



DESPERADO

NOMBRE:

SEXO Y EDAD:

ORIGEN:

DESCRIPCIÓN

ATRIBUTOS

Agilidad:

Astucia:

Carisma:

Fuerza:

Percepción:

Resistencia:

Voluntad:

HAB. MARCIALES

Arcos:

Armas arrojadizas:

Armas de fuego:

Lucha:

OCCUPACIONES

LENGUAS CONOCIDAS

VIRTUDES/DEFECTOS

ARMAS

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, Mancito...).

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 dific. 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 arrojadizas o Armas de fuego**. En cada ronda, los personajes disparan por turnos según los éxitos obtenidos, en orden descendente; 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 arrojadizas 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 **iguala** la Resistencia de un PJ, suma +3 a la dific. de sus tiradas, excepto las de Carisma. Si el daño **superá** 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).