

Fantasy West adventures

- *Movimientos secundarios* -

- **Fallar una tirada.**

Cuando un personaje falla una tirada el Director debe realizar su movimiento.

Después de aplicar las consecuencias del fallo el personaje adquiere un punto de Suerte.

- **Marcar PX.**

Cuando se cumple la condición adecuada el jugador marca la casilla correspondiente de PX en su ficha. Cada casilla solo se puede marcar una vez por sesión.

Las condiciones para marcar casillas de PX:

- **Raza:** cumplir las condiciones de Experiencia de tu Raza.
- **Arquetipo:** cumplir las condiciones de Experiencia de tu Arquetipo.
- **Fallo:** fallar una tirada.

- **Fin de sesión / experiencia de grupo.**

Al finalizar la sesión de juego los jugadores cuentan el número de casillas de PX marcadas en su ficha y añaden este valor al total de experiencia del grupo.

Una vez apuntados los puntos de experiencia en la ficha de grupo los jugadores borran las casillas, de forma que estén disponibles para la siguiente sesión.

- **Subir de nivel**

En cualquier momento entre escenas, si el grupo tiene un total de PX igual o superior a (7+1 por nivel) veces el número de jugadores, pueden reflexionar sobre sus experiencias y perfeccionar sus habilidades, recordar antiguas lecciones, o convencerse para probar a hacer las cosas de una forma diferente.

- Resta (7+nivel)*número de jugadores del total de PX del grupo.
- Incrementa en 1 el nivel del grupo.
- Cada jugador escoge un nuevo movimiento de arquetipo o, si cumple los requisitos, un movimiento avanzado de su arquetipo. Si el grupo sube a nivel 4 o 7 en lugar de un movimiento de arquetipo cada jugador escoge un nuevo movimiento de raza.
- Cada jugador puede modificar 2 atributos de su personaje, subiendo 1 punto uno de ellos y bajando el otro 1 punto. Esto no puede incrementar un atributo por encima de 3 o reducirlo por debajo de 0.
- Al subir a nivel 5 todos los personajes pueden incrementar 1 punto uno de sus atributos con valor 2 o menos.

- **Ayudar o interferir**

Cuando ayudas o entorpeces a otro PJ, tira +*Asuntos pendientes* con ese personaje.

- Con un *¡Éxito!* puedes subir o bajar el resultado de la tirada original un rango. Los rangos de resultados posibles son: *Fallo*, *Éxito parcial*, *¡Éxito!* y *¡¡Crítico!!*.
- Con un *Éxito parcial* puedes realizar la misma modificación pero te expones a recibir daño, sufrir un castigo o algún otro coste a elección del Director
- Si obtienes un *¡¡Crítico!!* puedes subir o bajar el resultado de la tirada original dos rangos.

- **Seguir adelante**

Cuando tienes al menos una etiqueta crítica y vas a recibir una nueva etiqueta crítica elige:

- caer derrotado.
- marcharte con una gran explosión
- intentar seguir adelante.

Si caes derrotado ignora la etiqueta y quedas fuera de combate. Estás a merced del Director, aunque este no puede matar a tu personaje sin tu permiso.

Si quieres marcharte con una gran explosión tomás el control de la acción y narra como tu personaje se sacrifica para lograr su objetivo.

Si intentas seguir adelante tira +*Fortaleza* restando el número de etiquetas críticas que tenga actualmente tu personaje.

- Con un *¡Éxito!* eres capaz de sobreponerte y seguir adelante. Ignora la nueva etiqueta que ibas a recibir.
- Con un *Éxito parcial* eres capaz de seguir adelante pese a las heridas. Aplica la nueva etiqueta crítica pero no quedas fuera de combate.
- Si fallas no puedes soportar más. Te apuntas la nueva etiqueta y caes derrotado.
- Si obtienes un resultado *¡¡Crítico!!* tu cuerpo se rebela contra las dificultades y sientes una energía renovada. Ignora la nueva etiqueta que ibas a recibir y selecciona un beneficio adicional:
 - aplica la etiqueta que ibas a recibir a quien te la asignó.
 - recupérate de una etiqueta crítica.

- **Duelo al mediodía**

En un duelo no se puede *ayudar*, *interferir* o jugártelo a *todo o nada*.

Ambos duelistas comienzan sin *bonificadores de duelo*.

