

Fantasy West adventures

- Arquetipo (elfo): Maldito -

- **El Maldito.**

Este nuevo mundo tiene muchos secretos oscuros por conocer. Por desgracia uno de ellos estaba en tu propia sangre.

Puede que otros ya se hubieran rendido a estas alturas, pero tu te resistes a darle ese gusto al destino.

Vas a sobrevivir y buscar una solución a tu problema. O hacérselo pagar a quien te lo hizo. O quizás ambas cosas...

- **Nombres de Maldito.**

Estar maldito no suele ser algo de lo que se quiera presumir en público...

No obstante, muchas veces terminas ganándote un apelativo quieras o no.

(m) Oscura, siniestra, deforme, loca.

(h) Tenebroso, reptiliano, asqueroso, tarado.

Ej: La Siniestra, "Siniestra" Brill o Brill "la Siniestra".

- **Descriptores de Maldito.**

Aire taciturno, mirada triste, ojos brillantes, voz de ultratumba, venas marcadas, cicatrices, piel cetrina, aspecto enfermizo, palidez exagerada, piel demasiado bronceada, escamas.

- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento "*Sangre élfica: subraza élfica Elfo de Sangre*" para escoger este arquetipo. La maldición dracónica solo se manifiesta en los Elfos de Sangre.
- *Fortaleza 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Maldito.

- *La maldición.*

Por tu sangre corre una maldición de origen desconocido que te está convirtiendo poco a poco en un dragón. Por ahora los cambios físicos apenas se notan, pero comienza a costarte mantener el control emocional ya que cada vez te sientes más alejado del resto de la gente.

Tu maldición comienza en nivel 0, y si en algún momento alcanza el nivel 5 estarás condenado. Tu alma será reclamada por el dragón que hay en ti. Tu

personaje pasa a ser un PNJ controlado por el Director. Una criatura oscura y retorcida con grandes poderes arcanos.

Cada nivel tiene 5 casillas que se van marcando según vas usando tus poderes. Cuando marques las 5 casillas de un nivel borra todas las marcas e incrementa en 1 punto el nivel de tu maldición.

MALDICIÓN:

- Nivel: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Cada vez que adquieras un nuevo nivel de maldición añade un rasgo dracónico a tu descripción y selecciona uno de los siguientes poderes:

- ☐ *Forma draconiana*: marca maldición para acceder a tus poderes sin tirar.
- ☐ *Voluntad arcana*: marca maldición para repetir una tirada.
- ☐ *Inmune al dolor*: marca maldición para evitar recibir una etiqueta.
- ☐ *Furia berserker*: incrementa tu característica de *Fortaleza* en +1. Marca maldición cada vez que obtengas un poker o un repoker en una tirada de *Fortaleza*.
- ☐ *Alma reclamada*: retiras a tu personaje. El Director puede usarlo a partir de ahora como un PNJ.

Si por algún motivo se redujera tu nivel de maldición perderías acceso a uno de tus rasgos demoníacos. Siempre tienes tantos rasgos demoníacos como tu nivel de maldición.

Independientemente de tu nivel de maldición tienes tantos poderes como el número de movimientos "*Sangre élfica*" de tu personaje.

- ☐ *Piel de hierro*: ignora la primera etiqueta que recibas después de transformarte.
- ☐ *Garras*: puedes gastar 1 punto de Suerte para infligir daño terrible en cuerpo a cuerpo. Además ignoras cualquier armadura no mágica.
- ☐ *Veneno aturridor*: cuando dañes a un objetivo queda aturrido por el resto de la escena. Cualquier personaje atacado por tu objetivo puede gastar 2 puntos de Suerte para evitar recibir una etiqueta.
- ☐ *Veneno debilitante*: cuando dañes a un objetivo queda debilitado por el resto de la escena. Cualquier personaje que ataque a tu objetivo puede gastar 2 puntos de Suerte para infligir daño terrible..
- ☐ *Aliento de dragón*: puedes atacar a corta distancia.
- ☐ *Alas*: adquieres la capacidad de planear.
- ☐ *Aspecto aterrador*: puedes asustar a PNJs como un ataque a distancia.

Cuando quieras acceder a tus poderes malditos tira +*Fortaleza* para manifestar tu forma draconiana:

- Si obtienes un *¡Éxito!* puedes usar tus poderes durante el resto de la escena.
- Con un *Éxito parcial* puedes usar tus poderes durante el resto de la escena pero tu maldición se cobra un precio. Escoge uno:
 - Marca maldición.
 - Recibes -1 hasta el final de la escena.

- Atraes atención no deseada o te pones en riesgo. El Director te dirá cómo.
- La transformación es extremadamente dolorosa: adquieres una etiqueta que no puede ser evitada.
- Si fallas el Director escoge una de las desgracias anteriores por ti. Puedes forzar el acceso a tus poderes escogiendo tu una adicional.
- Si obtienes un ¡¡Crítico!! te rebelas contra tu maldición con toda tu fuerza de voluntad. Puedes usar tus poderes durante el resto de la escena y además borrar un punto temporal de tu maldición.

