

Fantasy West adventures

- *Movimientos básicos* -

Un **movimiento** se activa cuando en la ficción (la historia que estais contando) se cumple la condición que indica el movimiento.

Cuando eso ocurra sigue las instrucciones del movimiento para ver que ocurre.

Los movimientos no pueden ser utilizados sin más. Deben surgir de la ficción, y su resolución se aplica directamente sobre la ficción.

Si un movimiento requiere una tirada toma los dados de poker (o 5 dados de 6) y lanzalos. Algunos movimientos indican un atributo. Si ese es el caso puedes escoger y repetir (una vez) tantos dados como el valor del atributo.

En función del resultado final tenemos los siguientes casos.

- **Fallo**: cuando no has obtenido ninguna jugada o únicamente una pareja.
- **Éxito parcial**: cuando en los dados has conseguido una doble pareja o un trio.
- **¡Éxito!**: cuando has obtenido una jugada superior a un trio (full, poker, escalera o repoker).
- **¡Crítico!!**: algunos movimientos incluyen este resultado especial. Para ello necesitarán haber obtenido en los dados un repoker o una escalera.

El movimiento te explicará que debes hacer en casa caso.

Si por algún motivo el bonificador de la tirada fuera superior a 3, antes de relanzar cambia el valor de uno de los dados a otro valor a tu elección. Puedes relanzar tantos dados como el bonificador anterior -2.

Las posibles jugadas que se pueden obtener en los dados de poker:

- **pareja**: 2 resultados iguales y el resto todos diferentes.
- **doble pareja**: 2 parejas diferentes y el 5º dado diferente.
- **trio**: 3 resultados iguales y el resto diferentes.
- **full**: un trío y una pareja diferentes.
- **poker**: 4 resultados iguales y el 5º dado diferente.
- **escalera**: 5 resultados con valores consecutivos. P.e.: 7-8-J-Q-K o 8-J-Q-K-A. Si usas dados de 6 caras entonces 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6.
- **repoker**: los 5 dados con el mismo resultado.

Los siguientes movimientos se consideran básicos pues los pueden activar todos los personajes.

- **Pelear**

Cuando te enfrentas a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo explica cómo lo haces y tira +*Fortaleza*.

- Con un *¡Éxito!* realizas tu ataque y evitas el suyo. Puedes aplicar una etiqueta a tu enemigo que tenga relación con la acción realizada.
- Con un *Éxito parcial* ambos realizáis vuestro ataque pero ninguno consigue una clara ventaja. Escoge uno:
 - no etiquetas a tu enemigo.
 - te pones en peligro.
 - tu oponente consigue su objetivo. El Director te etiqueta.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* el enfrentamiento pasa a estar bajo tu control. Puedes hacer daño, derribar, arrebatarse algo o conseguir una ventaja sobre tu enemigo. Aplica 2 etiquetas a tu enemigo.

Para enfrentarte a un enemigo debes estar en condiciones de poder realizar la acción deseada. No puedes golpear a un dragón volador desde tierra firme con tus puños, ni puedes dañar a un robot de vapor con tu bastón de madera. Pero, quizás si puedas buscar aprovechar un vuelo rasante para rasgar sus alas con tu espada, o utilizar tu bastón para encasquillar el motor del robot.

Con un *¡Éxito!* tu tienes el control del combate y puedes aprovechar para hacer daño a tu oponente o adquirir algún tipo de ventaja mientras evitas que te dañe.

Un *Éxito parcial* te permite realizar tu acción, pero no puedes evitar que tu enemigo realice su ataque. Ninguno de los dos conseguís una ventaja determinante.

Con un *Fallo* estás a merced de tu enemigo y el Director podrá realizar un movimiento duro contra tí.

Los enemigos menos poderosos tienen una única etiqueta, con lo cual serán derrotados rápidamente al aplicarles la primera etiqueta.

Lugartenientes y enemigos más peligrosos pueden tener 2 o 3 etiquetas, siendo las primeras leves y creciendo en gravedad.

Los enemigos más poderosos tienen entre 4 y 6 etiquetas de gravedad creciente.

- **Disparar**

Cuando usas tus armas para atacar a distancia tira +*Rapidez*.

- Con un *¡Éxito!* consigues un buen disparo. Aplica una etiqueta a tu objetivo.
- Con un *Éxito parcial* el disparo es bueno (como *¡Éxito!*) pero debes elegir un efecto adicional:
 - Tienes que moverte, y eso te pone en peligro. El Director te describe como.
 - Haces daño, pero apenas es un rasguño. No aplicas ninguna etiqueta.
 - Has vaciado tu cargador (debes gastar tiempo en recargar tu arma) o has gastado munición (descuenta 1 munición de tu arma).
- Si obtienes un *¡Crítico!!* puedes aplicar 2 etiquetas a tu oponente.

Para poder activar el movimiento Disparar necesitas algún tipo de arma a distancia que sea capaz de dañar a tu objetivo. Arrojar piedras es una opción, aunque puede que no sea suficiente si el enemigo esta lejos o tiene una piel resistente.

- **Desafiar el peligro**

Cuando actúes a pesar de una amenaza inminente o sufras una desgracia, di como te enfrentas a la situación y tira. Si lo haces...

