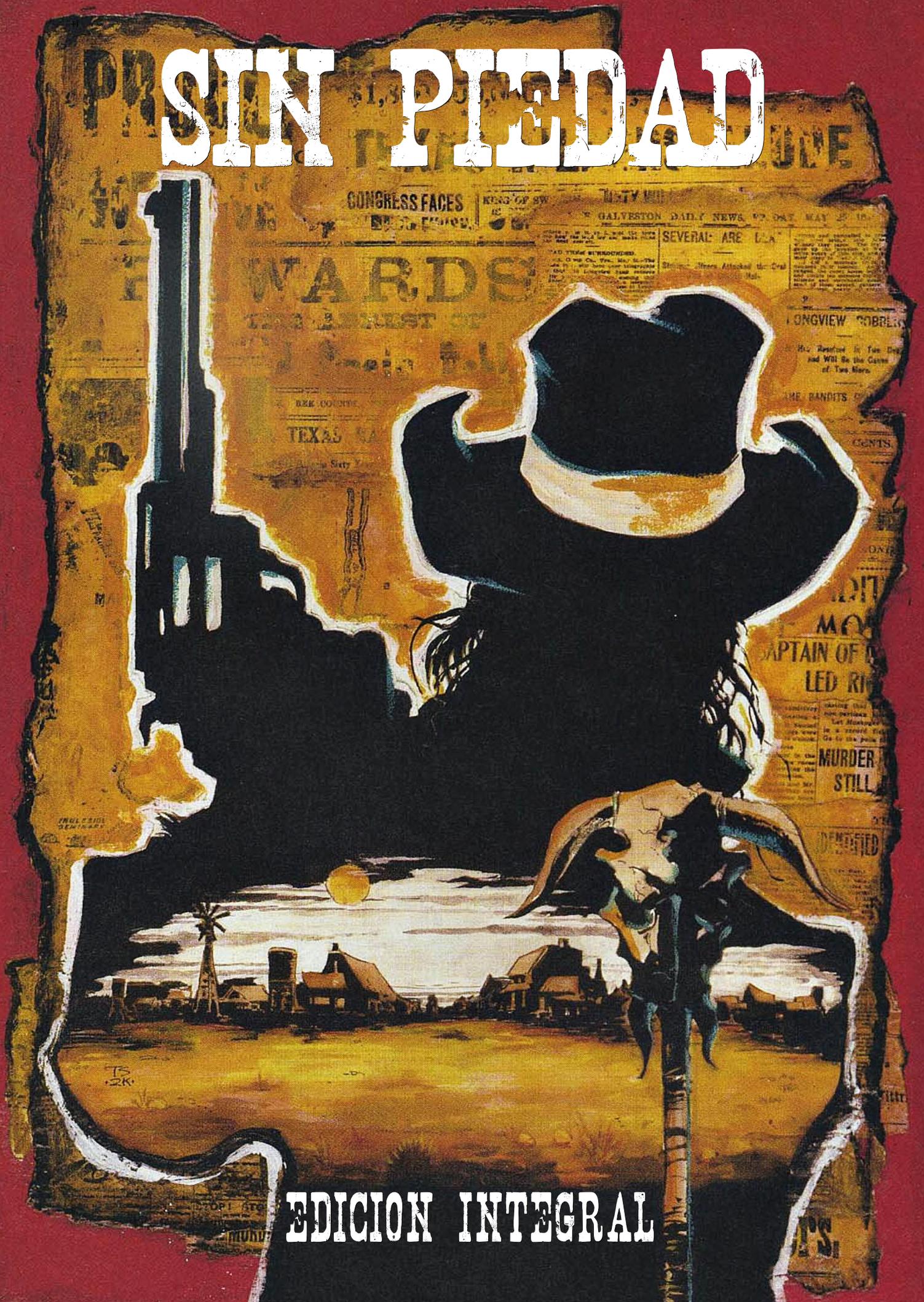


SIN PIEDAD



EDICION INTEGRAL



CRÉDITOS

- Diseño del juego y redacción: José Manuel Ordás Miguélez.
- Maquetación: José Manuel Ordás Miguélez y Miguel Venegas Enseñat.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar mil gracias a Manuel Madrid del Ama, quien desde el primer momento ha estado implicado en el desarrollo del juego, ya sea testando el sistema, debatiendo o aportando buenas ideas. *Sin Piedad* no habría sido lo mismo sin su ayuda... ¡Sabes que el rasgo Tirador va por ti, amigo mío!

También envío mi agradecimiento a Eduardo Hernández Gil, Miguel Venegas Enseñat, Iván de la Osa y Sergio Pérez Cruz, así como a cuantos me habéis apoyado en este proyecto.

No es casualidad que estas reglas se titulen como una pieza de Ennio Morricone. *Sin Piedad* es mi homenaje al Viejo Oeste más mítico, a los buenos ratos que me ha hecho pasar y a las personas que han compartido conmigo esos momentos inolvidables, con un recuerdo muy especial para mi madre.

SE HACE SABER...

En 2016, la primera edición de *Sin Piedad* fue publicada en la revista de juegos *Falcata*. Una segunda edición saldría al año siguiente, mientras que en 2019 vio la luz la *Edición Final*. Además, en el año 2020 se publicó el suplemento *Asuntos Pendientes*, con más reglas opcionales y un generador de escenarios. Lo que ahora estás leyendo es la *Edición Integral* (2022, revisada en 2024), que compendia todo lo publicado anteriormente e incluye algunas mejoras; una vez más, te la ofrecemos de forma gratuita.

Este juego forma parte de mi propiedad intelectual. Sin embargo, puedes modificarlo a tu gusto y también compartirlo libremente, siempre que no lo hagas con un fin comercial y me cites como autor.



Por el contrario, no poseo ningún derecho sobre las ilustraciones, todas ellas extraídas del cómic *El Diablo*, con guión de Brian Azzarello y dibujos de Danijel Zezelj; la portada y la contraportada son de Tim Sale. Puesto que *Sin Piedad* es un proyecto personal y sin ánimo de lucro, me he tomado la libertad de incluir dichas imágenes. Aprovecho para recomendar *El Diablo* a todos los amantes del cómic y del western macabro.

José Manuel Ordás Miguélez



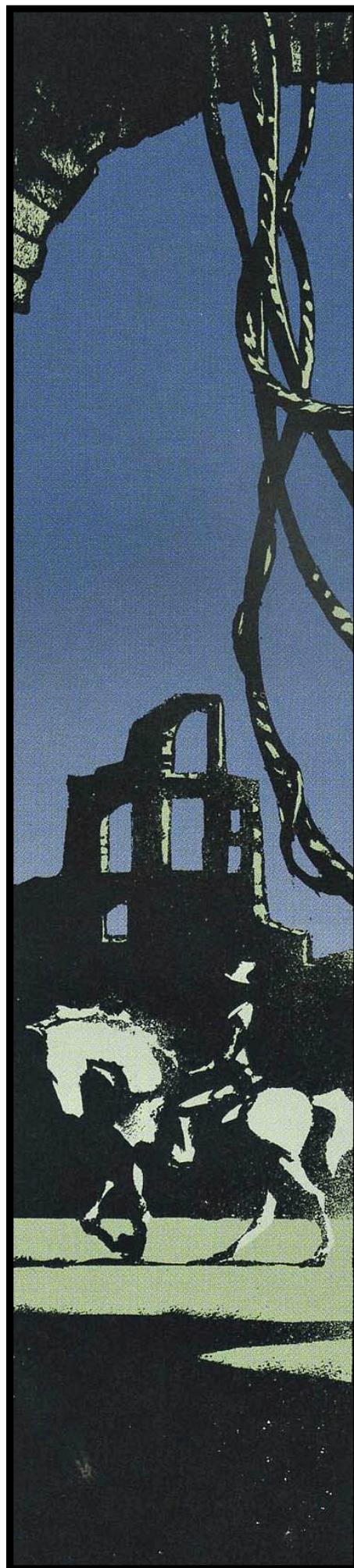
CONTENIDOS

Reglas básicas

- Introducción 4
- Activación 5
- Disparo 6
- Melé 8
- Heridas 9
- Agallas 9

Reglas avanzadas y ayudas de juego

- Más de dos 10
- Solitario o cooperativo 10
- A ojo 11
- Tránsito 11
- Escenarios 13
- Casas, puertas y candados 14
- Refuerzos 15
- Secuaces 15
- Caballos 15
- Carromatos 17
- Terreno abrupto 18
- Disparo instintivo 18
- Cargas y rehenes 18
- Encaramiento 19
- Faroles 20
- Dinamita 20
- Ametralladoras 21
- Equilibrio 21
- Nuevas armas y reglas de munición 22
- Fuego rápido 23
- Escabullirse 23
- Duelos 23
- Emboscadas 24
- Peligro potencial 24
- Campañas y sagas 25
- Supervivencia 26
- Rasgos 26
- Vecinos 29
- Vampiros 31
- Nuevos escenarios 32
- Notas de diseño 36
- Hoja de referencia: reglas básicas 37
- Hoja de referencia: básicas y avanzadas 38
- Generador de escenarios 39



REGLAS BÁSICAS

INTRODUCCIÓN

Sin Piedad es un sencillo juego de tiroteos ambientado en el Viejo Oeste. Para jugar necesitarás: miniaturas de entre 28 y 32 milímetros, mucha escenografía, una regla en pulgadas, fichas de colores (que puedes sustituir por cartas) y dos dados de seis caras (2d6) que sean de distinto color.

Cada miniatura representa a un pistolero, al cual deberás darle un nombre propio y un Nivel:

Pésimo	Nivel 1
Competente	Nivel 2
Experto	Nivel 3
Legendario	Nivel 4

El Nivel de un personaje resume sus habilidades físicas, tales como los reflejos o la puntería, y también aspectos psicológicos como la experiencia o su renombre como pistolero. Así, el Nivel importa tanto si el personaje dispara o pelea, como si es disparado. Lógicamente, un pistolero con experiencia no solo es bueno apretando el gatillo; también sabe cómo sobrevivir a un tiroteo. Es más, la fama de un pistolero puede amedrentar a sus adversarios, haciendo que les tiemble el pulso a la hora de disparar.

Todo pistolero llevará las armas representadas en su miniatura a excepción de pistoletes y cuchillos, que solían llevarse ocultos. ¡Cuidado: un poncho o una gabardina podrían ocultar varios revólveres!

Si hablamos de distancias, cada pulgada en la mesa representa aproximadamente un metro y medio en el campo de batalla. En general, las medidas se realizan desde el borde de la peana de cada miniatura. Puedes medir en cualquier momento, pero sin entretener innecesariamente la partida. En cualquier caso, ten en cuenta que una precisión milimétrica no encaja con el espíritu desenfadado del juego.

La visibilidad abarca 360°, por lo que la orientación de las miniaturas es irrelevante. En general, una puerta o una ventana siempre se consideran abiertas, pero solo permiten la visibilidad si el observador o el objetivo (al menos uno de ellos) se encuentra a 1" o menos de dicha puerta o ventana. Cuando un pistolero finalice su movimiento cerca de una puerta, una esquina u otro obstáculo, el jugador que lo controla debe situarlo de tal manera que esté claro si el pistolero queda asomado u oculto.

Resuelve cualquier duda o discrepancia aplicando la lógica, incluso en beneficio de tus rivales. Recuerda la **regla de oro**: juegas a *Sin Piedad* para divertirte, no para competir. Por cierto: si hay algo que no te convenza, no dudes en suprimir, modificar o añadir todas las normas que estimes oportuno.



ACTIVACIÓN

Antes de empezar la partida, cada jugador elige un color. La partida se divide en rondas; al inicio de cada ronda, los jugadores introducen en un saco una ficha de su color por cada pistolero (exceptuando aquellos pistoleros eliminados). Además, se introduce una única ficha de un color neutral.

En cada ronda se van sacando fichas al azar hasta vaciar el saco. Cuando sale una ficha de su color, el jugador activa a uno de sus pistoleros. Cuando sale la ficha neutral, el jugador que no disfrutó de la activación anterior podrá activar a uno de sus pistoleros. Si la ficha neutral sale justo al empezar la partida, saca otra y, a continuación, devuelve la ficha neutral al saco.



En cada ronda, un pistolero solo puede ser activado una vez mediante una ficha de su color y una vez más mediante la ficha neutral. Al activarse, un pistolero puede realizar hasta **2 acciones** (dos acciones distintas o la misma acción dos veces). Si un pistolero inicia su activación estando **estremecido**, pierde 1 acción y deja de estar estremecido al finalizar su activación. Estas son las posibles acciones:

· **Mover*** (1 acción): el pistolero puede recorrer hasta 6". Permite cambios de dirección, subir o bajar escaleras, atravesar puertas o ventanas, etc. También es posible trepar por una pared, pero solo si esta no supera las 2" de altura o si hay alguna facilidad (una escalera de mano, cajas apiladas, etc.).

Por ejemplo, con una sola acción de mover, el Tuerto puede recorrer 1" por la calleja hasta situarse adyacente a unas cajas apiladas, trepar 3" por las mismas y, una vez en el tejado, recorrer otras 2".

Mover permite lanzarse a través de una ventana y sortear vallas u otros obstáculos de hasta 1" de altura; por cada obstáculo, resta 2" al movimiento máximo. Además, el pistolero puede saltar un abismo de hasta 1+1d3", siempre que no sobrepase su capacidad de movimiento. Si por cualquier razón cae desde una altura de más de 2", sufre una herida y finaliza inmediatamente su activación.

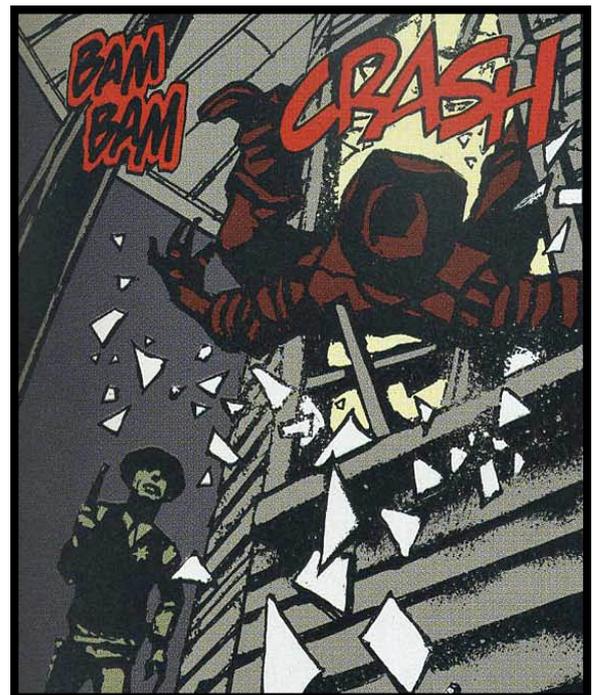
· **Recargar*** (1 acción): recarga una sola arma.

· **Disparar** (1 acción): dispara una sola arma.

· **Apuntar y disparar** (2 acciones): el pistolero dispara una sola arma, tomándose su tiempo antes de apretar el gatillo.

· **Vigilar** (1 acción): te permite interrumpir (en el momento que tú elijas) a un único enemigo activo y visible para dispararle una sola vez. Si resulta estremecido o herido, el personaje activo finaliza inmediatamente su activación; en caso contrario podrá completar su activación con normalidad. Un pistolero deja de vigilar si resulta estremecido o herido, realiza una acción, dispara o lucha en melé.

· **Acción especial:** según el escenario, puede ser una acción (cortar una cuerda, manipular un mecanismo, etc.) o dos acciones (registrar una estancia, llenar un saco con billetes, extinguir un fuego, etc.).



* Al mover o recargar, el pistolero puede finalizar su acción echado **cuerpo a tierra**: tumba su miniatura, procurando situar el centro de la figura donde antes estaba el centro de la peana. Un pistolero echado cuerpo a tierra solo podrá:

- **Levantarse** (1 acción): pon su miniatura en pie y muévela, restando 2" a su desplazamiento máximo.
- **Arrastrarse** (1 acción): permite recorrer hasta 2"; no puede entrar en melé.
- **Recargar** (1 acción): recarga una sola de sus armas.

