

Fantasy West adventures

- Equipo variado -

- **Hierbas élficas:** curan todas las etiquetas relacionadas con venenos y enfermedades.
- **Pócima curativa:** recuperan 1 etiqueta leve o grave de daño físico.
- **Pólvora:** sirve para fabricar explosivos o munición.
- **Piedra rúnica:** tiene inscrito un hechizo con un único uso.
- **Objetos de luz:** estos objetos solo pueden ser tocados y/o usados por sus propietarios y aquellos a quienes estos se lo permitan.
- **Raciones de viaje:** alimento de supervivencia para una semana.

- Armas -

- **Derringer:** ruidosa, 1 uso, contacto, perforante, oculto. Cargador (∞), al tener que cargarse tiro a tiro se puede llevar más munición de la que es necesario gestionar mecánicamente. Un personaje que dispara su Derringer por sorpresa puede gastar 1 punto de Suerte para aplicar una etiqueta extra.
- Existen versiones con capacidad para 2 disparos. Esas versiones solo aplican la regla del daño adicional en su primer disparo.



- **Revolver:** ruidoso, recargar, corto, perforante. Cargador (4)



- **.45 (Pacificador):** ruidoso, recargar, corto, perforante. Cargador (4)



- **Dagoon:** ruidoso, recargar, corto, perforante, daño terrible (2 Suerte). Cargador (2)



- **Carabina:** ruidoso, munición 4, largo, perforante. Cargador (1)



- **Winchester:** ruidoso, munición 2, largo, perforante, daño terrible (2 Suerte). Cargador (1)



- **Sable-bastón / espada-sombrilla:** contacto, oculto



- **Arco:** munición 3, largo.
- **Arma pequeña** (cuchillo, espada, hacha a una mano...): contacto
- **Arma a dos manos** (mandoble, hacha a dos manos...): contacto, daño terrible (2 Suerte), escabrosa.

- *Etiquetas*

Las armas indican una distancia a la que son efectivas.

Estas son, por orden de proximidad: contacto, corto, largo.

- contacto implica que el objetivo está a distancia de toque, menos de 2 metros.
- corto alcance es la distancia típica de los duelos, de un lado a otro de la calle. Entre 5 y 20 metros.
- largo alcance implica que el objetivo es visible pero no se puede llegar hasta él corriendo en un momento. Entre 50 y 100 metros.

Un arma de contacto solo se puede utilizar en cuerpo a cuerpo.

Un arma de corto alcance suele poder usarse sin problema en cuerpo a cuerpo, pero no tiene la capacidad o la precisión para atacar a largo alcance.

Las armas de largo alcance se pueden usar a corto alcance pero suelen ser incómodas de usar efectivamente en cuerpo a cuerpo.

- **ruidosa**: hace ruido, no se puede usar sin llamar la atención.
- **escabrosa**: usar el arma causa daño de una forma especialmente destructiva y llamativa.
- **recargar**: mientras puedas ir recargando no tienes problemas, pero cuando se active este defecto tendrás que pararte y recargar.
- **munición**: cantidad de munición que admite el arma, bien porque la lleva cargada o bien porque se le puede recargar fácilmente cada vez que se dispara. Si se agota la munición no puedes seguir usando el arma hasta que repongas la munición de algún modo. En el caso de los arcos es necesario conseguirla, en el caso de los rifles es necesario gastar tiempo en recargar el rifle.
- **1 uso**: el arma solo se puede usar una vez. Después de usarla hay que volver a prepararla tranquilamente para un nuevo uso.
- **perforante**: ignora armaduras físicas.
- **oculto**: se puede ocultar fácilmente.
- **área**: el arma hace daño a todos los objetivos en una zona. Normalmente eso incluye tanto a amigos como enemigos.
- **cargador**: cantidad de veces que se puede recargar el arma con la munición que se suele llevar encima. Un personaje puede llevar munición adicional, pero cada set de recargas equivalente a un cargador ocupará el equivalente a una alforja. Las armas con recarga deben recargarse cada vez que se activa la etiqueta. Las armas con munición solo se recargan cuando se agota la munición y solo si el arma incluye cargador.
- **daño terrible (coste X)**: el arma permite aplicar una etiqueta adicional pagando el coste en suerte.
- **protección X**: el objeto puede proteger a su portador de tantas etiquetas como su valor en protección. Puede que la protección esté restringida a cierto tipo de amenazas, protección 2 contra fuego por ejemplo. El valor de protección se aplica cada escena.