **Código de honor.**

Elige tres reglas para tu código de honor:

- ☐ No dejar a nadie atrás.
- ☐ Mantener siempre tu palabra.
- ☐ Proteger a los débiles.
- ☐ Mostrar coraje ante el peligro.
- ☐ Vengar siempre una deshonra.
- ☐ Nunca aceptar recompensas por tu ayuda.
- ☐ No dejar ningún _____ vivo.
- ☐ Llevar a los criminales ante la justicia.
- ☐ No implicarse emocionalmente.
- ☐ Ayudar a cualquier persona en apuros, si está en tu mano hacerlo.

Mientras sigas tu código de honor personal tu mente estará centrada y podrás confiar en tu puntería. Comienzas cada sesión con 1 punto de **Puntería** y tu máximo es igual al número de reglas en tu código. Si rompes una regla tu Puntería cae a 0 inmediatamente. Ganas +1 Puntería cuando seguir tu código te mete en problemas.

Puedes usar tu Puntería en lugar de Rapidez o Carácter cuando entras en un duelo.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (Humano) *Buscados por la ley:* un agente de la ley ha convertido en algo personal llevaros ante la justicia por un crimen que no tenéis por que haber cometido.

- (Humano) *Deudas:* debéis suficiente dinero como para tener que evitar ciertas ciudades.

Aseguraos de definir a quien le debéis el dinero y por qué.

- (Pistolero) *Cazarrecompensas:* estáis detrás de un criminal para conseguir una sustanciosa recompensa. No es nada personal, solo negocios. Vuestra presa sabe que la buscáis.

- (Pistolero) *Protección:* tenéis a vuestro cargo la responsabilidad de proteger algo o alguien, al menos durante un tiempo o hasta que lleguéis a cierto lugar. Puede ser un menor, otro adulto, un anciano, una familia, un pequeño cofre, una carta... por supuesto si hay que protegerlo es porque corre peligro. Definid ese peligro.



Jugador: _____
Personaje: _____
Raza: Humana

Fantasy West aventuras

RAPIDEZ **FORTALEZA** **CARÁCTER** **INTELIGENCIA** **PERCEPCIÓN**

--	--	--	--	--



Movimientos raciales



Sangre mestiza (Enana): conocimiento enano (Dioses y sus servidores). Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) que entre dentro de tu conocimiento, puedes hacer al DJ una pregunta al respecto. El DJ puede preguntarte luego donde y como adquiriste ese conocimiento..

Sangre mestiza (Enana): implante mecánico.
- Brazo mecánico potenciado: +1 en las tiradas de fuerza bruta (por ejemplo golpear)

Sangre humana: perseverante - Cuando recibas una etiqueta crítica y decidas seguir adelante puedes usar *Carácter+1* en lugar de *Fortaleza*.



Movimientos de suerte



Mejorar tirada: Si puedes aprovecharte del entorno urbano puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
Resistencia humana: 2 Suerte para evitar adquirir una etiqueta.
Mejorar tirada: Cuando actúas para conseguir un beneficio inmediato para tu deidad puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

Arquetipo: Misionero

Descripción:

PX

Raza -
Arquetipo -
Fallos -



Movimientos arquetipo



Protección divina.

Cuando sostienes en alto tu símbolo sagrado tira + *Carácter*.
Con *Éxito parcial*, ninguna criatura enemiga de tu deidad podrá ponerse a tu alcance mientras continúes rezando y blandiendo tu símbolo sagrado.
Con un *¡Éxito!* además podrás aturdir momentáneamente a los enemigos de tu deidad inteligentes y hacer huir a los enemigos sin mente o animales.
Una agresión terminará el efecto y podrán reaccionar de forma normal.
Si obtienes un *¡Crítico!* el poder de tu deidad se manifiesta a tu alrededor de forma espectacular. Puedes destruir a los enemigos más débiles. Los más poderosos o inteligentes sufren una etiqueta de daño divino y deben huir.

Conjuros divinos.