DISPARO

El objetivo siempre debe ser visible y no puede interponerse (ni siquiera parcialmente) otro personaje que esté en pie. Los pistoleros en melé nunca pueden disparar. Si disparas contra un objetivo que se encuentra en melé, elige al azar quién de los implicados en la melé sufre el disparo y a continuación resuélvelo.

Al disparar, calcula el resultado de: **(Nivel del tirador) - (Nivel del objetivo) + 1d6***

* Si en el dado de disparo sacas 6 (5 o 6 si apuntaste), puedes lanzarlo de nuevo y sumar el resultado (sin límite de tiradas).

* Si en el dado de disparo sacas 1, fallas automáticamente. Esta norma no se aplica si en el dado de disparo sacaste 6 y en el dado adicional sale 1 ($6 + 1 = 7$).

Los posibles resultados obtenidos al disparar, tras añadir los modificadores aplicables, son:

- **3 o menos**: el disparo falla.
- **4**: falla por muy poco; el objetivo queda estremecido (consulta la página anterior); sin efecto si ya estuviera estremecido, pues no es acumulable.
- **5 o más (5+)**: el disparo acierta, causando una herida al objetivo (consulta la pág. 9).

Por ejemplo, el Tuerto (un pistolero Pésimo de Nivel 1) dispara contra Méndez (que es Experto y tiene Nivel 3). Para acertar, el jugador que controla al Tuerto deberá sacar 6 en el dado, para así poder lanzar un dado adicional; en este dado adicional le servirá cualquier resultado, incluso 1, pues $1 - 3 + 6 + 1 = 5$. Por el contrario, si el Tuerto apunta y dispara, podrá sumar un dado adicional sacando 5 o 6 en el dado de disparo, aumentando así sus posibilidades de acertar.



Modificadores por armas y alcances máximos:

Armas a dos manos			
Rifle	+1 hasta 12"	-1 desde 24"	Máximo 48"
Escopeta*	+2 hasta 6"	-2 desde 12"	Máximo 24"
Armas a una mano			
Revólver	+1 hasta 6"	-1 desde 12"	Máximo 24"
Recortada*	+2 hasta 3"	-2 desde 6"	Máximo 12"
Pistolete		-1 desde 3"	Máximo 6"
Arma blanca**		-1 desde 3"	Máximo 6"

* Dispersión de escopetas y recortadas: cada disparo afecta a todos los personajes visibles situados a 1" o menos de la recta que, uniendo el centro de la peana del tirador con el centro del objetivo, llega hasta el alcance máximo del arma; haz una tirada contra cada personaje afectado. Lógicamente, los efectos de apuntar solo se aplican contra el objetivo original.

** Las armas blancas se pierden al lanzarlas.



Otros modificadores tácticos:

- Apuntar y disparar: +1.
- Disparar vigilando: -1.
- Baja visibilidad: -1; no es posible disparar a más de 12".
- Objetivo cuerpo a tierra: -1 (excepto si el tirador está a 3" o menos, o con una elevación de 2" o más).
- Cobertura: un personaje está a cubierto siempre que uno o más obstáculos se interpongan entre el tirador y su objetivo; ignora todo obstáculo adyacente al tirador. Más que una precisión milimétrica, aplica la lógica para determinar el modificador por cobertura:
 - -1 si cubre al menos la cuarta parte del objetivo. *Por ejemplo: un poste o un caballo abatido.*
 - -2 si cubre al menos la mitad del objetivo. *Ej.: una esquina, una puerta, una ventana o varios postes.*
 - Sin efecto al disparar una recortada desde 3" o menos.

Al disparar armas de fuego, a la vez que el dado de disparo también debes lanzar (una sola vez en cada disparo) el **dado de munición**, que será de distinto color. Si en el dado de munición sale 1, el arma no podrá volver a ser disparada mientras no sea recargada. Esto representa que el arma se ha quedado sin munición o que se ha encasquillado, lo que a efectos de juego es lo mismo.

Si tu pistolero lleva varias armas con munición, siempre puedes elegir con cuál disparar, pero debes anunciar qué arma usas antes de lanzar los dados. En cualquier caso, no olvides tener claro qué armas tienen munición y cuáles están descargadas.

MELE

La melé incluye golpes, cortes y disparos a quemarropa. Ningún pistolero puede acercarse a 1" de un enemigo visible a menos que entre en melé; esto implica situarse adyacente al enemigo y resolver el combate, lo cual finaliza la activación del pistolero. Puede haber melé incluso a través de obstáculos bajos o ventanas (aplica la lógica).

En melé, cada combatiente suma su **Nivel +Idó***

* Si en el dado de melé sacas 6, puedes lanzarlo de nuevo y sumar el resultado (sin límite de tiradas).

Modificadores en melé:

- Herido: -1.
- Cuerpo a tierra o estremecido (no acumulables): -1.
- Arma blanca (navaja, cuchillo, puñal, hacha, etc.; no acumulables): +1.
- Revólver, recortada o pistolete (no acumulables): +1. Debes anunciar el arma utilizada y esta debe estar cargada. Lanza también el dado de munición: si sale 1, queda descargada.
- Por cada aliado en la melé (acumulables; ignora los aliados que estén en melé con otro enemigo): +1.

Como ves, no hay un bono por armas contundentes o improvisadas. No es necesario; tus pistoleros siempre encontrarán algo con lo que golpear al rival: la culata del revólver, una botella, una piedra, etc.

Veamos un ejemplo. El Tuerto lleva una recortada (cargada), un revólver (descargado) y un cuchillo. En melé suma +1 por llevar un arma blanca y otro +1 por la recortada (debiendo lanzar el dado de munición). Si el revólver estuviera cargado, el jugador debería elegir entre usar la recortada o el revólver.

El pistolero que pierda el combate recibirá una herida (consulta la página siguiente); en caso de empate ninguno sufre heridas. Un pistolero caído cuerpo a tierra se levanta inmediatamente si empata o vence en una melé. Siempre que ambos pistoleros sobrevivan quedarán trabados en la melé.

Al activar un pistolero que ya está en melé, el combate se resuelve inmediatamente, lo cual finaliza su activación sin que pueda realizar ninguna acción. Excepción: si el pistolero **activo** está caído cuerpo a tierra, se levanta antes de resolver la melé. Si tu pistolero está en melé con varios enemigos, puedes elegir contra quién combatir; si un enemigo está caído y otro está en pie, combatirás contra este último.



HERIDAS

Cuando un pistolero sufre su **primera herida**, su oponente lanza 1d6 y consulta la siguiente tabla, sumando +1 si se trata de una melé:

Tirada	Localización	Efectos
1 o 2	Pierna o cadera	-2" al mover o saltar
3	Hombro o brazo malo	-2" al trepar; -1 al disparar armas a dos manos
4	Hombro o brazo bueno	-2" al trepar; -1 al disparar cualquier arma
5 o más	Herida grave: torso, cabeza...	Eliminado

Si la herida es en un brazo u hombro, el pistolero queda estremecido. Si es en una pierna o la cadera, cae cuerpo a tierra; si está a 1" o menos del borde de una terraza o tejado sin pretil ni barandilla, lanza 1d6: caerá al abismo si sale de 1 a 3. ¡Cuidado: caer desde más de 2" de altura causa una herida extra!

Un pistolero es automáticamente eliminado si sufre una **segunda herida**; puedes tumbar o retirar su miniatura. Si el pistolero eliminado aún no había sido activado en esa ronda, descarta la siguiente ficha de su color que sea extraída del saco.



AGALLAS

Tus pistoleros querrán salvar el pellejo... Cuando la suma del Nivel de tus pistoleros eliminados sea la **mitad o más** del Nivel total inicial de tu banda, deberás realizar inmediatamente una tirada de Agallas.

Por ejemplo, tanto si el Nivel total inicial era 11 como si era 12, la tirada de Agallas se realiza cuando la suma del Nivel de los pistoleros eliminados sea 6 o más.

Para resolver la tirada de Agallas, lanza 1d6:

- **3 o menos:** todos tus pistoleros huyen como cobardes, por lo que tu banda ha sido derrotada. ¡Fin!
- **4 o más:** tus pistoleros son bravos y siguen luchando; repite la tirada de Agallas cada vez que otro miembro de la banda sea eliminado.

Opcionalmente, puedes prescindir de las reglas de Agallas. Así, una banda podría luchar hasta el final, o aguantar mientras no caiga su jefe, o su objetivo podría ser huir con el botín... ¡Haz distinto cada tiroteo!

REGLAS AVANZADAS Y AYUDAS DE JUEGO

¡Atención! Las reglas avanzadas son opcionales: puedes aplicarlas todas, solo algunas o ninguna, como prefieras. Si decides aplicar alguna regla avanzada y esta contradice a las normas básicas, siempre prevalece la regla avanzada. Por cierto: posiblemente necesites un dado de 10 caras (1d10).

MÁS DE DOS

No hay un número máximo de jugadores, pues todos ellos se repartirán entre **dos bandas** enfrentadas entre sí.



Cada jugador usará fichas de un color distinto al resto. Opcionalmente, podéis usar un solo color para cada banda; poneos de acuerdo para repartir las activaciones. La ficha neutral irá para la banda que no disfrutó de la activación anterior; si tiene varios jugadores, elegid uno al azar o llegando a un acuerdo.

SOLITARIO O COOPERATIVO

En esta modalidad, una banda jugadora (con un único jugador solitario, o varios jugadores en modo cooperativo) se enfrentará a una banda no jugadora (controlada al azar). En el modo cooperativo se aplican las reglas del apartado anterior para varios jugadores en una misma banda. Tanto en el modo solitario como en el cooperativo, cada jugador activará a sus pistoleros con normalidad.

Por el contrario, cada pistolero no jugador tendrá asignada una ficha específica. Puedes marcar estas fichas como deseas: con el nombre del pistolero, con un color, con una letra, un número, usar cartas en vez de fichas, etc. Si la ficha neutral es para la banda no jugadora, elige uno de sus pistoleros al azar.

Cuando actives a un pistolero no jugador, identifica sus dos o tres mejores opciones tácticas y elige una al azar. Opcionalmente, antes de empezar puedes crear un guion de acciones para todos los pistoleros no jugadores, o incluso un guion específico para cada uno. Aquí tienes un posible guion genérico; ten en cuenta que no es infalible y deberás adaptarlo en función de la situación o las condiciones de victoria:

- 1) Si está echado cuerpo a tierra, se levanta y mueve (consulta el punto 5).
- 2) Si puede entrar en melé en igualdad o con ventaja, lo hace si sale 5+ en 1d6; +2 con ventaja, -2 si puede sufrir un disparo instintivo (ver página 18).
- 3) Si puede disparar, lo hace; si necesita sacar 6 en el dado, apunta y dispara. Excepción: si le quedan dos acciones y puede obtener una ventaja importante aproximándose a un objetivo antes de disparar, lo hace.
- 4) Si tiene algún arma sin munición, recarga, excepto si solo le queda una acción y está al descubierto en una posición donde puede ser disparado.
- 5) Se desplaza, normalmente hacia el objetivo o el enemigo más cercano, finalizando a cubierto siempre que sea posible.

En general, los pistoleros no jugadores dispararán al objetivo que sea más fácil de acertar y que aún no se haya activado en esa ronda; si hay varios, elige al azar. La regla *A ojo* (pág. siguiente) no se aplica a los pistoleros no jugadores. Si tienen varias armas cargadas, usarán la más letal para el objetivo seleccionado. En cualquier caso, aplica siempre la lógica y, si te surgen dudas, solvéntalas al azar.

A OJO

Podéis prohibir medir distancias antes de decidir. El jugador deberá declarar cada acción del pistolero **antes** de medir: hasta dónde quiere desplazarse (si no llega se aproximará cuanto le sea posible), o a quién dispara (si está fuera de alcance falla automáticamente: lanza solo el dado de munición).

TRASFONDO

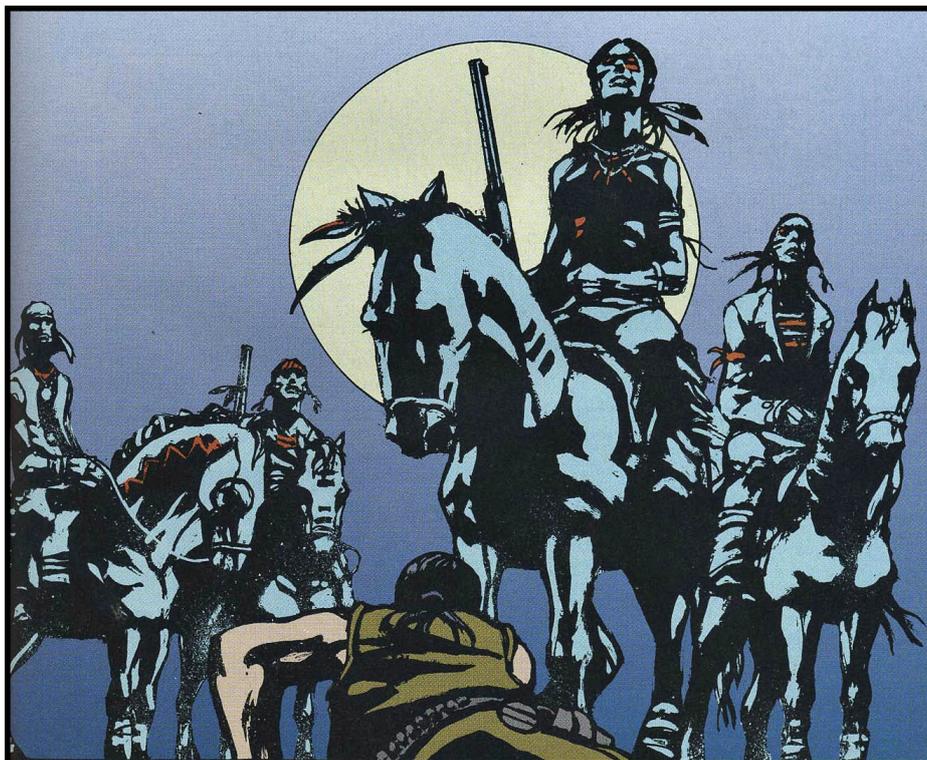
Más adelante hablaremos de cómo equilibrar las bandas, pero ahora vamos a ocuparnos de lo más importante: su trasfondo.

A la hora de crear una banda, lo primero que debes hacer es elegir aquellas miniaturas con las que más te apetezca jugar. No olvides poner un nombre a cada uno de tus pistoleros; si se van a jugar el pellejo por ti, lo menos que puedes hacer es darles un nombre propio...

Te recomiendo que, antes de ponerte a jugar, dediques al menos unos minutos a pensar una pequeña historia para tu banda, lo que será su trasfondo. No necesitas extenderte demasiado: basta con unas pinceladas generales sobre el pistolero más importante (que normalmente será tu miniatura favorita). Veamos un breve ejemplo:

Ramón Mejía, alias "el Diablo", se está haciendo viejo. A veces, él mismo piensa que ya ha vivido demasiado... Pero lo que Ramón tiene bien claro es que ha pecado demasiado como para poder salvar su alma. Algún día tendrá que dar cuentas a Dios. Hasta entonces, seguirá siendo una leyenda viva. Hasta entonces, su palabra seguirá siendo la ley.

Acabas de leer un trasfondo sencillo pero efectivo; no necesitas nada más. Pero si te sientes creativo, no dudes en desarrollar todo lo que quieras la historia de tu banda, como en el ejemplo de la página siguiente.



LAS PISTOLAS DE DIOS

1868

El fraile Augusto López es expulsado de la orden mendicante de San Francisco tras robar a dos familias acomodadas y repartir los bienes hurtados entre los indigentes de la parroquia.

1869

En varias aldeas mexicanas próximas a la frontera comienza a hablarse del Padre Augusto, quien durante este año protagoniza al menos dos robos, tras los cuales reparte numerosos víveres entre los más necesitados de la comarca.

