

Fantasy West adventures

- Arquetipo (enano): Ingeniero -

- **El Ingeniero.**

En el Viejo Continente la magia ya está completamente establecida, pero en esta nueva tierra las reglas están todavía por escribirse. Ha sido la tecnología quien ha permitido venir a este nuevo continente, y quien está ayudando realmente a la colonización. Este nuevo mundo se construirá con martillos y destornilladores, con ciencia.

- **Nombres de Ingeniero.**

Los Ingenieros suelen usar su nombre real, aunque los más orgullosos gustan de añadir algún título y los “científicos locos” se inventan pseudónimos llamativos.

(m) Lady..., Doctora..., Ilustre..., Señora..., Directora..., Abuela..., Chispa, Roscachapa, Tuerca, Amenaza Suprema, Princesa del Vapor, La Controladora.

(h) Lord..., Doctor..., Ilustre..., Señor..., Director..., Abuelo..., Relampago, Levogiro, Movimiento Armónico, Príncipe del Rayo, El Dominador.

- **Descriptorios de Ingeniero.**

Aspecto desaliñado, mirada perdida, montones de bolsillos, pelo alborotado, rapado, gafas de mecánico, mono de trabajo, murmura constantemente, mirada inquisitiva, montones de cachivaches, manchas de grasa, aspecto impoluto.

- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento “*Sangre enana: implante mecánico*” para poder ser Ingeniero. Aunque no es necesario ser Enano para ser Ingeniero, solo los Enanos podrán sacar el máximo provecho al arquetipo.
- *Inteligencia 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Ingeniero.



○ *Taller.*

Tienes un taller con un montón de espacio para tus herramientas y cachivaches. Cuando te metes en tu taller para trabajar en algo explica qué quieres hacer y el Director te explicará lo que te va a costar completar la tarea añadiendo entre 1 y 4 de las siguientes complicaciones:

- va a llevarte horas/días/semanas/meses de trabajo;
- primero tendrás que conseguir/construir/arreglar/averiguar ____;
- vas a necesitar que ____ te ayude a hacerlo;
- va a costarte mucho dinero;
- lo mejor que puedes hacer es una pobre imitación, débil y poco fiable;
- significará exponerte (solo o con tus compañeros) a un grave peligro;
- primero vas a tener que buscarte un ____ para tu taller;
- vas a tener que intentarlo algunas/docenas/cientos de veces;
- vas a tener que sacar de allí a ____ para hacerlo.

El Director puede conectarlo todo con “y” o darte alguna alternativa con “o”.

Escoge 3 extras para tu taller:

- autotransportado, un invernadero, entre 1 y 3 ayudantes, un desguace de materia prima, un caballo mecánico o una moto, generador de electricidad, maquinaria de trabajo, una forja, trampas contra intrusos, cuarto seguro para pruebas, extensa biblioteca científica, colección de cachivaches, un potente motor a vapor, sala de operaciones, quirófano, enterrado, aislado o de acceso restringido.

Los objetos creados en tu taller están a salvo del Director. No pueden ser destruidos o robados sin tu permiso, incluso si los vendes o se los das a otro personaje.

○ *Cinturón multiuso*

Tienes un cinturón de herramientas con variosartilugios. Todos los artilugios tienen una serie de etiquetas que los definen. Por cada artilugio, elige una etiqueta de cada una de las siguientes listas:

- Guante, antorcha, dispositivo, frasco, gafas, vara, cañón, botas, robot, broche, traje, casco.
- Rayo, propulsor, emisor, campo, escudo, difusor, amplificador, explosivo, inversor.
- Eléctrico, mecánico, magnético, criogénico, ectoplásmico, a vapor, piromántico, alquímico.
- Perforante, contundente, protección 2 contra (____), elemental (____), movimiento alternativo (____), daño terrible (Suerte: 2).

Algunos ejemplos:

- *Gafas láser* (Gafas + Rayo + Eléctrico + Daño terrible) : unas gafas que disparan rayos de energía a distancia.
- *Botas de vuelo* (Botas + Propulsor + Piromántico + Movimiento alternativo) : unas botas que permiten al usuario desplazarse volando.
- *Robo-guardaespaldas* (Robot + Escudo + Mecánico + Protección 2 contra proyectiles): un pequeño robot que acompaña al Ingeniero y puede desplegar un escudo de protección que protege frente a ataques a distancia físicos.

El límite máximo para tu **Energía** así como el número máximo de artilugios que puedes tener es igual a la cantidad de movimientos "*Sangre enana*" de tu personaje. Cuando tengas menos artilugios de tu máximo (o simplemente quieras sustituir alguno), puedes construir uno nuevo pasando un día o un tiempo equivalente en tu taller.