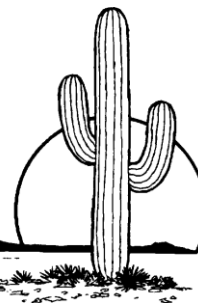
Cuando lanzas un conjuro que tenías preparado, tira + *Carácter*.
Con un *¡Éxito!*, el conjuro es lanzado con éxito y puedes seguir usándolo.
Con un *Éxito parcial* el conjuro es lanzado y escoges un efecto:
- Atraes atención no deseada o te pones en riesgo. El Director te dirá cómo.
- Recibes -1 a lanzar conjuros hasta que vuelvas a preparar conjuros
- Olvidas el conjuro después de lanzarlo.
Con un *¡Crítico!* puedes maximizar sus efectos o afectar al doble de objetivos.

Etiquetas

Leve	Moderada	Críticas
------	----------	----------

Equipo:

Asuntos pendientes



❖ **Tu raza:** Humana

❖ **Tu arquetipo:** Misionero

❖ **Nombres:**

- *Humanos:* Los humanos tienen nombres de todo tipo, y muchas veces toman nombres de otras razas o utilizan apodosos.

(m) Adèle, Amélie, Ángela, Bárbara, Beatriz, Carla, Carolina, Esther, Gabrielle, Iris, Jade, Judith, Katia, Leona, Lydia, María, Nadia, Noa, Olivia, Rebecca, Sabrina, Thaïs, Yvonne, Zoe.

(h) André, Alvar, Bruno, Carles, David, Denis, Étienne, Fabian, Félix, Gaspar, Joël, Luc, Lluís, Marc, Óliver, Paris, Raúl, Romeo, Samuel, Thomas, Vincent, Xavier.

- *Misioneros:* Los Misioneros suelen usar los títulos correspondientes a su posición dentro de su orden religiosa

(m) Hermana, Madre, Iluminada, Profetisa, Portadora, Portavoz, Enviada, Dama.

(h) Hermano, Padre, Iluminado, Profeta, Portador, Portavoz, Enviado, Caballero.

❖ **Descriptoros:**

- *Humanos:* Actitud furtiva, poco de fiar, voz rota, pelo alborotado, piel bronceada, mirada misteriosa, parche en un ojo, diente de oro, sonrisa retadora.
- *Misioneros:* Mirada perdida, voz profunda, porte orgulloso, aspecto imponente, aire de autoridad, prepotente, tono tranquilizador, ojos de fanático.

❖ **Atributos:** asigna 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (*Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción*) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo.

- *Humanos:* Carácter 2+, Inteligencia 2-

- *Pistoleros:* Carácter 2+

❖ **Suerte inicial:** 3

❖ **Equipo:**

- *Humanos:*

ropa de viaje, pieles, guardapolvo gastado, o ropa andrajosa.

pipa, tabaco de mascar, una petaca de whisky o un saco con utensilios para cocinar en el campo.

- *Misionero:*

Símbolo sagrado.

Copia del libro sagrado de tu deidad, o lo que use tu religión.

Juego de caligrafía y pergaminos.

Escoge tu arma:

- ☐ Bastón improvisado.

- ☐ Un arma corta propia de tu religión (daga, espada, hacha...) de calidad

excepcional.

- ☐ Un Pacificador y 1 recarga.

Raciones de viaje y 2 pociones curativas.

Poco dinero.

❖ **Asuntos pendientes:**

Selecciona uno de los asuntos pendientes (de raza o arquetipo) para compartir con el jugador a tu izquierda.

- (Humano) *Buscados por la ley:* un agente de la ley ha convertido en algo personal llevaros ante la justicia por un crimen que no tenéis por que haber cometido.

- (Humano) *Deudas:* debéis suficiente dinero como para tener que evitar ciertas ciudades.

Aseguraos de definir a quien le debéis el dinero y por qué.

- (Misionero) *En busca de la reliquia perdida:* una de las primeras misiones de tu religión que llegó al nuevo mundo llevaba una importante reliquia. La misión desapareció y la reliquia se dió por perdida, pero tu estás siguiendo las pocas pistas que has encontrado y crees estar en el camino adecuado.

- (Misionero) *Enemistad divina:* no todas las religiones del Viejo Mundo manteneis unas relaciones amistosas aunque existe un tratado de paz para evitar nuevas guerras religiosas. Sin embargo tu has conseguido la enemistad directa de un grupo de misioneros de otra religión. Define la otra deidad y el grupo de misioneros que te persigue.