1870

El Padre Augusto realiza numerosos atracos de poca importancia, tras los cuales sigue repartiendo víveres entre los más pobres. Afortunadamente, nadie resulta herido en dichos asaltos.

En los últimos atracos no está solo, sino que se le une Sancho el Negro, un antiguo cuatrero condenado a la horca, de la cual se libró tras protagonizar dos famosas fugas en 1867 y 1869.

1871

Un pequeño destacamento del ejército mexicano es enviado para acabar con los actos vandálicos del Padre Augusto. En el tiroteo, además de Augusto y Sancho el Negro, participa un misterioso personaje conocido como Silencio, de aspecto mestizo. El enfrentamiento se salda con un sargento y seis soldados rasos heridos, todos ellos puestos a salvo por sus tres compañeros restantes, que tras rendirse serían respetados por el Padre Augusto.

Tras el tiroteo, en México se les empieza a llamar "Las Pistolas de Dios".

1872

Continúan los actos vandálicos de la banda, que por primera vez cruza la frontera y actúa en territorio estadounidense. El modus operandi se repite: atraco a mano armada sin causar muertes y posterior reparto de víveres entre los necesitados. Los periódicos locales les llaman "Los Hombres de Negro" debido al color predominante en su vestimenta.

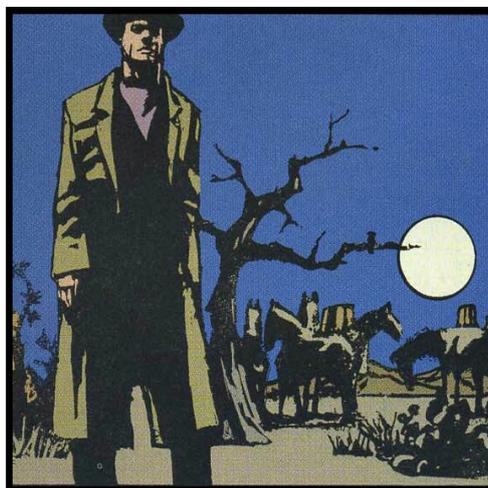
El 26 de octubre devuelven a su familia a una pequeña de doce años, quien el día anterior había sido secuestrada por tres hombres. Esa misma tarde, las autoridades encuentran los cadáveres de los tres secuestradores, ahorcados y con un cartel que reza "Tomad ejemplo - Learn by example".

1873

Dos ex-convictos se unen a la banda: T. B. Wallace y Grandpa Johnson (llamado Abuelo Johnson al lado sur de la frontera).

En junio realizan dos asaltos a diligencias, saldados con tres heridos (ningún fallecido) y numerosos bienes robados. La banda continúa su actividad delictiva a ambos lados de la frontera.

En la noche del 17 de agosto, la banda utiliza dinamita para penetrar en el Banco de Santa Fe, logrando escapar con un importante botín. No se han proporcionado datos oficiales sobre la cantidad robada, pero podría ascender a varios miles de dólares...



ESCENARIOS

Un escenario o tiroteo puede ser diseñado por un solo jugador. Este podría arbitrar la partida (sería el director de juego), o participar como un jugador más (recuerda que no venimos a competir). Alternativamente, el escenario puede ser creado entre todos los jugadores participantes.

Siempre es posible jugar a eliminar a los enemigos, sin más. Sin embargo, los juegos de miniaturas en general (y *Sin Piedad* en particular) ganan muchísimo si se diseña un escenario interesante, como si se tratase de una buena película. Para ello, solo necesitarás dar rienda suelta a tu creatividad, cuidando todos aquellos detalles que puedan mejorar la experiencia de juego. Veamos un ejemplo de lo que podría ser un escenario sencillo.

— AJUSTE DE CUENTAS EN SANTA CATALINA —

Ramón Mejía, apodado "el Diablo", intentará vengarse del alguacil Méndez, quien hace dos semanas hirió de gravedad al hermano de Ramón en un altercado. Por supuesto, si Méndez había disparado al hermano de Ramón fue para evitar que huyera con el botín robado en el banco... Pero eso no le importa a Ramón Mejía; además, hacía tiempo que tenía ganas de dejarles claro a los alguaciles de Santa Catalina quién manda en esa comarca...



ALGUACILES

- **Méndez:** Experto (Nivel 3); rifle, dos revólveres.
- **Antón:** Experto (3); escopeta, dos revólveres.
- **Pedro:** Experto (3); rifle, recortada, revólver.

FORAJIDOS

- **Ramón Mejía:** Legendario (4); dos revólveres. Ambidiestro*.
- **El Tuerto:** Pésimo (1); recortada, revólver, cuchillo.
- **Tomasito:** Pésimo (1); revólver.
- **Santa Cruz:** Competente (2); revólver, cuchillo.
- **Damián:** Pésimo (1); revólver, navaja.

* Ambidiestro es un rasgo explicado en la página 26.

CAMPO DE BATALLA: 90 x 90 cm.

El tiroteo tiene lugar en Santa Catalina, una diminuta aldea de casitas de adobe, no muy lejos del fuerte La Asunción. Las callejuelas son estrechas y retorcidas. Además de las humildes viviendas, la aldea tiene una plaza con un pozo, una pequeña iglesia y, cómo no, una cantina. Todo está en silencio: es la hora de la siesta, hace un sol de justicia y la buena gente descansa...

DESPLIEGUE

Méndez y Antón se encuentran tomando un trago en la cantina, mientras Pedro pasea a la sombra de la iglesia. Por su parte, Ramón Mejía, El Tuerto y Tomasito dejarán sus caballos en el extremo sur del pueblo, mientras que Santa Cruz y Damián lo harán en el extremo norte. Todos los pistoleros irán a pie.

REGLAS ESPECIALES

Méndez y Antón están tan tranquilos en la cantina, por lo que no podrán realizar ninguna acción hasta que vean u oigan algo sospechoso. En concreto, hasta que se produzca algún disparo o melé, o hasta que alguno de los forajidos sea visible para cualquiera de los tres alguaciles (pues si Pedro ve a los bandidos, gritará para alertar a sus compañeros). Si por cualquier razón Méndez o Antón debieran ser activados antes, perderían dicha activación.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los alguaciles vencerán si Méndez consigue aguantar hasta que lleguen los refuerzos del fuerte La Asunción (lanza 1d6 al final de cada ronda a partir de la tercera: llegan cuando salga 6). Por su parte, los forajidos conseguirán la victoria si eliminan a Méndez antes de que lleguen los refuerzos.

.....

En el ejemplo anterior hemos visto todos los datos necesarios para jugar el escenario. Un ajuste de cuentas suele ser un escenario sencillo, pero también puedes jugar robos, persecuciones, secuestros, emboscadas, rescates, búsquedas, fugas, etc. ¡Intenta ser creativo!

Toda partida finaliza en el mismo instante en que una de las bandas consiga la victoria; salvo que el escenario lo indique expresamente, no realices tiradas de Agallas (página 9). En cualquier caso, lo importante es que todos los jugadores disfrutéis la partida; ganar o perder es totalmente secundario. De hecho, a veces nosotros seguimos jugando incluso si una banda ya ha ganado.

CASAS, PUERTAS Y CANDADOS

Si el tiroteo tiene lugar en una población, puedes utilizar escenografía tanto con interiores como sin ellos. No será posible entrar en los edificios sin interiores (podrían estar trancados o incluso tapiados).

Mientras no se produzca ningún **ruido alarmante**, entrar en cualquier edificio no tendrá consecuencias. Entre los ruidos alarmantes se incluyen disparos, explosiones, los gritos de un rehén o de la víctima de un ataque, etc. Si se ha producido algún ruido alarmante, lanza 1d6 la primera vez que un pistolero entre en un edificio. Si sale 1 o 2, el pistolero sufre un disparo con ese mismo Nivel, sin más modificadores. Solo puede producirse uno de estos disparos en cada edificio; después, sus ocupantes se rinden o huyen despavoridos. Estos disparos nunca ocurrirán en edificios deshabitados, iglesias ni, opcionalmente, cantinas. En algunos tiroteos solo una banda estará expuesta a estos disparos; otras veces serán ambas bandas... Aplica siempre la lógica.

Por ejemplo, en el tiroteo en Santa Catalina, solo los forajidos estarán expuestos a estos disparos.

En general, las puertas y ventanas se consideran siempre abiertas. Sin embargo, en algunos escenarios será preciso abrir o cerrar una puerta **con llave**: se trata de una acción especial que gasta una acción.

Otra acción especial es **reventar un candado** adyacente a balazos: gasta una acción y requiere lanzar tanto el dado de munición como el dado de disparo; este determinará qué ocurre:

- **1**: el candado resiste; además, una bala rebota de mala manera y causa una herida al pistolero;
- **2 o 3**: el candado resiste;
- **4 a 6**: el candado revienta.

Una **puerta blindada** (la caja fuerte de un banco, etc.) solo puede abrirse con llave, o bien volándola con dinamita (ver pág. 20).



REFUERZOS

La llegada de pistoleros de refuerzo vendrá determinada por las reglas especiales de cada escenario. En cualquier caso, siempre será al finalizar una ronda, ya sea una ronda concreta o elegida al azar.

Por ejemplo, tardan 1d3 o 1d6 rondas en llegar. Otra opción: al final de cada ronda se lanza 1d6 y llegan cuando salga 5 o 6, o solo 6 si es más dudoso que lleguen.

En ocasiones, la llegada de refuerzos finalizará la partida, como vimos en el escenario de la pág. 13. Otras veces la acción continuará... En estos casos, sitúa sus miniaturas en el lugar que corresponda e introduce sus fichas (del color apropiado) en el saco, para que dé comienzo la siguiente ronda.



SECUACES

Los secuaces son tipejos con menos agallas que un pistolero Pésimo. Nadie recordará sus nombres...

Cada grupo de secuaces está formado por tres miniaturas. Solo una de ellas (siempre la misma) cuenta para todo: mediciones, línea de visión, cobertura, etc. Las otras dos permanecerán a 1"; su posición es irrelevante: apártalas si entorpecen el movimiento o disparo de los pistoleros. Cada grupo de tres secuaces funciona como un solo pistolero Pésimo armado con una escopeta (de categoría B si usas las reglas de la pág. 22). Si los secuaces sufren una herida, lanza en la tabla y aplica las reglas estándar; si sobreviven, retira un secuaz y resta -1 al disparo y melé, sin más penalizaciones. Si los elimina la primera herida o si sufren una segunda herida, estarán muertos o huirán como almas que lleva el diablo.

CABALLOS

En un tiroteo, los caballos reaccionarán de distinta manera, dependiendo de si tienen jinete o no:

- **Sin jinete.** Un caballo **suelto** huye espantado (retira su miniatura) si oye un disparo a 6" o una explosión de dinamita a 24" o menos, o si se ve afectado por la dispersión de un arma; no podrá escapar si está **atado** o si alguien **sostiene las riendas**. No es posible disparar a un caballo sin jinete, pero sí a un objetivo situado tras él. Resuelve el disparo ignorando al animal. Si el disparo "acierta" y el caballo no estaba adyacente al tirador, lanza 1d6: si sale 3 o menos, el disparo no impacta en el objetivo sino en el animal, que es eliminado (tumba su miniatura). Desde ese momento, el caballo eliminado se considera un elemento más de cobertura.
- **Con jinete.** Toda montura obedecerá a pesar de los disparos. Es posible disparar contra el jinete o su caballo, pero ni el jinete se considera cobertura para su montura, ni esta para el jinete.

Montar o desmontar son acciones gratuitas que pueden realizarse, respectivamente, al final o al inicio de una acción de mover (ojo: no sirve una acción de cabalgar). Al desmontar, el caballo quedará atado si se encuentra adyacente a un obstáculo; en caso contrario, quedará suelto.

Mover (a pie) y cabalgar son acciones distintas. Así, un jinete solo puede mover si desmonta y sigue a pie. Para desplazarse a caballo, un jinete debe cabalgar, lo cual gasta una acción:

- **Cabalgar:** permite recorrer hasta 10", realizar todos los giros que desee el jinete y saltar obstáculos de hasta 1" de altura; por cada obstáculo, resta 2" al desplazamiento máximo. También es posible saltar un abismo de hasta 1+1d3", siempre que no se sobrepase la capacidad máxima de galope del caballo. Todo caballo sobrecargado (por ejemplo, con dos adultos) resta -2" al cabalgar o saltar.

Debido al nerviosismo del animal, un jinete siempre resta -1 al disparar. Por otra parte, un jinete y su montura van **al galope** si cabalgaron en su última acción (incluso si fue en la ronda anterior). Los disparos realizados al galope restan -1. Si el objetivo va al galope, resta también -1. La montura nunca se considera cobertura para el jinete, ni tampoco el jinete para la montura.

Por ejemplo, Josito Calamidad hace que su caballo salte sobre una valla y luego dispara contra un enemigo que va al galope; resta -3: -1 por jinete, -1 por ir al galope y -1 por objetivo al galope. Si en vez de eso apunta y dispara, se considera que ya no va al galope (pues la acción inmediatamente anterior al disparo fue apuntar), así que solo restará -1: +1 por apuntar, -1 por jinete y -1 por objetivo al galope.

En vez de disparar contra un jinete puedes hacerlo contra su montura: resta el Nivel del jinete, suma +1 por el tamaño del animal y resta -1 si va al galope. Si aciertas eliminas al caballo (tumba su miniatura) y el jinete cae cuerpo a tierra (si estaba activo deja de estarlo). Si el jinete que cae iba al galope, lanza 1d6: si sale 1, el jinete sufre una herida en la caída. Si un caballo queda estremecido, se encabrita y el jinete tiene problemas para controlarlo; para representar esta situación, el jinete queda estremecido.

Un jinete suma +1 en melé, excepto contra oponentes elevados o parapetados detrás de algún obstáculo (aplica siempre la lógica). Si pierde la melé resulta herido el jinete, no su montura.

Si un jinete se activa estando en melé y empata o vence a su rival, en vez de herirlo puede activarse con normalidad; con su primera acción deberá cabalgar para alejarse del rival.

Si un jinete resulta herido en una pierna o la cadera, caerá cuerpo a tierra. Si iba al galope, el jugador que lo controle lanza 1d6: si sale 1, sufre una caída aparatosa, lo que le causa una herida extra.

Si un jinete se cae o es eliminado, su caballo se alejará inmediatamente 1+1d5" en la dirección que indique el dado (deteniéndose si choca con algún obstáculo). En todo caso, el caballo quedará suelto.



CARRMATOS

Al hablar de carrromatos incluimos cualquier vehículo de tracción animal: carros, diligencias, etc. Toda acción de mover te permite subir y/o bajar de un carrromato como parte de la misma acción.

El conductor de un carrromato no puede disparar armas a dos manos, ni tampoco usar dos armas a la vez. Si el conductor suelta las riendas (abandona su puesto, lucha en melé, etc.), los caballos se quedan inmóviles, pero se desbocan si son espantados (pág. 15). Cada vez que salga la ficha neutral, los caballos **desbocados** avanzarán 16", desviándose únicamente para evitar empotrarse contra un edificio o un muro.



Si el conductor de un carrromato es eliminado, lanza 1d6:

- 1 a 3: los caballos se desbocan;
- 4 a 6: los caballos se quedan inmóviles. Se desbocarán si son espantados (pág. 15).

Coger las riendas es una acción gratuita. Los caballos de un carrromato solo obedecen al conductor, esto es, al personaje que lleve las riendas. Gastando una acción, el conductor de un carrromato puede:

- **Avanzar:** el carrromato recorre hasta 8" en línea recta.
- **Maniobrar:** el carrromato avanza obligatoriamente 4" en línea recta y después gira hasta 45° (el carrromato pivota sobre el centro de su peana).
- **Frenar:** esta acción únicamente hay que realizarla cuando los caballos están desbocados, consiguiendo que se detengan y vuelvan a obedecer al conductor. Mientras estén desbocados, la única orden que obedecerán será esta.

Los carrromatos no sufren penalizaciones al desplazamiento por ir cargados (hasta un límite, claro).

