

Fantasy West adventures

- Arquetipo racial: Enanos -

- **Nombres enanos.**

Los nombres de los enanos suenan rudos y entrecortados a las demás razas.

(m) Asabel, Bhatran, Birgit, Brodika, Dertain, Dunhilda, Freyar, Gurtrud, Gwenelyn, Helgar, Herga, Hilda, Katalyn, Rake, Sigrid, Skurd, Urd, Tudanka.
(h) Alaric, Algrim, Balik, Beregond, Bronn, Drumin, Durak, Finn, Gorek, Godrik, Grumrok, Haakon, Huguen, Kurgaz, Lothor, Morngrim, Orek, Ragnar, Stromnig, Thorik, Ulrik, Yorri.

- **Descriptorios enanos.**

Voz grave, largas trenzas, barba prominente, mirada codiciosa, actitud desconfiada, piel curtida, manos fuertes, numerosas cicatrices.

- **Restricciones de atributos.**

- *Carácter* 2-
- *Fortaleza* 2+

- **Movimientos raciales.**

Escoge 3 de los siguientes movimientos.

- *Sangre enana*: habitantes de las profundidades - Los antiguos enanos tenían imperios bajo las montañas y se sentían como en casa en las profundidades. Tu has heredado las facultades de tus ancestros. Eres capaz de ver en la oscuridad, y puedes orientarte bajo tierra con la misma facilidad que el resto de razas se orientan en la superficie.
- *Sangre enana*: resistencia mágica - La magia es mucho menos efectiva en ti. Los conjuros ofensivos duran la mitad de tiempo o son más fáciles de evitar (+1 a desafiar el peligro). Los conjuros amistosos tienen menor efecto en ti: -1 en la tirada de Conjurar o tienen menor duración.
- *Sangre enana*: conocimiento enano - Escoge una de las siguientes áreas de conocimiento:
 - Mecánica e ingeniería.
 - Grandes historias de la Tierra Media.
 - Dioses y sus servidores.



- Construcción y minería.
- Civilizaciones de las profundidades.

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 enana:** implante mecánico - comienzas con un implante mecánico.
 - **Brazo mecánico poderoso:** Puedes gastar 2 puntos de Suerte para hacer daño terrible cuando atacas en melé.
 - **Brazo mecánico potenciado:** +1 en las tiradas de fuerza bruta (por ejemplo *golpear*)
 - **Pierna mecánica potenciada:** +1 en las tiradas relacionadas con rapidez o fuerza donde te pueda ayudar tu pierna (por ejemplo *desafiar el peligro* al realizar un salto).
 - **Pierna mecánica de almacenamiento:** puedes ocultar objetos en tu pierna mecánica y estarán a salvo mientras permanezcan ahí.
 - **Ojo mecánico mejorado:** +1 en tiradas relacionadas con buscar usando la vista.
 - **Ojo mecánico de puntería:** +1 al disparar si has apuntado o disparaste al mismo objetivo justo antes.
- **Sangre enana:** subraza enana - Muestras los rasgos de unas de las subespecies enanas existentes en la Tierra Media. Escoge una de las subrazas enanas a continuación:
 - **Enano de las Cumbres** - los reyes enanos habitaban en sus grandes fortalezas situadas en los picos más altos e inaccesibles. Desde allí gobernaban y protegían a su pueblo.
Tu presencia es imponente y nadie se atreve a interponerse.
No puedes ser objetivo del movimiento *Interferir*.
Cuando lideras la carga al combate todos los que te sigan obtienen un +1 en su siguiente tirada.
La sangre de los antiguos reyes corre por tus venas. Te espera un destino glorioso.
 - **Enano de las Montañas** - la primera gran defensa del pueblo enano siempre han sido las murallas del pueblo de las montañas.
Cuando realizar el movimiento *Proteger* siempre obtienes +1 punto. Incluso con un *Fallo*.
Durante un combate puedes gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir una etiqueta si estás luchando para defender algo.
 - **Enano de los Valles** - el pueblo del valle era el encargado de alimentar a la sociedad enana. Además siempre han sido los más abiertos con los extranjeros y quienes establecían contactos comerciales con otras razas.
Tu capacidad para negociar cuenta como ventaja suficiente cuando intentas *Embaucar* a alguien.
Además, 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?

- **Enano de los Rios** - viajeros y exploradores. Su sentido de la orientación es legendario, así como su capacidad para adaptarse a cualquier situación.

Siempre puedes localizar el Norte, o como mínimo saber por donde has venido.

Obtienes +1 a las tiradas de *Calar persona/situación/lugar*.

- **Enano de las Profundidades** - requiere el movimiento "*Sangre enana*: habitantes de las profundidades". Puedes comunicarte con cualquier criatura cuyo habitat natural sean las profundidades.

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

- *Sangre enana*: guardián de los agravios - anotas cualquier afrenta contra ti o tu familia. Al finalizar una escena puedes añadir un agravio a tu libro si has sido derrotado o insultado. Tienes +1 en todas las tiradas contra tus ofensores hasta que saldes el agravio, aunque una vez apuntado el agravio no se podrá llegar a ninguna solución parcial ni acuerdo. Anota junto al agravio cual es el coste para saldarlo: dinero, sangre, ... Cualquier cosa menor que eso será inaceptable y no te dignaras a escuchar siquiera.
- *Sangre mestiza* - Escoge un movimiento de otra raza (humanos o duendes). No puedes seleccionar el movimiento *Sangre mestiza* de otra raza.

- **Suerte inicial: 1.**

- **Acciones afortunadas.**

- (coste 1) *mejorar tirada*: Cuando realizas una tirada relacionada con la tecnología, para usarla, utilizar algo mecánico o conocer algo relacionado con la tecnología puedes gastar 1 punto de Suerte para relanzar un dado.
- (coste 2) *resistencia enana*: Puedes gastar 2 puntos de Suerte para evitar adquirir una etiqueta.

- **Equipo racial.**

- ropa de viaje, resistente o de aspecto antiguo.
- una armadura ligera enana, un arma familiar (hacha o martillo), o una herramienta de gran calidad.
- un saquito de pólvora o una piedra rúnica (nivel 1).

- **Asuntos pendientes raciales.**

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

- *Vengar el agravio*: una ofensa a tu familia debe ser vengada. ¿Quién ha ofendido a tu familia? ¿de qué forma? ¿cómo se puede reparar el agravio? ¿porque sois vosotros dos los encargados de vengar la ofensa?
- *Buscadores de oro*: poseéis una copia del mapa de una mina no reclamada, pero no es la única copia. Y el otro grupo os lleva ventaja.

- **Experiencia racial.**

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

- Obtienes una recompensa material por tus servicios o gracias a tu esfuerzo.
- Te metes en problemas por defender a tu familia o su legado.
- Haces oídos sordos a las recomendaciones y consejos de tus aliados y eso te mete en problemas.

- **Movimientos raciales avanzados.**

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

- *Sangre enana*: erudición enana - Requiere “*conocimiento enano*”. Marca todas las áreas de conocimiento.
- *Sangre enana*: piel de hierro - el coste para utilizar tu resistencia enana se reduce a 1 punto de Suerte.
- *Sangre enana*: implante mecánico - obtienes un nuevo implante mecánico. Este movimiento puede seleccionarse hasta 3 veces.