

# Sin Esperanza

Guerra Civil Española (1936-.....)

Ver. 20180414.1 por Storm the Chaplain

SIN PIEDAD es un reglamento para jugar tiroteos en el Salvaje Oeste, que como ya ha demostrado puede ser utilizado para multitud de épocas posteriores y anteriores, siempre dentro del ámbito de las escaramuzas con armas de fuego. A continuación presentamos un pequeña modificación para ser utilizado durante los aciagos días la Guerra Civil Española; este periodo puede ser denominado un periodo "SIN ESPERANZA", pues con la victoria nacional católica, se sumió a España en el oscurantismo de un sistema fascista que aún hoy, por desgracia, no hemos conseguido superar...

En este periodo las armas poco habían cambiado a nivel de reglas del juego, se siguen usando rifles y fusiles de cerrojo y pistolas, subfusiles y sólo cabe incluir las LMG como la Hotchkiss 7mm MG.

Armas a dos manos				
Fusil de Cerrojo	+1 hasta 12"	-1 desde 30"	Máximo 48"	
Escopeta*	+2 hasta 6"	-2 desde 18"	Máximo 24"	
Subfusil*	+1 hasta 9"	-1 desde 21"	Máximo 27"	
LMG**	+1 hasta 20"	-1 desde 40"	Máximo 50"	
Armas a una mano				
Pistola	+1 hasta 6"	-1 desde 18"	Máximo 24"	
Granadas***				

\* La escopeta y el subfusil afectan a todos los personajes visibles situados a 1" del objetivo (haz una tirada contra cada uno).

\*\* La LMG afecta a todos los personajes visibles situados a 2" del objetivo (haz una tirada contra cada uno), hasta los 40'.

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

Con respecto a las armas de cuerpo a cuerpo se añade la bayoneta, que funciona como un cuchillo en cuerpo a cuerpo. 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 filo (hacha, espada, bayoneta... no acumulables) o pistola: +1
- Arma de filo corta (cuchillo, daga...): 0
- Desarmado: -1

MILICIANOS	SUBLEVADOS
<p><b>“LOS DE RIVIERA”</b>  <b>JAIME RIVIERA</b>  <i>El líder del grupo.</i>  Nivel: Experto  - Granada  - Pistola</p> <p><b>JUAN QUINTANILLA</b>  <i>El silencioso guardaespaldas de Jaime.</i>  Nivel: Experto  - Pistola  - Escopeta  - Puñal</p> <p><b>SÁNCHEZ EL RUBIO</b>  <i>Se metió en la milicia al ver morir a su hermano.</i>  Nivel: Experto.  - Pistola  - Navaja</p> <p><b>ESTEBAN PORTO</b>  <i>Portugués.</i>  Nivel: Competente  - Rifle  - Cuchillo</p> <p><b>ESTEBAN GUTIÉRREZ</b>  <i>Conductor veterano, hijo de un hidalgo.</i>  Nivel: Competente  - Pistola  - Rifle  <b>“Conductor experto”</b>: +1 adicional a todas las acciones que realice desde un vehículo en marcha).</p> <p><b>PEDRO EL VIEJO</b>  <i>Lo suyo es jugar a las cartas, no las armas.</i>  Nivel: Pésimo  - Arcabuz  - Pistola  <b>“Paga escasa”</b>: Pedro está harto de la guerra. Si es herido y sobrevive, huye inmediatamente.</p>	<p><b>“GRUPO DE ASALTO III”</b>  <b>JULIO EL TACHAS</b>  <i>Hijo de un afamado general caído en desgracia</i>  Nivel: Competente  - Escopeta  - Pistola  - Navaja  <b>“Como uña y carne”</b>: adquiere el rasgo Vengativo contra el que elimine a Juan.</p> <p><b>JUAN ENRIQUE</b>  <i>Gran amigo de Julio, suele sacarle las castañas del fuego.</i>  Nivel: Experto  - Escopeta  - Pistola  - Puñal  <b>“Como uña y carne”</b>: adquiere el rasgo Vengativo contra el que elimine a Julio.</p> <p><b>ENRIQUE “CALAMIDAD”</b>  <i>Siempre, siempre, siempre metido en líos...</i>  Nivel: Experto  - Rifle  - Navaja</p> <p><b>GEROLF</b>  <i>Trotamundos con mucho vivido...</i>  Nivel: Competente  - Rifle  - Cuchillo (oxidado)  <b>“Demasiado vino”</b>: 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>