Un carrromato va **al galope** si el conductor avanzó o maniobró en su última acción, o si los caballos están desbocados. Resta -1 a los disparos realizados desde un carrromato al galope. Resta -1 si el objetivo del disparo va en un carrromato al galope, a menos que el pistolero que dispara se encuentre en el mismo carrromato. En ningún caso es posible disparar a los caballos que estén enganchados a un carrromato.

Si un personaje sentado en el **pescante** es herido por un disparo pero no resulta eliminado, se mantiene en la silla; no cae y queda estremecido (aunque la herida sea en la pierna o cadera). Por el contrario, quien esté en el pescante y pierda una melé si puede caer, y en tal caso será fuera del carrromato; si el vehículo va al galope, sufrirá una herida adicional en la caída si el jugador que lo controla saca 1 en 1d6.

Si un personaje es **arrollado** por un carrromato resuélvelo como una melé de Nivel 3, sin disparo instintivo ni bonos por armas; si el pistolero empata o gana, lo esquiva sin sufrir daños. Tras la *melé*, el carrromato completará su desplazamiento.

Si el carrromato va al galope, un pistolero puede situarse adyacente para intentar **subir en marcha**. Resuélvelo como si el pistolero fuera arrollado, pero si empata o gana, consigue subir al vehículo. Aunque un pistolero esté a 1" o menos de un enemigo que vaya en un carrromato al galope, solo se resuelve esa melé si el pistolero logra subir en marcha.

Si surge cualquier complicación con el carrromato, no olvides aplicar siempre la lógica. En caso de duda, elige al azar.

TERRENO ABRUPTO

El **terreno abrupto** dificulta enormemente el desplazamiento: son zonas cubiertas por matorrales espesos, una charca cuyas aguas llegan a la entrepierna, etc. Si parte del desplazamiento transcurre sobre terreno abrupto, un pistolero a pie resta -2" al mover, y un jinete -4" al cabalgar. En general, un carromato no puede desplazarse sobre terreno abrupto.

Si un personaje está dentro de un **bosque** y otro está fuera, solo pueden verse si al menos uno de ellos se encuentra a 1" o menos del linde. Si ambos están dentro del bosque, la visibilidad se extiende a 12". Si el objetivo de un disparo está dentro de un bosque, resta -2 por la cobertura.

DISPARO INSTINTIVO

Un pistolero que no esté estremecido, echado cuerpo a tierra ni en melé, y aún no haya sido activado en esa ronda (ni siquiera con la ficha neutral), puede realizar un disparo instintivo contra un enemigo que se desplace a 3" o menos. Resuélvelo como si fuese un disparo vigilando: resta -1, etc. Si el enemigo va a caballo, el disparo instintivo puede ser realizado contra el jinete o su montura.

Un pistolero solo puede realizar un único disparo instintivo en cada ronda. Además, perderá su activación en esa ronda: descarta la siguiente ficha de su color que sea extraída del saco. Ojo: tras el disparo instintivo sí que podría ser activado con la ficha neutral.



CARGAS Y REHENES

Distinguimos dos tipos de cargas:

- **Carga ligera:** unos papeles, unas llaves, un joyero, un pequeño saco con billetes u oro, un maletín, etc.
- **Carga pesada:** un gran saco lleno de billetes o repleto de oro, un barril de tequila, un herido inconsciente, un rehén, una ametralladora, etc.



Coger o soltar cualquier carga es una acción gratuita que un pistolero puede realizar al inicio o al final de una acción de mover o cabalgar. Eso sí, aplica siempre la lógica...

Así, coger un fajo de billetes que están sobre una mesa es una acción gratuita, pero registrar una estancia para reunir esos mismos billetes es una acción especial que requiere dos acciones.

Puedes llevar varias cargas ligeras a la vez, pero nunca más de una carga pesada. Además, una carga pesada resta -2" al mover o saltar e impide entrar en melé, disparar armas a dos manos, usar dos armas a la vez, conducir un carromato, etc. Una vez más, apelamos a la lógica de los jugadores.

Coger las riendas de un caballo es una acción gratuita que puede realizarse al inicio o al final de una acción de mover o cabalgar. Mientras sea factible, el caballo siempre seguirá a quien sujete sus riendas.

Tomar un rehén es una acción especial que requiere estar armado y cuesta una acción. El rehén ha de estar desarmado y su captor debe encontrarse adyacente; en este caso no se resuelve la melé. Mientras un pistolero lleve un rehén, sus enemigos no podrán entrar en melé con él (por temor a que mate al rehén).

Si disparas contra un personaje que carga con un herido o lleva un rehén, y el disparo "acierta", lanza *Id6*: si sale 3 o menos, el disparo no impacta en el objetivo sino en el herido o el rehén, quien sufrirá una herida.

ENCARAMIENTO

Estando en pie, un pistolero estará orientado hacia donde apunte su arma (si la miniatura tiene una pose de disparo), o hacia donde miren sus ojos (en caso contrario). Si el pistolero está echado cuerpo a tierra, la orientación estará marcada por la posición de su cabeza.

La visibilidad de cada pistolero abarca los 180° a partir de la mitad frontal de su peana (la mitad de su miniatura si está echado cuerpo a tierra), y solo es interrumpida por paredes y otros obstáculos capaces de cubrir por completo a una persona.

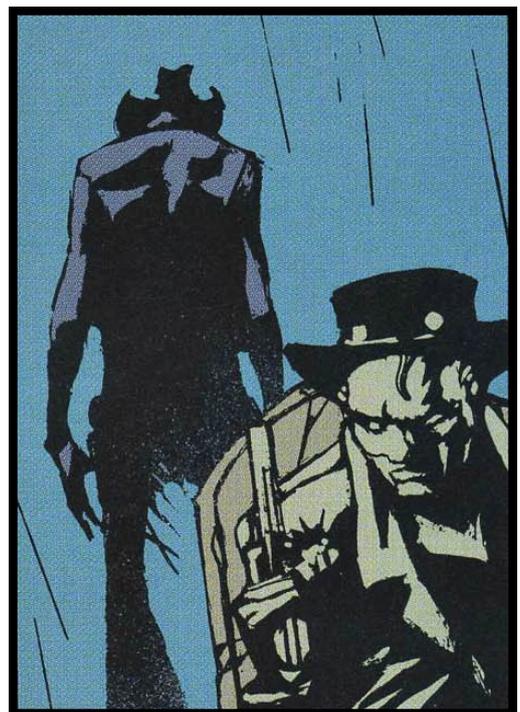
Al mover (a pie) o cabalgar, un pistolero puede girar cuantas veces quiera sin reducir su desplazamiento. También puede finalizar su activación encarado en la dirección que desee, incluso si no se mueve sino que realiza otras acciones. Existen dos excepciones a esta norma: los carromatos y los ataques.

Carromatos: al avanzar, maniobrar o frenar, el conductor quedará encarado exactamente en la dirección de avance del carromato. Por otra parte, los demás ocupantes del carromato pueden encararse en la dirección que quieran cada vez que el vehículo se desplace.

Ataques: cuando un personaje dispara o entra en melé debe encararse exactamente hacia su objetivo (no basta con tenerlo en los 180° frontales). En cualquier caso, siempre que el pistolero dispare puede girar **previamente** como parte de la misma acción.

Si el pistolero activo ataca a un enemigo y **en ningún momento** de su activación es visible para su objetivo, sumará +1 si dispara o +2 si entra en melé; a esto lo llamamos atacar **por la espalda**. Si en una melé el defensor sobrevive, deberá encararse inmediatamente a su atacante. En ningún caso se recibe un bono por disparar por la espalda contra un caballo.

Si un pistolero lleva un **rehén**, este siempre debe estar situado adyacente, justo delante de él. El pistolero puede mover en cualquier dirección, llevando al rehén con él; también puede disparar por encima del hombro del rehén. Si disparas por la espalda al pistolero que lleva el rehén y el disparo acierta, el pistolero sufre una herida, pero debes lanzar *Id6*: si sale 1, también el rehén resulta herido.



Lógicamente, un pistolero **vigilando** solo podrá disparar contra un enemigo visible, sumando +1 si su objetivo no lo ha visto en ningún momento de su activación. En el momento de disparar, el pistolero que vigilaba debe girarse para quedar encarado exactamente hacia su objetivo.

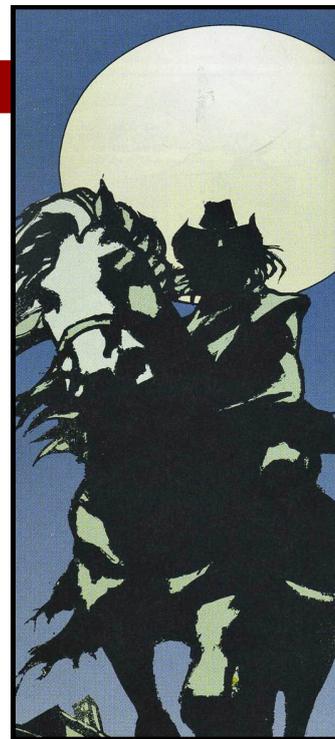
Recuerda que el **disparo instintivo** se resuelve como si se tratase de un disparo vigilando.

FAROLÉS

En los tiroteos nocturnos, la penalización al disparo por baja visibilidad solo se aplica si el objetivo está a más de 6" de un farol encendido, o bien si se encuentra a la sombra de una pared. Ten en cuenta que es posible disparar a más de 12" si el objetivo está iluminado por un farol. En cualquier caso, es indiferente si el pistolero que dispara está en una zona iluminada o no.

Es recomendable representar las zonas exteriores iluminadas mediante plantillas. Su forma será circular para un farol sobre un poste o una hoguera, y semicircular si se trata de un farol colgado de una pared. En ambos casos, el radio de cada plantilla medirá 6".

A menos que las reglas del escenario indiquen otra cosa, de noche los interiores de las casas estarán a oscuras, salvo excepciones como la cantina, la oficina del sheriff, etc.



DINAMITA

Un pistolero puede llevar varios cartuchos de dinamita, incluso si no están representados en su miniatura. Se necesita una sola acción para prender la mecha y lanzar un cartucho a 12" como máximo. Debes indicar el punto exacto donde deseas que caiga; puedes lanzarlo por encima de una tapia o a una azotea, pero no por encima de un edificio hasta la siguiente calle. El cartucho se desviará, en la dirección indicada por el dado, tantas pulgadas como la distancia a la que se lanzó -1d10; si el resultado es negativo o en el dado sale 10, no se desvía. El cartucho podría desviarse rodando por el suelo o rebotando contra una pared... Aplica la lógica; si dudas, deja que elija el azar o la espectacularidad.

Ningún pistolero puede interactuar con un cartucho encendido, el cual explotará la próxima vez que salga la ficha neutral (antes de resolver su activación y otros posibles sucesos). Si hay un muro adyacente, la explosión creará un gran boquete. Además, causará una herida, sumando +1 a la tirada, a todos los personajes situados en un radio de 3", excepto si están **totalmente** a cubierto de la explosión. Cualquier animal alcanzado por la explosión será eliminado (ya sea por las heridas o porque huye despavorido). Hasta que vuelva a salir la ficha neutral, todo disparo que atraviese parte del área afectada por la explosión sufrirá las penalizaciones por baja visibilidad (debido al humo).

Si el cartucho queda bajo la **lluvia**, el jugador que lo prendió lanzará 1d6 cuando salga la ficha neutral: si saca 3 o menos, la mecha se apaga y el cartucho queda inservible.



AMETRALLADORAS

La mítica ametralladora Gatling es un arma a dos manos. Al disparar suma +2 hasta 12" y resta -2 desde 24", con un alcance máximo de 48". Por si fuera poco, ignora toda la cobertura excepto roca sólida, trincheras, árboles gruesos, etc. Además, presenta una dispersión de 1" (cuyos efectos ya explicamos en la página 7) y es un arma letal, por lo que suma +1 en la tirada de heridas.

Por otra parte, una ametralladora es una carga pesada (a pesar de ir sobre ruedas). Si aplicas las reglas de encaramiento, girar la ametralladora más de 90° solo es posible como parte de una acción de mover.

EQUILIBRIO

Existen varias formas de equilibrar las partidas sin necesidad de un sistema de puntos:

- Un director de juego diseña el escenario y las bandas enfrentadas. Además, a lo largo del tiroteo puede introducir sorpresas para que la partida sea impredecible y que, si es preciso, siga equilibrada.
- Un jugador diseña el escenario y las bandas enfrentadas; su oponente elige con qué banda juega.
- Cada jugador diseña su propia banda: basta con que coincida la suma del Nivel de los pistoleros de cada banda, y que ninguna tenga un exceso de armas. En este caso, los jugadores tienen que llegar a un acuerdo. *Por ejemplo, el Nivel total de cada banda enfrentada en Santa Catalina es 9.*

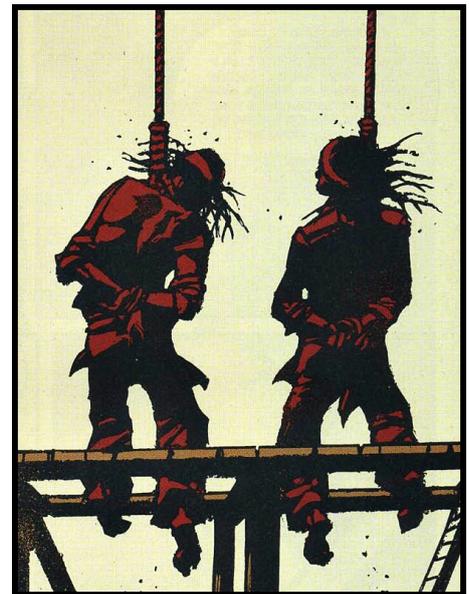
Si prefieres jugar con puntos, el coste de cada pistolero será equivalente a su **Nivel x10**, lo cual ya incluye **2 puntos gratis** para armarse. El coste de las armas es:

- Rifle, escopeta o recortada 4 puntos
- Cartucho de dinamita 3 puntos
- Revólver 2 puntos
- Pistoleta o arma blanca 1 punto

Los cartuchos de dinamita gastados y las armas blancas perdidas se renuevan de forma gratuita tras cada tiroteo.

Si un pistolero lleva varias armas, deberás contabilizar cada una de ellas. Además, si quieres que un pistolero sea Ambidiestro (pág. 26) debes sumarle 7 puntos más.

Tomemos como ejemplo a Méndez, el valiente alguacil que participó en el tiroteo en Santa Catalina. Se trata de un pistolero Experto (de Nivel 3), armado con un rifle y dos revólveres; un revólver le saldrá gratis. Su coste es: $(3 \times 10) + 4 + 2 + 2 - 2 = 36$ puntos. Si además fuera Ambidiestro, serían 43 puntos.



Podéis jugar con bandas tan pequeñas o grandes como preferáis. Nosotros a menudo jugamos sin puntos, simplemente sumando el Nivel total de cada banda. Haciendo los cálculos, nuestras bandas suelen ser de entre 100 y 200 puntos; en este rango, lo normal es que una banda tenga entre 3 y 10 pistoleros.

Habrás visto que no se menciona el coste de caballos, carrmatos, ametralladoras, etc. La razón es que estos elementos solo deberían aparecer en escenarios especialmente diseñados para ello. En estos casos, puede que el coste total de las dos bandas deba ser diferente. Corresponderá a los jugadores equilibrar las cosas (o no, que también puede ser interesante jugar partidas desiguales). En cualquier caso, este pequeño sistema de puntos debe tomarse a modo orientativo: no se trata de diseñar la banda más competitiva, sino de que las partidas resulten divertidas para todos los jugadores.

NUEVAS ARMAS Y REGLAS DE MUNICIÓN

Clasificaremos las armas de fuego en función de su capacidad de carga:

Categoría A: de 9 a 15 balas. Incluye armas como las carabinas y los rifles de repetición Henry o Winchester, o el mítico revólver Le Mat. Si en el dado de munición sale 1, repite la tirada; el arma solo queda descargada si sale de 1 a 3 en la segunda tirada. Son necesarias dos acciones para recargar completamente estas armas; si solo gastas una acción para recargar, se considera que son de cat. B.

