

Fantasy West adventures

- Arquetipo (humano): Sheriff -

- **El Sheriff.**

Eres la ley. El último reducto de civilización en la frontera.

No es el mejor trabajo, ni el más seguro. Evidentemente tampoco el mejor pagado.

Has hecho muchos enemigos en tu puesto. Gente que se cree por encima de la ley.

Pero también has hecho muchos amigos. Ciudadanos honestos que quieren vivir en paz.

- **Nombres de Sheriff.**

Los defensores de la ley suelen usar su título solo o en compañía de su nombre real.

Ej: Sheriff Valentine

- **Descriptores de Sheriff.**

Desprende seguridad, presencia imponente, mirada severa, transmite tranquilidad.

- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento “*Sangre humana*: quien golpea primero...” para escoger este arquetipo. Aunque no es necesario ser Humano para ser un Sheriff, solo los Humanos se comprometen completamente con los ideales de justicia que representa el Sheriff.
- *Carácter* 1+

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Sheriff.

- *Ayudantes*

Un grupo variado te ayuda en tus tareas de Sheriff, con una mezcla de lealtad, sentido del deber y admiración.

Comienzas con tantos compinches como el número de movimientos “*Sangre humana*” de tu personaje. Este también es el máximo de miembros que pueden seguirte. Si adquieres nuevos movimientos de “*Sangre humana*” puedes reclutar nuevos miembros en tu pueblo o durante tus aventuras, pero deberás hacerlo dentro de juego.

Los ayudantes no son precisamente unos lumbreras, pero sois un grupo unido y os defendéis los unos a los otros.

El perfil básico de tu grupo es el siguiente:

- **Lucha** 1, **Astucia** 0, **Compañerismo** 1

Cuando tu grupo te ayuda en un combate puedes repetir tantos dados como el valor de *Lucha* de tus compinches en cada tirada.

Puedes enviar a tus compinches a buscar información, o dejar que se encarguen ellos de explorar o hacer guardia. Usa su *Astucia* para esas tiradas.

Cuando lucháis todos juntos puedes reducir el valor de *Compañerismo* de tus ayudantes para evitar adquirir una etiqueta. En realidad uno de tus ayudantes se lleva el daño y queda fuera de combate.

Cuando podáis tomar un descanso, una noche por ejemplo, puedes recuperar uno de los puntos gastados de tus ayudantes. Un hechizo de curación también puede servir para recuperar uno de estos puntos como si fuera una herida.

Escoge 1 ventaja para tu grupo:

- ☐ *Armados hasta los dientes*: +1 Lucha.
- ☐ *Iniciativa propia*: +1 Astucia.
- ☐ *Coordinados*: +1 Compañerismo.

Selecciona también una desventaja para vuestra banda:

- ☐ *Rebeldes*: tu grupo no lleva bien eso de seguir órdenes. En cuanto surge la oportunidad intentan ir a lo suyo.
- ☐ *Poca iniciativa*: no puedes enviar a tus compinches a recoger información ni esperar que estén atentos mucho tiempo. No pueden hacer tiradas de Astucia.
- ☐ *Independientes*: tu grupo es inestable. Tira 1d6 al inicio de la sesión: con un resultado impar uno de tus ayudantes ha dejado el grupo.
- ☐ *Poca coordinación*: torpes o con poca visión del combate, como sea, al inicio de un combate tira 1d6: con un resultado impar reduce en 1 el Compañerismo de tu grupo.
- ☐ *Armas defectuosas*: puede que sean anticuadas, que tengáis poca munición, o simplemente que no tenéis puntería, en cualquier caso, al inicio de un combate tira 1d6: con un resultado impar reduce en 1 la Lucha de tu grupo.

○ *Gambito*

Cuando estás liderando un grupo y alguien en ese grupo falla una tirada o sufre daño de origen externo, en realidad todo era parte de tu plan desde el principio, ganas +1 **Gambito**. Lo que algunos podrían ver como un contratiempo inesperado no es más que una estratagema para ganar una ventaja posterior. En cualquier momento, revela tu treta y usa tus puntos de Gambito para:

- (Coste: 1) Permitir que alguien repita un dado adicional cuando realiza un movimiento.
- (Coste: 2) Crear un obstáculo o distracción que un único enemigo tenga que superar antes de hacer nada más.
- (Coste: 2) Evitar que un aliado reciba una etiqueta.
- (Coste: 3) Aplicar una etiqueta a un enemigo.
- (Coste: 4) El Director te ayudará a revelar una trampa, emboscada, o plan que os dé a ti y a tus aliados una ventaja por sorpresa.

