

HASTA LA ÚLTIMA BALA

El director de juego diseña el escenario y los personajes (pj.): su Nivel (de 1 a 6) y equipamiento, así como las posibles reglas especiales.

- Redondeos: al alza.
- Visibilidad: 180° (mitad frontal).
- Mediciones: desde la peana.
- Activación aleatoria: una carta por cada pj. Tiene tantas acciones como su Nivel; pierde una acción por cada punto de Daño o Shock.

ACCIONES

Dejar de estar Paralizado (sin esto no se activa): puede mover 2"
Eliminar 1 Shock: 4+ en 1D6
Mover: máx. 3 acciones; di dónde irás antes de lanzar los dados
Montar o atar al caballo (desmontar: gratis al mover a pie)
Detectar: sin esto no dispara
Apuntar
Disparar 1 bala
Recargar 1 bala: solo si no está a tiro o si tiene el arma descargada
Desencasquillar: 4+ en 1D6
Desenfundar o cambiar de arma
Tareas: buscar, llenar la saca, etc.

INTERRUPCIONES

- Todo pj. puede realizar tantas interrupciones como su Nivel -2.
- Cada activación solo la puede interrumpir un rival, una sola vez.
- Nadie interrumpe la interrupción.
- El pj. que interrumpe se activa con la mitad de acciones.
- Evitar ser interrumpido: si el pj. activo gasta una interrupción y vence en una tirada de Nivel +1D6, el pj. que interrumpió se activa después; repite si empatan.

MOVER A PIE

Primera acción de mover: 2D6"	
Siguientes acciones: 1D6"	
Saltar: 1D3" (+1" si corrió 3")	
Puerta: -1" (usar llave: 1 acción)	
Ventana o valla baja	1 acción
Subir o bajar escaleras	
Trepar	Cada pulgada cuenta doble
Carga pesada	
Terreno abrupto	

MOVER A CABALLO

Trotar: 2D6"
Galopar: 3D6" (recto, sin girar)

MOVER EN CARRO

Maniobrar: 2+1D3" (avanza en línea recta, y luego gira hasta 45°)
Arrear: 2D6" (recto, sin girar)

DETECTAR AL OBJETIVO: 0 acc.

Fuera de los 90° frontales	1 acc.
Cada 24" de distancia	1 acc.
Cada obstáculo o 3" de bosque	1 acc.
Objetivo Paraliz. y a cubierto	1 acc.
Más de 2" por abajo/arriba	+/-1
Sol de cara, poca luz, niebla...	1 acc.

- Detecta al objetivo y otros a 2".
- Todo pj. deja de estar detectado cuando ya no es visible, excepto si reaparece a 2" de donde estaba.

DISPARAR: 2D6

0-7	Fallo. Armas de munición 5+: se encasquillan si sale doble 1
8	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A pie: mueve 2" a cobertura (si puede, se oculta; solo con Nivel 3+ puede acercarse al tirador) y queda Paralizado ▪ Jinete: inmóvil, Paralizado
9	1 Shock
10-11	1 Shock y 1 Daño
12+	Paralizado y Herida Grave

- Objetivo a cubierto: -1
- Más de medio alcance: -1
- Apuntar, por cada acción: +1
- Apuntar rifle/car. a más de 12": +1
- Escopeta hasta medio alcance: +1
- Arma corta hasta 3": +1

HERIDA GRAVE: 1D6

1: pierna	A pie: -1" a cada dado 2 Shock y 1 Daño
2: brazo*	Disparar con ese brazo: -1 2 Shock y 1 Daño
3: pecho 1 Shock y 2 Daño
4: cabeza	Detectar: +1 acción 1 Shock y 2 Daño
5: tripas	A pie: solo mueve una vez 1 Shock y 3 Daño
6: R. I. P.	¡Muerto!

- Escopeta: +/-1 según distancia.

FALLO y otro a 2" de la trayectoria

1D6	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Amigo: 1 Shock ▪ Vecino: eliminado
	6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enemigo: 1 Shock ▪ Caballo: eliminado (jinete: 1 Shock)

- Escopeta: ídem si sale 2 o 5.

TIRADORA A CABALLO

No mueve: apuntar gasta 2 acciones
Mueve: no puede apuntar ni recargar; disparar un arma larga gasta 2 acc.

