



Revólver: La Ley de la Frontera

Por Oscar C.L.

Este escueto documento es un juego de rol ambientado en el Salvaje Oeste. Debe mucho a otros juegos, sobre todo a *Offworlders* de **Chirs P. Wolf**. Además la Tabla de armas está inspirada en el juego *Hasta la última bala*, de **José Manuel Ordás**. Se ha realizado sin ánimo de ofensa o lucro alguno.

Se presupone que el lector está familiarizado con los juegos de rol, así como en su variante en solitario. Por ello, no abundan ni las explicaciones ni los ejemplos.

Se han empleado imágenes libres de derechos.

Este juego es completamente gratuito.



Introducción

El Salvaje Oeste abarca la segunda mitad del siglo XIX en los Estados Unidos. Es una época marcada por la expansión hacia el oeste, el auge de la fiebre del oro, los conflictos con las tribus nativas americanas, la llegada del ferrocarril y el surgimiento de icónicas figuras como vaqueros, bandidos y sheriffs. Este período es conocido por su ley y orden rudimentarios, así como por su estilo de vida áspero y peligroso.

Creación de Personajes

1. **Concepto:** Define quién es tu personaje en el Salvaje Oeste. Ejemplos: vaquero, cazarrecompensas, bandido, sheriff, médico, explorador.
2. **Atributos:** Cada personaje tiene cuatro atributos:
 - **Fuerza (FUE):** Medida de la capacidad física.
 - **Destreza (DES):** Agilidad y rapidez.
 - **Inteligencia (INT):** Capacidad mental y conocimientos.
 - **Carisma (CAR):** Habilidad para interactuar y persuadir.

Reparte las siguientes puntuaciones: +2, +1, +0, -1 entre estos atributos. Puedes ajustar estas puntuaciones siempre que no excedas el +2 de máximo y el -1 de mínimo.

3. **Habilidades:** Elige 3 habilidades en las que tu personaje sea competente. Ejemplos: montar a caballo, disparar, rastrear, primeros auxilios, negociar, intimidar, robar.
4. **Puntos de Vida (PV):** Cada personaje empieza con PV igual a $10 + (FUE \times 3)$. Entre 7 y 16.
5. **Equipo Inicial:** Cada personaje empieza con:
 - Un arma a elección
 - 24 balas/cartuchos/flechas/etc.
 - Caballo
 - 50 dólares
 - Una cantimplora
 - Un cuchillo

Sistema de Habilidades y Tiradas

- **Tirada de Habilidad:** Para realizar una acción, tira 2d6 y suma el atributo relevante.
 - 2-6: Fallo
 - 7-9: Éxito parcial (con complicaciones)
 - 10-12: Éxito completo
- **Habilidades:** Si una habilidad específica es relevante y el personaje es competente en ella, puedes repetir uno de los dos dados tirados, has de quedarte con el segundo resultado.

Combate con Esbirros y PNJs en general

- **Iniciativa:** Salvo que sean sorprendidos, los PJs actúan antes, o cuando consideren.
- **Ataque:** Tira 2d6 + DES para ataques a distancia o 2d6 + FUE para ataques cuerpo a cuerpo.
 - **2-6 Fallo:** Te hiere el enemigo.
 - **7-9 Éxito Parcial:** El personaje impacta pero recibe alguna consecuencia negativa. Daño atenuado, encasquillamiento, se queda sin munición, le hieren, etc.
 - **10-11 Éxito Completo:** Causas daño.
 - **12 o + Éxito Crítico:** haces el daño máximo (sin explotar los seises), o daño normal y recibe alguna ventaja (encuentras cobertura, disparar a un segundo objetivo abanicando el arma, etc.)
- **Daño:** El daño base de una arma viene determinado en dados de 6 caras. Cada vez que un dado en el daño resulte en un 6 (o su resultado máximo) ese dado “Explota” y se vuelve a tirar.

Combate entre Personajes (Inusual)

- **Iniciativa:** Cada participante tira 1d6 + DES. Actúan en orden descendente.
- **Ataque:** Tira 2d6 + DES para ataques a distancia o 2d6 + FUE para ataques cuerpo a cuerpo.
- **Defensa:** Tira 2d6 + DES para evitar ser golpeado.
 - Si el ataque supera la defensa, el atacante hace daño.