Comenzando por el personaje con más Carácter debe decidir si quiere un +1 a su *bonificador de duelo* o Disparar.

- Si escoge Disparar el oponente tendrá la primera opción de Disparar con su último bonificador. Si el oponente es un PNJ el personaje deberá tirar Desafiar el Peligro con Rapidez para intentar Disparar más rápido que el oponente.
- Si escoge incrementar su bono y su nueva bonificación total sobrepasaría su puntuación de Carácter deberá Desafiar el Peligro con Carácter antes de obtener el bono. *¡Éxito!* aguantas la presión, *Éxito parcial* aguantas la presión y no disparas pero tampoco obtienes el bono, *Fallo* no puedes aguantar la presión y declaras disparo, si obtienes un *¡¡Crítico!!* aguantas la presión e incrementas tu bonificador de duelo en un +1 adicional. Si supera la tirada de Desafiar el Peligro o no ha tenido

que realizar la tirada incrementa en un punto su *bonificador de duelo* y es su oponente quien debe decidir ahora que hacer.

El *bonificador de duelo* se utiliza para indicar el estrés que están sufriendo los duelistas y para incrementar la cantidad de etiquetas que se aplican durante el duelo.

- **Inicio de sesión / asuntos pendientes**

Al inicio de la sesión escoge uno de tus asuntos pendientes, explica que ha pasado que te puede hacer avanzar en su resolución y tira + “otros PJs implicados”.

- *¡Crítico!!* : como ¡Éxito!, pero además empiezas en una situación ventajosa.
- *¡Éxito!* : realmente avanzas en tu asunto pendiente. El rumor era cierto, la pista no era una trampa o la ayuda era sincera.
- *Éxito parcial* : consigues un pequeño éxito pero con consecuencias. Esto puede ser un problema directo o un nuevo asunto pendiente (crea un nuevo asunto pendiente o únete a uno ya existente de los otros jugadores).
- *Fallo* : tu asunto pendiente te estalla en la cara. El rumor era falso y te mete en problemas, la pista era una trampa, o nunca pretendió ayudarte.

Si el personaje no tiene ningún asunto pendiente hay que generar uno nuevo y después tirar. El nuevo asunto pendiente se crea junto al personaje que tiene menos asuntos pendientes. En caso de empate se crea junto a todos los que tengan el menor número de asuntos pendientes.

Escoged entre todos los implicados cual es ese asunto pendiente.

Este movimiento lo activa el Director.

Si la sesión anterior terminó en un cliffhanger, o no parece apropiado complicar la historia con nuevos asuntos pendientes puede optar por no activar este movimiento.

Alternativamente, se puede activar únicamente para el personaje con menos asuntos pendientes. De este modo se le da un pequeño impulso a la historia de forma controlada.

- **Fin de sesión / asuntos pendientes**

Repasad todos tus asuntos pendientes. Si alguno ha sido resuelto durante la partida todos los participantes lo borran y el grupo gana tantos PX como participantes.

Repasad los hechos de la partida. Si se ha quedado algo en el aire, pendiente para otra sesión, eso es un nuevo asunto pendiente. Todos los implicados se apuntan ese nuevo asunto pendiente.

Un personaje solo puede ganar un nuevo asunto pendiente al finalizar la sesión y solo puede tener un máximo de 3 asuntos pendientes.

Un personaje puede abandonar un asunto pendiente. Esto cuesta 2 PX al grupo y no implica que la solución esté resuelta, solo que ya no le importa a ese personaje.

- *Viajes, pueblos y tiempo de descanso* -

- **Hacer guardia**

Cuando estás de guardia y algo se aproxima al campamento, tira +Percepción.

- *¡Éxito!* : eres capaz de despertar al campamento para preparar una respuesta, todo el mundo en el campamento recibe +1 a la siguiente tirada.
- *Éxito parcial* : reaccionas justo a tiempo para evitar el desastre, tus compañeros en el campamento están despiertos, pero no han tenido tiempo para prepararse. Llevan sus armas y armaduras, pero poco más.
- *Fallo* : Si fallas, estás en desventaja ante lo que sea que esté deambulando más allá de la luz de la fogata.

- **Realizar un viaje peligroso**

Cuando viajáis a través de territorio peligroso, elegid a un miembro del grupo para que actúe como guía. Este personaje tira +Percepción.

