

# Fantasy West adventures

## - Arquetipo racial: Humanos -

- **Nombres humanos.**

Los humanos tienen nombres de todo tipo, y muchas veces toman nombres de otras razas o utilizan apelativos.

(m) Adèle, Amélie, Ángela, Bárbara, Beatriz, Carla, Carolina, Esther, Gabrielle, Iris, Jade, Judith, Katia, Leona, Lydia, María, Nadia, Noa, Olivia, Rebecca, Sabrina, Thaïs, Yvonne, Zoe.

(h) André, Alvar, Bruno, Carles, David, Denís, Étienne, Fabian, Félix, Gaspar, Joël, Luc, Lluís, Marc, Óliver, Paris, Raúl, Romeo, Samuel, Thomas, Vincent, Xavier.

- **Descriptores humanos.**

Actitud furtiva, poco de fiar, voz rota, pelo alborotado, piel bronceada, mirada misteriosa, parche en un ojo, diente de oro, sonrisa retadora.

- **Restricciones de atributos.**

- *Carácter* 2+
- *Inteligencia* 2-

- **Movimientos raciales.**

Escoge 3 de los siguientes movimientos.

- *Sangre humana*: sin piedad - escoge una raza. Puedes gastar 1 punto de Suerte para hacer daño terrible cuando atacas a criaturas de esa raza. Posibles objetivos: humanos, elfos, enanos, duendes, pieles rojas, animales no-mágicos, criaturas mágicas, no-muertos, constructos.
- *Sangre humana*: perseverante - Cuando recibas una etiqueta crítica y decidas seguir adelante puedes usar *Carácter+1* en lugar de *Fortaleza*.
- *Sangre humana*: quien golpea primero... - Cuando estás preparado y un enemigo fuera a actuar primero tú actúas antes.
- *Sangre humana*: 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.
  - *Sangre mestiza* - Escoge un movimiento de otra raza.
  - *Sangre mestiza* - Escoge un movimiento de otra raza.
  - *Sangre mestiza* - Escoge un movimiento de otra raza.
- **Suerte inicial: 2.**
- **Acciones afortunadas.**
  - (coste 1) *mejorar tirada*: Si puedes aprovechar el entorno urbano en tu beneficio puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
  - (coste 2) *resistencia humana*: Puedes gastar 2 puntos de Suerte para evitar adquirir una etiqueta.
- **Equipo racial.**
  - ropa de viaje, pieles, guardapolvo gastado, o ropa andrajosa.
  - pipa, tabaco de mascar, una petaca de whisky o un saco con utensilios para cocinar en el campo.
- **Asuntos pendientes raciales.**

Selecciona uno de tus asuntos pendientes raciales o de arquetipo para compartir con el personaje del jugador a tu izquierda.

  - *Buscados por la ley*: un agente de la ley ha convertido en algo personal llevaros ante la justicia por un crimen que no tenéis por que haber cometido. Define el supuesto crimen y el grupo o personas que os persigue.
  - *Deudas*: debéis suficiente dinero como para tener que evitar ciertas ciudades. Aseguraos de definir a quien le debéis el dinero y por qué.
- **Experiencia racial.**

Marca la casilla de experiencia racial en tu ficha de personaje cuando te comportes como un Humano:

  - Te metes en problemas con la ley o te enfrentas al status quo.
  - Solucionas un problema por la vía rápida cuando existen mejores opciones de las que eres consciente.
  - Te aprovechas de tus compañeros o les pones en un aprieto para obtener beneficio o evitarte problemas..

---

- **Movimientos raciales avanzados.**

Solo puedes escoger estos movimientos si tienes al menos 3 movimientos raciales de *Sangre humana*.

- *Sangre humana*: sin piedad - escoge una raza. Puedes gastar 1 punto de Suerte para hacer daño terrible cuando atacas a criaturas de esa raza.

Posibles objetivos: humanos, elfos, enanos, duendes, pieles rojas, animales no-mágicos, criaturas mágicas, no-muertos, constructos.  
Este movimiento puede escogerse varias veces siempre que cada vez selecciones un objetivo diferente.