

Fantasy West adventures

- Arquetipo (duende): Forestal -

- **El Forestal.**

Has escuchado muchas veces la frase almas gemelas, pero quien dice esas cosas no conoce el vínculo que has desarrollado con tu compañero animal.

Tu animal y tú os movéis como un solo individuo, y tienes claro que ninguna otra persona te llegará a entender nunca tanto como este animal.

- **Nombres de Forestal.**

Los Forestales están muy orgullosos del vínculo que han desarrollado con su compañero animal, y es frecuente que todo el mundo termine conociéndoles como si de una pareja se tratara. Ponle nombre a tu compañero animal, descríbelo físicamente, y nombra alguno de sus rasgos de personalidad más relevantes como si fuera otro personaje.

Ej: Viento, Peludo, Hojacentella, Amatista, Aladorada, Escamargenta, Peligro.



Los Forestales suelen hacer referencia al animal con el que están vinculados en su nombre. A veces esto implica usar un pseudónimo, añadir adjetivos a sus propios nombres o referencias a la especie de su compañero animal.

(m) Loba Venenosa, aulla-a-la-luna, Lupina.

(h) Lobo, Montes Negros, Lobezno.

Ej: Loba Venenosa, Mila aulla-a-la-luna, Mila la Lupina.

- **Descriptores de Forestal.**

Aspecto desaliñado, ropa gastada, pelo alborotado, mirada distraída.

- **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 compañero animal. Aunque no es necesario para ser un Forestal, solo los Duendes podrán aprovechar todo el potencial de su relación con su compañero animal.

- *Percepción 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Forestal.

- *Compañero animal*

Tienes una conexión sobrenatural con un animal. Puedes hablar con él (por tu "*Sangre faérica: lengua del bosque*") y por como actuais hay quienes incluso piensan que podéis comunicaros mentalmente. Ponle nombre a tu compañero animal y elige su especie: Lobo, caballo, oso, águila, perro, halcón, gato montés, búho, rata o mula.

Alternativamente puedes acordar cualquier otro tipo de animal con el DJ que parezca apropiado para la campaña (grifo, animal quimérico, ...).

Tu compañero animal tiene 3 atributos básicos: **Ferocidad, Astucia e Instinto.**

Estos atributos comienzan con valor 0.

Puedes distribuir tantos puntos entre estos atributos como el número de movimientos "*Sangre faérica*" de tu personaje. Máximo +2 en cada atributo.

Elige tantas fortalezas adicionales como su *Ferocidad* de la siguiente lista:

- *Rápido, fuerte, enorme, tranquilo, adaptable, reflejos rápidos, infatigable, camuflaje, feroz, intimidante, sentidos agudos, sigiloso.*

Tu compañero animal está entrenado para luchar contra criaturas con forma humanoide. Elige tantos entrenamientos adicionales como su *Astucia*:

- *Cazar, buscar, explorar, custodiar, luchar contra monstruos, actuar, viajar, hacer pequeñas tareas, servir de montura.*

Elige 1 debilidad de la siguiente lista:

- *Voluble, salvaje, lento, delicado, asustadizo, olvidadizo, terco, débil.*

Recuerda incrementar un atributo si obtienes nuevos movimientos raciales de este tipo, aunque sin superar el máximo de +2 por atributo. También añade fortalezas y talentos si incrementas los valores de *Ferocidad* o *Astucia*.

Cuando tu compañero animal te ayuda en algo para lo que está entrenado obtienes beneficios adicionales:

- Añade su *Ferocidad* cuando ataques y pueda ayudarte de algún modo en el ataque.
- Añade su *Astucia* a tu Percepción cuando pueda ayudarte a rastrear, juzgar una persona, juzgar una situación, embaucar o desafiar el peligro. No se aplica a otras tiradas de Percepción como puede ser el movimiento *¿Como habíamos practicado!*
- Puedes reducir en 1 punto su *Instinto* para evitar adquirir una etiqueta.

Cuando podáis tomar un descanso, una noche por ejemplo, puedes recuperar uno de los puntos gastados de tu compañero animal. Un hechizo de

curación también puede servir para recuperar uno de estos puntos como si fuera una herida.

- *¡Como habíamos practicado!*

Tu compañero animal y tu habéis practicado una serie de maniobras para sacar el máximo partido de vuestras habilidades.