- *¡Éxito!* : el guía puede reducir el tiempo necesario y ahorraros algunos víveres. Además, detectará cualquier problema lo bastante rápido como para permitir os tener ventaja sobre el mismo.
- *Éxito parcial* : tardáis el tiempo esperado y podéis evitar que os pillen por sorpresa, aunque tampoco podréis emboscarlos vosotros.

- *Movimientos especiales* -

Estos movimientos no están disponibles para todos los personajes, y solo se consiguen gracias a otros movimientos o por libretos concretos.

- **Envenenador**

Has dominado el arte de manejar y utilizar venenos. Elige un veneno de la siguiente lista, el cual ya no es peligroso para ti, y del que tienes tres dosis. Cada vez que tengas tiempo para reunir materiales y un lugar seguro en el que prepararlo puedes hacer gratuitamente tres dosis del veneno que elijas. Ten en cuenta que algunos venenos son aplicados, lo que significa que tendrás que aplicarlo sobre algo que beba o ingiera la persona que quieras envenenar. Los venenos de contacto solo necesitan tocar al objetivo, pudiendo ser usados incluso en el filo de una espada o la punta de una flecha, aunque no sirven de nada si los aplicas en la munición de armas de fuego.

- ☐ Aceite de Sueñoterno (aplicado): El objetivo cae en un sueño ligero.
- ☐ Ungüento de Yervasangre (contacto): Cualquier personaje golpeado por el objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para evitar recibir una etiqueta.
- ☐ Infusión de Raizdorada (aplicado): El objetivo trata a la siguiente criatura que vea como si fuera un aliado de confianza hasta que se demuestre lo contrario.
- ☐ Rocio de Hojaserpiente (contacto): Cualquier personaje que ataque al objetivo puede gastar 1 punto de Suerte para infligir daño terrible (una etiqueta adicional).

- **Experto envenenador**

Requiere *Envenenador*.

Después de usar un veneno y estudiarlo puedes manejarlo sin peligro y sabes como fabricar nuevas dosis.

- **Experto en trampas**

Cuando te paras un momento a examinar un área peligrosa, tira +Percepción.

- Con un *¡Éxito!*, recibes 3 puntos.
- Con un *Éxito parcial*, recibes 1 punto.

Gasta esos puntos a medida que caminas por la zona para realizar las siguientes preguntas:

- *¿Hay una trampa aquí? Si es así, ¿cómo se activa?*
- *¿Qué hace la trampa cuando se activa?*
- *¿Qué más hay oculto por aquí?*

- **Conjurar**

Cuando lanzas un conjuro que tenías preparado, tira con el atributo asociado al tipo de magia que utilizas. Normalmente la magia arcana utiliza *Inteligencia* y la magia divina *Carácter*.

- Con un *¡Éxito!* el conjuro es lanzado con éxito y no lo olvidas.
- Si obtienes un *Éxito parcial* el conjuro tiene efecto, pero debes seleccionar una consecuencia de la siguiente lista:
 - Atraes atención no deseada o te pones en peligro. El DJ te dirá cómo.
 - Recibes -1 a Conjurar hasta que vuelvas a preparar conjuros.
 - Olvidas el conjuro después de lanzarlo. No puedes volver a lanzar ese conjuro hasta que vuelvas a prepararlo.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lanzar el conjuro con éxito y no olvidarlo puedes maximizar sus efectos o afectar al doble de objetivos.

Ten en cuenta que mantener conjuros con efectos continuados hará que a veces recibas una penalización a tu tirada Conjurar.

Diferentes lanzadores de conjuros pueden tener otros listados de problemas cuando obtienen un *Éxito parcial*.

- **Reputación.**

Cuando te encuentres por primera vez con alguien que puede haber escuchado hablar de ti tira con +Carácter:

- Con un *¡Éxito!* cuéntale al Director 2 cosas que han escuchado de ti.
- Con un *Éxito parcial* cuéntale al Director 1 cosa que han escuchado de ti y el Director escogerá la otra.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* aplica el resultado de *¡Éxito!* y además escoge su reacción:
 - Sorpresa, no se lo esperaban. Están descolocados y no saben muy bien como reaccionar.
 - Temor, lo que han escuchado sobre ti les inquieta y no quieren molestarte.
 - Asombro, están maravillados y encantados de conocerte por fin.