

# Fantasy West adventures

## - Creación de personajes -

La **primera sesión** de Fantasy West Adventures (el episodio piloto) es ligeramente diferente a las demás.

Durante esta primera sesión vais a crear el reparto, desde el grupo principal (los PJs) hasta los principales antagonistas y algún que otro secundario (PNJs). También vais a crear las principales tramas de la partida, o por lo menos las que van a guiar las primeras sesiones de juego (capítulos). Y, como guinda, algunos detalles del entorno propio y específico de vuestra campaña (serie).

Es bueno que todos los jugadores comienzan con algunas expectativas de lo que les gustaría que ocurriera durante la partida, pero también es necesario que estén dispuestos a cambiarlas. Especialmente si durante la preparación aparece algo que te hace decir “wow, *¡eso mola!*”. Y esto aplica tanto a los jugadores como al Director, que no es más que otro jugador en realidad.

- Creación de personajes.
  - Escoged raza y arquetipo.
    - Cada jugador coge un libretto de raza y otro de arquetipo. Es recomendable que no se repitan arquetipos. Y si el grupo puede ponerse de acuerdo en que razas y/o arquetipos son mejores para el tipo de aventura que quieren jugar mejor.
  - Ponedle nombre.
    - Cada jugador consulta las sugerencias de nombres en sus libretos y escoge una de las sugerencias o inventa un nombre nuevo.
  - Describid como es.
    - Cada jugador escribe una descripción de su personaje apoyándose (o no) en las sugerencias de los libretos escogidos.

A estas alturas ya tenéis que tener una idea más o menos clara del tipo de personaje que vais a jugar cada uno.

Aseguraos que es así antes de continuar con la siguiente fase en la cual vamos a poner números y traducir esa idea de personaje a términos de juego.

- Selección de atributos.

- Cada jugador asigna estos 5 valores (3, 2, 2, 1 y 0) a los 5 atributos de su personaje (Rapidez, Fortaleza, Carácter, Inteligencia y Percepción) teniendo en cuenta las restricciones de raza y arquetipo que aparecen en los libretos.
  - *Rapidez* indica la velocidad de reacción del personaje, su destreza y coordinación.
  - *Fortaleza* muestra la resistencia y fuerza física del personaje.
  - *Carácter* es una medida del carisma y la fuerza de voluntad.
  - *Inteligencia* indica la memoria y capacidad de razonamiento.
  - *Percepción* sirve para enterarse de lo que ocurre alrededor.
- Selección de movimientos de raza.
  - Cada jugador selecciona 3 movimientos diferentes de su lista de movimientos raciales.
- Concretar movimientos de arquetipo.
  - Cada jugador revisa sus movimientos de arquetipo y realiza las elecciones adecuadas según requiera cada arquetipo.
- Salud.
  - Todos los personajes comienzan con 3 casillas de salud. Cuando adquieren una etiqueta la añaden al estado correspondiente comenzando de menos grave hacia más grave: leve, moderada, crítica.
  - Estos descriptores indican la gravedad de la etiqueta recibida.
  - Las etiquetas leves indican circunstancias puntuales que pueden eliminarse sin problema dentro de la ficción.
  - Las etiquetas moderadas indican un impedimento mayor que dificultará algunas acciones del personaje.
  - Una etiqueta crítica implica un daño preocupante que impide al personaje actuar de forma normal. El personaje tiene -1 a todas sus acciones mientras tenga la etiqueta crítica.
- Puntos de suerte por raza y arquetipo.
  - Cada jugador suma los puntos iniciales de Suerte proporcionados por su raza y los proporcionados por su arquetipo.
- Equipo.
  - Cada jugador realiza las elecciones oportunas en su equipo, y añade el equipo racial al equipo proporcionado por su arquetipo.

Con esto termina la parte mecánica de la creación de fichas.

Esperad a que todos los jugadores tengan listos sus personajes antes de pasar al último paso donde creareis nexos de unión entre los personajes y ganchos de partida.

Antes de crear los asuntos pendientes es necesario que todos los jugadores conozcan a los demás personajes para hacerse una idea del grupo que estáis creando e ir pensando posibles nexos de unión.

- Creación de asuntos pendientes.

- Cada personaje debe comenzar con un asunto pendiente con cada uno de los personajes de los jugadores sentados a su lado. No es necesario seguir ningún orden, y todos los jugadores pueden hacer sugerencias sobre posibles asuntos pendientes.  
Consultad vuestros libretos de raza y arquetipo donde podréis encontrar varios asuntos pendientes entre los que escoger.  
Seleccionad uno para compartir con el personaje del jugador a vuestra izquierda. Del mismo modo, el jugador a vuestra derecha seleccionará un asunto pendiente de sus libretos en el cual estará implicado vuestro personaje.

- Escena de introducción.

Como Director de juego es importante que vayas tomando apuntes de todas las ideas que han surgido durante la creación de personajes, así como de los intereses de los jugadores (expresados principalmente en sus asuntos pendientes).

Tomate unos minutos para organizar todas estas ideas y utilízalas para crear una pequeña escena de introducción. Plantea un problema sencillo y mete a los jugadores de cabeza en la acción.

El objetivo de esta primera sesión no es tanto crear una aventura memorable como servir de toma de contacto con el juego. Permite que los jugadores interpreten a sus personajes y que los presenten a los demás jugadores. Dale un momento de protagonismo a cada uno, de forma que se sientan el centro de atención al menos por unos momentos. Permite que se desfoguen con el sistema invitándoles a realizar diferentes movimientos.

Cuando termine la partida tendrás un montón de material con el que trabajar. Personajes secundarios con sus propios intereses que comenzarán a intentar avanzar sus planes. Aliados con personalidad propia. Lugares y detalles de la zona donde están afincados los personajes.

Asegurate de no perder esta información. Quizás no la utilices toda, pero apúntalo en algún lado para poder utilizarla si en algún momento surge la ocasión.

No hay nada que de más vida a la partida que cuando los jugadores descubren que sus acciones tienen repercusiones en el mundo de juego.

Puede serte de utilidad usar la hoja de seguimiento de grupo.