

Fantasy West adventures

- Arquetipo: Explorador -

- **El Explorador.**

Forajidos, tahures, comerciantes... todo el mundo viene al Oeste buscando fama y fortuna. Vale, tú también, ¿qué demonios?. Pero cuando los demás intentan aprovecharse de sus congéneres mientras evitan que el entorno acabe con ellos, tu comprendes las leyes de la naturaleza. Y sólo quienes la entienden pueden esperar sobrevivir en la frontera.

- **Nombres de Explorador.**

Los Exploradores suelen usar pseudónimos o añadir adjetivos a sus propios nombres.

(m) Salvaje, Montañera, Caracaballo, Carabina.

(h) Apache, Solitario, Jorobado, Pote.

Ej: Salvaje, "Salvaje" Kim o Kim "la Salvaje".

- **Descriptores de Explorador.**

Aspecto desaliñado, ropa gastada, andar felino, pelo alborotado, mirada penetrante.

- **Restricciones de atributos.**

- *Percepción 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Explorador.

- *Cazador experto.*

Te encuentras como en casa en las zonas salvajes, fuera de las poblaciones civilizadas. Obtienes el movimiento *Experto en trampas* mientras te muevas por territorios salvajes.

Además, cuando sigues un rastro en territorio salvaje (fuera de los pueblos y ciudades) tira *+Percepción*:

- Con un *Éxito parcial* sigues el rastro hasta que haya un cambio significativo en su dirección o su manera de viajar.
- Con un *¡Éxito!* puedes además elegir 1 de las siguientes opciones:
 - Obtienes un dato importante sobre tu presa. El DJ te dirá de qué se trata.
 - Determinas el motivo que provocó la desaparición del rastro.

- *La sabiduría del viajero*

Mientras estés en una zona salvaje y no surjan situaciones excepcionales (terremotos, huracanes...) no tendrás problemas para alimentarte ni para orientarte. Eres inofensivo para las criaturas nativas de la zona y los habitantes locales, siempre que no les des motivos para pensar lo contrario. Aunque no conozcas su idioma puedes entender a cualquier criatura natural de la zona y a los habitantes locales lo suficiente para saber que pretenden, necesitan o buscan.

También conoces las plantas y hierbas más peligrosas de la zona. Obtienes el movimiento *Envenenador*.

Si ya tienes ese movimiento te conviertes en un *Experto envenenador*.

- **Suerte inicial: 2.**
- **Acciones afortunadas.**
 - (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando actúas de forma sigilosa o tratas de escapar puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
- **Equipo inicial.**
 - Escoge tus armas a distancia (una opción):
 - ☐ 2 Pacificadores y 4 recargas.
 - ☐ 1 Winchester y 1 recarga.
 - Guardapolvo, gorro vaquero, caballo y un par de alforjas.
 - Escoge tus armas a melé (una opción)
 - ☐ Un par de cuchillos de supervivencia.
 - ☐ Un hacha de leñador a dos manos.
 - Escoge tu equipo (una opción):
 - ☐ 4 raciones de viaje.
 - ☐ Arco de caza, 3 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.

 - *Se busca*: hay un motivo por el cual evitas las zonas habitadas: tu cabeza (y la de tu compañero) tiene precio. Si pasáis demasiado tiempo en una ciudad es solo cuestión de tiempo que alguien se entere o que llegue algún agente de la ley. Explica por que os buscan y que podéis hacer para arreglarlo.
 - *Enemistad local*: aunque normalmente te llevas bien con los habitantes indígenas hay un pueblo al que habéis ofendido. Describid el pueblo al que habéis ofendido y como lo hicisteis. Os va a costar ganáros su confianza de nuevo, más aún cuando no os suelen dar siquiera oportunidad de hablar.
- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Descubres un nuevo territorio, un pueblo, o una especie desconocida.
- Utilizas tus habilidades para sacar de un apuro a los “urbanitas”.
- Encuentras una nueva forma de aplicar tus habilidades de supervivencia en entorno urbano.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Empatía animal*

Eres capaz de comunicarte con los animales salvajes (solo criaturas naturales).

- *Camuflaje*

Cuando te escondes en un entorno natural, tus enemigos no podrán encontrarte mientras no te muevas ni hagas ruido.

- *Cazador veterano*

Cuando te enfrentas a un habitante nativo de las tierras salvajes que has derrotado anteriormente puedes ignorar su armadura o protección y obtienes daño terrible (Suerte: 1).

No puedes utilizar este movimiento con criaturas mágicas.

Puedes utilizarlo con humanoides siempre que su forma de combatir sea similar a una que ya hayas encontrado, por ejemplo guerreros de la misma tribu.

- *Ataque furtivo*

Requiere *Camuflaje*.

Cuando atacas a un enemigo sorprendido, indefenso o que no es consciente de tu presencia puedes elegir entre hacer tu daño o tirar +*Percepción*.

- Con un *¡Éxito!* elige dos opciones diferentes de las siguientes.
- Con un *Éxito parcial*, elige una de las siguientes opciones.
 - No te enzarzas en combate.
 - Causas daño terrible.
 - Creas una ventaja; +1 a la siguiente tirada para ti o un compañero que actúe contigo.
 - Inutilizas su protección hasta que la repare, restaure o la consiga de nuevo.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* puedes escoger tres opciones. Puedes seleccionar la misma opción dos veces.

- *Superviviente nato.*

Cuando estás metido hasta el cuello y necesitas una ruta de escape, di cuál es y tira + *Rapidez*.

- Con un *¡Éxito!* te has ido.

- Con un *Éxito parcial* puedes quedarte o irte, pero a costa de dejar algo atrás o llevarte algo contigo. El Director te dirá de qué se trata.
- Si obtienes un *¡¡Crítico!!* no solo escapas sino que puedes llevarte algo contigo o conseguir una ventaja adicional.

- *Pacto con los espíritus de la tierra*

Conoces un conjuro divino de nivel 0. Para preparar tu magia debes entrar en comunión con los espíritus en un entorno natural. Cuando utilizas el conjuro tira +*Carácter*.

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

- *Senda de la tierra.*

Mientras estés en un entorno natural y puedas moverte libremente puedes gastar 1 punto de Suerte cuando usas el movimiento *Pelear* o *Disparar* para evitar recibir 1 etiqueta.

- *Ataque doble.*

Cuando ataques a un enemigo con dos armas de melé puedes causar daño terrible con tu ataque (una etiqueta adicional).