



DESPERADO

NOMBRE:

SEXO Y EDAD:

ORIGEN:

DESCRIPCIÓN

LENGUAS CONOCIDAS

ARMAS

ATRIBUTOS

Agilidad:

Astucia:

Carisma:

Fuerza:

Percepción:

Resistencia:

Voluntad:

HAB. MARCIALES

Arcos:

Armas arrojadizas:

Armas de fuego:

Lucha:

OCUPACIONES

VIRTUDES/DEFECTOS

DAÑO SUFRIDO

DESPERADO

Rol en el Viejo Oeste, por José Manuel Ordás Miguélez.

PERSONAJES JUGADORES

Creación: nombra, descríbelo, narra su historia, y...

- Anota qué **Lenguas** habla y su nivel: bajo/medio/nativo.
- Reparte 15 puntos entre sus **Atributos**: como mínimo 1 punto (normal) y como máximo 5 (legendario).
- Reparte 3 puntos entre sus **Habilidades Marciales**: la puntuación va de 0 (inexperto) a 5 (legendario).
- Escribe sus **Ocupaciones** previas (Vaquero, Trampero, Tahúr...). Reparte 3 p.: de 0 (inexperto) a 5 (legendario).
- Dale una **Virtud** (Atractivo, Gran Jinete, Oído Fino...) y un **Defecto** (Acrofobia, Alcohólico, Manco...).

Experiencia: tras cada aventura, el director de juego (DJ) puede dar a los PJ algún punto extra, una nueva Virtud, etc.

TIRADAS

Salvo que se indique otra cosa, en cada tirada se lanzan tantos dados de 20 caras (D20) como los puntos de un **Atributo**, o bien un **Atributo + Ocupación** pertinente (si la ha tenido), o bien un **Atributo + Habilidad Marcial**. Ej.: liderar una hueste (Carisma + Soldado), domar un potro (Agilidad + Indio o Vaquero), apostar (Astucia + Tahúr), rastrear (Percepción + Batidor), controlarse (Voluntad), etc.

PNJ: a menos que sean relevantes, suelen tener 1D20 en todas sus tiradas y son eliminados con un punto de daño. Un niño, anciano, etc., podría tener Atributos a 0 puntos. Si para una tirada no hay dados, lanza 2D20 y coge el peor.

El DJ establece qué tiradas se realizan y la **dificultad**, que va de 2 a 20, siendo 11 la estándar. Cada dado que iguale o supere la dificultad es un éxito; cuantos más, mejor. Sacar 1 en el dado siempre falla; sacar 20 siempre es un éxito. Si varios personajes colaboran, suma sus éxitos. Resultado:

- **Tirada individual:** el objetivo se logra sacando un éxito.
- **Tirada enfrentada:** vence quien saque más éxitos.
- **Pifia:** sacar más unos que éxitos es un fracaso desastroso.

LUCHA CUERPO A CUERPO

Es una tirada enfrentada de **Fuerza + Lucha (sin armas)**, o **Agilidad + Lucha (con armas)**. Cada éxito de diferencia causa un punto de daño (el vencedor reparte como desee el daño entre sus rivales); en caso de empate, el personaje con mayor Habilidad Marcial reparte un único punto de daño. Si el vencedor usa algún arma y su Fuerza es 3, 4 o 5, añade 1, 1 o 2 puntos de daño extra a cada rival que resulte herido. Una **pelea amistosa** no causa daño, solo algún hematoma.

Algunos modificadores a la dificultad del combate:

- Lanza, bayoneta o sable: -4.
- Hacha, machete o cuchillo largo (como el Bowie): -3.
- Arma improvisada o natural (cuchillo corto, palo, culata de un arma de fuego, garras o dientes de un lobo...): -2.
- Escudo o arma secundaria: +2 a la dif. de un solo rival.
- Sorprendido, caído o atacado por la espalda: +4, +6 o +8.
- Jinete vs. enemigos a pie: -3; +3 a sus rivales, excepto si atacan al caballo (huye/cae malherido con 2/4 p. de daño).

Huir del combate requiere vencer en una tirada enfrentada de **Agilidad**; si empata/pierde, sigue combatiendo y suma +2/+6 a la dif. de su siguiente tirada de combate. En terreno abierto y a pie, es imposible huir de un jinete o perseguirlo.