Heridas y Efectos

- Cuando un personaje pierde PV, esto afecta sus capacidades:
 - **Herida leve:** Menos del 50% de los PV totales. Sin penalización.
 - **Herida moderada:** Entre 50% y 25% de los PV totales. -1 a todas las tiradas.
 - **Herida grave:** Menos del 25% de los PV totales. -2 a todas las tiradas.
- Si un personaje llega a 0 PV, queda incapacitado y necesita atención médica urgente.



Duelos

1. **Iniciativa:** Ambos duelistas tiran 1d6 + DES. Quien tenga la mayor tirada dispara primero.
2. **Tirada de Resolución:** 2d6 + DES.
3. **Resultados:**
 - 2-6: Fallo.
 - 6-9: Herida (tira el daño de arma).
 - 10-12: Herida Mortal.

Equipo y Pertrechos

Los personajes tienen hasta 3 pertrechos. Estos son objetos que podrían llevar sin ningún problema. Cuando un jugador gasta un pertrecho, saca de su bolsillo o alforjas aquello que necesita. Rara vez más grande que un puño. Por ejemplo: un tramo de alambre, un encendedor de mecha, un cartucho de dinamita, un pañuelo, una baraja de cartas, una petaca de whisky... Cuando visite un “store”, rebusque en sus alforjas, etc. Recuperará todos los puntos de pertrechos usados. Y volverá a disponer de esos objetos “comodín”.

Anteojos	Armónica	Banjo	Baraja de Naipes	Biblia
Petaca de Whisky	Cantimplora	Cecina	Cerillas	Cuerda
Guitarra	Grilletes	Jabón	Lápiz	Lupa
Mapa	Pañuelo	Pedernal	Perfume	Pipa
Prismáticos	Reloj de bolsillo	Saco	Sombrero	Tabaco

Alcances y Movimiento

Los alcances en este juego son: Quemarropa (hasta 5 metros), Corto (20 metros), Medio (100 metros), Largo (hasta 350 metros aprox.), Extremo (900 metros aprox.).

Un personaje puede recorrer 5 metros y hacer otra acción en su turno. También puede renunciar a dicho desplazamiento por una acción menor (recoger un objeto, dejar caer algo, etc). La segunda acción también puede ser de movimiento, entonces recorrerá 10 metros.

Armas

ARMAS CORTAS	Alcance	Munición	Daño y Reglas especiales	Dólares
Derringer Colt	Quemarropa	1 / 2	1d6	8,00
Derringer Philadelphia	Quemarropa	1	1d6+2	23,00
Derringer («pimentero») Sharps	Quemarropa	4	1d6	8,50
Escopeta recortada de avancarga	Corto	2	3d6 (x2)	9,75
Escopeta recortada de retrocarga	Corto	2	3d6 (x2)	19,50
Pistola Mauser C96	Medio	10	2d6	22,00
Pistola Remington Rolling Block	Medio	1	2d6	9,50
Pistola Volcanic	Corto	10	1d6	12,00
Revólver Apache	Quemarropa	6	1d6, Cuchillo+Puño acero	9,50
Revólver Colt Army	Medio	6	2d6	20,00
Revólver Colt Buntline	Largo	6	2d6	25,00
Revólver Colt Lightning	Corto	6	2d6	13,00
Revólver Colt Navy	Medio	6	1d6+2	18,00
Revólver Colt Peacemaker	Medio	6	2d6+2	15,50
Revólver Colt Pocket	Corto	5	2d6+2	13,00
Revólver Colt Walker	Medio	6	2d6+2	25,00
Revólver Le Mat de avancarga	Medio (corto)	9 (1)*	2d6 (3d6)*	26,00
Revólver Le Mat de retrocarga	Medio (corto)	9 (1)*	2d6 (3d6)*	27,50
Revólver Remington 1858 Army	Medio	6	2d6	15,00
Revólver Remington 1858 Navy	Medio	6	1d6+2	13,50
Revólver S&W Model 1	Corto	7	1d6	12,50
Revólver S&W Model 2	Corto	5	2d6	15,50
Revólver S&W M3 / Schofield	Medio	6	2d6	16,50