Categoría B: de 4 a 7 balas. Aquí entran los revólveres, las escopetas de palanca y de corredera, algunas carabinas y rifles como el Spencer, ciertos pistoletes (los avisperos o pimenteros) y las ametralladoras (contamos ráfagas, no balas). Todas estas armas quedan descargadas si en el dado de munición sale 1.

Categoría C: armas de dos cañones, como la mayoría de las escopetas y recortadas, o pistoletes como los *derringer* Remington 95. Cada cañón funciona como un arma monotiro: se descarga un solo cañón si en el dado de munición sale de 1 a 5, o si se usa en melé. Así, pueden estar los dos cañones cargados, o solo uno cargado, o ambos descargados. Una sola acción de recargar sirve para ambos cañones.

Categoría D: armas monotiro, como los rifles Sharps o Springfield, o pistoletes como los *derringer* Colt. Se descargan si sale de 1 a 5 en el dado de munición (sacar 6 representa que el pistolero dispara y recarga con la velocidad del rayo); si se usan en melé, se descargan automáticamente.

A continuación tienes nuevas armas y reglas especiales:

- **Arma letal:** al disparar, ciertos rifles de repetición, así como todos los rifles monotiro, las escopetas, recortadas y ametralladoras, suman +1 en la tirada de heridas; las escopetas y recortadas solo hasta la mitad de su alcance máximo. En la tabla de abajo, las armas letales están marcadas con un asterisco (*).
- **Revólver Le Mat (categoría A):** posee un cañón secundario capaz de realizar un único disparo de recortada en todo el tiroteo. Ten en cuenta que era un arma inusual, máxime en versión de retrocarga.
- **Revólver de bolsillo (B):** suma +1 hasta 3" y resta -1 desde 6"; su alcance máximo son 12". Solía llevarse oculto: no es necesario que esté representado en la miniatura si lleva chaqueta, poncho o gabardina.
- **Rifle monotiro (D):** +1 hasta 24" y -1 desde 48"; su alcance máx. son 96". Además, es un arma letal.
- **Arco:** arma a dos manos; +1 hasta 6" y -1 desde 12"; su alcance máximo son 24". Nunca hay que recargarlo (no lances el dado de munición), pero solo es posible dispararlo una vez en cada activación.

Si juegas con puntos, cada pistolero cuesta su **Nivel x10**, lo cual ya incluye **2 puntos gratis** para armarse:



Los cartuchos de dinamita y las armas blancas se renuevan de forma gratuita tras cada tiroteo.

• Rifle o rifle* (A)	5 o 6 puntos
• Rifle o rifle* (B)	4 o 5 puntos
• Rifle monotiro* (D)	5 puntos
• Escopeta* (B)	5 puntos
• Escopeta* o recortada* (C)	4 puntos
• Escopeta* o recortada* (D)	3 puntos
• Revólver Le Mat (A)	5 puntos
• Revólver (B)	2 puntos
• Revólver de bolsillo (B)	1,5 puntos
• Pistoleta (B)	1 punto
• Pistoleta (C)	0,5 puntos
• Dos pistoletes (D)	0,5 puntos
• Arco	1 punto
• Arma blanca	1 punto
• Cartucho de dinamita	3 puntos



FUEGO RÁPIDO

Consiste en disparar a toda velocidad de 4 a 6 balas, o bien 2 o 3 cartuchos de escopeta o recortada.

Gastando una sola acción de disparo, el fuego rápido permite realizar dos disparos, dirigidos contra un único objetivo o contra dos objetivos separados 1" o menos. Los objetivos deberán estar situados a 6" o menos del tirador, o a cualquier distancia si dispara una ametralladora. El fuego rápido obliga a restar -1 por la velocidad y el retroceso del arma. No es posible apuntar, llevar una carga pesada o aplicar el rasgo Ambidiestro. El fuego rápido puede ser la reacción de un disparo instintivo o vigilando.

Con las reglas básicas, el arma siempre queda descargada. Con las reglas avanzadas de munición, el fuego rápido no es posible con armas de cat. D ni pistoletetes; las armas de cat. C solo pueden hacer fuego rápido si tienen ambos cañones cargados. Toda arma se descarga, excepto las armas de cat. A y las escopetas de cat. B, para las cuales debes lanzar el dado de munición:

- **1 a 3:** se descarga o se encasquilla;
- **4 o más:** un arma de cat. A pasa a cat. B (hasta que sea recargada); una escopeta de cat. B se mantiene cargada, pero quedará automáticamente descargada si vuelve a hacer fuego rápido en la misma activación.



ESCABULLIRSE

Cuando en un disparo el objetivo vaya a quedar estremecido, si puede dejar de ser visible para **todos** sus enemigos echándose cuerpo a tierra o desplazándose 2" o menos, lo hace inmediatamente (de la forma más segura posible) y no queda estremecido. Si no puede escabullirse o ya lo ha hecho en esa ronda, o si está en melé, no se mueve y queda estremecido.

Si juegas con las reglas de encaramiento, el pistolero que se escabulle puede finalizar encarado en la dirección que desee.

DUELOS

Los duelistas estarán separados $3+1d6$ ". En secreto, cada jugador reparte el doble de su Nivel entre **Rapidez y Puntería** (pudiendo dejar una de ellas a cero puntos si lo desea). Dispara antes quien obtenga un mayor resultado al sumar su Rapidez +1d6; si empatan, disparan a la vez.

Se trata de un único disparo sin apuntar; el tirador suma su Puntería en vez de su Nivel (pero resta el Nivel del rival, como siempre). En los duelos no se lanza el dado de munición; tampoco se aplican las reglas de fuego rápido ni de escabullirse.

Solo si el primer disparo falla podrá disparar el rival, a menos que esté estremecido. Si no hay heridos, comienza un tiroteo normal; si la primera ficha extraída es la neutral, será para el pistolero más rápido. El duelo finaliza en cuanto un duelista resulte herido; el vencedor podrá rematarlo o perdonarle la vida.

EMBOSCADAS

Antes de comenzar el tiroteo, el jugador que controla a la banda emboscada dibujará un mapa del campo de batalla y, en secreto, indicará en qué localización se oculta cada uno de sus pistoleros. Sus miniaturas no se sitúan hasta que se descubran. Cuando un pistolero emboscado se active, puede vigilar sin descubrir su posición, o bien puede descubrirse y activarse con normalidad. Todo pistolero emboscado se descubre si dispara o realiza cualquier acción que no sea vigilar.

Si, mientras se desplaza, un pistolero puede ver a un enemigo emboscado, su oponente debe anunciarlo inmediatamente y colocar la miniatura donde corresponda. Seguidamente, el pistolero que lo descubrió podrá finalizar su activación.



PELIGRO POTENCIAL (juego solitario o cooperativo)

Un Peligro Potencial (**Pepo**) podría ser una falsa alarma o una amenaza real. Puedes representar cada Pepo mediante la miniatura de un vecino o, si no es posible, con una ficha. Hay tantos Pepos como la tercera parte del Nivel total de tu banda, redondeando al alza. No dudes en ajustar la dificultad: podría ser la cuarta parte o la mitad del Nivel de tu banda, en función de cuánto quieras complicarte la vida.

Despliega a tus pistoleros según las reglas de escenario. A continuación, despliega a los Pepos a más de 12" de tus pistoleros; deja como mínimo 6" entre cada Pepo, sin que ninguno sea visible para tus pistoleros.

En general, los Pepos siempre estarán en la calle y no entrarán en ningún edificio. Si el escenario no tiene lugar en una población, en vez de edificios deberá haber numerosos obstáculos o enclaves (bosquetes, rocas, etc.) que oculten a los Pepos.

En cada ronda, activa a tus pistoleros con normalidad. Los pistoleros enemigos siguen las reglas expuestas en la página 10. No metas fichas en el saco para los Pepos, únicamente para los pistoleros enemigos descubiertos. Los Pepos siempre se activan al final de cada ronda; lanza 1d10 para cada Pepo:

- **1 o 2:** mueve 12" hacia tu pistolero más próximo.
- **3 o más:** mueve ese mismo número de pulgadas en la dirección indicada por el dado, deteniéndose si choca con un obstáculo. Si ese movimiento le haría abandonar el campo de batalla, en vez de eso se aproximará a tu pistolero más cercano.

Cuando un Pepo vea a uno de tus pistoleros, o viceversa, lanza 1d6-2: ese será el número de enemigos presentes; no restes -2 si es el último Pepo y aún no has encontrado ningún enemigo. Elige sus miniaturas al azar, dales un nombre propio y lanza 1d3 para determinar el Nivel de cada enemigo; alternativamente, podrías haber creado varios enemigos antes de comenzar el tiroteo: elige entre ellos al azar. Al descubrirse, los pistoleros enemigos estarán situados a 6" o menos del Pepo, encarados hacia tus pistoleros. Si es posible, estarán a cubierto: protegidos tras un obstáculo, asomados a una ventana o a una esquina, en una azotea, etc.; usa la lógica o elige al azar. Retira el Pepo; cuando se inicie una nueva ronda, introduce en el saco una ficha específica para cada nuevo enemigo descubierto. Si ves a un Pepo durante tu activación, puedes concluirlo. Atención: si tienes que descubrir un Pepo y el Nivel total de tus enemigos en ese momento ya es igual o superior al Nivel actual de tu banda, descarta el Pepo automáticamente.

Si tienes un objetivo localizado (liberar un rehén, recuperar unos documentos comprometedores, quemar un edificio, etc.), habrá un Pepo guardián protegiendo el objetivo y no se moverá en toda la partida. Si el objetivo se encuentra en el interior de un edificio, el Pepo guardián podría estar dentro de dicho edificio, y también los enemigos que contenga. Si es un escenario de búsqueda, donde desconoces la localización del objetivo, reserva un Pepo fuera de la mesa y no lo despliegues hasta que halles el objetivo.

CAMPAÑAS Y SAGAS

Es interesante enlazar varias partidas o tiroteos en una **campaña**; así puedes ver cómo evoluciona la historia y cómo mejoran (o empeoran) tus pistoleros. Para que te hagas una idea, la campaña es como una película, mientras que cada tiroteo es una escena de la misma, de tal forma que lo que ocurra en cada partida irá configurando el argumento de la película.

Toda campaña se compone de cuatro o cinco tiroteos; es preferible diseñar todos ellos antes del comienzo de la campaña o, al menos, tener una idea aproximada. Lo ideal es que la intensidad vaya aumentando a medida que se acerca el final de la campaña, como en toda buena película.

Tras cada tiroteo, los pistoleros heridos y eliminados deben pasar una tirada de supervivencia. A continuación, uno de los pistoleros supervivientes de cada banda ganará un nuevo rasgo.



Cada tiroteo otorgará puntos de Renombre a la banda que consiga la victoria:

Primer tiroteo 1 punto de Renombre
Segundo tiroteo 1 punto de Renombre
Tercer tiroteo 1 punto de Renombre
Cuarto tiroteo 2 puntos de Renombre
Quinto tiroteo 4 puntos de Renombre

Ganará la campaña aquella banda que consiga **5 o más puntos de Renombre**. Por tanto, la campaña durará cuatro tiroteos si una banda vence en todos ellos, o bien cinco tiroteos en cualquier otro caso. Te recomiendo que, al acabar la campaña, resumas en un pequeño epílogo el final de la historia.

También puedes enlazar varias campañas en una **saga**. Para ello, suma todos los puntos de Renombre acumulados por cada banda a lo largo de varias campañas. Una saga finaliza cuando una banda alcanza los puntos de Renombre pactados previamente por los jugadores (15, 30, 50, etc.) y, además, gana una última campaña (que puede ser la misma en la que alcanzó dichos puntos de Renombre).

Opcionalmente, también puedes aplicar las reglas de campaña en un **tiroteo suelto**. Antes de comenzar, un pistolero de cada banda (elegido al azar) puede adquirir un rasgo. Tras la partida, puedes usar las reglas de supervivencia para descubrir qué pistoleros heridos o eliminados se recuperaron, y cuáles no pudieron contarlos... Por otra parte, cuando diseñes un escenario puedes elegir directamente (sin lanzar los dados) algún rasgo para ciertos personajes, o incluso inventar tus propios rasgos. ¡Sé creativo!





SUPERVIVENCIA

Tras cada tiroteo, todos los pistoleros heridos y eliminados deben pasar una tirada de supervivencia. Para ello, lanza 1d6 con los siguientes modificadores:

- El pistolero fue eliminado: -1
- La banda del pistolero venció en el tiroteo: +1.

Los posibles resultados son:

- **0 a 2: muerto.** En cualquier caso, cada jugador siempre puede salvar a uno de sus pistoleros muertos, que milagrosamente estará recuperado.
- **3 o 4: convaleciente.** El jugador elige si el pistolero participa en el próximo tiroteo o no, pero si lo hace comenzará con una herida, la cual curará automáticamente para el siguiente tiroteo. Será la primera herida sufrida; si esta fue una eliminación directa, lanza 1d6 en la tabla de heridas (repite la tirada siempre que saques 5 o 6).
- **5 o más: recuperado.** Participa en el próximo tiroteo sin secuelas.

Si juegas con puntos, siempre recuperas todos los puntos de tus pistoleros muertos, pudiendo acumularlos o gastarlos inmediatamente para mejorar tu banda. En ningún caso recuperarás los rasgos que tuvieron los pistoleros que han fallecido.

RASGOS

Después de las tiradas de supervivencia, elige al azar uno de tus pistoleros que hayan sobrevivido (incluyendo los convalecientes), el cual ganará un rasgo nuevo. Lanza 1d66: 2d6 de distinto color, uno es la decena y otro la unidad; repite la tirada si sale un rasgo que ya tiene. Opcionalmente y si todos los jugadores estáis de acuerdo, puedes escoger el rasgo sin tirar, según el trasfondo y lo ocurrido en el tiroteo. ¡Recuerda que puedes inventar nuevos rasgos!

11. Afortunado: una vez en cada tiroteo puede repetir o hacer repetir a su atacante una única tirada.

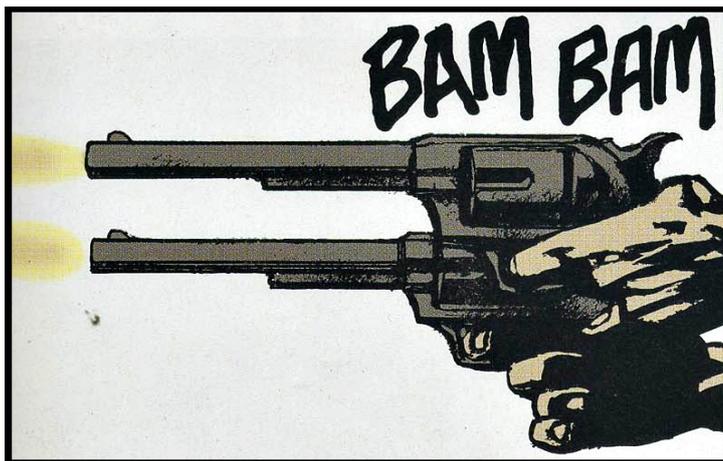
12. Ambidiestro: el pistolero debe llevar dos armas de fuego utilizables con una sola mano (revólveres, recortadas o pistoletas) y tener un Nivel de 2 o más; repite la tirada en caso contrario.

Con cada acción de disparo (incluso disparos instintivos o vigilando) tiene la opción de usar dos de estas armas, repartiendo como desee su Nivel entre ambos disparos (pero al menos un punto de Nivel a cada disparo), dirigidos contra un único objetivo o contra dos objetivos separados 1" o menos. Esto no es posible si apunta y dispara, hace fuego rápido, lleva una carga pesada o conduce un carromato.

Ejemplo: Ramón Mejía es un pistolero Legendario (Nivel 4) y Ambidiestro, armado con dos revólveres. Con cada acción de disparo podrá usar ambas armas, realizando dos disparos de Nivel 2, o bien un disparo de Nivel 3 y otro disparo de Nivel 1.

Un pistolero Ambidiestro herido en cualquiera de sus brazos solo resta -1 si dispara un arma a dos manos, o si usa un arma a una mano con el brazo herido (cuando dispare dos armas a la vez).

