

# Fantasy West adventures

## - Arquetipo: Misionero -

- **El Misionero.**

*Durante generaciones los dioses nos han guiado. Nos han protegido cuando hemos necesitado ayuda y nos han iluminado cuando hemos buscado el conocimiento. Puede que sean nuevas y diferentes tierras, y puede que algunos piensen que nuestros dioses se han quedado en la Tierra Media, pero solo los dioses tienen el poder para guiarnos adecuadamente en este nuevo mundo. Y es tu misión mostrar a todos el verdadero camino.*

- **Nombres de Misionero.**

Los Misioneros suelen usar los títulos correspondientes a su posición dentro de su orden religiosa

(m) Hermana, Madre, Iluminada, Profetisa, Portadora, Portavoz, Enviada, Dama.

(h) Hermano, Padre, Iluminado, Profeta, Portador, Portavoz, Enviado, Caballero.

- **Descriptorios de Misionero.**

Mirada perdida, voz profunda, porte orgulloso, aspecto imponente, aire de autoridad, prepotente, tono tranquilizador, ojos de fanático.

- **Restricciones de atributos.**

- *Carácter 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Misionero.

- *Protección divina*

Sigues la senda de una deidad del Viejo Continente. Pon nombre a tu dios y selecciona su dominio, aquellos campos de especial interés para tu deidad y sobre los que tiene poder:

- ☐ Compasión: protección y restauración.
- ☐ Honor: justicia y combate.
- ☐ Erudición: conocimiento y restauración.
- ☐ Valor: combate y fuerza.

Mientras sigas la senda de tu deidad gozarás de su protección.

Selecciona los principales enemigos de tu deidad:

- ☐ Muertos vivientes.

- ☐ Demonios.
- ☐ Criaturas mágicas.
- ☐ Criaturas dracónicas y reptiles.

Cuando sostienes en alto tu símbolo sagrado puedes usar el poder de tu deidad para protegerte, tira +*Carácter*:

- Con *Éxito parcial*, ninguna criatura enemiga de tu deidad podrá ponerse a tu alcance mientras continúes rezando y blandiendo tu símbolo sagrado.
- Con un *¡Éxito!* además podrás aturdir momentáneamente a los enemigos de tu deidad inteligentes y hacer huir a los enemigos sin mente o animales. Una agresión terminará el efecto y podrán reaccionar de forma normal. Los enemigos más inteligentes pueden encontrar el modo de atacarte a distancia.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* el poder de tu deidad se manifiesta a tu alrededor de forma espectacular. Puedes destruir a los enemigos más débiles. Los más poderosos o inteligentes sufren una etiqueta de daño divino y deben huir inmediatamente.

○ *Conjuros divinos*

Mientras sigas los preceptos de tu deidad cada vez que pases un tiempo ininterrumpido (1 hora aprox.) en comunión con tu deidad esta te concederá acceso a conjuros divinos de su dominio.

- Pierdes todos los conjuros que tenías preparados.
- Prepara todas las plegarias divinas, que no cuentan para el límite de conjuros.
- Prepara los nuevos conjuros que elijas entre los concedidos por tu deidad cuyos niveles en total no superen el máximo de puntos de magia correspondiente a tu nivel. No puedes escoger conjuros de un nivel superior al permitido por tu nivel.

Nivel de personaje	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5	Nv 6	Nv 7	Nv 8	Nv 9	Nv 10
Puntos de magia	2	3	4	6	9	12	16	20	25	30

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

Cuando lanzas un conjuro que tenías preparado, tira +Carácter.

- Con un *¡Éxito!*, el conjuro es lanzado con éxito y tu deidad te permite seguir usándolo.
- Con un *Éxito parcial* el conjuro tiene efecto, pero debes escoger una consecuencia de la siguiente lista:
  - Atraes atención no deseada o te pones en riesgo. El Director te dirá cómo.
  - Decepción divina: Recibes -1 a lanzar conjuros hasta que vuelvas a preparar conjuros entrando en comunión con tu deidad.
  - Olvidas el conjuro después de lanzarlo. No puedes volver a lanzar ese conjuro hasta que tu deidad te lo vuelva a conceder durante una comunión.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lanzar el conjuro con éxito y no olvidarlo puedes maximizar sus efectos o afectar al doble de objetivos.