ARMAS LARGAS	Alcance	Munición	Daño y Reglas especiales	Dólares
Escopeta de corredera	Corto	5	3d6	17,00
Escopeta paralela de avancarga	Corto	2	3d6 (x2)	9,75
Escopeta paralela de retrocarga	Corto	2	3d6 (x2)	19,50
Rifle Colt Revolving	Largo	6	2d6	20,00
Rifle Hawken «de las llanuras»	Extremo	1	2d6+2	30,00
Rifle Henry	Largo	15	1d6	22,00
Rifle («mosquete») de percusión	Largo	1	2d6+2	17,00
Rifle Sharps	Extremo	1	2d6+2	18,50
Rifle Spencer	Largo	7	2d6	18,00
Rifle Springfield	Extremo	1	2d6+2	19,00
Rifle Volcanic	Medio	30	1d6	32,00
Rifle Winchester 1873	Largo	15	2d6	19,00
Rifle Winchester 1873 «1/1000»	Extremo	15	2d6	48,00
Rifle Winchester 1876	Largo	12	2d6+2	43,00
Rifle Winchester 1876 «1/1000»	Extremo	12	2d6+2	51,00

OTRAS ARMAS	Alcance	Munición	Reglas especiales	Dólares
Ametralladora Gatling	Largo	10 ráfagas	Reparte hasta 10d6 por ráfaga entre objetivos en un área de 10 metros	1.200
Arco	Largo	1	2d6	-
Bayoneta / Sable	-	-	2d6+FUE	1,50/8,00
Cuchillo	Corto	-	1d6+ FUE	2,00
Cuchillo Bowie	Corto	-	1d6+2+ FUE	2,50
Tomahawk / Hacha	Corto	-	2d6+ FUE	- / 8,50
Dinamita	Corto	-	3d6 por cartucho	6,00
Lanza	Corto	-	2d6+ FUE	-
Puño de acero	-	-	1d6+ FUE	2,00
Pelea	-	-	1d3+ FUE	-

Personajes Jugadores y/o Antagonistas

PERFIL	FUE	DES	INT	CAR	PV	
Sheriff	+0	+1	-1	+2	10	Placa, Escopeta (3d6) y Revólver (2d6)
Bandido	+1	+2	-1	+0	13	Revólver (2d6)
Indio	-1	+2	+0	+1	7	Rifle (2d6) o Arco y Tomahawk (2d6+ FUE)
Ganadero	+2	+0	-1	+1	16	Escopeta (3d6)
Explorador	+0	+1	+2	-1	10	Rifle de avancarga (2d6+2), cuchillo (1d6+ FUE)
Soldado	+1	+1	+0	+0	13	Uniforme, Rifle y Revólver (2d6)
Forajido	+1	+1	+0	+0	13	Revólver (2d6), pañuelo para ocultarse
Cazarrecompensas	+2	+1	+0	-1	16	Rifle y Revolver. (2d6)

Escoge 3 Habilidades para el perfil... Estos perfiles son aptos para ser llevados a mesa por jugadores que quieran acelerar la creación de Pjs. Por otra parte estos perfiles pueden ser antagonistas importantes.

Sin embargo, los perfiles de Pnjs Estándar, que reaccionarán, actuarán y atacarán en relación al grado de éxito de las tiradas de los Pjs son más simples. Ya sabes. Además los esbirros tienen poca presencia en escena. Mueren con facilidad, etc. Necesitarás sus PVs, el daño que causan y poco más. Unos ejemplos:

Personajes No Jugadores y Esbirros

PERFIL	PV	
Sheriff	5	Placa y Revólver (2d6)
Bandido	4	Revólver (2d6)
Indio	4	Arco y Tomahawk (2d6+ FUE)
Ganadero	4	Escopeta (3d6)
Explorador	6	Rifle de avancarga (2d6+2), cuchillo (1d6+ FUE)
Soldado	5	Uniforme, Rifle (2d6) y Revólver (2d6)
Forajido	4	Revólver (2d6), pañuelo para ocultarse
Cazarrecompensas	7	Rifle y Revolver. (2d6)
Serpiente de Cascabel	3	Mordisco 1d3 + veneno
Puma	16	Armas naturales (2d6)
Oso	20	Armas naturales (3d6).