CAÍDAS

Pj. herido a 1" de un abismo sin pretil (o peleando con pretil), o a caballo, o en el techo de un carro que se mueva, lanza 1D6 (-1 si es Herida Grave):

0-2:	Menos de 2": 1 Shock
cae	Por cada 2": 1 Shock y 1 Daño

PELEA

Si un pj. mueve a 1" de un enemigo: finaliza su activación, se sitúa adyacente y se resuelve la pelea.

Nº DE DADOS (≥1D)

Cada acción	1D
A caballo	1D
Atacar tras galopar 6"	1D
Atacar sin ser visto	1D
Defender un obstáculo	1D
Defensor Paralizado	-1D

El defensor puede gastar un dado para desenfundar o cambiar de arma.

ARMAS Y ÉXITO

Culata del arma / Puños	5+
Cuchillo / Hacha	4+
Bayoneta / Lanza / Sable	3+
1 o 2 disparos a bocajarro**	2+

** Solo el defensor, si ve al atacante.

BALANCE DE ÉXITOS

0	Ambos: 1 Shock; retrocede 1"
1	1 Shock; retrocede 2"
2	2 Shock; retrocede 2"
3	1 Shock y 1 Daño; retroc. 2"
4	Paralizado y H. Grave; ret. 2"

- Si no puede retroceder: 1 Shock.
- Ganador: 1 Shock/cada 6 del rival.
- Tras la pelea, el defensor debe encararse. Si el atacante galopó, puede completar su movimiento.

MORAL

Un pj. es eliminado si pierde todas sus acciones. Cada vez que un pj. sea eliminado, suma el Nivel de los que quedan, -1 por cada 2 Shock. Si es la mitad o menos del total inicial, saca 4+ en 1D6 o la banda huye.

CAMPAÑAS

Si un pj. eliminado sufrió tanto o más Daño que Shock, lanza 1D6 (-1 si sufrió alguna Herida Grave):

0-1	¡Muerto!
2	Con una Herida Grave, le queda su penalización (sin Shock ni Daño); con varias o ninguna, elige una al azar.

Experiencia: cada pj. de Nivel 1 a 5 suma +1 al Nivel si sale 6 en 1D6.

VECINOS

Si un pj. sospechoso mueve a 2" o dispara a 6" de un vecino, este...

1D6	1	Dispara y se esfuma: 1D6... 1: 1 Daño 2-4: 1 Shock
	2-4	Huye 2D6"

* Elige al azar: brazo bueno o malo.

HASTA LA ÚLTIMA BALA

Un juego de tiroteos en el Viejo Oeste, por José Manuel Ordás.

ARMAS CORTAS	Alc.	Mun.	Reglas especiales	Año
Derringer Marston	6"	3	Débil, RL2, Cuchillo	1858
Derringer Moore / Remington 95	6"	1 / 2	Débil, RL2	1861 / 1865
Derringer Philadelphia	6"	1	RL5	1852
Derringer «pimentero» Sharps	6"	4	Débil, RL2	1859
Escopeta recortada de avancarga	9"	1 / 2*	RL5, *Paralela	1830
Escopeta recortada con eyector	9"	1 / 2*	*Paralela	1874
Escopeta recortada sin eyector	9"	1 / 2*	RL2, *Paralela	1865
Pistola Mauser C96	24"	10	RR2	1896
Pistola de percusión	18"	1	Letal, RL5	1830
Pistola Volcanic	12"	10	Débil	1854
Revólver Apache	6"	6	Débil, RL2, Cuchillo, Puño	69
Revólver Colt Army	24"	6	RL5	1860
Revólver Colt Buntline	36"	6	Engorroso, RL2	1876
Revólver Colt Lightning	12"	6	RL2	1877
Revólver Colt Navy	24"	6	Débil a más de 12", RL5	1851
Revólver Colt Peacemaker	24"	6	RL2	1873
Revólver Colt Pocket	12"	5	RL5	1848
Revólver Colt Walker	24"	6	RL5, Letal	1847
Revólver Le Mat de avancarga	24"	9 (1)	RL5, Recortada: RL5	1856
Revólver Le Mat de retrocarga	24"	9 (1)	RL2, Recortada: RL5	1863
Revólver Remington 1858 Army	24"	6	RR3	1860
Revólver Remington 1858 Navy	24"	6	Débil a más de 12", RR3	1860
Revólver S&W Model 1	12"	7	Débil, RL2	1857
Revólver S&W Model 2	12"	5		1876
Revólver S&W M3 / Schofield	24"	6		1870 / 1875

