

❖ Pelear

Cuando te enfrentas a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo tira *+Fortaleza*.

Con un *¡Éxito!* realizas tu ataque y evitas el suyo. Aplícale una etiqueta

Con un *Éxito parcial* ambos realizáis vuestro ataque. Escoge uno:

no etiquetas a tu enemigo.

te pones en peligro.

tu oponente consigue su objetivo. El Director te etiqueta.

Si obtienes un *¡¡Crítico!!* aplica 2 etiquetas a tu enemigo.

❖ 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 recargar) o has gastado munición.

Si obtienes un *¡¡Crítico!!* puedes aplicar 2 etiquetas a tu oponente.

❖ Desafiar el peligro

Cuando actúes a pesar de una amenaza inminente di describe tu acción. Si lo haces...

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

... valiéndote 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 evitas la amenaza.

Con un *Éxito parcial* tropiezas, dudas o te ves superado.

Con un *¡¡Crítico!!* evitas completamente la amenaza. 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 ...

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

... valiéndote 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 1 punto. Si obtienes un *¡¡Crítico!!* consigues 4 puntos y puedes duplicar los efectos de tus opciones o usarlos como Suerte para proteger a tu objetivo.

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.

• Escoge a un compañero y dale un +1 a su siguiente ataque contra la amenaza.

• Dale un -1 a su siguiente tirada si es un PJ. Si no es un PJ dale un +1 al siguiente objetivo que se defiende de la amenaza.



Fantasy West adventures

- Movimientos básicos -



❖ 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.

Si obtienes un *¡¡Crítico!!* además de lo que te diga el Director puedes añadir información extra uniéndola mediante "y además..." o "sí, pero...".

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

❖ Juzgar una persona / Juzgar una situación

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

Con un *¡Éxito!* haz 3 preguntas de la siguiente lista al Director. Si obtienes un *¡¡Crítico!!* recibes 3 puntos y puedes hacer cualquier pregunta sin limitarte a la lista.

Con un *Éxito parcial* pregunta 1.

En cualquier caso, recibes +1 a la siguiente tirada cuando actúes en base a 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 _____?

❖ 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

Ganas 1 punto de Suerte cada vez que fallas una tirada (después de aplicar las consecuencias del fallo).