Semillas de Aventuras

1. **La Fiebre del Oro:** Se rumorea que hay una veta de oro en las colinas. Los personajes deben encontrarla antes que una banda de bandidos.
2. **El Forajido Escapado:** Un peligroso forajido ha escapado de prisión. El sheriff ofrece una recompensa por su captura, vivo o muerto.
3. **La Caravana Perdida:** Una caravana de colonos ha desaparecido. Los personajes son contratados para encontrarla y traerla de vuelta.
4. **El Duelo al Amanecer:** Un personaje es desafiado a un duelo. Deben prepararse y sobrevivir al enfrentamiento.
5. **El Asalto al Banco:** Un banco local está siendo atacado. Los personajes deben defenderlo o aprovechar el caos para sus propios fines.
6. **La Paz Rota:** Un tratado con una tribu nativa está en peligro por acciones de colonos hostiles. Los personajes deben mediar para evitar una guerra.

Experiencia

+1 Por cada fallo (6 ó -).

+3 Por interpretación.

+3 Por ideas ingeniosas.

+5 Por lograr objetivo de la aventura.

*Adquirir una Habilidad nueva cuesta 25 puntos.

*Aumentar un Atributo en +1 cuesta 75 puntos.



¿Cómo jugar en solitario...?

1. **Crea tu Personaje:** Desarrolla un personaje con habilidades, atributos y equipo, igual que en un juego multijugador.
2. **Plantea una Situación Inicial:** Usa un generador de ideas o tu imaginación para establecer la escena inicial.
3. **Realiza Acciones y Consulta el Oráculo:** Cuando tu personaje intenta una acción y el resultado es incierto, formula una pregunta al oráculo y tira un dado para obtener una respuesta.
4. **Desarrolla la Historia:** Usa los resultados de las tiradas y las herramientas de generación de ideas para avanzar la trama. Introduce nuevos personajes, conflictos y retos basándote en estas herramientas.
5. **Registra el Progreso:** Mantén un registro de eventos, decisiones y resultados para darle coherencia a la historia y poder retomar la partida en cualquier momento.

Ejemplo Rápido de Juego en Solitario

1. **Situación Inicial:** Tu personaje, un explorador indio, entra en una cueva en busca de refugio.
2. **Pregunta al Oráculo:** ¿Hay algo peligroso en la cueva? Tiras un dado: Resultado 5 (Sí)
3. **Generador de Ideas:** ¿Qué es lo peligroso? Tiras en una tabla de ideas y obtienes "Puma".
4. **Desarrollo:** Decides que un puma habita la cueva. Debes encontrar una manera de apaciguarlo para salvar la vida.
5. **Acción y Resolución:** Intentas comunicarte con el puma por gestos mientras vas dando pasos hacia atrás lentamente.

Estos pasos pueden repetirse y desarrollarse para crear una historia rica y detallada en solitario.

Oráculo

Tira 1d6 para conocer el resultado de tu pregunta. Si la respuesta obvia la prevés muy probable o poco probable tira 2d6 y quédate con el resultado del mayor o del menor según proceda.

1. No y además...

2. No.

3. No, pero...

4. Sí, pero...

5. Sí.

6. Sí, y además

Tablas Generadoras

Aquí tienes un ejemplo de tablas generadoras de contenido. Primeramente una tabla de Ideas, después las tablas de Verbos y Temas, combina ambas para obtener ideas de misión, objetivos, acciones, motivaciones e intenciones de personajes no jugadores, etcétera. La última tabla sirve para enriquecer tu narración e introducir elementos perceptibles en la narración. Para usar las tablas tira 2d6, y léelos según caigan de derecha a izquierda, o bien, emplea dos dados de diferente color, leyendo primero uno de ellos y después el otro.

Generadores de Ideas (1d66)

d66	Resultado	d66	Resultado	d66	Resultado
11	Asalto al tren	31	Forajido fugitivo	51	Comerciante ambulante
12	Duelo en el Salón	32	Nativos hostiles	52	Diligencia en apuros
13	Bandido notorio	33	Pioneros en caravana	53	Médico del pueblo
14	Sheriff corrupto	34	Forastero misterioso	54	Juez itinerante
15	Apuesta peligrosa	35	Banda de cuatros	55	Tabernero hablador
16	Mina de oro	36	Cazarecompensas	56	Pistolero legendario
21	Despacho del Sheriff	41	Arroyo seco	61	Oro enterrado
22	Estación de tren	42	Meseta rocosa	62	Reliquia antigua
23	Banco del pueblo	43	Cañón profundo	63	Huesos...
24	Iglesia abandonada	44	Pradera sin fin	64	Documentos secretos
25	Rancho lejano	45	Bosque sombrío	65	Botín escondido
26	Tienda de mercaderes	46	Desierto abrasador	66	Esqueleto en el desierto