Al crear un nuevo pistolero, puedes comprar el rasgo Ambidiestro por 7 puntos.



13. Astuto: +1 al disparar contra un enemigo para el cual no era visible al inicio de su activación.

14. Bebedor: -1 al disparar hasta que despeje la borrachera. Lanza 1d6 al final de cada ronda: se despeja sacando 5 o 6. En cualquier caso, en el siguiente tiroteo volverá a estar borracho.

15. Certero: +1 al disparar.

16. Cobarde (repite la tirada si tiene el rasgo Frío): si es herido pero no eliminado, lanza 1d6; si sale 1 o 2 es eliminado (huye despavorido). Además, siempre que sea disparado y no resulte herido intentará escabullirse; si no es posible, quedará estremecido.

21. Curtido (repite la tirada si el Nivel del pistolero ya es Legendario): suma +1 a su Nivel. Este es el único rasgo que puede ser adquirido varias veces.

22. Desconfiado: vigilar no le cuesta ninguna acción.

23. Duro: +1 a su Nivel cuando es disparado o lucha en melé.

24. Enfermo: -1 en melé y en tiradas de supervivencia. Si sobrevive, lanza 1d6 al final de cada fase de supervivencia: se cura sacando 5 o 6.

25. Escurridizo: +2" al mover o saltar. Además, al activarse puede abandonar una melé sin resolverla; con su primera acción deberá desplazarse y no podrá finalizar adyacente a enemigos.

26. Esquivo: si está a cubierto, sus enemigos sufren un -1 adicional al dispararle; este -1 se aplica incluso si es disparado con un arma que ignora la cobertura. Además, puede escabullirse varias veces en una misma ronda, incluso si se encuentra en melé (en este caso, abandonaría la melé).

31. Fantasma: una vez en cada tiroteo, si al activarse no es visible para ningún enemigo, puede gastar 2 acciones para situarse en cualquier lugar a 3" o más de sus enemigos y donde estos tampoco puedan verlo. En este caso no podrá ir montado ni llevar una carga pesada.

32. Frío (repite la tirada si tiene el rasgo Cobarde o Nervioso): el pistolero nunca queda estremecido, ni resta -1 por realizar disparos instintivos o vigilando.

33. Furioso (repite la tirada si tiene el rasgo Tirador): el pistolero no es capaz de apuntar, pero puede hacer fuego rápido a cualquier distancia.

34. Hermano: incorpora a su hermano pequeño a la banda, el cual es Pésimo y solo lleva un revólver. Los dos hermanos nunca pueden alejarse más de 12". Si uno de los hermanos es eliminado, el otro adquiere el rasgo Vengativo contra el pistolero que lo eliminó. Si el hermano pequeño muere definitivamente, el jugador no recuperará esos puntos para mejorar su banda.

35. Implacable: +1 al disparar y en melé contra enemigos de Nivel igual o inferior.

36. Impredecible: al activarse dispone de 1d3 acciones (en vez de dos).

41. Infatigable: a final de ronda tiene una acción gratuita para levantarse o mover (a pie); si está en melé, solo puede levantarse (pero no pelean).

42. Insensible: al ser herido no cae cuerpo a tierra ni queda estremecido, e ignora toda penalización por heridas (excepto ser eliminado).

43. Letal: cuando hiere a un enemigo suma +1 en la tirada de heridas.



44. Líder (opcionalmente, repite la tirada si ya hay un Líder en la banda): una vez en cada ronda, al finalizar la activación del Líder, un pistolero de su banda situado a 6" o menos podrá activarse inmediatamente; se trata de una activación extra sin gastar ninguna ficha. El Líder no puede activarse de esta manera a sí mismo, ni tampoco activar al mismo pistolero dos rondas seguidas.

Si el Líder es eliminado, lanza 1d6: si sale 1, todos los demás pistoleros huyen al caer su jefe, por lo que la banda pierde el tiroteo; si sale 2 o más, la banda restará -1 a todas las tiradas de Agallas (pág. 9).

Opcionalmente, todo jugador puede escoger un Líder al crear una nueva banda.

45. Nervioso (repite la tirada si tiene el rasgo Frío): a menos que el pistolero no pueda disparar, lanza 1d6 cada vez que salga la ficha neutral (antes de resolver su activación). Si sale 1, dispara inmediatamente a un pistolero de su propia banda (si hay varios, elige uno al azar); si puede disparar con varias armas, el oponente elige cuál utiliza.

46. Peligroso: a menos que entre en melé, siempre que realice una acción de levantarse, mover o cabalgar puede disparar al finalizar su desplazamiento (se considera una sola acción).

51. Pendenciero: +1 en melé, y +2" al mover o saltar si con esa acción entra en melé.

52. Rápido: al activarse recibe una acción extra. En los duelos (pág. 23), suma +1 a la Rapidez. Si usa un arco, puede dispararlo hasta dos veces en cada activación.

53. Recio: +1 en melé. Además, puede llevar una carga pesada sin ninguna penalización, o hasta dos cargas pesadas con las penalizaciones habituales.

54. Sabandija: a menos que se encuentre en melé, estando echado cuerpo a tierra puede arrastrarse hasta 4", disparar, apuntar y disparar, vigilar y realizar disparos instintivos.

55. Salvaje: puede trepar por cualquier pared vertical y es capaz de moverse a través de terreno abrupto sin penalización. Además, ignora las penalizaciones por disparar a caballo o al galope.

56. Superviviente: en las tiradas de supervivencia lanza 2d6 y se queda con el dado más alto.

61. Tirador (repite la tirada si tiene el rasgo Furioso): si apunta suma un +1 adicional al disparo.

62. Traidor (repite la tirada si tiene el rasgo Líder): el personaje pasa a formar parte de la banda rival; si tiene el rasgo Hermano, este también cambiará de banda. El jugador que controlaba al pistolero recibe el doble de puntos de lo que le había costado.

63. Tramposo: una vez por tiroteo puede volver a activarse inmediatamente después de finalizar su activación.

64. Tres vidas: es eliminado a la tercera herida en vez de a la segunda, o con dos heridas si al menos una es grave. Todas las penalizaciones por heridas son acumulables. *Ej.: con dos heridas restará -2 en melé.*

65. Vengativo: antes de comenzar el próximo tiroteo, el jugador debe anunciar de quién se quiere vengar este pistolero, que sumará +1 al disparar o en melé contra ese enemigo. El rasgo se pierde cuando dicho enemigo muere definitivamente.

66. Veterano: +1 al disparar y en melé contra enemigos de Nivel igual o superior.



VECINOS

Cuando en un pueblo o en una ciudad comienza un tiroteo, la gente de bien se encierra en sus casas, pero unos pocos vecinos podrían quedar atrapados en medio de la acción. A continuación te presentamos a algunos de estos personajes; no dudes en crear otros nuevos. Salvo que se indique otra cosa, todo vecino es Pésimo. Si un vecino abandona el campo de batalla, no regresará. Si varios vecinos deben actuar a la vez y resulta imprescindible saber cuál va primero, elige uno al azar.

La amante: es Pésima pero lleva un puñal. En secreto, elige un pistolero de tu banda, el cual tendrá una amante. Si dicho pistolero resulta eliminado, la próxima vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación, el enemigo que lo hirió será inmediatamente atacado en melé por la amante.

El amigo: es un pistolero Competente y lleva un revólver. Si en una campaña tu banda ha perdido tres tiroteos y no ha ganado ninguno, lanza 1d6 al final de cada ronda: si sale 5 o 6, el amigo se unirá a tu banda como refuerzo, solo en ese tiroteo.

El borracho: es Pésimo y lleva un revólver. Cada vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación, lanza 1d6: si sale 1 o 2, moverá 1+1d5" en la dirección que indique el dado (deteniéndose si choca con algún obstáculo), y a continuación disparará al pistolero elegible más próximo.

El campanero: cuando sea eliminado el primer pistolero, comenzará a tocar a muerto. Los pistoleros que disfruten las tres siguientes activaciones perderán una acción, pues temen a la muerte...

El chucho: este perro es un guardián Competente; atacará inmediatamente en melé a todo el que dispare a 12" o menos (resuélvelo tras el disparo). Opcionalmente, solo atacará a los forasteros.

El cochero: puede ser un campesino en su carro, un mercader o el conductor de la diligencia; el caso es que conduce un carronato. Se desplazará cada vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación. Mientras no se produzca ningún ruido alarmante avanzará 8" en total, pero cuando comience el tiroteo huirá avanzando 16" en total. Cuando llegue a un cruce, lanza 1d6 para determinar si maniobra girando a la izquierda (1-2), sigue de frente (3-4), o maniobra girando a la derecha (5-6).

La dama (o el jugador): es Competente, lleva un pistolete y busca venganza... Lanza 1d6 si tu pistolero se acerca a 12" o menos; si sacas 1, inmediatamente la dama o el jugador se aproxima (puede mover 6") y le dispara. Este personaje huirá si resulta herido (retira su miniatura).

La damisela: si tu pistolero la hiere o la toma como rehén, lanza 1d6 cuando acabe esa ronda. Si sacas 1 o 2, su enamorado (un pistolero Pésimo, elige al azar su miniatura y armas) se une a la banda rival (como refuerzo, solo en ese tiroteo) para liberarla o vengarla a toda costa.

El duelista: es Competente y lleva dos revólveres. Se liará a tiros con cualquiera que lo ataque, o con el primer pistolero que saque 6 en el dado de disparo. Cada vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación, el duelista se activará (con dos acciones) para enfrentarse a su adversario. Opcionalmente, cuando esté a 12" o menos de su rival, ambos disputarán un duelo (pág. 23).



El enterrador: si tu pistolero se aproxima a 12" y lo ve, lanza 1d6. Si sacas 1, el pistolero se detiene inmediatamente y finaliza así su activación, pues teme a la muerte...

El loco: cada vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación, moverá 2+1d10" en la dirección que indique el dado (deteniéndose si choca con algún obstáculo). No puede ser tomado como rehén, pues su olor es insoportable.

El matasanos: un pistolero situado a 1" puede gastar una acción para convencerlo (por las buenas o por las malas) de que intente curar a un personaje herido o eliminado. Cada vez que salga la ficha neutral y antes de resolver su activación, el matasanos moverá 12" hasta su paciente. Una vez llegue a su objetivo, la curación finaliza cuando vuelva a salir la ficha neutral (antes de resolver su activación). En ese momento, lanza 1d6 por cada herida: si sale 4 o más, dicha herida es curada y el pistolero no sufre ninguna penalización a causa de la misma. Solo se permite una única tirada para cada herida. Por cada dado en el que el matasanos saque 1, el pistolero restará -1 en la tirada de supervivencia.

El predicador: un pistolero situado a 1" puede gastar una acción para convencerlo (por las buenas o por las malas) de que le eche la bendición. La próxima vez que este pistolero sea herido, su oponente restará -2 en la tirada de heridas; un 0 o menos significa que no sufre ninguna herida pero queda estremecido. La bendición funciona una sola vez y el predicador solo bendecirá a un pistolero en cada tiroteo.

La ramera: lanza 1d6 si tu pistolero se acerca a 6" y la ve; si sacas 1, se sitúa junto a ella y finaliza inmediatamente su activación; además, en su siguiente activación perderá una acción (embelesado ante su belleza). Si tu pistolero la toma como rehén, lanza 1d6 cada vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación; si sacas 1, la ramera se escapa (retira su miniatura) y el pistolero cae cuerpo a tierra doliéndose en la entrepierna...

Los transeúntes: puedes distribuir 1+1d5 transeúntes por las calles principales. Cada vez que salga la ficha neutral, antes de resolver su activación, huirán 8" de la amenaza visible más próxima (su visibilidad abarca 360°). Si no ven ninguna amenaza, se moverán en la dirección que indique 1d10.

VAMPIROS

Si quieres incluir un elemento sobrenatural en tus partidas, prueba a añadir unos pistoleros salidos de la tumba... Eso sí, todos los jugadores deben estar de acuerdo.

Si jugáis con puntos, el Nivel de un vampiro se multiplica x20 (en vez de x10). A cambio, todo vampiro sigue las reglas especiales que aparecen a continuación.

Hijos de la noche: los vampiros ignoran toda penalización por baja visibilidad debida a la oscuridad (pero no por niebla espesa, humo, etcétera). El sol no les causa daño pero los debilita: restan -1 al disparar y luchar en melé mientras sea de día, incluso si no están expuestos al sol de forma directa.

Cadáveres reanimados: poseen los rasgos Infatigable y Recio, así como otros rasgos que ya tuviesen en vida. Los vampiros nunca quedan estremecidos ni sufren daño por caídas de hasta 6" de altura. Toda herida grave cuenta como dos heridas, pero los efectos del daño son los siguientes:



- **1 herida:** no cae cuerpo a tierra ni sufre ninguna penalización, pero pierde el rasgo Infatigable.
- **2 heridas:** no cae cuerpo a tierra ni sufre ninguna penalización, pero pierde los rasgos Infatigable y Recio.
- **3 heridas:** sufre las penalizaciones de la herida; si es en una pierna o la cadera, cae al suelo; si es una herida grave, sufrirá los efectos de la primera herida. Además, pierde el rasgo Recio.
- **4 o más heridas:** eliminado.

En campaña, un vampiro siempre recupera los rasgos Infatigable y Recio tras cada tiroteo, pero no gana nuevos rasgos. Si queda convaleciente, solamente tendrá una herida (no importa cuántas haya recibido).

Por otra parte, los animales no soportan la presencia de estos horrores. Por ello, los vampiros no pueden montar a caballo, a menos que el animal también sea un cadáver reanimado; en este caso y dada su corpulencia, la montura será inmune a cualquier arma, excepto la dinamita y las ametralladoras.

Sed de sangre: si un vampiro lucha en melé y elimina a su oponente, inmediatamente puede beber de su sangre para curar una sola herida. Únicamente puede alimentarse de un enemigo en el momento de eliminarlo, y solo en melé. Al alimentarse, el vampiro quedará echado cuerpo a tierra (pues es vulnerable mientras bebe). El vampiro no recibirá ningún beneficio si bebe sangre sin estar herido.

En una campaña, si el pistolero del cual bebió el vampiro supera la tirada de supervivencia, el jugador que lo controla lanza 2d6:

- **2:** el pistolero se transforma en vampiro y pasa a formar parte de la banda rival. El jugador que lo controlaba recibe tantos puntos como treinta veces el Nivel del vampiro para mejorar la banda.
- **3 a 11:** la mordedura del vampiro no causa mayores efectos.
- **12:** el pistolero se transforma en vampiro, pero permanece en su banda. El rival recibe tantos puntos como diez veces el Nivel del vampiro para mejorar su banda.

Fe: a pesar de las supersticiones del vulgo, el agua bendita o los crucifijos no frenan a los vampiros, a menos que sean empuñados por una persona con auténtica Fe (se trata de un rasgo especial). Un personaje con auténtica Fe suma +1 a su Nivel siempre que ataque o sea atacado por un vampiro, tanto disparando como en melé.

NUEVOS ESCENARIOS

Te presentamos tres escenarios que incorporan numerosas reglas avanzadas. Puedes usar estos escenarios tal cual, adaptarlos a tu colección de miniaturas o, simplemente, inspirarte en ellos a la hora de crear tus propios escenarios. Por cierto: no dudes en añadir cuantos vecinos estimes oportuno.

NO CON MI HIJA

La vida de James Townstall era muy, muy tranquila. Siendo el ranchero más rico de White Gutch y habiendo quedado viudo dos años atrás, su única preocupación era librarse de las numerosas mujeres que, con menor o mayor disimulo, pretendían seducirlo para enriquecerse a su costa. Claro, que todo cambió en cuestión de semanas...

Townstall tenía una única hija, de nombre Rosie. Era esta una muchacha hermosa y lozana, buena hija pero un tanto soñadora e ingenua. Lo que Townstall no esperaba era que, de buenas a primeras, Rosie le dijera que... ¡se había enamorado! Y encima, que el chico de sus sueños se llamaba Tommy Red, un vaquero guaperas salido de nadie sabía dónde...

