

## HASTA LA ÚLTIMA BALA

El director de juego diseña el escenario y los personajes (pj.): su Nivel (de 1 a 6) y equipamiento, así como las posibles reglas especiales.

- Redondeos: al alza.
- Visibilidad: 180° (mitad frontal).
- Mediciones: desde la peana.
- Activación aleatoria: una carta por cada pj. Tiene tantas acciones como su Nivel; pierde una acción por cada punto de Daño o Shock.

### ACCIONES

|                                                                               |                       |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <b>Dejar de estar Paralizado:</b> sin esto no se activa; puede mover 2”.      |                       |
| <b>Eliminar 1 Shock:</b> 4+ en 1D6.                                           |                       |
| <b>Mover:</b> máx. 3 acciones; di dónde irás antes de lanzar los dados.       |                       |
| <b>Montar o atar al caballo</b><br>(desmontar: gratis al mover a pie).        |                       |
| <b>Detectar:</b> sin esto no dispara.                                         |                       |
| <b>Apuntar:</b> 1+ acc.                                                       | Se encara al objetivo |
| <b>Disparar o lanzar</b>                                                      |                       |
| <b>Recargar 1 bala:</b> solo si no está a tiro o si tiene el arma descargada. |                       |
| <b>Desencasquillar:</b> 4+ en 1D6.                                            |                       |
| <b>Desenfundar o cambiar de arma</b>                                          |                       |
| <b>Tareas:</b> buscar, llenar la saca, etc.                                   |                       |

### INTERRUPCIONES

- Todo pj. puede realizar tantas interrupciones como su Nivel -2.
- Cada activación solo la puede interrumpir un rival, una sola vez.
- Nadie interrumpe la interrupción.
- El pj. que interrumpe se activa con la mitad de acciones.
- Evitar ser interrumpido: si el pj. activo gasta una interrupción y vence en una tirada de Nivel +1D6, el pj. que interrumpió se activa después; repite si empatan.

### MOVER A PIE

|                                    |                           |
|------------------------------------|---------------------------|
| Primera acción de mover: 2D6"      |                           |
| Sigüientes acciones: 1D6"          |                           |
| Saltar: 1D3" (+1" si corrió 2")    |                           |
| Puerta: -1" (usar llave: 1 acción) |                           |
| Ventana o valla baja               | 1 acción                  |
| Subir o bajar escaleras            |                           |
| Reptar o trepar                    | Cada pulgada cuenta doble |
| Carga pesada                       |                           |
| Terreno abrupto                    |                           |

### MOVER A CABALLO

|                                  |
|----------------------------------|
| Trotar: 2D6"                     |
| Galopar: 3D6" (recto, sin girar) |

### MOVER EN CARRO

|                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------|
| Maniobrar: 2+1D3" (avanza en línea recta, y luego gira hasta 45°) |
| Arrear: 2D6" (recto, sin girar)                                   |

### DETECTAR AL OBJETIVO: 0 acc.

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| Fuera de los 90° frontales       | 1 acc. |
| Cada 24" de distancia            | 1 acc. |
| Cada obstáculo o 3" de fronda    | 1 acc. |
| Objetivo Paraliz. y a cubierto   | 1 acc. |
| Más de 2" por abajo/arriba       | +/-1   |
| Sol de cara, poca luz, niebla... | 1 acc. |

- Detecta al objetivo y otros a 2".
- Todo pj. deja de estar detectado cuando ya no es visible, excepto si reaparece a 2" de donde estaba.

