

Sin Dios

Ver. 20180410 por Storm the Chaplain

SIN PIEDAD es un reglamento para jugar tiroteos en el Salvaje Oeste, pero podemos añadir algunas reglas para usarlo en otros periodos, en las reglas originales ya tenemos los zombies, pero también podemos utilizarlo para jugar cualquier escenario en el que el arma fundamental sean las armas de pólvora. A continuación podemos encontrar las modificaciones para jugar durante el siglo XVII y la Guerra Civil Americana; este periodo puede ser denominado un periodo "SIN DIOS", pues partiendo de las Guerras de Religión del siglo XVII, pasando por los curas alzados contra el invasor francés, hasta los devotos sureños...

En este periodo las armas eran del tipo avancarga, es decir, que después de cada disparo, el tirador debía volver a cargar el arma: metiendo la pólvora, luego la bala, después un trozo de papel o estopa y presionar todo ello con la varilla. Todo este proceso hacía que la cadencia de disparo fuera muy lenta. Para representarlo en el juego, las armas de disparo quedarán descargadas cada vez que se realice un disparo, y se requerirán dos acciones para recargar el arma.

Por otra parte, a principios de este periodo y hasta bien entrado el siglo XIX, la caballería solía realizar cargas yendo protegidas por corazas.

Armas a dos manos				
Mosquete	+1 hasta 12"	-1 desde 30"	Máximo 48"	4
Arcabuz (Carabina)	+2 hasta 6"	-2 desde 18"	Máximo 24"	4
Ballesta	+1 hasta 6"	-1 desde 18"	Máximo 24"	2
Trabuco*	+2 hasta 3"	-2 desde 9"	Máximo 12"	2
Arco	+1 hasta 6"	-1 desde 18"	Máximo 24"	1
Armas a una mano				
Arma arrojadiza**		-2 desde 6"	Máximo 9"	1
Pistola		-1 desde 3"	Máximo 6"	1
Granadas***				

Todas las armas se descargan de forma automática tras disparar.

* El trabuco afecta a todos los personajes visibles situados a 1" del objetivo (haz una tirada contra cada uno).

** Las armas de filo (hachas, cuchillos, etc.) se pierden al lanzarlas.

***Las granadas siguen las mismas reglas que la dinamita.

Con respecto a las armas de cuerpo a cuerpo quedan ampliadas, pues este es el periodo de los espadachines. Los modificadores quedarían como siguen:

- Cuerpo a tierra: -1
- Herido: -1
- Por cada oponente a partir del segundo: -1
- A caballo: +1
- Por la espalda: +2
- Arma de 2 Manos (hacha pesada, mandoble.. no acumulables): +2
- Arma de filo (hacha, espada, bayoneta... no acumulables) o pistola: +1
- Arma de filo corta (cuchillo, espada, daga...): 0
- Desarmado: -1

Los coraceros o tropas protegidas por armadura de coselete, tendrán una Tirada de Salvación de 5+ por cada impacto sufrido. Y una armadura completa de alférez concede un 3+ por impacto.

Algunos ejemplos de bandas para estos periodos:

Siglo XVII – GUERRAS DE RELIGIÓN	Siglo XVII – GUERRAS DE RELIGIÓN
<p>ENCAMISADOS DE VALDIVIESA JAIME VALDIVIESA <i>El líder de la banda.</i> Nivel: Experto - Arma arrojadiza - Pistola</p> <p>JUAN DE CÓRDOBA <i>El silencioso guardaespaldas de Jaime.</i> Nivel: Experto - Pistola - Pistola - Puñal (con empuñadura de hueso humano)</p> <p>SÁNCHEZ EL RUBIO <i>Se metió en los tercios huyendo de un marido cornudo.</i> Nivel: Experto. - Pistola - Navaja</p> <p>ABDEL EL MORO Morisco. Nivel: Competente - Pistola - Pistola - Cuchillo</p> <p>ESTEBAN GUTIÉRREZ <i>Jinete veterano, hijo de un hidalgo.</i> Nivel: Competente - Pistola - Pistola . <i>“Jinete experto”</i>: +1 adicional si intenta subir al carromato desde su caballo (además del +1 por estar montado, claro).</p> <p>PEDRO EL VIEJO <i>Lo suyo es jugar a las cartas, no las armas.</i> Nivel: Pésimo - Arcabuz - Pistola <i>“Paga escasa”</i>: Pedro está harto de la guerra. Si es herido y sobrevive, huye inmediatamente.</p>	<p>DE HOLSTEIN-BEESTEN SYLVESTER CUIJPER <i>Hijo de un afamado general caído en desgracia</i> Nivel: Competente - Mosquete - Pistola - Navaja <i>“Como uña y carne”</i>: adquiere el rasgo Vengativo contra el que elimine a Jesse.</p> <p>JESSE HUMMEL <i>Gran amigo de TOMÁS, suele sacarle las castañas del fuego.</i> Nivel: Experto - Trabuco - Pistola - Puñal <i>“Como uña y carne”</i>: adquiere el rasgo Vengativo contra el que elimine a Sylvester.</p> <p>HENRICUS “CALAMIDAD” <i>Siempre, siempre, siempre metido en líos...</i> Nivel: Experto - Pistola - Pistola - Navaja</p> <p>GEROLF <i>Trotamundos con mucho vivido...</i> Nivel: Competente - Pistola - Cuchillo (oxidado) <i>“Demasiado orujo”</i>: lanza 1d6 cada vez que galope, y si sale 1 cae cuerpo a tierra (pero su fiel caballo lo espera sin espantarse por los disparos).</p>

GUERRAS NAPOLEÓNICAS – Españoles	GUERRAS NAPOLEÓNICAS – Franceses
<p>III PELOTÓN DE RAMÓN “EL TUERTO” Julio el Tachas. Nivel 3. Trabuco. Rasgos: Duro y rápido.</p> <p>Juan Enrique. Nivel 2. Pistola, Arcabuz.</p> <p>Pancho Vélez. Nivel 2. Pistola, Arcabuz.</p> <p>Ramón Vélez. Nivel 2. Pistola.</p>	<p>IV LES ENFANTS DE LA PATRIE Coronel Edoard. Nivel 3. Pistola. Tirador de primera</p> <p>Abelard. Nivel 3. Rifle</p> <p>Contable Adrien. Nivel 2. Arcabuz.</p> <p>Guardaesaldas Alain. Nivel 2. Arcabuz.</p>
GUERRA CIVIL AMERICANA – Norteños	GUERRA CIVIL AMERICANA – Sureños
<p>Sergeant, Cory Wilson Nivel 3, Pistola y Espada</p> <p>Corporal, Kelvin Corey Nivel 3, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Durward Steed Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Francis Webb Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Guy Ellis Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Irvin Peck Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Blair Nicholson Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p>	<p>Sergeant, Walter L. McKay Nivel 4, pistola, pistola y espada</p> <p>Corporal, Stephen E. Grodski Nivel 3, Carabina y cuchillo</p> <p>Private, Everett J. Gray Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Earl L. Hale Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Harold D. Matz Nivel 2, Mosquete y bayoneta</p> <p>Private, Franklin W. Haley Nivel 3, Mosquete y bayoneta</p>