

MOVIMIENTOS BÁSICOS (AMW)

AL ATAQUE

Cuando intentes *atacar a alguien* tira+músculo para combate cuerpo a cuerpo o tira+agilidad para combate a distancia. Con 10+, escoge tres:

- *Infliges un daño terrible (+1 daño).*
- *El objetivo deja caer algo.*
- *El objetivo es derribado.*
- *Causas un estropicio (+escabroso).*
- *Algo explota o se rompe (+ruidoso).*
- *Golpeas a un montón de gente (+área).*
- *Consigues escapar o acercarte más.*

Con 7-9, escoge una:

- *Infliges daño, pero también lo sufres.*
- *Infliges daño, pero os hacen retroceder hacia una posición peor o más peligrosa.*
- *Infliges daño, pero un amigo sufre daño también.*

MANIPULACIÓN Y SEDUCCIÓN

Cuando intentes *manipular o seducir a alguien para conseguir lo que quieres*, tira+atractivo. Con 10+ consigues lo que quieres y es mejor de lo esperado. Si manipulaste a un PJ, puede negarse en principio a hacer lo que quieres, pero tendrá -1 a su próxima tirada hasta que finalmente acceda.

Con 7-9, consigues lo que quieres, pero viene con un coste añadido. Un PJ podría negarse sin más a hacer lo que quieres.

Con 6- has molestado a alguien...

EMOCIONAR AL PÚBLICO

Escoge una emoción que puedas expresar físicamente o mediante un discurso. Cuando *interpretes dicha emoción de un modo melodramático delante de tu público*, tira+drama.

Con 10+, suma +1 a la próxima tirada en la que actúes de acuerdo con dicha emoción y además, consigues lo indicado en la tirada de 7-9.

Con 7-9, un PJ o PNJ a tu elección testigo de tu interpretación se verá embargado por la misma emoción que tú. Si un PJ actúa de acuerdo con dicha emoción, suma +1 a su siguiente tirada.

Con 6-, la crudeza de tus emociones te deja exhausto: -1 a tu siguiente tirada.

ESCENA DE AMOR

Cuando *tengas una escena de amor con un PJ o PNJ*, tira+atractivo.

Con 10+ escoge dos opciones. Con 7-9 escoge sólo una:

- *Suma +1 cuando protejas o ayudes a tu amante durante el resto de la película.*
- *Tus ideas se aclaran, suma +1 a tus tiradas durante la siguiente escena.*
- *Las ideas de tu amante se aclaran, suma +1 a sus tiradas durante la siguiente escena.*
- *Tu amante PNJ morirá durante el curso de la película. Cuando lo haga, puedes clamar **Venganza** como si se tratara de la muerte de un PJ*
- *Tu amante aparecerá durante un momento de peligro para proporcionar una ayuda vital.*

Con 6-, el director usará a tu amante para complicarte la vida: quizá sea capturado, te traicione o muera, provocando -1 a todas tus tiradas durante la siguiente escena, debido al estrés...

CITA MEMORABLE

Cuando *sueltes una cita memorable*, tira+ingenio. Con 10+, la cita mola y es bien recibida por el público; escoge una:

- *Suma +1 a tu siguiente tirada.*
- *Suma +1 a vuestra Camaradería.*

Con 7-9, la cita es oportuna, escoge uno de los resultados anteriores, pero también uno de los siguientes:

- *Alguien se enfada y te ataca inmediatamente*
- *Alguien querido sale herido.*

• *El comentario ralentiza una escena de acción y no en el buen sentido.*

Con 6-, la cita no viene a cuento, -1 a tu siguiente tirada y espera un movimiento apropiado por parte del director...

“STUNT”

Cuando *ejecutes un “Stunt”*, una proeza de acción digna de un doble, tira+agilidad o +músculo (u otra apropiada), dependiendo del tipo de locura que sea.

