

# Fantasy West adventures

## - Arquetipo racial: Duendes -

- **Nombres faéricos.**

Los duendes suelen usar cualquier cosa como nombres. Son habituales los objetos (campanilla, revolver), los fenómenos naturales (lluvia, viento), los lugares (pradera, lago), los colores (magenta, azul), y en general cualquier palabra que les parezca apropiada para usar como identificativo.

- **Descriptorios faéricos.**

Caminar etéreo, ojos completamente negros, dedos finos, melena sedosa y ondulante, hojas en el pelo, piel vegetal, rasgos animales, piernas de carnero, espinas, rasgos insectoides, olisquea todo, mirada inocente, sonrisa contagiosa, cuernos, extraño color de piel, orejas desproporcionadas.

- **Restricciones de atributos.**

- *Percepción* 2+
- *Fortaleza* 2-

Variaciones raciales:

- Fauno: *Fortaleza* 2+, *Carácter* 2+, *Inteligencia* 1-
- Centauro: *Fortaleza* 2+, *Inteligencia* 2-
- Gremlin: *Percepción* 2+, *Inteligencia* 2-
- Redcap: *Fortaleza* 2+, *Carácter* 2-

- **Movimientos raciales.**

Escoge 3 de los siguientes movimientos.

- *Sangre faérica*: 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.
- *Sangre faérica*: pedigrí faérico - La sangre de una de las antiguas razas faéricas es fuerte en tu linaje.  
Este movimiento racial no puede ser escogido con el movimiento *Sangre mestiza*.



Escoge una de las subespecies faéricas a continuación:

- **Driada** - no dejas rastro mientras camines por suelo natural con tus pies descalzos. Mientras estés en el bosque y tus pies descalzos puedan tocar el suelo natural tu piel de corteza te permite gastar 2 puntos de Suerte para evitar adquirir una etiqueta y obtienes +1 a esconderte. Cuando nadie mira te puedes convertir en un árbol.
- **Fauno** - tus piernas son como las de un carnero, lo que te permite moverte algo más rápido aunque tus cascos te pueden dar problemas en algunas situaciones. Tu amabilidad, atractivo y tu encanto sexual cuentan como ventaja para el movimiento de *Embaucar*, además cualquier *Fallo* se considera un *Éxito parcial*.
- **Centauro** - eres medio caballo, tu torso es humanoide y de cintura para abajo eres como un caballo con todo lo bueno y lo malo que esto implica. Tu gran tamaño te otorga permite adquirir una etiqueta leve adicional.
- **Hada** - puedes levitar gracias a tus alas. Eres mucho más pequeña que el resto de razas (aprox. 1m).
- **Cambiante** - cuando nadie te mira y dispones de unos momentos de tranquilidad, puedes cambiar tu aspecto e imitar cualquier otra criatura de forma humanoide (ni faunos, ni centauros, ni hadas). Tu apariencia es una forma genérica de la raza escogida. Si tratas de imitar un aspecto concreto necesitas haber tenido tiempo para observar a tu objetivo, y si alguien tiene motivos para dudar de tu identidad debes tirar +*Carácter*.
  - Con un *¡Éxito!* tu imitación no levanta sospechas.
  - Con un *Éxito parcial* te están vigilando. Si no haces nada más sospechoso no pasa nada, o puedes optar para hacer una cosa más antes de desbaratar la ilusión.
  - Si obtienes un *¡¡Crítico!!* tu imitación es tan buena que esa persona confía plenamente en ti e incluso te respalda.
- **Gnomo** - cuando nadie aparte de otros gnomos te mira puedes trabajar mucho más rápido. Realizas el trabajo de una jornada completa en unos minutos. Tienes una resistencia excepcional que te permite aguantar fácilmente el agotamiento (+1 en las tiradas de resistencia física).
- **Puca** - cuando nadie te mira puedes convertirte en un animal pequeño o doméstico, en cualquier caso inofensivo. Ningún animal natural te atacará. Ganas +1 para *Embaucar* siendo amable y encantador. Tienes problemas para decir toda la verdad cuando hablas.
- **Gremlin** - las máquinas tienden a estropearse a tu alrededor. Si te puedes quedar a solas con una máquina desatendida te bastará con unos momentos. En caso contrario, si quieres estropear una máquina tira +*Percepción*:
  - Con un *¡Éxito!* la máquina deja de funcionar.