Se pueden usar múltiples Gambitos y sus efectos se acumulan. Al final de una batalla o cuando tenga sentido, tu contador de Gambitos se reduce a 0. No puedes acumular más puntos de Gámbito que el número de movimientos del tipo “*Sangre humana*” de tu personaje.

- **Suerte inicial:** 1.
- **Acciones afortunadas.**
 - (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando actúas para defender a los inocentes puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
- **Equipo inicial.**
 - Las armas que sueles llevar encima:
 - ☐ 2 Pacificadores y 4 recargas.
 - ☐ 1 Winchester y 1 recarga.Tienes armas y munición adicional en la comisaría.
 - Guardapolvo, gorro vaquero, 2 caballos del estado y un par de alforjas.
 - Ropa elegante y tu insignia de autoridad.
 - Bastante dinero. Una habitación en la comisaría y un sueldo regular.
- **Asuntos pendientes de arquetipo.**
 - *La banda local*: un grupo de rufianes se la tiene jurada al pueblo. Has encarcelado ya a varios, pero todavía se te resisten los cabecillas. Sospechas que tienen el apoyo de alguien importante en el pueblo.
 - *Ataduras políticas*: no le caes bien a alguien del pueblo. Alguien importante e influyente que se opone abiertamente a todo lo que haces porque es malo para el pueblo, para el negocio, para los ciudadanos, para las relaciones con los indios... .
- **Experiencia de arquetipo.**

Marca la casilla de experiencia de arquetipo en tu ficha de personaje cuando te comportes como un Sheriff:

 - Te metes en problemas por aplicar la ley.
 - Te metes en problemas por defender a los ciudadanos.
 - Evitas que tus compañeros se salten la ley o consigues que se metan en problemas por ayudar a los ciudadanos.

-
- **Movimientos de arquetipo avanzados.**
 - *Trabajo en equipo*.
Cuando ayudas con éxito a alguien tu también obtienes un +1 en tu siguiente tirada.
 - *Servicio público*

Cuando haces saber en tu pueblo que quieres o necesitas algo para tu trabajo, tira +*Carácter*.

- Con un *¡Éxito!* alguien lo tiene y está dispuesto a ofrecértelo.
- Con un *Éxito parcial* tienes que llegar a un acuerdo para conseguir algo similar o lo obtienes con condiciones, tú decides.

- *Agente veterano.*

Cuando realices con éxito el movimiento *Pelear* o *Disparar* contra un enemigo al que ya te has enfrentado anteriormente puedes gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir 1 etiqueta.

- *Cazador de brujas*

Cuando escuches o veas a un enemigo lanzar un conjuro, el Director te dirá sus efectos. Recibes +1 a la siguiente tirada cuando estés actuando conforme a las respuestas.

- *Entrenamiento intensivo*

Tus ayudantes obtienen una nueva ventaja.

- *¡Seguidme!*

Cuando diriges la carga en combate, aquellos a los que lideras reciben +1 a la siguiente tirada.

- *Figura de autoridad*

Cuando le das una orden a un personaje amparándote en tu poder como autoridad, tira +*Carácter*.

- Con *Éxito parcial* el personaje elige una:
 - Hace lo que dices.
 - Se aparta con cuidado y luego huye.
 - Te ataca.
- Con un *¡Éxito!* recibes también +1 a la siguiente tirada contra ese personaje.
- Si fallas, hace lo que le da la gana y recibes -1 a la siguiente tirada contra ese personaje.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* escoge tú la reacción del personaje entre las opciones del *Éxito parcial*, y además recibes un +1 en todas tus tiradas contra ese personaje durante el resto de la escena.

- *Agente de la ley.*

Obtienes el movimiento especial *Reputación*.