- **Suerte inicial: 1.**

- **Acciones afortunadas.**

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

- **Equipo inicial.**

- Símbolo sagrado.
- Copia del libro sagrado de tu deidad, o lo que use tu religión.
- Juego de caligrafía y pergaminos.
- Escoge tu arma:
  - ☐ Bastón improvisado.
  - ☐ Un arma corta propia de tu religión (daga, espada, hacha...) de calidad excepcional.
  - ☐ Un Pacificador y 1 recarga.
- Raciones de viaje y 2 pociones curativas.
- 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.

- *En busca de la reliquia perdida*: una de las primeras misiones de tu religión que llegó al nuevo mundo llevaba una importante reliquia. La misión desapareció y la reliquia se dió por perdida, pero tu estás siguiendo las pocas

pistas que has encontrado y crees estar en el camino adecuado. ¿Por qué te ayuda tu compañero de grupo en esta búsqueda?

- *Enemistad divina*: no todas las religiones del Viejo Mundo manteneis unas relaciones amistosas aunque existe un tratado de paz para evitar nuevas guerras religiosas. sin embargo tu has conseguido la enemistad directa de un grupo de misioneros de otra religión. Define la otra deidad y el grupo de misioneros que te persigue. ¿Por qué te persiguen? ¿Cómo es que también odian a tu compañero de grupo?

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Te enfrentas a los enemigos de tu deidad.
- Consigues nuevos fieles para tu religión.
- Tus compañeros colaboran a expandir tus creencias.

---

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Orientación divina*

Cuando haces una petición a tu deidad acorde con el precepto de tu religión (Compasión, Honor, Erudición, Valor...), se te proporciona un conocimiento útil o un beneficio relacionado con sus dominios. El Director te dirá de qué se trata.

- *Curandero devoto*

Cuando cures a otra persona puedes gastar 1 punto de Suerte para eliminar una etiqueta adicional.

- *Curandero experto*

Requiere *Curandero devoto*.

Cuando cures a otra persona eliminas una etiqueta adicional.

- *Fortalecer*

Cuando curas a alguien puede gastar 1 punto de suerte para que inflija daño terrible en el siguiente ataque que realice esta escena.

- *Protección divina*

Cuando no llevas ningún tipo de protección física obtienes 1 punto de armadura divina al comienzo de cada escena. Puedes gastar ese punto durante la escena para evitar adquirir una etiqueta. Al finalizar la escena pierdes todos tus puntos de armadura divina.

- *Vengador divino*

Cuando te enfrentas a los enemigos de tu deidad añade puedes gastar 1 punto de Suerte para hacer daño terrible (aplicar una etiqueta adicional).

- *Intervención divina*

Cuando entras en comunión obtienes 1 punto de favor divino. Solo puedes tener 1 punto de favor divino.

Puedes gastarlo para invocar a tu deidad cuando tú o un compañero reciba daño. Tu deidad intervendrá mediante una manifestación apropiada (un súbito golpe de viento, una explosión de luz) y el daño no tendrá efecto.

Si lo usas en un compañero no podrás volver a solicitar una intervención divina en ese compañero hasta que se congracie con tu deidad. Para ello debe actuar de acuerdo a los preceptos de tu religión y en beneficio de esta.

No podrás usar *Intervención divina* en compañeros que ya la han recibido y todavía no se han congraciado con tu deidad ni en aquellos que han actuado en contra de los intereses de tu deidad.

- *Imposición de manos*

Cuando tocas a alguien, piel con piel, y rezas pidiendo su bienestar, tira +*Carácter*.

- Con un *¡Éxito!* eliminas una etiqueta de tu objetivo.
- Con un *Éxito parcial* te transfieres una etiqueta de tu objetivo.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* elimina 2 etiquetas de tu objetivo.

No puedes utilizar Imposición de manos en enemigos de tu deidad, aquellos que hayan perjudicado los intereses de tu deidad directamente ni en quienes se comporten de forma opuesta a los preceptos de tu religión.

- *Acólitos*

Obtienes el movimiento *Ayudantes del Sheriff*.

Su perfil de atributos es:

**Lucha 1, Astucia -, Compañerismo 2**

No puedes mandarlos a hacer cosas en tu lugar, pero son fanáticos a tu causa.

Selecciona también una desventaja para tus acólitos:

☐ *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.