- Con un *Éxito parcial* la máquina deja de funcionar pero comprometes tu situación, llamas una atención no deseada, o pierdes algo en el proceso.
- Si obtienes un *¡¡Crítico!!* la máquina deja de funcionar y nadie puede relacionarlo contigo, o bien puedes retrasar el efecto hasta un momento determinado o cuando se cumpla una condición a tu elección.
  - **Redcap** - eres capaz de asustar hasta a las piedras, literalmente. Para asustar tira *Embaucar* usando *Fortaleza*, tu sangre faérica es ventaja más que suficiente. Puedes gastar 3 puntos de Suerte para evitar adquirir una etiqueta o 2 puntos de Suerte para causar daño terrible (una etiqueta adicional) cuando ataques en cuerpo a cuerpo. Los Redcap tenéis mala fama, y es difícil que nadie confíe en vosotros.
- *Sangre faérica*: magia innata - Puedes realizar el movimiento *Conjurar* y conoces una plegaria (conjuro divino de nivel 0) que siempre puedes preparar. Tu magia proviene de los espíritus de la naturaleza.
- *Sangre faérica*: ritual - Cuando aprovechas un lugar de poder natural para crear un efecto mágico, dile al Director lo que estás intentando conseguir. Es posible lograr (casi) cualquier efecto con un ritual, pero el Director te impondrá entre una y cuatro condiciones:
  - Te va a llevar días/semanas/meses.
  - Primero debes \_\_\_\_\_.
  - Necesitarás ayuda de \_\_\_\_\_.
  - Hará falta mucho dinero.
  - Lo mejor que puedes conseguir es una versión menor, poco fiable y limitada.
  - Tus compañeros y tú os arriesgáis a \_\_\_\_\_.
  - Tienes que sacrificar/destruir/desencantar \_\_\_\_\_ para lograrlo.
- *Sangre faérica*: conocimiento faérico - Escoge una de las siguientes áreas de conocimiento:
  - Conjuros y magia.
  - Habitantes de los bosques.
  - Dioses y sus servidores.
  - Rutas, mapas y viajes.
  - Máquinas y artefactos.

Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) que entre dentro de tu conocimiento, puedes hacer al Director una pregunta al respecto y te responderá con sinceridad. El Director puede preguntarte luego donde y como adquiriste ese conocimiento.
- *Sangre faérica*: abierto y encantador - Cuando hablas sinceramente con alguien, puedes hacer a su jugador una pregunta de la siguiente lista. Debe responderte honestamente y luego puede hacerte una pregunta de la lista que tú deberás responder de forma sincera.
  - ¿A quién sirves?
  - ¿Qué te gustaría que hiciera?

- ¿Cómo puedo conseguir que hagas \_\_\_\_\_?
- ¿Qué es lo que sientes realmente ahora?
- ¿Qué es lo que más quieres?
- *Sangre mestiza* - Escoge un movimiento de otra raza.  
No puedes seleccionar el movimiento *Sangre mestiza* de otra raza

- **Suerte inicial:** 3.

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *mejorar tirada*: Si puedes aprovechar el entorno natural en tu beneficio puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
- (coste 3) *resistencia faérica*: Puedes gastar 3 puntos de suerte para evitar adquirir una etiqueta.

- **Equipo racial.**

- ropa llamativa, de viaje o de aspecto desastroso.
- un objeto de origen místico:
  - fabricado en maderaferrera
  - brilla a la luz de la luna
  - puede hablar
  - está hecho de luz
- una piedra rúnica de nivel 1 o una pócima curativa.

- **Asuntos pendientes raciales.**

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

- *Cazadores de hadas*: un grupo de cazadores te buscan porque una parte de tu cuerpo sirve para crear un poderoso remedio... o eso creen. Describe por qué te buscan, quienes, y cómo es que tu compañero de equipo se ha visto envuelto en todo esto.
- *La búsqueda*: estáis en una gran búsqueda para conseguir una serie de componentes necesarios para un ritual anual. Los componentes no son fáciles de conseguir, ni se pueden encontrar todos en el mismo lugar. Describe que estáis buscando y como es que os han encargado esta misión a vosotros dos.



- **Experiencia racial.**

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

- Te metes en problemas por defender la naturaleza o evitarle daño.
- Consigues que un PNJ te infravalore o confíe en ti debido a tu raza. Los Redcap no pueden marcar experiencia por este concepto.

- Desconciertas a tus compañeros con tu comportamiento.
- 

- **Movimientos raciales avanzados.**

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

- *Sangre faérica*: 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.

- *Sangre faérica*: magia innata -Puedes realizar el movimiento *Conjurar* y conoces una plegaria (conjuro divino de nivel 0) que siempre puedes preparar. Tu magia proviene de los espíritus de la naturaleza. Cada vez que seleccionas este movimiento consigues un nuevo conjuro innato divino que puede ser de 1 nivel superior. Puedes seleccionar este movimiento hasta 3 veces.