

Fantasy West adventures

- Arquetipo racial: Elfos -

- **Nombres élficos.**

Los elfos suelen tener nombres musicales.

(m) Adarill, Aluriel, Aonlawyn, Atheril, Belarieth, Brill, Deveniel, Davarena, Finaya, Fiwen, Liawyn, Melilva, Mihriel, Naia, Nolalle, Nyhris, Senril, Serall, Valohari, Vouiael.

(h) Garnarel, Nellasan, Gemren, Ellen, Themar, Feynmael, Varalon, Thelris, Zatrís, Samel, Sorvel, Camras, Getlhen, Yedor, Nelhel, Aldor, Atlhen, Fenras, Cyros, Sedor, Marmin.

- **Descriptorios élficos.**

Figura esbelta, porte noble, aire de superioridad, voz melodiosa, larga melena, pelo sedoso, ojos brillantes, belleza arcana, piel perfecta.

- **Restricciones de atributos.**

- *Inteligencia 2+*
- *Percepción 2-*

- **Movimientos raciales.**

Escoge 3 de los siguientes movimientos.

- *Sangre élfica*: lengua arcana - Eres capaz de comunicarte con cualquier criatura de origen mágico o elemental.
- *Sangre élfica*: imán para la magia - La magia es mucho más efectiva en ti. Los conjuros ofensivos duran más tiempo o son más difíciles de evitar (-1 a desafiar el peligro). Los conjuros amistosos tienen mayor efecto en ti: +1 en la tirada de Conjurar o duplican su duración.
- *Sangre élfica*: magia innata - Puedes realizar el movimiento *Conjurar* conoces un truco (conjuro arcano de nivel 0) que siempre puedes preparar.
- *Sangre élfica*: conocimiento élfico - Escoge una de las siguientes áreas de conocimiento:
 - Conjuros y magia.
 - La Muerte y los no muertos.
 - Grandes historias de la Tierra Media.
 - Los planos elementales.



- Dioses y sus servidores.

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 élfica:** subraza élfica - Muestras los rasgos de unas de las subespecies élficas existentes en la Tierra Media. Escoge una de las subrazas élficas a continuación:
 - **Elfo Dorado** - los más nobles entre los elfos. Tienes consideración de nobleza aunque no pertenezcas a una casa noble. Todos los animales naturales te respetan y ninguno te atacará voluntariamente. Las criaturas inteligentes perciben de forma innata tu nobleza y se sienten inclinadas a tratarte de forma respetuosa
 - **Elfo Marino** - los elfos de las aguas. Puedes respirar y moverte libremente bajo el agua.
 - **Elfo Silvano** - los elfos de los bosques. Siempre puedes orientarte en la naturaleza y tienes conocimiento élfico sobre los bosques y sus habitantes.
 - **Elfo de Humo** - también conocidos como Elfos Urbanos o Grises. Siempre puedes orientarte en zonas urbanas. Cuando llevas una temporada en una población sabes dónde obtener cualquier cosa, tira *+Percepción*:
 - Con un *¡Éxito!* alguien lo tiene y está dispuesto a ofrecértelo por un precio adecuado.
 - Con un *Éxito parcial* solo encuentras cosas/servicios similares al que buscabas, o mucho más caros de lo que esperabas, tú decides.
 - **Elfo de Sangre** - los parias entre los elfos. Los Elfos de Sangre no nacen, son elfos de otras subrazas (salvo Dorados) nacidos con un corazón oscuro y una predisposición a la violencia descontrolada. Se desconoce el origen de esta situación, pero muchos lo ven como una maldición. Puedes gastar 2 puntos de Suerte para hacer daño terrible cuando atacas en melé. Tu cuerpo genera diariamente una dosis de veneno y puedes almacenar en un momento hasta 3 de esas dosis; obtienes el movimiento especial *Envenenador*. Tienes mala fama, nadie confía en un Elfo de Sangre.

Este movimiento racial no puede ser escogido con el movimiento *Sangre mestiza*, salvo Elfo de Sangre. El gen draconiano puede manifestarse incluso en los semielfos.