Por supuesto, Townstall se negó a que su hija se casara con un vulgar ganapán. Sin dudarlo, mandó a sus hombres para que informaran al tal Tommy de que podía olvidarse de Rosie por las buenas... o por las malas.

Tras un mes de súplicas y llantos por parte de Rosie, Townstall pensaba que el problema estaba resuelto y que su hija pronto olvidaría a aquel don nadie. Hasta que, al despertar una mañana, Townstall halló una nota donde Rosie se despedía y afirmaba que se iba a casar con el amor de su vida... Sin dudarlo un instante, Townstall reunió a sus hombres y salió en persecución de su única hija.



LA BANDA DE TOMMY

- **Tommy Red:** Competente (Nivel 2); dos revólveres (cat. B), navaja. Regla especial: Como Uña y Carne.
- **Sam:** Experto (3); escopeta (C), revólver (B), puñal. Regla especial: Como Uña y Carne.
- **Josito Calamidad:** Experto (3); dos revólveres (B), navaja.
- **Tequila Lionell:** Competente (2); revólver (B), cuchillo oxidado. Regla especial: Demasiado Tequila.

TOWNSTALL Y SUS HOMBRES

- **James Townstall:** Pésimo (1); rifle (A), revólver (B), pistoleta (D).
- **Wayne Hussey:** Experto (3); dos revólveres (B), puñal con empuñadura de hueso humano.
- **Sánchez:** Experto (3); revólver (B), navaja.
- **Lawrence:** Competente (2); dos revólveres (B), cuchillo.
- **Stempson:** Competente (2); dos revólveres (B). Regla especial: Jinete Excelente.
- **Old Perry:** Pésimo (1); escopeta (C), revólver (B). Regla especial: Paga Escasa.

CAMPO DE BATALLA (150x90cm.; los lados cortos son norte y sur)

White Gutch es una rica y floreciente ciudad. El tiroteo tiene lugar en su calle principal, que se extiende de sur a norte. Cerca del borde sur, esta calle forma una curva; cualquier carromato deberá maniobrar como mínimo un par de veces antes de poder abandonar la ciudad por su extremo sur.

DESPLIEGUE

La banda de Tommy va a caballo, todos excepto el propio Tommy, quien conduce un carromato que transporta las maletas de Rosie y el dinero que esta cogió a su padre para la supuesta boda. Utiliza una miniatura para representar a Rosie, quien va en el carromato con Tommy. Rosie nunca se activa, por lo que no necesitas una ficha para ella. Toda la banda de Tommy despliega a una distancia máxima de 18" del borde norte. En la primera ronda se supone que van al galope (incluso si aún no han sido activados).

Townstall y sus hombres también van a caballo, persiguiendo a Rosie. Todos ellos empiezan fuera de la mesa; cuando se activen por primera vez, entrarán galopando por cualquier punto del borde norte.

REGLAS ESPECIALES

El Amor Todo Lo Puede: Townstall y sus hombres no pueden disparar a Tommy Red, pues Rosie está haciendo de escudo humano. Por tanto, la única manera de frenar el carromato es subirse en marcha, apartar a Rosie de un empujón (1 acción) y enfrentarse a Tommy.

La Promesa: Tommy y su banda no pueden disparar ni entrar en melé voluntariamente con Townstall, pues Rosie le ha hecho jurar a Tommy que su padre no sufrirá ningún daño. Claro, que nadie ha dicho nada de no disparar al caballo de Townstall... En cualquier caso, la promesa se romperá si Tommy resulta herido o eliminado.

Caballos Agotados: si es activado con la ficha neutral, el conductor del carromato no puede avanzar ni maniobrar con el mismo.

Como Uña y Carne: Tommy y Sam son amigos inseparables. Si uno de los dos resulta eliminado, el otro adquiere el rasgo Vengativo contra el pistolero que lo eliminó.

Demasiado Tequila: cada vez que Lionell galope, el jugador que lo controla lanza 1d6; si sale 1, Lionell cae cuerpo a tierra, pero su fiel caballo lo esperará sin espantarse por ningún motivo.

Jinete Excelente: Stempson suma +1 adicional si intenta subir al carromato desde su caballo.

Paga Escasa: el viejo Perry considera que Townstall no le paga lo suficiente como para jugarse el pellejo. Si es herido y sobrevive, Perry huye inmediatamente.

CONDICIONES DE VICTORIA

La banda de Tommy vencerá si Rosie y Tommy consiguen escapar por el borde sur. Deben escapar en el carromato, pues contiene las maletas de Rosie y el dinero que cogió a su padre para la boda. No podrán escapar si en el carromato está Townstall o cualquiera de sus hombres.

Townstall y sus hombres vencerán si eliminan a Tommy y su Nivel total supera al de sus enemigos.

EL ORO DEL VIEJO HOLANDÉS

Nadie había sabido nunca el nombre de aquel viejo, por eso todos lo llamaban "el Holandés". Había pasado cinco décadas buscando oro, y no debió de hallar mucho, pues siempre vivió como un miserable.

Por eso todos se sorprendieron cuando, aquella tarde en el salón, el Holandés comenzó a gritar disparates. Obviamente estaba borracho, pues era impensable que fuera cierto que en Durango poseía nueve casas (que fue describiendo una a una). O que en los sótanos de estas casas hubiera escondido mucho, mucho oro... Cuando acabó de hablar, como si se tratase de una maldición, el Holandés empezó a toser violentamente y parecía que se estuviese ahogando. No volvería a ver salir el sol.



Pero sus palabras no cayeron en saco roto. Aquella misma tarde, en el salón había dos bandas de malhechores. Fue una coincidencia que todos creyeran al Holandés y que, además, decidieran robar el oro sin perder ni un instante.

BANDAS ENFRENTADAS

Como las bandas no conocen al Holandés ni tampoco a sus rivales, puedes crear tus propias bandas.

CAMPO DE BATALLA (90x90cm.)

El tiroteo sucede en un barrio de Durango. Como mínimo, necesitarás nueve casas o edificios dispuestos en tres líneas paralelas que se extienden de norte a sur. Pero, si te sobran, no dudes en añadir más edificios y escenografía variada para ambientar la ciudad.



DESPLIEGUE

Todos los pistoleros comienzan fuera de la mesa y llegan a caballo. Una banda entrará por la esquina noreste y otra por la suroeste.

REGLAS ESPECIALES

El botín: el dinero del Holandés está escondido en sus nueve casas. Puedes preparar nueve tarjetas o utilizar cartas de póquer; barájalas antes de la partida y asigna una carta secreta a cada edificio. Registrar la planta baja de un edificio gasta dos acciones y te permite adquirir la carta correspondiente:

- **Sota de tréboles:** no encuentras nada más que polvo y trastos viejos e inservibles.
- **Sota de picas:** ¡es una trampa! El pistolero sufre una herida a menos que saques 3 o más en 1d6.
- **Reina de picas:** ves un arcón cerrado. Si revientas el candado (pág. 14) hallarás... ¡una ametralladora!
- **4, 5, 6, 7 y 8 de diamantes:** encuentras oro equivalente al valor numérico de la carta; no reveles su contenido. Un pistolero puede llevar oro de varias cartas; si es eliminado, todo su oro quedará en el suelo para quien pueda cogerlo. Ten en cuenta que un pistolero puede abandonar el campo de batalla cuando desee, saliendo por cualquier borde de la mesa. El oro será una carga pesada si su valor suma 15 o más.
- **Reina de diamantes:** encuentras a la esposa del Holandés y la obligas a que te revele dónde está el oro. Puedes mirar el contenido de todas las cartas que aún no hayan sido reveladas.

Crepúsculo: lanza 1d6 cada vez que salga la ficha neutral; anochece si sale 6; en cada ronda a partir de la segunda, suma +1 acumulable (+1 en la segunda ronda, +2 en la tercera, etc.).

La ley: el sheriff de Durango no se atreverá a enfrentarse a dos bandas de peligrosos pistoleros, pero ha pedido refuerzos. Lanza 2d6 al final de cada ronda a partir de la tercera y resta -1 por cada tirada adicional (-1 en la cuarta ronda, -2 en la quinta ronda, etc.); la partida finaliza si sacas 2 o menos.

CONDICIONES DE VICTORIA

El tiroteo finaliza inmediatamente si llega la ley o si ya no quedan pistoleros en el campo de batalla. En ese momento se suman las cartas de oro que posee cada banda, tanto de los pistoleros que huyeron como de los que siguieran luchando, pero no de los eliminados. Vencerá la banda que tenga más oro.

CON LA SOGA AL CUELLO

Cuando le pusieron la soga al cuello, Ramón Mejía, alias "el Diablo", no sintió rabia, miedo o pena: solo cansancio. Llevaba demasiado tiempo huir. Sí, merecía morir ahorcado, tal y como acabaron su hermano y varios de sus hombres. Solo quedaba uno de ellos capaz de hacerle sombra: Santa Cruz. Había mejorado mucho con el revólver y llegó a ser su mano derecha, hasta que un día se largó para formar su propia banda de desesperados. Ramón no se lo impidió, a pesar de que Santa Cruz le debía la vida desde el tiroteo en Santa Catalina. ¿Acaso pagaría ahora su deuda?

DESPERADOS

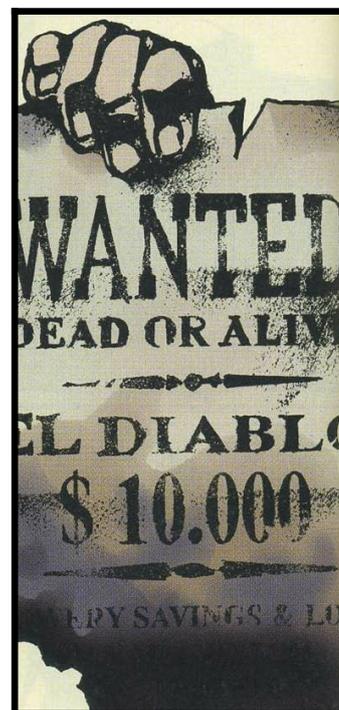
- **Santa Cruz:** Legendario (4); revólver (B), cuchillo. Peligroso (pág. 28).
- **Cimborrio:** Experto (3); recortada (C), dos revólveres (B), cuchillo.
- **Aurelio:** Experto (3); rifle (A), dos revólveres (B), cuchillo.
- **Gálvez:** Competente (2); escopeta (C), revólver (B), cartucho de dinamita.

FEDERALES

- **Carl McCoy:** Experto (3); revólver Le Mat (A), pistolete (C).
- **Ben Harper:** Experto (3); escopeta (B), revólver (B).
- **Smith:** Competente (2); escopeta (C), dos revólveres (B).
- **Roy:** Competente (2); dos revólveres (B). Nervioso (pág. 28).
- **Joe Tasdale:** Competente (2); rifle (A), revólver (B). Tirador (pág. 28).

CAMPO DE BATALLA (90x90cm.)

Todo ocurre en La Encrucijada, un sucio y mísero pueblo de Nuevo México. En la plaza se ha construido un patíbulo con la horca. Alrededor se agrupan curiosos que huirán en cuanto comience el tiroteo, siguiendo las reglas que vimos para los transeúntes (página 30).



DESPLIEGUE

La banda de Santa Cruz despliega oculta, a 6" del borde sur. Todos ellos van a caballo. McCoy y Harper están sobre el patíbulo, Smith y Roy a los pies del patíbulo y Tasdale en un balcón.

REGLAS ESPECIALES

Llegada inesperada: en la primera ronda y mientras no se haya activado ningún desesperado, los federales solo podrán vigilar.

Con la soga al cuello: Ramón está maniatado y con la soga al cuello. La primera vez que salga la ficha neutral, el ejecutor accionará la palanca; lanza 2d6: Ramón muere si sacas 2 o menos. Repite la tirada siempre que salga la ficha neutral con un -1 acumulable (-1 en la segunda ronda, -2 en la tercera, etc.).

El rescate: un pistolero adyacente que no esté en melé puede gastar una acción para cortar la soga con un cuchillo o de un disparo (acierto automático: lanza solo el dado de munición). También podría cortar la soga desde lejos si dispara y obtiene 10 o más. Al final de la ronda en que la soga sea cortada, añade una ficha para Ramón. Este es Legendario (Nivel 4) y Ambidiestro (pág. 26), pero comienza desarmado. Con las manos atadas puede moverse, cabalgar, coger un arma, etc.; no puede disparar y resta -2 en melé. Liberar las manos de Ramón cuesta una acción y solo es posible con un cuchillo.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los desesperados vencen si Ramón sobrevive y abandona el campo de batalla. Los federales vencen si logran impedirlo; sin embargo, solo podrán atacar a Ramón después de que este se haya activado por primera vez.

NOTAS DE DISEÑO

Sin Piedad incorpora algunas abstracciones para agilizar las partidas. Por ejemplo, la incertidumbre en el orden de activación representa el caos de un tiroteo. Por momentos puede dar ventaja a una banda o a otra, reflejando esos instantes en que unos pistoleros luchan como héroes, mientras otros sufren la falta de determinación por culpa de la tensión o el miedo.

Por sencillez, todas las armas de fuego han sido agrupadas en unas pocas categorías. Así, las carabinas entran en la categoría de los rifles, mientras que los pistoletos incluyen a los avisperos o pimenteros, los *derringer* y las pistolas de palma. Esta simplificación tiene sentido, pues la experiencia del pistolero importa más que sus armas. Obviamente, un veterano con su anticuado revólver es mucho más peligroso que un novato con el revólver más potente y caro del mercado.

Por otra parte, cada acción de disparo con un arma de fuego (incluyendo apuntar y disparar, disparos instintivos o vigilando) representa uno o varios disparos consecutivos contra un mismo objetivo. El número exacto de balas o cartuchos gastados en cada disparo dependerá del tipo de arma y del criterio narrativo de los jugadores.

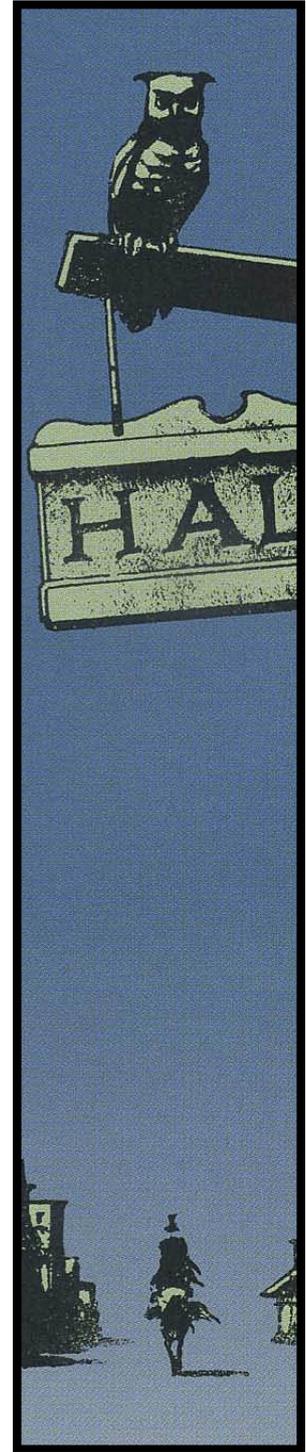
Exceptuando el cañón secundario del *Le Mat*, nuestros pistoleros usan armas de retrocarga, o bien revólveres de avancarga con varios tambores ya preparados. Así, aprovecharán cualquier oportunidad para ir recargando a medida que disparen. Además, que un arma se quede sin munición puede representar tanto que esté descargada como encasquillada; esto puede suceder, a menudo en el momento más inoportuno, tanto si el pistolero dispara frenéticamente como si la suerte le juega una mala pasada...

Podría argumentarse que también es posible disparar estando tumbado en el suelo. Sin embargo, el hecho de que un pistolero esté echado cuerpo a tierra representa que se encuentra aturdido, o bien que se preocupa más de evitar los disparos enemigos que de devolver el fuego.

