

# 6 BALAZOS

6 BALAZOS es un sencillo juego en solitario, a medio camino entre un juego de rol y un juego de guerra con miniaturas de 28mm. En 6 BALAZOS serás el líder de una banda en el Salvaje México del siglo XIX.

## PERSONAJES

Cada banda rival tiene normalmente entre 3 y 6 pistoleros, aunque no hay límites. Tu banda son los PJs y tus enemigos son los PNJs. Tú serás uno de los PJs: si éste muere, la partida finaliza súbitamente.

Cada PJ y PNJ tiene tres atributos: Piernas, Gatillo y Oraciones. Cada atributo puede valer: +0 (pésimo), +1 (mediocre), +2 (bueno), +3 (superior) o +4 (legendario).

## ACTIVACIÓN

El juego se divide en turnos. Al inicio de cada uno, lanza 1D6 (+1 si la última activación fue de los PNJs):

- 1-3: activas a todos los PNJs, comenzando por los más próximos a los PJs y alejándote progresivamente
- 4+: activas a todos los PJs en el orden que elijas.

Cada PNJ que se activa intentará:

1. Apuntar y disparar; si no es posible:
2. Caminar y disparar; si no es posible:
3. Correr.

Los PNJs siempre se acercan al PJ más próximo (si es posible, manteniéndose a cubierto). Si dudas sobre qué debería hacer un PNJ, elige al azar.

Para cada PJ que se activa, puedes elegir:

- Apuntar y disparar
- Caminar y disparar, o disparar y caminar
- Correr
- Recargar
- Vigilar: el PJ podrá disparar contra un único PNJ que se mueva dentro de su ángulo de visión (90°; vigilando no se puede girar). Puedes interrumpir al PNJ en cualquier punto de su movimiento. Si sobrevive, el PNJ podrá completar su activación.

Cada turno finaliza cuando hayas activado a todos los PNJs o PJs, según corresponda.

## PIERNAS

Para mover, mide en pulgadas desde el borde de las peanas:

- Caminar: 1D6 + Piernas (en pulgadas)
- Correr: caminar dos veces seguidas
- A caballo: en vez de Piernas suma +6
- Obstáculos, terreno abrupto, escalas, escaleras:  $x\frac{1}{2}$

No es posible mover a menos de 1" de un enemigo vivo.

## GATILLO

En cada turno sólo se puede disparar un arma. Siempre se debe disparar contra el enemigo más próximo. Excepción: si el más próximo está a cubierto y otro no, se debe disparar contra el que está al descubierto. No es posible disparar si se interpone otro personaje, aunque sea parcialmente.

Para disparar, lanza 1D6 + Gatillo (+1 si apuntó, +mod. Arma). Si sale 7+, el disparo es exitoso.

Cada vez que dispare un PJ, lanza 2D6: el del disparo y otro de diferente color. Si sale el mismo resultado en ambos dados, el PJ no podrá volver a disparar hasta que recargue. Esta regla no se aplica a los PNJs.

- Derringer: el alcance máximo son 6".
- Revólver: -1 por cada 12".
- Rifle: -1 por cada 24".
- Escopeta: +1 hasta 12", -2 por cada 12".

- Ametralladoras: no se pueden mover y no suman +1 por apuntar. Cada acción de disparo permite disparar hasta 3 veces en un ángulo de 90°; nunca necesitan recargarse. Además, cada disparo afecta a todos los PJs y PNJs visibles situados a 2" o menos del objetivo.

## ORACIONES

Contra un disparo exitoso, puede ser posible realizar una tirada de Oraciones. Lanza 1D6 + Oraciones (+2 si el objetivo es parcialmente visible porque se interpone un obstáculo más próximo al objetivo).

Si suma 7+, el disparo habrá fallado contra todo pronóstico. Excepción: sacar "1" en el dado implica que el disparo acertó, independientemente de lo demás.

## POTRA

Un PNJ cuyas Oraciones no lo salven de un disparo exitoso muere o queda inconsciente (es eliminado).

Si se trata de un PJ, haz una tirada de Potra (1D6):

1. Muere como un héroe
2. Queda gravemente herido e inconsciente; cuando acabe el tiroteo, lanza 1D6: sobrevive si sale 4+
3. Herida en el brazo (en disparos lanzas 2D6 y tomas el peor resultado)
4. Herida en la pierna (al caminar lanzas 2D6 y tomas el peor resultado)
5. Herida sin mayores consecuencias, pero queda aterrizado (pierde su siguiente turno)
6. Rasguño sin importancia.



## CAMPAÑA

Pon siempre un nombre a cada personaje y descríbelo, tanto PJs como PNJs. Cuando se trate de tus pistoleros, intenta crear personajes únicos con los que puedas implicarte, que te importe lo que les ocurra.

Procura generar incertidumbre, por ejemplo, delimitando al azar dónde comienza cada enemigo, la posible llegada de refuerzos, sucesos fortuitos, etc. Intenta narrar una historia interesante con antecedentes, desarrollo y epílogo; será satisfactoria aunque fracasas.

Tras cada tiroteo, los PJs supervivientes curan sus heridas. Además, puedes sumar +1 en un atributo hasta a tres PJs que hayan sacado un 6 en una tirada de ese atributo. Cada PJ sólo podrá aumentar un atributo, y cada atributo sólo podrá incrementarse a un PJ. En ningún caso un atributo puede superar +4.

Cuando uno de tus PJs muera, dedícale un sentido epitafio. Para el siguiente tiroteo podrás incorporar un nuevo PJ a tu banda. Si el PJ que te representa muere, será el final de la campaña y, por tanto, de la historia.