### DISPARO: 2D6

|       |                                                                                                                                                                                                               |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0-7   | Fallo. Armas de munición 5+: se encasquillan si sale doble 1.                                                                                                                                                 |
| 8     | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A pie: mueve 2" a cobertura (si puede, se oculta; solo con Nivel 3+ puede acercarse al tirador), y queda Paralizado.</li> <li>▪ Jinete: queda Paralizado.</li> </ul> |
| 9     | 1 Shock                                                                                                                                                                                                       |
| 10-11 | 1 Shock y 1 Daño                                                                                                                                                                                              |
| 12+   | Paralizado y Herida Grave                                                                                                                                                                                     |

- Hasta 3": +1
- Escopeta hasta medio alcance: +1
- Apuntar, por cada acción: +1
- Apuntar rifle/car. a más de 12": +1
- Más de medio alcance: -1
- Objetivo a cubierto: -1

### HERIDA GRAVE: 1D6

|             |                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------|
| 1: pierna   | A pie: -1" a cada dado<br>..... 2 Shock y 1 Daño     |
| 2: brazo*   | Disparar con ese brazo: -1<br>..... 2 Shock y 1 Daño |
| 3: pecho    | ..... 1 Shock y 2 Daño                               |
| 4: cabeza   | Detectar: +1 acción<br>..... 1 Shock y 2 Daño        |
| 5: tripas   | A pie: solo mueve una vez<br>..... 1 Shock y 3 Daño  |
| 6: R. I. P. | ¡Muerto!                                             |

- Escopeta: +1 hasta medio alcance; -1 más lejos.

### FALLO y otro a 2" de la trayectoria

|                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lanza 1D6: si sale 1 (o bien 1 o 2 con escopeta), elige al azar a quién afecta. Pj.: tira 1D6+6 en la tabla de disparo. Vecino: eliminado. Caballo: eliminado (jinete: 1 Shock). |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### TIRADOR A CABALLO

|                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>No mueve:</b> apuntar gasta 2 acciones                                       |
| <b>Mueve:</b> no puede apuntar ni recargar; disparar un arma larga gasta 2 acc. |

### CAÍDAS

|                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pj. herido a 1" de un abismo sin pretil (o peleando con pretil), o a caballo, o en el techo de un carro que se mueva, lanza 1D6 (-1 si es Herida Grave): |
| 0-2: Menos de 2": 1 Shock                                                                                                                                |
| cae Por cada 2": 1 Shock y 1 Daño                                                                                                                        |

### PELEA

Un pj. solo puede mover a 1" de un enemigo si se sitúa adyacente y pelea, lo cual finaliza su activación.

| Nº DADOS = Nivel (mínimo 1D6) |      |
|-------------------------------|------|
| Cada Daño o Shock             | -1D6 |
| Defensor Paralizado           | -1D6 |
| A caballo                     | +1D6 |
| Atacar tras galopar 6"        | +1D6 |
| Atacar sin ser visto          | +1D6 |
| Defender un obstáculo         | +1D6 |

El defensor puede gastar un dado para desenfundar o cambiar de arma.

### ARMAS Y ÉXITO

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Culata del arma / Puños      | 5+ |
| Cuchillo / Hacha             | 4+ |
| Bayoneta / Lanza / Sable     | 3+ |
| 1 o 2 disparos a bocajarro** | 2+ |

\*\* Solo el defensor, si ve al atacante.

### DIFERENCIA DE ÉXITOS

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| 0 | Ambos: 1 Shock; retrocede 1"   |
| 1 | 1 Shock; retrocede 2"          |
| 2 | 2 Shock; retrocede 2"          |
| 3 | 1 Shock y 1 Daño; retroc. 2"   |
| 4 | Paralizado y H. Grave; ret. 2" |

- Si no puede retroceder: 1 Shock.
- Ganador: 1 Shock/cada 6 del rival.
- Tras la pelea, el defensor debe encararse. Si el atacante galopó, puede completar su movimiento.

### DERROTA

Un pj. es eliminado si pierde todas sus acciones. Cada vez que un pj. sea eliminado, suma el Nivel de los que quedan, -1 por cada 2 Shock; si es la mitad o menos del total inicial, saca 4+ en 1D6 o la banda huye.

### CAMPAÑA

Si un pj. eliminado sufrió tanto o más Daño que Shock, lanza 1D6 (-1 si sufrió alguna Herida Grave):

|     |                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0-1 | ¡Muerto!                                                                                                     |
| 2   | Con una Herida Grave, le queda su penalización (sin Shock ni Daño); con varias o ninguna, elige una al azar. |

Experiencia: cada pj. de Nivel 1 a 5 suma +1 al Nivel si sale 6 en 1D6.