Con 10+, lo consigues, mola y te sientes formidable. Puedes sumar +1 a tu próxima tirada o a la de alguno de tus compañeros presentes (siempre que tenga sentido). Con 7-9, el “stunt” tiene éxito, obtienes el +1 a la siguiente tirada, pero tu situación es precaria; escoge una:

- *Te caes.*
- *Pierdes algo.*
- *Dejas algo atrás.*
- *Te haces daño (1-daño)*

ESTUDIAR UNA SITUACION

Cuando *estudias una situación tensa*, tira+ingenio. Si tienes éxito, puedes hacerle preguntas al director. Mientras actúes de acuerdo con una de estas respuestas, recibes +1. Con un 10+ elige 3 preguntas. Con 7-9 elige 1:

- *¿cuál es mi mejor ruta de escape/de entrada/alternativa?*
- *¿qué enemigo es más vulnerable?*
- *¿qué enemigo representa la mayor amenaza?*
- *¿qué debería estar buscando?*
- *¿cuál es la verdadera intención de mi enemigo?*
- *¿quién está al mando aquí?*

ESTUDIAR A UN PERSONAJE

Cuando *estudias a un personaje* (PJ o PNJ) en una situación tensa, tira+drama. Con un 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9

recibes 1 punto. Gasta estos puntos mientras interactúes con ese personaje para obtener respuestas a las siguientes preguntas a razón de 1 por cada pregunta:

- *¿estás diciendo la verdad?*
- *¿qué siente el personaje en realidad?*
- *¿qué pretende en realidad?*
- *¿qué quiere que haga?*
- *¿cómo podría hacer que. ____?*

VENGANZA

Una vez por película cuando un PJ muera, el grupo consigue un único 10+ automático en una futura tirada que sirva para vengar a su compañero caído.

CAMARADERÍA

Ganas 1 punto de Camaradería cuando el grupo salva a un PJ o desvela los planes del Villano y lo pierdes si un PJ muere o traiciona al resto. Si la Camaradería es +3 al final de la película, todos los PJs supervivientes ganan un PX extra.

Cuando *invocas la camaradería de los otros PJs* para alcanzar una meta, tira+Camaradería (y después redúcela en uno; mínimo -3). Con 10+, escoge dos opciones. Con 7-9, escoge sólo una:

- *Te curas de 1-daño.*
- *Descubres un increíble artefacto/arma.*
- *Causas +1daño al Villano.*
- *Tus amigos te inspiran y: consigues un 10+ automático en una futura tirada.*
- *Todos obtenéis una revelación sobre vuestro grupo. Cada PJ gana un XP y la Camaradería se reduce en 3 (mín. -3).*
- Con 6-, escoge una:
 - *Reduce la Camaradería en 1 adicional.*
 - *Falla automáticamente tu siguiente tirada con tu atributo principal.*
 - *El director hace un movimiento inmediato contra uno de los otros PJs.*
 - *Comienza una pelea entre otro PJ y tú.*

ACTION MOVIE WORLD:

AGENDA

- El subgénero primero.
- Pero siempre son pelis de acción.
- Juega a descubrir qué pasa, pero que parezca que forma parte del guion.

DI SIEMPRE

- Lo que los principios demanden.
- Lo que las reglas demanden.
- Lo que la película demande.
- Lo que la honestidad demande.

PRINCIPIOS

- Haz que todo sea GRANDE, EXPLOSIVO y EMOCIONANTE.
- Gesticula al expresarte.
- Mata a todos sin remordimientos, salvo al protagonista y al villano.
- Sáltate las escenas aburridas.
- Llena cada diálogo y caracterización con melodrama.
- Una sola frase lapidaria es mejor que un discurso.
- Conviértete en una fan de los PJs.
- Refuerza los temas de las películas de acción: Camaradería, Venganza, Rebeldía y Resolver Problemas con Violencia.
- Refuerza el *setting* del subgénero.
- Las cosas solo son importantes si envuelven a los PJs..
- A veces, delega las decisiones en los PJs, los PNJs o el subgénero.
- Explica las consecuencias y pregunta.
- Rapidez es mejor que certeza a la hora de hacer asunciones sobre el subgénero.

MOVIMIENTOS DEL DIRECTOR

- Sepáralos.
- Captura a alguien.
- Atrae/tienta/seduca a alguien.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Cambia daño por daño (tal cual).
- Inflige daño (tal cual).

- Activa las desventajas de sus cosas.
- Quítales sus cosas.
- Oblígales a realizar un *Stunt*.
- Activa un movimiento de alguna Amenaza: villano, esbirro, secundario o localización.
- Ofrece una oportunidad con/sin coste.
- Anuncia problemas fuera de escena.
- Presagia algo sombrío.
- Cambia de escena.
- Tienen éxito pero queda fatal en la película (-1 tick de Estrella/Fama).
- Después de cada movimiento: “¿Qué haces?”.