Cuando quieras aprovechar alguna característica de tu animal para realizar una proeza (un oso que aprovecha su tamaño para aplastar a los enemigos, un halcón que realiza un ataque en picado para cegar a un enemigo...) describe lo que quieres conseguir y tira *+Percepción*;

- Con un *¡Éxito!* tu compañero animal ejecuta la maniobra como habíais practicado.
- Con un *Éxito parcial* elige una complicación:
 - Tienes que ponerte en una posición vulnerable para ayudar a tu compañero animal.
 - Debes sacrificar o poner en peligro algo importante.
 - Tu compañero animal se arriesga demasiado. Reduce uno de sus atributos (Ferocidad, Astucia o Instinto) en 1 punto, mínimo 0. Cuando descanse puede recuperarse de 1 de estas heridas. Un hechizo de curación también puede restaurar 1 de estas heridas.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* realizáis la maniobra como habíais practicado y además obteneis una ventaja adicional.

- **Suerte inicial:** 1.

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 2) *daño terrible*: Si tu compañero animal puede ayudarte a atacar a tu objetivo puedes gastar 2 puntos de Suerte para aplicar una segunda etiqueta a tu enemigo.

- **Equipo inicial.**

- Escoge tus armas (una opción):
 - ☐ 2 Pacificadores y 4 recargas.
 - ☐ 1 Winchester y 1 recarga.
 - ☐ 1 Arco de caza y 3 municiones.
- Guardapolvo, gorro de viaje y una mochila.
- Escoge tu equipo adicional (una opción):
 - ☐ 4 raciones de viaje, un saco de dormir y una tienda.
 - ☐ 1 caballo y 1 ración de viaje.
- 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.

- *Enemistad espiritual*: tu compañero animal y tu habéis enfadado al espíritu que protege a la especie de tu compañero. Todos los animales de esa especie son hostiles, y el espíritu va a intentar cobrarse su venganza. Describe el espíritu animal y como le ofendiste, si es que lo sabes. Define

también como se vió implicado en todo esto tu compañero de grupo y por qué el espíritu también le persigue.

- *Único en su especie*: algo hace especial a tu compañero animal y debes protegerle de sus perseguidores. Puede que sea el último ejemplar de una raza mágica, quizás profanó un lugar sagrado de los indios, puede que huyera de un circo donde era la mayor atracción... Define el motivo y los perseguidores. ¿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 Forestal:

- Has sacrificado algo o producido un perjuicio a tus compañeros por proteger a tu compañero animal.
- Aprendes algo nuevo sobre tu compañero animal o su especie.
- Tu salvajismo asusta o impresiona a un grupo de PNJs.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *¡A los ojos Bubu!*

Cuando conoces el punto más débil de tu objetivo y atacas junto a tu compañero animal reduce el coste para aplicar daño terrible a 1 punto de Suerte.

- *Lengua del bosque*

Eres capaz de comunicarte con cualquier criatura natural de un tipo a escoger:

- Animales (mamíferos y peces).
- Animales (aves, reptiles e insectos).
- Plantas.

Puedes seleccionar este movimiento hasta 3 veces.

- *Un alma, dos cuerpos*

Eres capaz de ver, escuchar y sentir utilizando los sentidos de tu compañero animal. Además vuestra comunicación es telepática e independiente de la distancia. Solo los cambios dimensionales y los efectos mágicos más poderosos pueden evitar esta comunicación.

- *Bien entrenado*

Tu compañero animal adquiere 2 entrenamientos adicionales.

- *Truco especial*

Selecciona un movimiento de otro arquetipo. Tu compañero animal y tú habéis aprendido a simular ese movimiento actuando simultáneamente (solo puedes utilizarlo si tu compañero animal está a tu lado).

Debes ponerte de acuerdo con el Director para seleccionar el movimiento y explicar como haceis para replicarlo.

- *Aliado no natural.*

Este movimiento requiere que el personaje tenga ya 3 movimientos avanzados de Forestal.

Tu compañero animal se ha convertido en una criatura mágica, ya no es un animal natural aunque tu puedes seguir comunicándote con él. Describe su forma mágica, la cual puede adoptar a voluntad.

En su forma mágica obtiene +2 a Ferocidad y +1 a Instinto.