### VECINOS

Si un pj. sospechoso mueve a 2" o dispara a 6" de un vecino, este...

|     |     |                                                       |
|-----|-----|-------------------------------------------------------|
| 1D6 | 1   | Dispara y se esfuma: 1D6... 1: 1 Daño<br>2-4: 1 Shock |
|     | 2-4 | Se aleja 2D6"                                         |

\* Elige al azar: brazo bueno o malo.

# HASTA LA ÚLTIMA BALA

Un juego de tiroteos en el Viejo Oeste, por José Manuel Ordás.

| Armas de fuego cortas           | Alc. | Mun.   | Reglas especiales       | Año         |
|---------------------------------|------|--------|-------------------------|-------------|
| Derringer Marston               | 6"   | 3      | Débil, RL2; Cuchillo    | 1858        |
| Derringer Moore / Remington 95  | 6"   | 1 / 2  | Débil, RL2              | 1861 / 1865 |
| Derringer Philadelphia          | 6"   | 1      | RL5                     | 1852        |
| Derringer «pimentero» Sharps    | 6"   | 4      | Débil, RL2              | 1859        |
| Escopeta recortada de avancarga | 9"   | 1 / 2  | RL5                     | 1830        |
| Escopeta recortada con eyector  | 9"   | 1 / 2  |                         | 1874        |
| Escopeta recortada sin eyector  | 9"   | 1 / 2  | RL2                     | 1865        |
| Pistola Mauser C96              | 24"  | 10     | RR3                     | 1896        |
| Pistola de percusión            | 18"  | 1      | Letal, RL5              | 1830        |
| Pistola Volcanic                | 12"  | 8 / 10 | Débil                   | 1854        |
| Revólver Apache                 | 6"   | 6      | Apache, Débil, RL2      | 1869        |
| Revólver Colt Army              | 24"  | 6      | RL5                     | 1860        |
| Revólver Colt Buntline          | 30"  | 6      | RL2                     | 1876        |
| Revólver Colt Lightning         | 12"  | 6      | RL2                     | 1877        |
| Revólver Colt Navy              | 24"  | 6      | Débil a más de 12", RL5 | 1851        |
| Revólver Colt Peacemaker        | 24"  | 6      | RL2                     | 1873        |
| Revólver Colt Pocket            | 12"  | 5      | RL5                     | 1848        |
| Revólver Colt Walker            | 24"  | 6      | Letal, RL5              | 1847        |
| Revólver Le Mat de avancarga    | 24"  | 9 (1)  | RL5 (Recortada: RL5)    | 1856        |
| Revólver Le Mat de retrocarga   | 24"  | 9 (1)  | RL2 (Recortada: RL5)    | 1863        |
| Revólver Remington 1858 Army    | 24"  | 6      | RR3                     | 1861        |
| Revólver Remington 1858 Navy    | 24"  | 6      | Débil a más de 12", RR3 | 1861        |
| Revólver S&W Model 1            | 12"  | 7      | Débil, RL2              | 1857        |
| Revólver S&W Model 2            | 12"  | 5      |                         | 1876        |
| Revólver S&W M3 / Schofield     | 24"  | 6      |                         | 1870 / 1875 |

| Armas de fuego largas            | Alc.      | Mun.    | Reglas especiales       | Año  |
|----------------------------------|-----------|---------|-------------------------|------|
| Escopeta de corredera            | 18"       | 5       |                         | 1882 |
| Escopeta estándar de avancarga   | 18"       | 1 / 2   | RL5                     | 1830 |
| Escopeta estándar con eyector    | 18"       | 1 / 2   |                         | 1874 |
| Escopeta estándar sin eyector    | 18"       | 1 / 2   | RL2                     | 1865 |
| Rifle Colt Revolving             | 36"       | 6       | RL5                     | 1855 |
| Rifle Hawken «de las llanuras»   | 72"       | 1       | Letal, RL5              | 1830 |
| Rifle Henry                      | 48"       | 15      | Débil a más de 24", RL2 | 1860 |
| Rifle («mosquete») de percusión  | 36"       | 1       | Letal, RL5              | 1830 |
| Rifle / carabina Sharps 1874     | 96" / 84" | 1       | Letal                   | 1871 |
| Rifle Spencer                    | 48"       | 7       | RL2, RR3                | 1860 |
| Rifle Springfield Trapdoor       | 72"       | 1       | Letal                   | 1865 |
| Rifle / carabina Volcanic        | 24"       | 30 / 25 | Débil                   | 1854 |
| Rifle / carabina Winchester 1866 | 48"       | 17 / 13 | Débil a más de 24"      | 1866 |
| Rifle / carabina Winchester 1873 | 48"       | 15 / 12 |                         | 1873 |
| Rifle Winchester 1873 «1/1000»   | 60"       | 15      |                         | 1873 |
| Rifle / carabina Winchester 1876 | 48"       | 12 / 9  | Letal                   | 1876 |

