

Fantasy West adventures

- Arquetipo (duende): Cambiapielles -

- **El Cambiapielles.**

Todos los duendes tienen una afinidad especial con la naturaleza, pero en tu caso esa sintonía se manifiesta directamente en tu cuerpo.

Has entrado en comunión con al menos un espíritu con el que sientes especial empatía, y este te deja adoptar su forma.

- **Nombres de Cambiapielles.**

Los Cambiapielles 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, Lobezno.

Ej: Quimera, Mila de Bosqueterno, Mila la Quimérica.

- **Descriptores de Cambiapielles.**

Aspecto salvaje, ropa gastada, andar felino, pelo alborotado, ojos de depredador.

- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento "*Sangre faérica: lengua del bosque*" para escoger este arquetipo. Debes poder entender a la especie de tu espíritu guía para solicitar su favor. Aunque no es necesario ser un Duende para ser un Cambiapielles, solo los Duendes podrán aprovechar todo el potencial de los pactos con los espíritus.
- *Carácter 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Cambiapielles.

- *Guía espiritual.*

Comienzas la partida con un espíritu guía. Puedes pactar con más espíritus, hasta un máximo igual a tus movimientos de "*Sangre Faérica*". Cada espíritu te marca con un distintivo físico que permanece contigo independientemente de tu forma. Puede ser un rasgo animal (cuernos) o algo más genérico (hojas en el pelo).

Cada espíritu tiene un animal totémico, el aspecto con el que se te presenta y los animales con los que está relacionado.

Escoge un dominio para tu espíritu guía:

- ☐ La curación y la restauración.

- ☐ Los territorios salvajes y los viajes.
- ☐ Las plantas y los animales.
- ☐ Los débiles y los oprimidos.
- ☐ La fuerza y el combate.
- ☐ El conocimiento y los secretos.
- ☐ La magia y los espíritus.
- ☐ Los planos exteriores, los muertos y los elementales.

Y un tipo de ofrenda:

- ☐ Sacrificar objetos valiosos.
- ☐ Ofrenda en sangre o sufrimiento personal.
- ☐ Avance de la causa del espíritu guía.

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.

- *Cambiapielles*

Cuando invocas el poder de tu espíritu guía para asumir su forma totémica tira

+*Carácter*:

- Con un *¡Éxito!* recibes tantos puntos como el número de movimientos "*Sangre faérica*" de tu personaje.
- 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. El Director te dirá cómo.
 - Algo no ha ido del todo correcto al cambiar de forma. El Director te explicará que ha fallado.
 - Recibes -1 a tus tiradas de Cambiapielles 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 realizar acciones.

Puedes adoptar la forma física del animal totémico de tu espíritu guía, o una forma más majestuosa similar a la que usa para manifestarse. Puedes escoger entre ambas formas cada vez que usas tu habilidad. Si optas por la forma majestuosa reduce en un paso la calidad de tu éxito. Puedes tomar esta decisión después de ver el resultado de la tirada.

Tu forma majestuosa es más poderosa que tu forma animal. Cada vez que adoptas esta forma puedes escoger tantas ventajas adicionales como el número de movimientos "*Sangre faérica*" de tu personaje. No tienes por qué seleccionar las mismas ventajas cada vez que adoptas esta forma.

- ☐ 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. Eres mucho más grande que un espécimen normal de esta raza.

☐ Volador. Si normalmente tu forma animal no puede volar ahora puedes desplazarte por el aire a la misma velocidad que con tu forma de movimiento habitual.

☐ Mágico. Selecciona un conjuro Divino de un nivel igual o inferior al número de movimientos "*Sangre faérica*" de tu personaje. Puedes usar el movimiento Conjurar del Misionero para lanzar este conjuro.

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

Tus posesiones se funden contigo al adoptar esta nueva forma.

Cada vez que uses un movimiento propio de tu forma animal gastas 1 punto.

Cuando te quedes sin puntos regresas a tu forma natural.

- **Suerte inicial:** 1.

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando actúas para conseguir un beneficio inmediato para tu espíritu guía puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

- **Equipo inicial.**

- 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.

- **Asuntos pendientes de arquetipo.**

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

- *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?
- *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?

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Tu salvajismo asusta o impresiona a un grupo de PNJs.
- Te enfrentas a los enemigos de tu tótem.
- Tus compañeros colaboran a avanzar la agenda de tu tótem.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Instinto depredador.*

Adquieres de forma gratuita el rasgo Feroz cuando adoptes una forma animal agresiva.

☐ Feroz. Puedes gastar 2 puntos de Suerte para causar daño terrible.

- *Mutable.*

Puedes cambiar ligeramente los atributos de tu forma animal.

Cuando cambies de forma selecciona uno de tus atributos. Obtienes un +1 a todas las tiradas con ese atributo mientras permanezcas en tu forma animal.

El Director selecciona un atributo diferente con el que tendrás un -1 a todas las tiradas por el mismo tiempo.

- *Abandonar la forma.*

Cuando recibes daño en tu forma animal puedes decidir sacrificar los puntos que no hubieras gastado para evitar recibir tantas etiquetas como puntos te queden. Regresas a tu forma humanoide.

- *Equilibrio*

Cuando haces daño, recibes 1 punto de equilibrio. Cuando tocas a alguien y canalizas los espíritus de la vida puedes gastar los puntos de equilibrio.

1 punto recupera 1 etiqueta Leve.

2 puntos recuperan 1 etiqueta Moderada.

3 puntos recuperan 1 etiqueta Crítica.

Cada noche pierdes 1 punto de equilibrio.

- *Magia totémica*

Conoces un conjuro Divino de nivel 0 que siempre puedes preparar y utilizar como si fueras un Misionero.

Puedes adquirir este movimiento hasta 3 veces. Cada vez adicional que adquieres este movimiento puedes seleccionar un conjuro Divino de 1 nivel superior al anterior conjuro aprendido.

- *Forma perfecta*

Cuando utilizas el movimiento *Cambiapielos* obtienes 2 puntos adicionales.