

# Fantasy West adventures

## - Arquetipo (elfo): Elementalista -

- **El Elementalista.**

*No usas la magia tradicional del viejo mundo, moldeas las energías del plano elemental en este mundo físico.*

*Para los magos eres una especie de sacerdote de los elementos. Para los clérigos eres un ladrón que roba el poder elemental.*

*Desde tu punto de vista simplemente has aprendido a manejar los elementos. Y este nuevo mundo carece de los estereotipos e ideas preconcebidas del Viejo Continente. Un lugar lleno de posibilidades, donde los elementos no están atados.*

- **Nombres de Elementalista.**

Los Elementalistas suelen hacer referencia a los elementos que canalizan en su nombre. A veces esto implica usar un pseudónimo o añadir adjetivos a sus propios nombres.

(m) La Rosa Ígnea, Tormenta, Cascadaoscura, Rocaferrea.

(h) Rescoldo, Tornado Leal, Tifón, La Montaña.

- **Descriptores de Elementalista.**

Ojos brillantes, mirada perdida, ropajes de su orden, murmura constantemente, desprende vitalidad, andar cansado.

- **Restricciones raciales y de atributos.**

- Es necesario tener el movimiento “*Sangre élfica: imán para la magia*” para escoger este arquetipo. Aunque no es necesario para ser Elementalista, solo los Elfos podrán aprovechar todo el potencial de la canalización elemental.
- *Inteligencia 2+*

- **Movimientos de arquetipo.**

Esto son tus movimientos iniciales de Elementalista.

- *Invocador*

Escoge un elemento, has estudiado cómo canalizar las energías entre el plano elemental de ese elemento y el mundo físico. Añade un descriptor a tu personaje que le marque como un canalizador de ese elemento (pelo ígneo, piel pegajosa, membranas interdactilares, una brisa que le rodea constantemente, ...)

Puedes generar a voluntad manifestaciones menores de tu elemento, pero cuando quieras utilizar toda la fuerza de tu elemento deberás tirar *+Inteligencia*:

- Si logras un *¡Éxito!*, manifiestas el poder en bruto de tu elemento y podrás darle forma a tu antojo.
- Con un *Éxito parcial*, has invocado demasiado poder. Puedes darle forma pero debes escoger una consecuencia:
  - Tienes que poner toda tu atención en la canalización, distrayendote de los peligros de tu entorno.
  - El elemento se invoca de forma descontrolada. Etiqueta el entorno acorde a la ficción.
  - No puedes dirigir correctamente tus poder. Selecciona uno de tus objetivos originales que no será afectado por tu magia, o añade un nuevo objetivo no deseado.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lanzar el conjuro con éxito puedes duplicar sus efectos.

Cuando invoques con éxito tu elemento selecciona un efecto básico y hasta dos modificadores.

Conoces tantos efectos básicos como el número de movimientos “*Sangre élfica*” de tu personaje. Y el doble de modificadores.

Cuando selecciones efectos explica como puedes hacer eso con tu elemento. Es fácil hacer daño lanzando rocas, o volar canalizando aire, pero curar con fuego puede ser algo más complicado.

➤ Efectos básicos:

- ☐ Ataque: aplica una etiqueta de daño a tu objetivo a distancia de contacto.
- ☐ Debilitamiento: selecciona un efecto extra cuando utilices este efecto básico. Puedes afectar a un objetivo a distancia de contacto.
- ☐ Curación: restaura la salud a un objetivo a distancia de contacto. Eliminas 1 etiqueta grave o crítica, o todas las etiquetas leves del objetivo.
- ☐ Protección: obtienes 2 puntos de protección elemental para proteger a tu objetivo. Mientras permanezcas cerca de tu objetivo puedes gastar estos puntos para evitar que adquiera una etiqueta acorde a la ficción.
- ☐ Movimiento: puedes moverte de una forma alternativo o por un medio diferente (vuelo, teleportación, subacuático, atravesar rocas...) a tu velocidad normal durante una escena.
- ☐ Efecto ambiental: puedes controlar tu elemento en las proximidades o generar efectos asociados. El entorno adquiere una etiqueta según la ficción.

➤ Modificadores

- ☐ Daño terrible I: puedes gastar 1 punto de Suerte para aplicar una etiqueta adicional cuando canalices tu elemento para atacar.
- ☐ Impacto: tus efectos dañinos o debilitadores derriban a oponentes de tamaño humanoide.
- ☐ Alcance I: tus efectos de toque pasan de contacto a corto alcance.
- ☐ Alcance II: tus efectos de corto alcance ahora pueden afectar a objetivos a largo alcance.

