

Fantasy West adventures

- Arquetipo (enano): Acorazado -

- **El Acorazado.**

Eres una gran y pesada máquina de matar. Bueno, no realmente. Aunque por la cantidad de metal que llevas encima bien podrías serlo.

Te sientes agusto entre armas y placas de acero. Más fuerte, resistente y letal.

En el Viejo Mundo te habrían tachado y estigmatizado como un chiflado más, pero en este nuevo mundo... ¡aquí vale todo!

- **Nombres de Acorazado.**

Los Acorazados no suelen molestarse en adornar su nombre, son gente práctica, y bastante dice de ellos su aspecto como para tener que dar más explicaciones.

- **Descriptores de Acorazado.**

Vozarrón, manchas de grasa por todos lados, fumando constantemente, huesos anchos, musculatura prominente, piel tostada, pelo rapado, pelo alborotado, gafas de mecánico, chapas de metal.

- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento “*Sangre enana: resistencia mágica*” para poder usar este arquetipo. Aunque no es necesario ser Enano para ser un Acorazado, solo los Enanos podrán sacar el máximo provecho al arquetipo.
- *Fortaleza 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Acorazado.

- *Armamento pesado.*

Cada armadura es un mundo y no hay dos iguales. Este es tu cacho de metal, y es justo lo que tu necesitas.

Escoge tu armamento principal (solo uno):

- ☐ Arma a distancia (corto alcance, munición 4)
- ☐ Arma de melé (melé, puedes gastar 2 puntos de Suerte para aplicar una etiqueta adicional)

Escoge tantos sistemas de apoyo como el número de movimientos “*Sangre enana*” de tu personaje:

- ☐ Chapa extra: incrementa en 1 punto la Protección otorgada por tu armadura.

☐ Recarga automática: puedes conectar armas de fuego a tu armadura para convertir la etiqueta Recarga en Munición 4.

☐ Munición adicional: llevas tanta munición encima que a efectos prácticos no se puede agotar la munición de las armas conectadas. Solo si estás mucho tiempo lejos de un lugar donde poder reabastecerte puedes llegar a quedarte sin munición. Si te gusta llevar la cuenta asume que tienes munición 20.

☐ Munición explosiva: añade *Área* y *Escabrosa* a tu Arma a distancia.

☐ Cañón Gauss: cambia corto alcance por largo alcance en tu Arma a distancia.

☐ Munición de impacto: añade *Contundente* a tu Arma a distancia.

☐ Sierra automática: tu arma de melé ignora protecciones (contra enemigos sin protección el coste de aplicar daño terrible se reduce a 1 punto de Suerte).

☐ Hidráulicos: Tu Arma de melé es *Precisa* (puedes usar Rapidez para atacar).

☐ Arma adicional: Tienes un segundo Arma de melé en tu armadura. Cuando atacas con las dos a la vez obtienes +1 en la tirada.

☐ Enorme: Tu arma tiene un tamaño descomunal y debes usarla a dos manos. Añade *Escabrosa* y *Contundente* a tu Arma de melé.

☐ Autónoma: te permite operar bajo el agua y tu armadura es estanca, con aire para 1h

☐ Sensores: tu armadura tiene sensores adicionales.

☐ Sistema de reparación: puedes usar el movimiento Conjurar para lanzar Reparación en tu armadura. Un Éxito elimina una etiqueta de daño a tu armadura. El -1 a Conjurar solo se aplica al Sistema de reparación. Si decides “olvidar el conjuro” el Sistema está sobrecargado y no puedes utilizarlo hasta que descanses adecuadamente. No puedes seleccionar “rasgar la realidad” como problema.

Describe tu armadura en función del arma integrada que hayas seleccionado y sus sistemas de apoyo.

- *Armadura potenciada.*

Tu armadura es una obra maestra de la ingeniería enana que otorga Protección 1. Además, como el daño que recibes se reparte entre la armadura y tu, puedes recuperarte con curaciones y reparaciones.

Además, incrementa tu potencia física, lo que te permite realizar proezas de fuerza. Cuando usas tu armadura potenciada para destruir un objeto inanimado o apartarlo de tu camino tira +*Fortaleza*:

- Con un *¡Éxito!* logras tu objetivo y puedes elegir 3 opciones.
- Con un *Éxito parcial* elige 2 de las siguientes opciones y logras tu objetivo.
 - No te lleva mucho tiempo.
 - No haces mucho ruido.
 - No se rompe nada de valor.
 - Puedes volver a repararlo sin mucho esfuerzo.

