

Fantasy West adventures

- Arquetipo: Tahúr -

- **El Tahúr.**

En un lugar donde impera la ley del más fuerte, y todo el mundo está preparado para resolver cualquier altercado dejando que hablen los puños o que vuelen las balas, hay que ser muy valiente para intentar sobrevivir confiando en tu ingenio, tu inteligencia y tu labia. Juegas un juego muy peligroso. Pero cuanto mayor es la apuesta mayor es la ganancia, ¿no?

- **Nombres de Tahúr.**

Los Tahures 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 de Tahúr.**

Aspecto inocente, desaliñado, mirada perdida, arrastra los pies, tic nervioso, pelo revuelto, ropa desgastada, prepotente, ropas llamativas, amanerado, delicado, confiado, prepotente.

- **Restricciones de atributos.**

- *Rapidez 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Tahúr.

- *Subir las apuestas*

Cuando evalúas las opciones y 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 ¡fallar y tener el doble de complicaciones!

Dependiendo de los dados los números que no son figuras pueden ser 7, 8, 9 o 10. Cualquier resultado que no sea J, Q, K o A causará problemas. Si usas dados de 6 entonces tendrás problemas con el 1 y el 2.

- *Un Ás en la manga*

Tu capacidad para improvisar y engañar es legendaria. De hecho muchos piensan que realmente lo que haces es magia. Pudiera ser... ¿quien sabe?

Puedes intentar emular cualquier conjuro divino o arcano. Para ello selecciona un conjuro y explica dentro de la ficción como lo has hecho. Por ejemplo, puedes lanzar cartas de forma que simules el efecto de un Proyectil Mágico.

Cuando estés intentando simular un conjuro 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* consigues el efecto deseado... más o menos.

Selecciona una consecuencia de la siguiente lista:

- Atraes atención no deseada o te pones en peligro. El Director te dirá cómo.
- No puedes volver a intentar este truco hasta que descanses.
- Pierdes algo o tienes que sacrificar algo para conseguir el efecto deseado.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lanzar el conjuro y poder dominarlo puedes duplicar sus efectos o afectar al doble de objetivos

Puedes dominar tantos efectos mágicos como tu nivel.

Cuando intentas repetir un efecto dominado puedes añadir tu Rapidez a la tirada. Ya lo controlas y sabes como hacerlo.

Si consigues un *¡Éxito!* con un conjuro que desees dominar pero ya has dominado el máximo de efectos permitidos por tu nivel debes primero seleccionar un efecto que ya no dominarás.

El nivel máximo de los conjuros que puedes intentar imitar está limitado por tu nivel.

Nivel de personaje

Nivel conjuro	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5	Nv 6	Nv 7	Nv 8	Nv 9	Nv 10
Nv 1	si	si	si	si	si	si	si	si	si	si
Nv 2	-	-	si	si	si	si	si	si	si	si
Nv 3	-	-	-	-	si	si	si	si	si	si
Nv 4	-	-	-	-	-	-	si	si	si	si
Nv 5	-	-	-	-	-	-	-	-	si	si

Ten en cuenta que imitar conjuros con efectos continuados hará que a veces recibas una penalización a tu tirada de Conjurar. Aplica este negativo a Conjurar a tus tiradas de emular efectos mágicos.

- **Suerte inicial: 2.**
- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando realizas una tirada con un bonificador igual o menor a +1 puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

- **Equipo inicial.**

- 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 cancan.
- Raciones de viaje y bastante 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.

- *Tampoco fue para tanto*: no fue por el dinero que le costasteis sino por el ridículo que hizo por vuestra culpa. En uno de tus trabajitos humillasteis a alguien y os la ha jurado. No puede poner precio a vuestra cabeza sin humillarse aún más, pero eso va a evitar que intente por todos los medios hacéroslo pagar. Describe a esa persona y el suceso que ocasionó esta enemistad.
- *Ni contigo ni sin ti*: teneis un compañero de fechorías habitual con el cual existe una relación de amor-odio. Tan pronto os ayudais como os traicionais, pero como siempre termina saliendo rentable volveis a juntaros... y a traicionaros. Describid a este PNJ y el gran timo que estáis preparando.

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Te metes en problemas por culpa de una apuesta.
- Consigues que un PNJ te ayude aun sabiendo que eso le va a causar problemas.
- Desvias un problema a tus compañeros, o haces que tus compañeros resuelvan uno de tus problemas.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Ayuda interesada*.

Cuando ayudas con éxito a alguien obtienes un punto de Suerte.

- *Ayuda “desinteresada”.*

Cuando ayudas con éxito a alguien tu también mejoras un rango el grado de éxito de tu siguiente tirada.

- *Trabajo en “equipo”*

Cuando recibes daño y tienes cerca a tus compañeros o a PNJs que confían en ti, puedes evitar recibir una etiqueta utilizándoles como escudos humanos. Aplica esa etiqueta a tu escudo.

- *Engatusar.*

Si obtienes un *Éxito parcial* o algún resultado superior cuando estás embaucando a alguien recibes +1 a la siguiente tirada contra tu objetivo.

- *Una cara reconocible.*

Obtienes el movimiento avanzado *Reputación*.

- *Duelista de Salón.*

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

- *Artista de la estafa*

Cuando intentes convencer a alguien de algo plausible tira +*Carácter*.

- Con un *¡Éxito!* te creen y, si es aplicable, tu mentira cuenta como palanca para embaucar.
- Con un *Éxito parcial* escoge una:
 - Cuando tengan tiempo para pensar sobre ello verán agujeros en tu historia.
 - Si alguien más escucha la historia comenzarán a hacer preguntas incómodas.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* no solo te creen sino que están plenamente convencidos de ello. Si intentas embaucarles incrementa en un rango tu resultado.