- **Sangre élfica:** casa noble - Pertenece a una de las antiguas casas nobles de los elfos. Esto es tanto un privilegio como una obligación, y todo el mundo esperará que honres a tu casa. Haberte criado en la casa te otorga un conocimiento relacionado con los campos de influencia de tu casa. Además, puedes solicitar favores relacionados con estas áreas. Cuando utilizas tu pertenencia a tu casa noble para conseguir algo relacionado con sus campos de influencia tira *+Carácter*.

- Con un *¡Éxito!* alguien tiene lo que buscas y está dispuesto a llegar a un acuerdo.
- Con un *Éxito parcial* solo encuentras algo similar a lo que buscabas, o vas a conseguirlo con condiciones adicionales.

Las antiguas casa de la Tierra Media y sus campos de influencia:

- **Casa Mordul.** Hogar de los mayores líderes y políticos del antiguo continente. En tiempos de guerra destacan como estrategas.
- **Casa Nisse.** Exploradores y mercaderes, fueron los primeros en acudir al nuevo continente. Mirada habitualmente con desdén por el resto de casas nobles al ser la más cercana a las necesidades del pueblo.
- **Casa Bernae.** Enfocada en el conocimiento, da cobijo a eruditos, magos y todo tipo de estudiosos.
- **Casa Caidon.** Las más práctica de las casas nobles, destaca por sus guerreros y constructores. Enfrentados habitualmente con los Ulfar debido a sus diferentes formas de entender la vida.
- **Casa Ulfar.** La agrupación de artesanos, enfocadas en el arte y la belleza por encima de la utilidad. Vistos habitualmente como un grupo hedonista, especialmente por los Caidon.

Este movimiento racial no puede ser escogido con el movimiento *Sangre mestiza*.

- *Sangre mestiza* - Escoge un movimiento de otra raza (humanos o duendes). No puedes seleccionar el movimiento *Sangre mestiza* de otra raza.

- **Suerte inicial: 2.**

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando realizas una tirada relacionada con la magia, para usarla, utilizar algo mágico o conocer algo relacionado con la magia puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
- (coste 3) *resistencia élfica*: Puedes gastar 3 puntos de Suerte para evitar adquirir una etiqueta.

- **Equipo racial.**

- ropa de calidad, de aspecto noble u ostentosa.
- un adorno de manufactura excepcional: un colgante, una tiara, unos pendientes, un brazalete o una daga.
- un saquito de hierbas élficas 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.

- *La reliquia familiar*: alguien ha robado una reliquia que tu familia trajo de la Tierra Media. Es vuestra misión recuperar ese objeto. Describe que estáis buscando, quien lo ha robado, y como es que tu compañero de grupo se ha visto implicado en esta misión.

- *El augurio*: un gran vidente ha predicho un terrible mal si no encontráis a una persona / objeto / acudís a un lugar / realizais un ritual antes de una fecha / evento / en un sitio concreto. Define la amenaza y lo que debéis hacer para evitarla. Describe también el motivo por el que os han escogido precisamente a vosotros dos.

- **Experiencia racial.**

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

- Obtienes una nueva pieza de conocimiento antiguo o arcano importante para tu personaje.
- Consigues que un PNJ te reconozca como su superior de forma explícita o por medio de sus acciones.
- Aconsejas a uno o más de tus compañeros sobre el mejor curso de acción basándote en tu sabiduría, y estos siguen tu consejo.

- **Movimientos raciales avanzados.**

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

- *Sangre élfica*: erudición élfica - Requiere “*conocimiento élfico*”. Marca todas las áreas de conocimiento.
- *Sangre élfica*: magia innata - Puedes realizar el movimiento *Conjurar* y conoces un truco (conjuro arcano de nivel 0) que siempre puedes preparar. Cada vez que seleccionas este movimiento consigues un nuevo conjuro arcano innato que puede ser de 1 nivel superior. Puedes seleccionar este movimiento hasta 3 veces.