☐ Curación incrementada I: puedes gastar 1 punto de Suerte para eliminar una etiqueta adicional cuando canalices tu elemento para sanar.

☐ Defensa masiva: tus efectos defensivos afectan a todos los objetivos amistosos cercanos.

☐ Protector: tu objetivo recibe 1 punto para evitar adquirir una etiqueta durante esta escena según la ficción. Un mismo objetivo no puede recibir varias veces este efecto.

☐ Protección incrementada I: obtienes +1 punto de protección.

☐ Protección firme: el objetivo de tu armadura no puede ser aturdido ni derribado.

☐ Protección elemental \_\_\_\_\_: tu objetivo es inmune a los efectos elementales de \_\_\_\_\_.

☐ Protección elemental \_\_\_\_\_: tu objetivo es inmune a los efectos elementales de \_\_\_\_\_.

☐ Veloz I: incrementa tu velocidad de desplazamiento al equivalente a ir a caballo.

☐ Veloz II: incrementa aún más tu velocidad de desplazamiento. Puedes moverte a la velocidad de un tren.

☐ Furia selectiva: puedes discriminar objetivos dentro de tu área de efecto.

☐ Ralentizador: tu objetivo se mueve con dificultad. Cualquier ataque contra este objetivo recibe +1 a la tirada.

☐ Desplazar: desplaza a tu objetivo hasta 10ms. Objetivos de tamaño diferente a humanoide pueden verse más o menos afectados.

☐ Paralizante: tu objetivo no puede moverse.

☐ Agotador: tu objetivo pierde parte de su fuerza. Le cuesta mover cargas y se puede evitar el daño que produzca por 1 punto menos de Suerte (mínimo 1).

☐ Debilitante: tu objetivo pierde parte de su resistencia. Cualquier atacante puede gastar 2 puntos de Suerte para infligirle daño terrible.

Cualquier efecto que tenga varios niveles (veloz I, veloz II) precisa que el Elementalista conozca los niveles inferiores para aprender los niveles superiores.

De forma similar, para poder aplicar el nivel superior a un efecto deben aplicarse todos los niveles inferiores.

#### ○ *Karma elemental*

Cuando invocas tu elemento en el plano físico puedes desafiar al destino e incrementar el rango de una tirada un paso. Un *Fallo* se considera un *Éxito parcial*, un resultado de *Éxito parcial* pasa a considerarse un *¡Éxito!* y un *¡Éxito!* pasa a ser un *¡¡Crítico!!*. Explica cómo os ha ayudado tu elemento, a ti o a otro personaje, a resolver la situación.

Utiliza algún tipo de contador para indicar el favor de los elementos. Cuando uses tu favor pásale este contador al Director.

El Director puede devolverte este contador para que tu elemento restablezca el equilibrio, saldando la deuda con el destino. Cuando el Director use el contador reducirá el rango de una tirada que acabas de realizar en un paso. Un *¡¡Crítico!!*

pasará a ser un *¡Éxito!*, un *¡Éxito!* se convertirá en un *Éxito parcial*, y un *Éxito parcial* se considerará un *Fallo*. Explica como ha intervenido tu elemento.

El Director no puede usar el contador en la misma escena que tu se lo entregaste, pero debe intentar usarlo en la misma sesión, o como muy tarde en la siguiente. El destino se ha forzado a tu favor y hay que restablecer el equilibrio.

- **Suerte inicial:** 1.
- **Acciones afortunadas.**
  - (coste 1) *mejorar tirada*: Si puedes aprovecharte de la presencia de tu elemento en el entorno puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
- **Equipo inicial.**
  - Símbolo de tu elemento.
  - Escoge tu equipo habitual:
    - ☐ Ropas sencillas, raciones de viaje, mochila, saco de dormir, hierbas élficas y 2 pociones curativas. Poco dinero
    - ☐ Ropas de viaje, un caballo con 2 alforjas, una manta, hierbas élficas y raciones de viaje. Poco dinero.
    - ☐ Ropajes lujosos, una muda de viaje, un caballo con 2 alforjas. Bastante 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 espiritual*: tu capacidad de acceder a los planos elementales ha ofendido a un espíritu del Nuevo Mundo vinculado con tu elemento. Describe el espíritu y como le ofendiste, si es que lo sabes. Define también como se vió implicado en todo esto tu compañero de grupo y por qué el espíritu también le persigue.
- *Enemistad arcana*: la forma en que usas los elementos desagrada a un grupo de magos tradicionales. El hecho de sea además una prestigiosa orden hace que tengan influencia en los círculos de la nobleza élfica. Describe el grupo que os persigue y el motivo por el cual os la tiene jurada a ti y a tu compañero de grupo.