| Otras armas             | Alc.      | Mun.    | Reglas especiales                                                                                                                                                                                                | Año  |
|-------------------------|-----------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Ametralladora Gatling   | 48"       | 20 / 40 | Carga pesada. Disparo: 90°, no puede apuntar, Letal, RR2. Con una acción dispara 2 veces, o hasta 4 veces si resta -1. No puede mover y disparar, pero sí girar (90° cada acción) y disparar.                    | 1862 |
| Arco simple / compuesto | 24" / 36" | 1       | Hay que «recargarlo» tras usar ambas manos: pelear, trepar, etc.                                                                                                                                                 |      |
| Bayoneta / Sable        | -         | -       | Filo, Letal                                                                                                                                                                                                      |      |
| Cuchillo                | 6"        | -       | Filo                                                                                                                                                                                                             |      |
| Cuchillo Bowie / Hacha  | 6"        | -       | Filo, Letal                                                                                                                                                                                                      |      |
| Dinamita                | 12"       | -       | Prender y lanzar: 2 acciones. Se desvía 1D6-1D6" en la dirección del menor al mayor resultado. Explota cuando vuelva a salir la carta del pj. que la lanzó: resuelve tres disparos Letales contra cada pj. a 3". |      |
| Lanza                   | 12"       | -       | Filo, Letal                                                                                                                                                                                                      |      |
| Puño de acero           | -         | -       | Si gana una pelea, causa 1 Shock extra. No permite disparar.                                                                                                                                                     |      |

## – ARMAS DE FUEGO –

Con 1 acc. puede disparar dos veces a uno o dos objetivos (separados 1" o menos); no apunta y resta -1.

## – REGLAS ESPECIALES –

**Apache (revólver):** puede usarse como revólver y cuchillo, o como puño de acero y cuchillo. Cambiar de una posición a otra gasta 1 acc.

**Débil:** si al disparar el resultado final es exactamente 12, pasa a 11.

**Filo:** al pelear, 2 Shock se convierten en 1 Shock y 1 Daño.

**Letal:** 1 Shock y 1 Daño pasan a Paralizado y Herida Grave.

Si sacó Herida Grave, tira con +1.

**Recarga lenta:** con 2 acc. (RL2) o 5 acc. (RL5) recarga una sola bala.

**Recarga rápida:** con 2 acc. (RR2) o 3 acc. (RR3) recarga al completo.

## – EQUIPO ESPECIAL –

**Catalejo:** al detectar a un objetivo, divide la distancia a la mitad.

**Mira telescópica:** ídem; +1 si apunta a más de 12".

**Culata de hombro (arma corta):** +6" al alcance; +1 si apunta a más de 12".

## – CABALLOS –

Un caballo suelto y sin jinete huye si hay disparos a 6" o explosiones a 24", a menos que salga 4+ en 1D6.

**Jamelgo:** al mover, repite todo resultado de 6 (repite una sola vez).

**Vaquero:** sin cambios.

**Purasangre:** al mover, puede repetir todo resultado de 1 (una vez).

**Cuarto de milla:** ídem 1 o 2.

## – PERROS –

Son pj. de Nivel 2. Mueven 3D6" por cada acción. Muerden: 4+, Filo (+1D6 si son perros de presa).