- **Suerte inicial: 1.**

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *resistencia mecánica*: Cuando utilizas tu armadura para protegerte puedes gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir una etiqueta.

- **Equipo inicial.**

- Mono de piloto y gafas de mecánico.
- Una 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.

- *Un enano siempre paga sus deudas*: una armadura de Acorazado no es algo precisamente barato. Algunas personas las heredan, hay quien se la construye por si mismo... y otros recurren a terceros para poder conseguir una. Tienes una gran deuda con la persona que te ayudó a conseguir tu armadura. Un favor, una deuda económica... Define quién y cómo te ayudó a conseguir tu armadura. ¿Te persigue para cobrarse lo que le debes?, o ¿es tu sentido del honor lo que te está obligando a hacer determinadas cosas?. Y, ¿que tiene que ver tu compañero de equipo en todo esto?
- *Protector*: portais una carga que no debe sufrir daño. Puede ser un objeto o una persona. Describe que es lo que protegéis y quien lo persigue. ¿Quién os ha encargado la misión? ¿Por qué precisamente a vosotros?

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Has tenido ocasión de demostrar la utilidad de tu armadura de una forma novedosa o has aprendido algo nuevo sobre tu armadura.
- Obtienes por primera vez las alabanzas de un grupo hacia tu armadura.
- Mejoras tu armadura.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Aquí yo. Aquí mi armadura.*

Cuando puedas usar tu armadura para amenazar de forma creíble puedes usar *Fortaleza* en lugar de *Carácter* para Embaucar.

- *Calentando motores.*

Cuando dañas a un enemigo tu siguiente ataque contra el mismo enemigo aplicará una etiqueta adicional si la situación no ha cambiado ostensiblemente. Si estabais corriendo seguís corriendo, si estabais uno delante de otro seguís en la misma posición, etc... Este bonificador es acumulativo, de forma que vas

acumulando etiquetas adicionales mientras nada cambie. No es bueno quedarse plantado delante de un enano con una gran armadura.

- *Un sacrificio necesario.*

Cuando optas por que tu armadura se lleve la peor parte de un ataque puedes ignorar todas las etiquetas que ibas a ganar. Marca uno de los sistemas de tu armadura. Este sistema deja de estar operativo hasta que puedas repararlo. Necesitarás tiempo, recursos y unas instalaciones adecuadas.

- *Veterano de la forja.*

Cuando ves un arma nueva puedes preguntarle al Director por todas las características que puedes conocer del arma.

También puedes reconocer la protección que otorga una armadura.

- *No hay dolor.*

Cuando recibes daño de un enemigo puedes aprovechar su ataque para mejorar tu posición. Recibes +1 en tu siguiente tirada de ataque contra ese enemigo.

- *Reparación mejorada.*

Recupera una etiqueta adicional cuando utilices tus Sistemas de reparación.

- *Esto necesita más pinchos.*

Has añadido pinchos, puas y todo tipo de elementos cortantes a tu armadura. Cualquier enemigo que te ataque sin cuidado recibe una etiqueta de daño.

Cuidado, puede ser complicado ayudar a tus compañeros o llevarlos en brazos.

- *Retroreactores.*

Un enano embutido en acero volando por los aires ¿que podría salir mal?

Tu armadura ahora incluye un pequeño motor que te permite saltar hasta 100ms a lo largo o 20ms de alto.

Los retroreactores tienen combustible 10. Cada uso gasta 1 punto de combustible.

Si usas tus retroreactores en combate, en una situación delicada o para llegar a un lugar complicado tira +Rapidez:

- Con un *¡Éxito!* alcanzas tu destino sin problemas.
- Con un *Éxito parcial* alcanzas tu destino pero algo no ha ido del todo bien. Selecciona una complicación:
 - Has gastado 1d4 puntos de combustible adicionales..
 - Has ofrecido un blanco perfecto a tus enemigos. Recibes un ataque en mitad del vuelo.
 - Aterrizas en mala posición, describe cómo te has puesto en problemas.
 - Pierdes algo o dejas algo atrás.