Cuando te tomes un descanso para recargar y afinar tus artilugios, restablece tu Energía a su valor máximo.

Cuando uses uno de ellos como arma, puedes gastar 1 punto de Energía para usar *Inteligencia* en lugar de *Fortaleza* o *Rapidez*. Cuando uses uno de ellos para disparar, si tuvieras que gastar 1 munición o recargar, puedes gastar 1 punto de Energía en su lugar.

Cuando usas tus artilugios se añade la siguiente complicación: "*Has sobrecargado tu artilugio. Pierde 1 punto de Energía o tu artilugio deja de funcionar hasta que puedas repararlo*".

- **Suerte inicial:** 2.
- **Acciones afortunadas.**
 - (coste 1) *mejorar tirada*: Puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado cuando realizas una tirada de *Inteligencia*.
- **Equipo inicial.**
 - Ropa de trabajo y caja de herramientas.
 - 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.

- *Mecenas problemático*: tienes un mecenas que te ayuda a pagar las facturas pero no para de meterte en líos pidiéndote inventos imposibles o haciéndote acudir a aburridas galas. Describe a tu mecenas y su última "idea genial". ¿Que tiene que ver tu compañero de equipo en todo esto?
- *Némesis*: hay otro inventor casi tan bueno como tu que solo quiere demostrar que es mejor que tú. A cualquier precio. Describe a tu némesis. ¿Por qué le tiene manía también a tu compañero de equipo?

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Has podido cacharrear con un artefacto tecnológico nuevo, has conseguido los planos de un nuevo artilugio, o has contemplado una maravilla tecnológica.
- Solventas un problema con el uso de la tecnología, la lógica y la inteligencia, cuando otras opciones menos científicas han fallado o eran potencialmente peligrosas.

- Desconciertas a tus compañeros con tu cháchara científica justo antes o después de aplicarla correctamente.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *El lenguaje de las máquinas.*

Quando manipules o examines algún objeto tecnológico tira *+Inteligencia*.

Si tienes ¡Éxito! puedes hacer 3 preguntas de la siguiente lista. Con un Éxito parcial escoge solo 1. Si obtienes un ¡¡Crítico!! trátalo como un ¡Éxito! y además puedes inventarte tus propias preguntas.

- ¿quién lo utilizó antes que yo?
- ¿quién lo fabricó?
- ¿qué fuertes emociones han tenido lugar recientemente cerca de este objeto o durante su fabricación?
- ¿qué ha pasado recientemente cerca de este objeto?
- ¿qué le pasa al objeto y cómo puedo arreglarlo?

En caso de fallar puedes enojar a los espíritus de la máquina...

- *Lo siento en los huesos.*

Al principio de la sesión tira *+Inteligencia*.

- Con un *Éxito parcial* puedes, una vez durante esta sesión, aparecer en cualquier momento en el lugar adecuado con los conocimientos y herramientas adecuadas.
- Con un *¡Éxito!* además recibirás un +1 a todas las tiradas durante la escena en la cual has aparecido.
- Si obtienes un *¡¡Crítico!!* puedes deshacer los últimos instantes de una escena durante esta sesión. En realidad lo que ha pasado era tu mente calculando las posibilidades. Rebobinad los últimos acontecimientos de tal modo que el Ingeniero pueda cambiar algo o prepararse para evitarlo.
- Si fallas será el Director el que podrá introducirte en cualquier momento en un problema, o quitarte justo la herramienta que necesitabas en ese momento. Puede que seas el misterioso rehén capturado por los bandidos, o quizás justo hoy te has olvidado de recargar tus botas de vuelo.

- *Si me permite explicarme...*

Quando puedes usar la lógica para negociar usa tu bono de *Inteligencia* para *Embaucar* en lugar de usar *Carácter*.

- *Energizar.*

Duplica tus reserva máxima de puntos de Energía.

Esto no modifica la cantidad de artilugios que puedes llevar.

- *Sobrecargar.*

Gasta 1 punto de Energía para ajustar uno de tus artilugios sobre la marcha. Puedes cambiar una de sus etiquetas por una diferente de la misma categoría.

- *Siempre puedo repararlo más tarde.*

Cuando vayas a recibir daño puedes sacrificar uno de tus artilugios para no recibir ese daño.

El artilugio es destruido y necesitarás pasar un tiempo en tu taller para volver a construirlo.

- *Artilugios excepcionales.*

Para poder seleccionar este movimiento es necesario tener 3 movimientos avanzados de Ingeniero.

Uno de tus artilugios puede tener una etiqueta adicional.

Este movimiento se puede seleccionar varias veces, incrementando el número de artilugios con una etiqueta adicional.