

Fantasy West adventures

- Arquetipo (humano): Pistolero -

- **El Pistolero.**

En la frontera muchos creen que solo existe la ley del más fuerte.

Tu eres una de esas personas que todavía creen que es importante tener principios, y has decidido que esos principios se conviertan en tu código de honor, una guía por la que merece la pena vivir y morir.

- **Nombres de Pistolero.**

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 de Pistolero.**

Mirada amenazadora, aspecto siniestro, cicatriz horripilante, sonrisa de medio lado, fuma continuamente, masca tabaco, barba de tres días, parche en el ojo, embozo.



- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento “Sangre humana: perseverante.” para escoger este arquetipo. Aunque no es necesario ser Humano para ser un Pistolero, solo los Humanos podrán aprovechar todo el potencial del sentido del Honor y la convicción del Pistolero.
- *Rapidez 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Pistolero.

- *Código de honor.*

Selecciona tantas reglas para tu código de honor como el número de movimientos del tipo “Sangre humana” de tu personaje:

- ☐ No dejar nadie atrás.
- ☐ Mantener siempre tu palabra.

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

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.

- *Disparo 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 de la siguiente lista que necesitas hacer para lograr tu tiro imposible:
 - 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.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* realizas tu disparo y consigues tu objetivo sin mayor esfuerzo.

- **Suerte inicial: 1.**

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *daño terrible*: Cuando actúas siguiendo tu código de honor puedes gastar 1 punto de Suerte para aplicar una etiqueta adicional.

- **Equipo inicial.**

- Escoge tus armas (una opción):
 - ☐ 2 Pacificadores y 2 recargas.
 - ☐ 1 Winchester y 1 recarga.
- Guardapolvo, gorro vaquero, caballo, un par de alforjas y raciones de viaje.
- Poco dinero.

- **Asuntos pendientes de arquetipo.**

Selecciona uno de tus asuntos pendientes raciales o de arquetipo para compartir con el personaje del jugador a tu izquierda.

- *Cazarrecompensas*: estáis detrás de un criminal para conseguir una sustanciosa recompensa. No es nada personal, solo negocios. Vuestra presa sabe que la buscáis. Describe a tu criminal, como es, de que es capaz, y por qué le buscáis.

- *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.

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Solucionas un problema gracias a tu habilidad disparando.
- Obtienes reconocimiento o admiración de otros por seguir tu código de honor.
- Pones tu código por encima de tus compañeros.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Lluvia de balas*

Cuando disparas con dos armas o vacías tu cargador puedes causar daño terrible con tu ataque (una etiqueta adicional).

- *Conoce a tu enemigo*

Cuando conoces el punto débil de tu enemigo tus disparos ignoran su armadura.

- *Mi honor, mi arma.*

Comienzas con 1 punto de Puntería adicional cada sesión.

- *La venganza no se detiene.*

Mientras puedas moverte libremente puedes gastar 1 punto de Suerte cuando usas el movimiento *Disparar* o *Desafiar el peligro* para evitar recibir 1 etiqueta.

- *Buen oído para la Magia*

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.

- *Recarga rápida*

Te has entrenado para recargar tus armas sin perder tiempo. Cuando se active la desventaja recarga de tus armas simplemente tacha una. Tu arma está recargada y lista para seguir disparando.

- *Escudo de balas*

Cuando vayas a recibir daño explica como tus disparos pueden evitarte el daño. Vacías todo el cargador de tu arma.