Tabla de Acciones y Verbos (1d66)

d66	Acción/Verbo	d66	Acción/Verbo	d66	Acción/Verbo
11	Disparar	31	Espiar	51	Robar
12	Cabargar	32	Cazar	52	Sitiar
13	Asaltar	33	Explorar	53	Engañar
14	Defender	34	Vigilar	54	Emboscar
15	Duelo	35	Tratar	55	Ocultar
16	Aguardar	36	Liderar	56	Descubrir
21	Perseguir	41	Buscar	61	Planear
22	Emboscar	42	Negociar	62	Sabotear
23	Escortar	43	Proteger	63	Investigar
24	Capturar	44	Reparar	64	Celebrar
25	Interrogar	45	Transportar	65	Amenazar
26	Escaparse	46	Infiltrarse	66	Escapar

Tabla de Temas (1d66)

d66	Tema	d66	Tema	d66	Tema
11	Aventura	31	Honor	51	Supervivencia
12	Misterio	32	Desgracia	52	Ambición
13	Traición	33	Conocimiento	53	Fortuna
14	Justicia	34	Rivalidad	54	Conflicto
15	Poder	35	Paz	55	Justicia
16	Codicia	36	Comunidad	56	Tradición
21	Amor	41	Coraje	61	Ley y orden
22	Miedo	42	Protección	62	Rebelión
23	Historia	43	Exploración	63	Intriga
24	Libertad	44	Enemigos	64	Espiritualidad
25	Venganza	45	Reconciliación	65	Intriga
26	Redención	46	Sacrificio	66	Valor

Tabla de Descriptores y Detalles (1d66)

d66 Descriptor/Detalle	d66 Descriptor/Detalle	d66 Descriptor/Detalle
11 Huellas de caballo	31 Bandera raída	51 Paisaje rocoso y árido
12 Póster de "Se Busca"	32 Montón de huesos	52 Aullido de lobo lejano
13 Edificio abandonado	33 Charco de agua estancada	53 Tren en la distancia
14 Valla de madera rota	34 Grabados nativos	54 Campamento abandonado
15 Polvo en el aire	35 Una tumba	55 Sombra de un granero
16 Cactus en flor	36 Edificio acibillado	56 Rastro de caravana
21 Nube de polvo...	41 Camino polvoriento	61 Sonido de un disparo
22 Herradura perdida	42 Arroyo murmurante	62 Olor a pólvora
23 Carro volcado	43 Trozos de cuerda rota	63 Murmullos en el viento
24 Fuego apagado	44 Ventana con persianas	64 Farol parpadeante
25 Restos de una pelea	45 Cielo rojizo al atardecer	65 Marca de herradura
26 Arma antigua y oxidada	46 Barril de agua vacío	66 Periódico viejo



Revólver: La Ley de la Frontera

Hoja de Personaje

Nombre del Jugador: _____

Nombre del Personaje: _____

Edad: _____ Peso: _____ Altura: _____ Profesión: _____

Descripción: _____

_____ Fuerza

Puntos de Resistencia: _____

_____ Destreza

Heridas: _____

_____ Inteligencia

_____ Carisma

Pertrechos: _____

Habilidades: _____

Equipo: _____

Notas: _____



¡Bienvenido al Salvaje Oeste, un lugar donde la ley se escribe con pólvora y los héroes se forjan a punta de pistola!

En "Revolver: La Ley de la Frontera", te sumergirás en una época llena de peligros, oportunidades y aventuras sin igual. Desde los polvorientos caminos de los pueblos olvidados hasta las traicioneras montañas y vastas llanuras, cada rincón de este mundo está lleno de historias esperando ser contadas.

Conviértete en un valiente sheriff, un astuto forajido, un cazarrecompensas sin escrúpulos o un enigmático forastero. Cada personaje tiene su propia historia y habilidades únicas para sobrevivir en un mundo donde el peligro acecha en cada esquina.

Explora minas de oro abandonadas, protege caravanas de pioneros, enfrenta bandas de cuatros y descubre secretos enterrados en las arenas del desierto. Las posibilidades son tan vastas como el horizonte.

Revolver: La Ley de la Frontera es más que un juego; es una puerta a una época de leyendas, donde cada decisión puede llevarte a la gloria o a la ruina. ¿Tienes lo necesario para dejar tu huella en la historia del Oeste?