- **Experiencia de arquetipo.**

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

- Has aprendido algo nuevo de tu elemento o has presenciado una manifestación pura de tu elemento.
- Obtienes el respeto y/o la admiración de otros usuarios de magia no-elemental.
- Avanzas la causa de tu elemento en el plano físico de una forma notable.

---

- **Movimientos de arquetipo avanzados.**

- *Favorito de los elementos.*

Cuando el Director usa el favor de los elementos en tu contra tira 1d6. Si sale un resultado impar no ocurre nada. Recuperas el favor de los elementos en cualquier caso.

- *Habla elemental.*

Puedes comunicarte con criaturas de otros planos.

- *Magia versátil.*

Puedes aprender los siguientes modificadores de conjuros adicionales:

☐ Dañino: puedes gastar 1 punto de Suerte para aplicar una etiqueta a tu objetivo cuando canalices tu elemento con un efecto no dañino.

☐ Revitalizante: puedes gastar 1 punto de Suerte para curar una etiqueta en tu objetivo cuando canalices tu elemento con un efecto no curativo.

☐ Protección brutal: cuando tu objetivo es atacado sus atacantes reciben una etiqueta.

Debes explicar cómo usas tu elemento para conseguir estos efectos.

Puedes añadir 1 nuevo modificador a tu lista de modificadores conocidos.

- *Magia protectora.*

Puedes aprender los siguientes modificadores de conjuros adicionales:

☐ Curación incrementada II: eliminas una etiqueta adicional con tus curaciones.

☐ Antídoto: eliminas todo el veneno de tus objetivos.

☐ Protección incrementada II: obtienes +2 puntos de protección adicionales.

Debes explicar cómo usas tu elemento para conseguir estos efectos.

Puedes añadir 1 nuevo modificador a tu lista de modificadores conocidos.

- *Magia destructora.*

Puedes aprender los siguientes modificadores de conjuros adicionales:

☐ Daño de área: haces daño en área.

☐ Afilado: tus efectos dañinos ignoran protecciones.

☐ Daño terrible II: tus efectos dañinos aplican 1 etiqueta adicional.

Debes explicar cómo usas tu elemento para conseguir estos efectos.

Puedes añadir 1 nuevo modificador a tu lista de modificadores conocidos.

- *Contrahechizo.*

Cuando intentas contrarrestar un efecto mágico que te podría afectar usando tu dominio de tu elemento tira +*Inteligencia*.

- Con un *¡Éxito!*, el efecto ha sido contrarrestado y no te afecta.

- Con un *Éxito parcial*, el efecto ha sido contrarrestado, pero el esfuerzo de invocar de forma descontrolada tu elemento te pasa factura. Elige uno:

- Adquieres una etiqueta a tu elección acorde a la ficción.
- El elemento se invoca de forma descontrolada. Etiqueta el entorno acorde a la ficción.
- Tienes que poner toda tu atención en la canalización, distrayendote de los peligros de tu entorno.

Este contrahechizo solo te protege a ti. Si el efecto tenía otros objetivos, les afecta normalmente.

Para poder contrarrestar un efecto debe tener sentido en la ficción.

Protegerte de una bola de fuego es fácil con un muro de viento o una esfera de agua, pero tendrás que buscar una buena excusa para evitar el chirrido de una arpía o la mirada de una gorgona.

- *Contrahechizo mejorado.*

Puedes usar el movimiento Contrahechizo cuando el objetivo del efecto mágico es un aliado en tu línea de visión.

Además, el efecto del *Contrahechizo* protege a todos los afectados por el conjuro original.

- *Canalización versátil.*

Puedes aprender 3 nuevos modificadores de conjuros.

Puedes adquirir este movimiento varias veces.

- *Técnicas avanzadas.*

Este movimiento requiere que el personaje tenga ya 3 movimientos avanzados de Elementalista.

Puedes añadir hasta 3 modificadores a tus efectos básicos (4 si usas Debilitamiento).