DISPAROS

Salvo en una emboscada, al inicio de la primera ronda se determina la **iniciativa** mediante una tirada enfrentada de **Agilidad + Arcos, Armas arrojadas o Armas de fuego**. En cada ronda, los personajes disparan por turnos según los éxitos obtenidos, en orden descendiente; si empatan, dispara antes quien haya sacado el dado más alto; si continúan empatados, disparan a la vez. Modificadores a la dificultad:

- Desenfundar o coger: +3 (arma corta) o +4 (arma larga).
- Sorprendido o atacado por la espalda: +4 o +8.

Cuando llegue su **turno**, cada personaje realizará un único disparo. Excepción: con un arma de fuego, puede repartir sus dados entre varios disparos (un dado o más por disparo). En vez de disparar puede apuntar (suma un único dado al primer disparo en su siguiente turno), o cambiar de arma, o reponer una flecha o una bala de retrocarga, o correr tantos metros como el triple de su Agilidad y/o tirarse al suelo.

Cada disparo se resuelve con una tirada individual: lanza el **doble** de dados que la habilidad pertinente (**Arcos, Armas arrojadas o Armas de fuego**). Dificultad:

Armas Cortas	5m	15m	25m	50m	100m	Munición
Derringer / Hacha	10	—	—	—	—	2/3/4 [ret.]
Escopeta recortada	4 [†]	12 [†]	19	—	—	1/2 [ava./ret.]
Pistola Volcanic	10	15	19	—	—	10 [retrocarga]
Revólver de bolsillo	8	13	17	—	—	5/6/7 [ava./ret.]
Revólver	7	11	14	17	—	6 [ava./ret.]
Revól. Colt Walker	7 [†]	11 [†]	14 [†]	17 [†]	—	6 [avancarga]
Revólver Le Mat	7	11	14	17	—	9 [ava./ret.]

Le Mat: permite un único disparo de recortada.

Armas Largas	5m	15m	25m	50m	100m	Munición
Arco / Jabalina	7	11	14	17	—	—
Escopeta	4 [†]	9 [†]	13 [†]	19	—	1/2/5 [ava./ret.]
Rifle de repetición	7	10	12	14	17	7/12/15 [ret.]
Rifle letal de repet.	7 [†]	10 [†]	12 [†]	14 [†]	17 [†]	9/12 [ret.]
Rifle monotiro	7 [†]	10 [†]	11 [†]	13 [†]	15 [†]	1 [ava./ret.]

Jabalina: alcance máximo = Fuerza x10 metros.

Rifle monotiro (apuntado, objetivo inmóvil): 400m; dif. 19.

Modificadores a la dificultad:

- Cobertura: +3 (tablones), +4 (troncos, adobe) o +5 (roca).
- Sol de cara, penumbra, niebla, diluvio...: +3 o +6.
- Objetivo o tirador al galope: +3, o +6 y tirada de montar.
- Tamaño del objetivo: -3 (caballo), +3 (lobo) o +6 (mano).

Cada éxito causa un punto de daño al objetivo. Al usar un arma de fuego, cada dado con un resultado de 20, o bien de 18 a 20 si es **letal** ([†]), causa un punto de daño extra; ignora los resultados por debajo de la dificultad. Un solo disparo de escopeta puede dañar a dos objetivos que estén juntos.

DAÑO Y SANACIÓN

El daño por **caídas, fuego, veneno**, etc., tiene un **Peligro** entre 1 (leve) y 10 (mortal). Realiza una tirada enfrentada entre el Peligro y la Resistencia del personaje. Si este pierde, cada éxito de diferencia le causa un punto de daño.

Si el daño **igual** a la Resistencia de un PJ, suma +3 a la dif. de sus tiradas, excepto las de Carisma. Si el daño **supera** la Resistencia, cae inconsciente o muerto (decide el DJ).

Un PJ cura un primer punto de daño al reposar unas horas. Tras esto, cura un punto al día (**daño leve** o sin armas) o a la semana (**daño grave** o de arma), o en la mitad de tiempo con una tirada de **Resistencia + Médico** (dif. 11 + daño).