Deidad

Sigues la senda de una deidad del Viejo Continente. Pon nombre a tu dios y selecciona su dominio, aquellos campos de especial interés para tu deidad y sobre los que tiene poder:

☐ Compasión: protección y restauración.

☐ Honor: justicia y combate.

☐ Erudición: conocimiento y restauración.

☐ Valor: combate y fuerza.

Mientras sigas la senda de tu deidad gozarás

de su protección.

Selecciona los principales enemigos de tu deidad:

☐ Muertos vivientes.

☐ Demonios.

☐ Criaturas mágicas.

☐ Criaturas dracónicas y reptiles.



Plegarias

Todas las plegarias se preparan cada vez que entras en comunión con tu deidad, sin necesidad de elegir las ni contarlas para el total de conjuros.

Luz (Plegaria)

Toca un objeto, el cual obtendrá un brillo divino similar al de una antorcha. No proporciona calor ni hace ruido y no requiere de ningún tipo de combustible, pero por lo demás funciona como una antorcha normal y corriente. Tienes control completo sobre el color de la llama. El conjuro permanece mientras el objeto esté en tu presencia.

Santificar (Plegaria)

El agua y la comida que sostengas en tus manos mientras lanzas este conjuro queda consagrada a tu deidad. Además de pasar a ser sagrada o impía, la sustancia afectada queda purificada de cualquier impureza de origen mundano.

Guía (Plegaria)

El símbolo de tu dios aparece ante ti, señalándote la dirección o el curso de acción que debes tomar, para luego desaparecer. El mensaje es únicamente un gesto y tu comunicación a través de este conjuro es muy limitada.

Bálsamo curativo (Plegaria)

Curas a un compañero que estés tocando, eliminando una etiqueta Leve. Este efecto es calmante pero no repara huesos ni cicatriza heridas, solo restaura magulladuras y otros daños menores.

Conjuros Divinos, nivel 1

Cuando entres en comunión con tu deidad selecciona 2 de tus conjuros conocidos. Marca los conjuros preparados ☐

☐ Detectar magia (Nivel 1)

Uno de tus sentidos se sintoniza brevemente con la magia. El Director te dirá qué es mágico en las inmediaciones.

☐ Bendición (Nivel 1 - Mantenido)

Tu dios sonríe a un combatiente a tu elección. Recibe +1 hasta que termine la batalla siempre que continúe luchando. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a Lanzar conjuros.

☐ Curar Heridas Leves (Nivel 1)

Tu tacto hace que las heridas cicatricen y los huesos dejen de doler. Elimina una etiqueta de un compañero que estés tocando.

☐ Arma Mágica (Nivel 1 - Mantenido)

El arma que empuñes cuando lanzas este conjuro puede causar daño terrible si su portador el misionero gasta 1 punto de Suerte. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a Lanzar conjuros.

☐ Provocar Miedo (Nivel 1 - Mantenido)

Elige a un objetivo al que puedas ver y un objeto cercano. El objetivo tendrá miedo del objeto mientras mantengas el conjuro. La reacción depende del objetivo: huir, entrar en pánico, rogar, luchar... Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a Lanzar conjuros. El objetivo debe poder ser capaz de sentir miedo.

☐ Santuario (Nivel 1)

Cuando lanzas este conjuro marcas con tu paso el perímetro de una zona, que queda consagrada a tu dios. Mientras estés en dicha zona serás alertado cuando alguien actúe con malicia dentro del santuario (incluyendo a los que entren con intenciones dañinas). Cualquier aliado que reciba curación dentro del santuario podrá eliminar una etiqueta Leve adicional..

☐ Hablar con los Muertos (Nivel 1)

Un cadáver habla brevemente contigo. Responderá lo mejor que pueda a cualesquiera tres preguntas que le hagas con el conocimiento que tuviera en vida.

☐ Convocar monstruo (Nivel 1 - Mantenido)

Convoca una criatura extraplanar que sirve a tu deidad para que luche por ti. La criatura te ayudará contra una amenaza inmediata y cuando sea derrotada (la criatura o la amenaza) desaparecerá. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a Lanzar conjuros.