

En Busca de una Visión

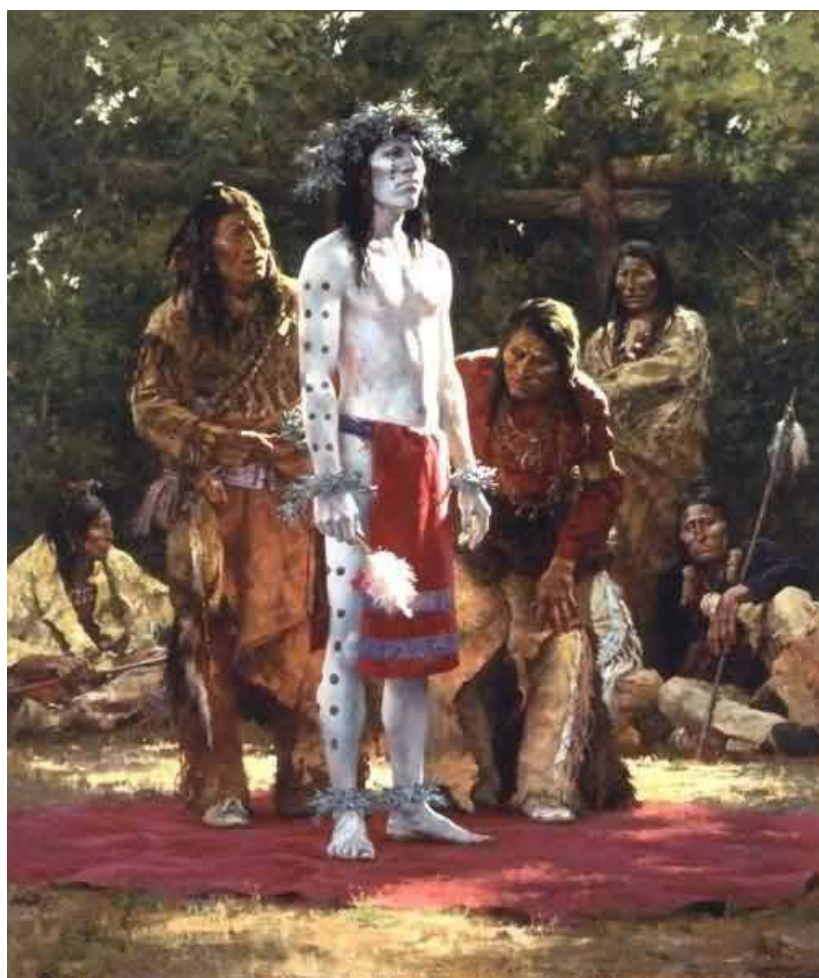
por Adolfo MD

Los nativos americanos consideraban algo de capital importancia el lograr, al menos una vez en la vida, un acto de comunión con los “poderes sagrados”, generalmente expresado mediante una visión trascendente, la cual podía, según su creencia, prestarles “medicina” o poder mágico para prevalecer en la vida. Unos pocos lograban este objetivo de forma natural, pero los más debían someterse a distintos rituales para conseguirlo, generalmente guiados por un hombre medicina o chaman.

Estos rituales podían variar dependiendo de la tribu, el guía o las preferencias del suplicante, pero en cualquier caso solían consistir en duras pruebas de tortura auto inflingida, privación de alimento y sueño, o la ingestión de hierbas sagradas.

Estas reglas, suponen un añadido a las reglas básicas del **FAR WEST**, y pretenden reflejar en el juego estos rituales sagrados, tan extendidos entre las tribus de la América del juego (y que aun hoy se siguen practicando, en pleno Siglo XXI).

Las visiones siempre serán hitos trascendentes en la vida del Pj, y por tanto **solo puede beneficiarse una vez de ellas** (hay quien nunca logra tener una). A nivel de reglas un Pj Indio recién creado **puede sustituir una de sus tiradas de Historial** por un intento de conseguir una visión, previa al juego.



Danza del Sol de los Pies Negros

En primer lugar, el Implorante tendrá que alcanzar un % determinado en su búsqueda. Dicho porcentaje dependerá directamente del método que decida seguir y de la sabiduría del chaman que le guiará en su búsqueda; **pero dicho porcentaje nunca puede superar el 60%.**

El chaman guía supera una tirada de Magia	+10%
El suplicante supera una tirada de Cantar	+5%
El suplicante supera una tirada de Leyendas	+5%
La búsqueda se realiza en un lugar sagrado para la tribu	+10%
La búsqueda consistirá en la ingestión de hierbas sagradas*	+10%
La búsqueda consistirá en la privación de comida y sueño durante días*	+15%
La búsqueda consistirá en el sacrificio ritual de 1 punto de Característica*. (Máximo 3 puntos de tres características distintas, las cuales perderá permanentemente con un resultado de 1-3 en 1d6)	+20%

*Elije una

Después de calcular el % total de la búsqueda, el jugador hará una tirada sobre dicho porcentaje, siendo estos los posibles resultados:

PIFIA	El buscador enfurece a las fuerzas sagradas, las cuales <u>le maldicen</u> : Una vez por partida el Master podrá transformar un fallo simple en una Pifia.
FRACASO	El buscador no logra alcanzar la visión sagrada.
ÉXITO	El buscador tiene una visión sagrada que le aporta Medicina. Tira 1d10 en la Tabla de Visiones.
CRITICO	El buscador obtiene una visión de gran poder. <u>El jugador escoge</u> el resultado que prefiera de la Tabla de Visiones.

TABLA DE VISIONES

1	Protegido del Espíritu Coyote:	+10% Labia, Robar y Seducción.
2	Sabiduría de los Antepasados:	+10% en Con.Terreno y Orientación.
3	Guerrero Encumbrado:	+10% a Esquivar y en un Grupo de Armas.
4	El Sendero de los Sabios:	+10% Magia y 1 Hechizo a elección del suplicante.
5	Líder de Hombres:	+10% Mando y Estrategia.
6	El Poder del Espíritu Animal:	Aumenta dos Características en un +1 (Hasta el máximo humano).
7	La Guía de los Seres Sagrados:	+10% a dos habilidades concretas a elección del suplicante.
8	Visión Profética:	+10% Intuición y Descubrir.
9	Bendición del Gran Espíritu:	Una vez por partida puedes transformar un Éxito simple en un Crítico.
10	Protección Espiritual:	Una fuente de daño a elección del suplicante (Armas CaC, Armas de Fuego, Fuego, Venenos, Enfermedades... etc) solo le causara la mitad del daño normal.