Un pistolero estremecido puede haber sentido las balas pasar demasiado cerca, o haber sufrido un balazo en la ropa, o incluso un rasguño. Cualquier personaje eliminado podría estar muerto, inconsciente o incapacitado, o quizá la cosa no sea tan grave y simplemente huyó al ver su propia sangre. Si hablamos de disparos contra monturas, un fallo no implica necesariamente que las balas no acierten, sino que el animal sigue obedeciendo al jinete, quizá con alguna herida poco importante. Por el contrario, un caballo eliminado caerá muerto o malherido, quedando inmóvil en ambos casos.

Imagina cada suceso en el juego como si estuvieras viendo una película. Si un jinete sufre una caída aparatosa, podría golpearse malamente, o quizá un pie se le quedó enganchado al estribo y el caballo lo arrastra por el suelo... Cuando un pistolero carga contra un enemigo, la tirada de melé ya incluye sus disparos a la carrera, justo antes de entrar en combate. O si un jinete cabalga y dispara, seguramente está disparando mientras cabalga, aunque en el juego cabalgar y disparar sean dos acciones distintas.

Te recomiendo que cuentes una buena historia en cada partida. A fin de cuentas, tus pistoleros necesitarán una buena razón para jugarse el pellejo, ¿no crees? Por último, no olvides aplicar siempre la lógica y suprimir, modificar o añadir todas las reglas que estimes oportuno. **El juego es tuyo: ¡disfrútalo!**



SIN PIEDAD

REGLAS BÁSICAS

ACCIONES: 2 (-1 si estremecido)

- Mover* 6" (saltos: 1+1d3")
- Recargar*
- Disparar
- Apuntar y disparar (2 acciones)
- Vigilar
- Acción especial (1 o 2 acciones)

* Mover o recargar:
puede acabar cuerpo a tierra.

CUERPO A TIERRA

- Levantarse y mover: -2"
- Arrastrarse 2"
- Recargar

CADA OBSTÁCULO

-2" al movimiento

HERIDAS: 1d6

- Melé: +1

1 o 2: Pierna o cadera (cae)

-2" al mover o saltar

3: Hombro o brazo malo (estremec.)

-2" al trepar
-1 al disparar armas a dos manos

4: Hombro o brazo bueno (estremec.)

-2" al trepar
-1 al disparar

5+: Herida grave: torso, cabeza...

¡Eliminado!

DISPARO: (Nivel del tirador)-(Nivel del objetivo)+1d6*

* +1d6 adicional si sale 6 (5 o 6 si apuntó),
fallo automático si sale 1

- Resultado...**
- 3 o menos fallo
 - 4 objetivo estremecido
 - 5+ objetivo herido

Armas a dos manos

Rifle	+1 hasta 12"	-1 desde 24"	Máx. 48"
Escopeta*	+2 hasta 6"	-2 desde 12"	Máx. 24"

Armas a una mano

Revólver	+1 hasta 6"	-1 desde 12"	Máx. 24"
Recortada*	+2 hasta 3"	-2 desde 6"	Máx. 12"
Pistolete		-1 desde 3"	Máx. 6"
Arma blanca**		-1 desde 3"	Máx. 6"

* Escopeta y recortada: dispersión de 1".

** Arma blanca: se pierde al lanzarla.

Modificadores

- Apuntar y disparar: +1
- Disparo vigilando: -1
- Baja visibilidad (máx. 12"): -1
- Objetivo cuerpo a tierra (excepto a 3" o elevado 2"): -1
- Cobertura (excepto recortada a 3"):
-1 si cubre la cuarta parte, -2 si cubre la mitad

Sin munición: 1d6

Sacar 1 en el dado de munición

MELÉ: Nivel+1d6 (+1d6 adicional si sale 6)

- Herido: -1
- Cuerpo a tierra o estremecido (no acumulables): -1
- Arma blanca (no acumulables): +1
- Revólver, recortada o pistolete (no acumulables): +1
- Por cada aliado: +1

SIN PIEDAD

REGLAS BÁSICAS Y AVANZADAS

ACCIONES: 2 (-1 si estremecido)

- Mover* 6" (saltos: 1+1d3")
- Recargar*
- Disparar
- Apuntar y disparar (2 acciones)
- Vigilar
- Acción especial (1 o 2 acciones)

* Puede acabar cuerpo a tierra

CUERPO A TIERRA

- Levantarse y mover: -2"
- Arrastrarse 2"
- Recargar

ACCIONES GRATUITAS

- Montar o desmontar (al mover)*
- Coger o soltar una carga (al mover o cabalgar)*

* Al final o al inicio de la acción

A CABALLO

- Cabalgar 10" (saltos: 1+1d3")

EN CARROMATO

- Avanzar 8" en línea recta
- Maniobrar: avanza 4" exactas y gira hasta 45°
- Frenar (caballos desbocados)

DINAMITA: radio de 3"

- Distancia máxima: 12"
- Desvío: distancia -1d10"

PENALIZACIONES AL DESPLAZAMIENTO

- Cada obstáculo: -2"
- Terreno abrupto: -2" a pie, -4" a caballo
- Carga pesada o caballo sobrecargado: -2"

HERIDAS: 1d6

- Arma letal*: +1
- Dinamita: +1
- Melé: +1

* Escopeta o recortada: hasta medio alcance

1 o 2: PIERNA/CADERA (cae)

-2" al mover o saltar

3: HOMBRO/BRAZO MALO (se escabulle o estrem.)

-2" al trepar; -1 al disparar armas a dos manos

4: HOMBRO/BRAZO BUENO (se escabulle o estrem.)

-2" al trepar; -1 al disparar

5+: HERIDA GRAVE: TORSO/CABEZA ¡Eliminado!

.....

JINETE QUE CAE

- Si iba al galope, 1d6: herida si sale 1
- Caballo: se aleja 1+1d5"

DISPARO: (Nivel del tirador)-(Nivel del objetivo)+1d6*

* +1d6 adicional si sale 6 (5 o 6 si apuntó), fallo automático si sale 1

Resultado...

- 3 o menos fallo
- 4 objetivo se escabulle o estremecido
- 5+ objetivo herido

Armas a dos manos

Rifle monotiro	+1 hasta 24"	-1 desde 48"	Máx. 96"
Rifle	+1 hasta 12"	-1 desde 24"	Máx. 48"
Escopeta*	+2 hasta 6"	-2 desde 12"	Máx. 24"
Arco**	+1 hasta 6"	-1 desde 12"	Máx. 24"
Ametralladora*	+2 hasta 12"	-2 desde 24"	Máx. 48"

Armas a una mano

Revólver	+1 hasta 6"	-1 desde 12"	Máx. 24"
Revólver de bolsillo	+1 hasta 3"	-1 desde 6"	Máx. 12"
Recortada*	+2 hasta 3"	-2 desde 6"	Máx. 12"
Pistolete		-1 desde 3"	Máx. 6"
Arma blanca***		-1 desde 3"	Máx. 6"

* Ametralladora, escopeta y recortada: dispersión de 1".

** Arco: un solo disparo en cada activación.

*** Arma blanca: se pierde al lanzarla.

Modificadores

- Apuntar y disparar: +1
- Disparo instintivo (máx. 3") o vigilando: -1
- Fuego rápido (1 acción, 2 disparos, máx. 6" exc. ametralladora): -1
- Baja visibilidad (máx. 12"): -1
- Objetivo cuerpo a tierra (excepto tirador a 3" o elevado 2"): -1
- Cobertura (excepto recortada a 3" o ametralladora):
 - 1 si cubre la cuarta parte, -2 si cubre la mitad
- Por la espalda: +1
- Jinete disparando: -1
- Disparar al galope: -1
- Objetivo al galope: -1
- El objetivo es un caballo: +1

Sin munición: 1d6

- Cat. A: 1 y 1-3 en segunda tirada. Recarga: 2 acc. (A) o 1 acc. (B)
- Cat. B: 1
- Cat. C: 1-5 (se descarga un cañón)
- Cat. D: 1-5

MELÉ: Nivel+1d6 (+1d6 adicional si sale 6)

- Herido: -1
- Cuerpo a tierra o estremecido (no acumulables): -1
- Arma blanca (no acumulables): +1
- Revólver, recortada o pistolete (no acumulables): +1
- Por cada aliado: +1
- Por la espalda: +2
- A caballo (excepto contra oponentes elevados o parapetados): +1

SIN PIEDAD: GENERADOR DE ESCENARIOS

Lanza el dado o elige, pero no olvides crear una historia interesante que enriquezca cada partida.

MODO: 1d10 (en una campaña solo se lanza al inicio)

1 a 7. **ENFRENTADO:** los jugadores se reparten entre dos bandas enfrentadas.

8+. **COOPERATIVO:** todos los jugadores están en la misma banda.

LO INUSUAL: 1d100

1 a 79. **¡PAPARRUCHAS!** ¡Será un auténtico tiroteo, sin esas patrañas de los folletines!

80 a 98. **DUELO:** antes del tiroteo habrá un duelo entre dos pistoleros enemigos del mismo Nivel.

99+. **VAMPIROS:** si todos los jugadores están de acuerdo, habrá uno o varios pistoleros vampiros.

OBJETIVO: 1d10 (si el objetivo solo es válido para los atacantes, los defensores deben impedirlo)

1. **A CABALLO.** 1d3: 1) Huir; 2) Huir con el carromato; 3) Otro objetivo con una sola banda a caballo.

2. **AJUSTE DE CUENTAS:** eliminar a un determinado personaje (elegido antes de comenzar el tiroteo).

3. **BAÑO DE SANGRE:** eliminar a todos los enemigos que haya en el campo de batalla.

4. **BÚSQUEDA:** escenarios 2, 6, 8 o 9, pero habrá que buscar al objetivo en 1d6+3 edificios o enclaves.

5. **DEMOSTRACIÓN DE FUERZA:** conseguir que la banda rival huya al fallar una tirada de Agallas.

6. **DETENCIÓN O SECUESTRO:** escapar por el extremo opuesto de la mesa con el prisionero.

7. **HUIDA:** al menos la mitad de la banda debe escapar por el extremo opuesto de la mesa.

8. **RESCATE:** liberar al prisionero (cárcel, zulo, patíbulo...) y lograr que abandone el campo de batalla.

9. **ROBO:** huir con el botín (joyas, documentos, 1d3 sacos pesados de dinero, ganado, una Gatling...)

10. **SABOTAJE:** provocar un incendio (es una acción especial doble) o dinamitar el edificio objetivo.

LOCALIZACIÓN: 1d10 (campo de batalla: 90x90cm. o 150x90cm. si hay una huida a caballo)

1. **INFRECIENTE.** Lanza 1d3 (1d2 si alguna banda va a caballo):

1) Tren en marcha; 2) Pueblo fantasma; 3) Cueva o mina abandonada.

2. **NATURALEZA:** debe haber suficiente cobertura.

3. **CASA O RANCHO LEJOS DEL PUEBLO:** debe haber suficiente cobertura fuera del edificio.

4+. **POBLACIÓN:** probablemente haya vecinos, los cuales podrían ser hostiles a una banda o a ambas.

VISIBILIDAD: 1d10 (1d5-2 si hay vampiros)

-1 a 1. **NOCHE O NIEBLA:** visibilidad reducida a 12"; -1 a todos los disparos.

2. **TEMPORAL O TORMENTA DE ARENA:** visibilidad reducida a 24"; -1 a los disparos a más de 12".

3. **SOL DE CARA:** -1 a todos los disparos realizados hacia un lado del campo de batalla elegido al azar.

4+. **BUENA VISIBILIDAD:** excelente para disparar y para ser disparado...

COMPLICACIÓN: 1d10 (favorece a la banda defensora, o bien se elige una banda al azar)

1. **CONTRARRELOJ:** lanza 1d6 a final de ronda a partir de la cuarta; si sale 1 o 2, solo queda una ronda.

2. **REFUERZOS:** al final de cada ronda llegan 2d6-9 pistoleros, o bien llega un Pepo si sale 1 en 1d6.

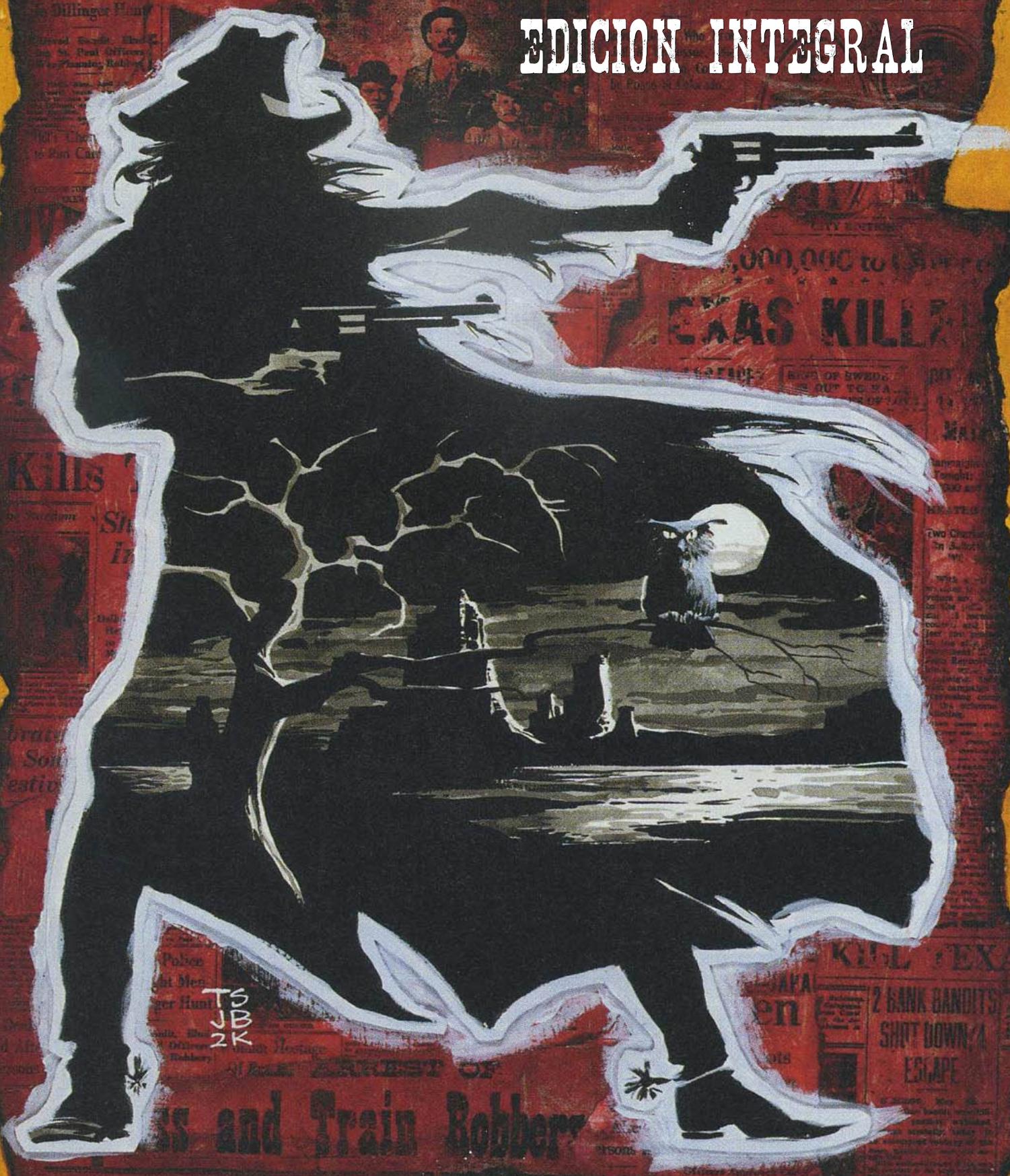
3. **TRAMPA:** se aplican las reglas de emboscadas o de peligro potencial.

4. **RETRASO:** un tercio de la banda se retrasa; lanza 1d6 al final de cada ronda; llegan todos si sale 5+.

5+. **SIN COMPLICACIONES:** suponiendo que un tiroteo no te parezca una situación complicada...

SIN PIEDAD

EDICION INTEGRAL



TS
JB
2K

ss and Train Robbery

2 BANK BANDITS
SHOT DOWN
ESCAPE