○ *Arcanista*

Tu sangre de dragón te permite utilizar fácilmente la magia arcana. Comienzas conociendo 1 conjuro arcano de primer nivel, además de todos los trucos. Cada vez que subas de nivel, añade en tu libro un nuevo conjuro de un nivel igual o inferior a la cantidad de movimientos “*Sangre élfica*” de tu personaje.

Cada vez que descansas puedes ordenar tus pensamientos y preparar conjuros:

- Pierdes todos los conjuros que tenías preparados.
- Prepara todos los trucos arcanos, que no cuentan para el límite de conjuros.
- Prepara los nuevos conjuros que elijas de entre los que conoces cuyos niveles en total no superen el máximo de puntos de magia correspondientes a tu nivel. No puedes escoger conjuros de un nivel superior al permitido por tu nivel.

Nivel de personaje	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5	Nv 6	Nv 7	Nv 8	Nv 9	Nv 10
Puntos de magia	1	2	3	4	6	8	10	13	15	20

Nivel de personaje

Nivel conjuro	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5	Nv 6	Nv 7	Nv 8	Nv 9	Nv 10
Nv 1	si	si	si	si	si	si	si	si	si	si
Nv 2	-	-	si	si	si	si	si	si	si	si
Nv 3	-	-	-	-	si	si	si	si	si	si
Nv 4	-	-	-	-	-	-	si	si	si	si
Nv 5	-	-	-	-	-	-	-	-	si	si

Cuando canalizas un conjuro que tenías preparado, tira *+Inteligencia*.

- Con un ¡Éxito! el conjuro es lanzado con éxito y no lo olvidas.

- Si obtienes un *Éxito parcial* el conjuro tiene efecto, pero debes seleccionar una consecuencia de la siguiente lista:
 - Atraes atención no deseada o te pones en peligro. El Director te dirá cómo.
 - Tu sangre se alimenta de las energía arcanas. Marca maldición.
 - Olvidas el conjuro después de lanzarlo. No puedes volver a lanzar ese conjuro hasta que vuelvas a prepararlo.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lanzar el conjuro con éxito y no olvidarlo puedes duplicar sus efectos o afectar al doble de objetivos

Ten en cuenta que mantener conjuros con efectos continuados hará que a veces recibas una penalización a tu tirada Conjurar.

- **Suerte inicial:** 1.

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando realizas acciones violentas en tu forma draconiana puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.

- **Equipo inicial.**

- 1 arma de cuerpo a cuerpo.
- Guardapolvo desgastado, gorro vaquero, caballo, un par de alforjas y raciones 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 draconiana*: existe un dragón, uno que ha terminado su conversión no como tu que estás a medio camino, que está empeñado en que aceptes tu herencia. Aunque no quiere dañarte realmente busca que te desprendas de tus ataduras mundanas y abracés tu naturaleza real. Describe el dragón y por qué está interesado en ti, si es que lo sabes. Define también como se vió implicado en todo esto tu compañero de grupo.
- *Cazadores de dragones*: tu naturaleza te ha granjeado varios enemigos. Puede que simplemente te vean como una amenaza que debe ser eliminada, o puede que quieran despiezarte para usar tu cuerpo como ingredientes mágicos. Define el motivo y los perseguidores. ¿Por qué te está ayudando tu compañero de equipo a huir de los cazadores?

- **Experiencia de arquetipo.**

Marca la casilla de experiencia de arquetipo en tu ficha de personaje cuando te comportes como un Maldito:

- Finalizas la sesión sin obtener ningún punto de maldición.
- Utilizas los poderes otorgados por tu maldición para ayudar a los demás.
- Evitas que nadie más se vea afectado por tu maldición a costa de perder una oportunidad o meterte en problemas.

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Forma draconiana mejorada.*

Puedes adquirir este movimiento varias veces. Cada vez que lo hagas puedes mejorar uno de los rasgos de tu forma demoniaca.

☐ *Piel de hierro*: ignora las 2 primeras etiquetas que recibas en cada escena.

☐ *Garras*: infliges daño terrible en cuerpo a cuerpo. Además ignoras cualquier armadura no mágica.

☐ *Veneno aturridor*: cuando dañes a un objetivo queda aturrido por el resto de la escena. Cualquier personaje atacado por tu objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir una etiqueta.

☐ *Veneno debilitante*: cuando dañes a un objetivo queda debilitado por el resto de la escena. Cualquier personaje que ataque a tu objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para infligir daño terrible..

☐ *Aliento de dragón*: puedes atacar a distancia y gastar 1 punto de Suerte para infligir daño terrible con tu aliento.

☐ *Alas*: adquieres la capacidad de volar.

☐ *Aspecto aterrador*: ningún PNJ se acercará o te atacará voluntariamente.

- *Segador de almas.*

Cuando una criatura inteligente muere en las cercanías obtienes +1 a la siguiente tirada.

Si eres tú el causante de la muerte puedes alimentarte de su alma. Si lo haces escoge:

- Te alimentas lo mínimo, sin destruir el alma. Curas una etiqueta.
- Devoras su esencia vital hasta saciarte. Te recuperas de todo el daño recibido y marcas un punto de maldición temporal.

- *Lengua draconiana.*

Puedes comunicarte con criaturas draconianas y mágicas.

- *Conocimiento draconiano.*

Adquieres el siguiente área de conocimiento:

- Saber draconiano. Dragones y criaturas mágicas.

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.