... apartándote o actuando rápido, tira *+Rapidez*.

... valiendote de tu encanto o tu fuerza de voluntad, tira *+Carácter*.

... usando tu fuerza o aguante, tira *+Fortaleza*.

... pensando rápido, usando la lógica o tus conocimientos, tira *+Inteligencia*.

... confiando en tu intuición, tira *+Percepción*.

- Con un *¡Éxito!* consigues lo que pretendías y la amenaza no surte efecto.
- Con un *Éxito parcial* tropiezas, dudas o te ves superado: el Director te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección complicada.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* evitas completamente la amenaza y el Director puede ofrecerte un resultado aún mejor, obtener una ventaja o permitir que un compañero también evite el peligro.

- **Proteger**

Cuando defiendes a otra persona, objeto o localización que sufre un ataque di como le proteges y tira. Si lo haces...

... apartándolo o actuando rápido, tira *+Rapidez*.

... valiendote de tu encanto o tu fuerza de voluntad, tira *+Carácter*.

... usando tu fuerza o aguante, tira *+Fortaleza*.

... pensando rápido, usando la lógica o tus conocimientos, tira *+Inteligencia*.

... confiando en tu intuición, tira *+Percepción*.

- Con un *¡Éxito!* consigues 3 puntos.
- Con un *Éxito parcial* recibes un punto.

Cuando tú o aquello a lo que defiendes sea atacado puedes gastar esos puntos a razón de 1 por cada una de las siguientes opciones:

- Redirige hacia ti el ataque.
- Puedes usar tu Suerte para evitar que apliquen una etiqueta en aquello que proteges.
- Encuentras una debilidad en la amenaza que puede aprovechar un compañero. Escoge a un compañero y dale un +1 a su siguiente ataque contra la amenaza.
- Puedes leer su siguiente movimiento. Dale un -1 a su siguiente tirada si es un PJ. Si no es un PJ dale un +1 al siguiente objetivo que se defienda de la amenaza.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* consigues 4 puntos y puedes duplicar los bonos de tus acciones o usar estos puntos como Suerte para proteger tu objetivo.

Proteger implica centrarse en evitar que tu objetivo sufra daño de algún modo, con lo cual debes permanecer en las cercanías y atento para evitar ese daño. Cuando dejas de estar en condiciones de proteger a tu objetivo pierdes todos los puntos que no hubieras gastado. Si optas por protegerte a ti mismo significa que renuncias a atacar para poder defenderte de la forma más efectiva posible.

- **Exhibir conocimientos**

Cuando consultas tus vastos conocimientos sobre un tema, tira *+Inteligencia*.

- Con un *¡Éxito!* el Director te dirá algo interesante y útil sobre un tema concerniente a tu situación.
- Con un *Éxito parcial* el Director te dirá algo interesante. Depende de ti convertirlo en útil.

El Director puede preguntarte «¿Cómo lo sabes?». Dile la verdad.

- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lo que te diga el Director puedes añadir información extra uniendola mediante “y además...” o “si, pero...”.

- **Juzgar una persona / Evaluar una situación / Estudiar un lugar**

Cuando estudias detenidamente una situación, un lugar o una persona, tira *+Percepción*.

- Con un *¡Éxito!* haz 3 preguntas de la siguiente lista al Director.
- Con un *Éxito parcial* pregunta 1.

En cualquier caso, recibes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo con las respuestas.

- ¿Qué ha pasado recientemente aquí?
 - ¿Qué está a punto de pasar?
 - ¿Cual es mi mejor ruta de escape/ de entrada / alternativa?
 - ¿Qué hay aquí que sea útil o valioso para mí?
 - ¿Cual es la mayor amenaza?
 - ¿Que enemigo es más vulnerable contra mí?
 - ¿Quién manda aquí realmente?
 - ¿Qué hay aquí que no es lo que parece?
 - ¿Está diciendo la verdad?
 - ¿Que siente _____ en realidad? ¿Que pretende?
 - ¿Como podría hacer que esa persona _____?
- Si obtienes un *¡Crítico!!* recibes 3 puntos y puedes hacer cualquier pregunta sin limitarte a la lista.

- **Embaucar**

Cuando tengas ventaja sobre un personaje del Director y lo manipules, tira *+Carácter*. La ventaja puede ser algo que quiera o necesite.

- Con un *¡Éxito!* obtienes lo que quieres y puedes etiquetar a tu objetivo si antes prometes que obtendrá lo que quiere de ti.
- Con un *Éxito parcial* obtienes lo que buscas pero antes necesitarán pruebas de que cumplirás tu promesa o aparecerán consecuencias problemáticas inminentes..

- Si obtienes un *¡¡Crítico!!* el personaje confía plenamente en ti sin necesidad de darle absolutamente nada. Puedes aplicarle una etiqueta.

- **Suerte**

Todos los personajes comienzan con un número de puntos de suerte indicados por su raza y arquetipo. Además ganan 1 punto de Suerte cada vez que fallan una tirada (después de aplicar las consecuencias del fallo).

Los personajes pueden gastar la Suerte durante la partida para lograr una serie de efectos. El coste de estos efectos depende de la raza y arquetipo del personaje. Si un personaje puede realizar la misma acción con dos costes diferentes utilizará el menor de ambos costes.