ARMAS LARGAS	Alc.	Mun.	Reglas especiales	Año
Escopeta de corredera	18"	5		1882
Escopeta estándar de avancarga	18"	1 / 2*	RL5, *Paralela	1830
Escopeta estándar con eyector	18"	1 / 2*	*Paralela	1874
Escopeta estándar sin eyector	18"	1 / 2*	RL2, *Paralela	1865
Rifle Colt Revolving	36"	6	RL5	1855
Rifle Hawken «de las llanuras»	72"	1	Letal, RL5	1830
Rifle Henry	48"	15	Débil a más de 24"	1860
Rifle («mosquete») de percusión	36"	1	Letal, RL5	1830
Rifle / carabina Sharps	96"	1	Letal	1874
Rifle / carabina Spencer	48"	7	RL2, RR3	1860
Rifle / carabina Springfield	72"	1	Letal	1865
Rifle / carabina Volcanic	24"	30 / 25	Débil	1854
Rifle / carabina Winchester 1873	48"	15 / 12		1873
Rifle Winchester 1873 «1/1000»	72"	15		1873
Rifle / carabina Winchester 1876	48"	12 / 9	Letal	1876
Rifle Winchester 1876 «1/1000»	72"	12	Letal	1876

OTRAS ARMAS	Alc.	Mun.	Reglas especiales	Año
Ametralladora Gatling	48"	8 ráfagas	Es una carga pesada. Mover: solo por terreno fácil. No puede mover y disparar, pero sí girar (90° cada acc.) y disparar. Disparo: 90°; con cada acción dispara dos veces. Letal, RR2.	1862
Arco simple / compuesto	24" / 36"	1	Hay que «recargarlo» tras usar ambas manos: pelear, trepar, etc.	
Bayoneta / Sable	-	-	Filo, Letal	
Cuchillo	6"	-	Filo	
Cuchillo Bowie / Hacha	6"	-	Filo, Letal	
Dinamita	12"	-	Prender y lanzar: 2 acciones. Se desvía 1D6-1D6" en la dirección del menor al mayor resultado. Explota cuando vuelva a salir la carta del pj. que la lanzó: resuelve tres disparos Letales contra cada pj. a 3".	
Lanza	12"	-	Filo, Letal	
Puño de acero	-	-	Si gana una pelea, causa 1 Shock extra. No permite disparar.	

- REGLAS GENÉRICAS -

Arma corta: +1 a 3" o menos.

Escopeta: +1 hasta medio alcance. Herida Grave: +1 hasta medio alcance, -1 más lejos.

Rifle o carabina: +1 si apunta a más de 12".

- REGLAS ESPECIALES -

Débil: si al disparar el resultado final es exactamente 12, pasa a 11.

Engorroso: no se beneficia del bono por arma corta a 3".

Filo: al pelear, 2 Shock se convierten en 1 Shock y 1 Daño.

Letal: 1 Shock y 1 Daño pasan a Paralizado y Herida Grave. Si sacó Herida Grave, tira con +1.

Paralela: con 1 acc. puede disparar dos veces contra el mismo objetivo: resta -1 y no puede apuntar.

Recarga lenta: con 2 acc. (RL2) o 5 acc. (RL5) recarga una sola bala.

Recarga rápida: con 2 acc. (RR2) o 3 acc. (RR3) recarga al completo.

- EQUIPO ESPECIAL -

Catalejo: -1 acción para detectar a más de 24".

Mira telescópica: ídem, y +1 al apuntar a más de 24".

Culata de hombro (arma corta): Engorrosa; +6" al alcance; +1 si apunta a más de 12".

- CABALLOS -

Jamelgo: al mover, repite todo resultado de 6.

Vaquero: sin cambios.

Purasangre: al mover, puede repetir todo resultado de 1.

Cuarto de milla: ídem 1 o 2.