

SPAGHETTI WESTERN

JUEGO DE ROL



SPAGHETTI WESTERN

Juego de Rol

Por Francesc Montserrat





SPAGHETTI WESTERN, EL JUEGO DE ROL

Este es un juego de rol centrado en recrear las historias que contaban los westerns rodados en Europa en las décadas de 1960 y 1970. Sinceramente no tiene más, simplemente intentad recrear historias con el sabor de aquellas películas y el cometido de este juego habrá llegado a buen puerto.

Se necesitan al menos dos dados de 10 caras para jugar, unos amigos a ser posible, algo de pizarra es recomendable y quizás este manual. En serio, si no queréis utilizarlo no pasa nada, las reglas que contiene simplemente son un vehículo para vuestras aventuras, si estas van más allá podéis ignorarlas.

Así pues, abrid las puertas del Saloon, entrad chasqueando espuelas, y sobretodo y por encima de todo... ¡Divertíos!

¿Que es el Spaghetti Western?

Spaghetti Western es un término que nace para denominar de forma despectiva las cintas de genero Western realizadas en Europa (en su mayoría en Italia y de ahí el nombre).

En su mayoría películas de muy bajo presupuesto rodadas en breves espacios de tiempo, con una estética sucia y niveles de violencia netamente superiores a sus contrapartidas norteamericanas no siendo esta la única diferencia. La peculiaridad de los rodajes y unos directos no exentos de talento hicieron avanzar la forma de hacer cine.

Los personajes de los Spaghetti Western tampoco responden al perfil de héroe ya que, en el mejor de los casos, son personajes turbios, con motivaciones no siempre altruistas, cuando no directamente antihéroes.

EL SISTEMA DE JUEGO

En spaghetti western el sistema intenta ser lo mas rápido y dinámico posible para desarrollar el trepidante ritmo propio de una película de este genero.

Los chequeos

Un chequeo simple es muy sencillo de llevar a cabo, para ello consultamos el valor de la habilidad que será usada y a continuación hacemos una tirada en un dado de cien, si el resultado es igual o inferior al valor de la habilidad el chequeo se considerara un éxito, y si es superior se considerara un fallo.

Para valorar cuan bien o mal ha salido una acción se puede hacer rápidamente comprobando la diferencia de éxito: restar a la habilidad la dificultad y la tirada obtenida, cuanto mayor sea el número resultado mejor habrá sido la acción.

En caso de un chequeo enfrentado, esto es un personaje (jugador o no) contra otro, se hacen las tiradas respectivas y gana el que mejor diferencia de éxito ha conseguido

La dificultad

En ocasiones no basta realizar un chequeo simple solamente con el valor de la habilidad pues el entorno, la situación o el estado del personaje influyen significativamente en el resultado, la dificultad no es sino un modificador a la habilidad. La dificultad la impondrá el director según el caso pero indicamos el siguiente baremo orientativo pues las dificultades pueden ser mayores o menores o incluso un valor intermedio entre las citadas.

Dificultad

Ejemplo

+20 Muy fácil	Saltar a un tren que inicia la marcha
+10 Fácil	Lanzarse al galope
0 Dificultad media	Disparar a un blanco estático a corto alcance
-10 Difícil	Disparar a un blanco móvil a corto alcance
-20 Muy difícil	Disparar a un blanco móvil a largo alcance
-30 Extremadamente difícil	Disparar a una moneda en el aire
-50 Estúpido	Disparar de espaldas montando a caballo a galope
-80 Locura	Disparar a ciegas a pie sobre la silla a galope



EL COMBATE

Este es un juego en el que primaran los tiroteos y el uso de armas de fuego, aunque hay multitud de fuentes de daño para cualquier personaje esta será la que mas deberá preocuparles pues en las películas de este genero todo el mundo parece ir armado.

Para ejecutar con éxito un ataque basta con realizar un chequeo por la habilidad del arma usada modificado según indique la dificultad (mas adelante incluiremos un baremo específico), si dicho ataque a tenido éxito, entonces se habrá inflingido daño al enemigo.

Desenfundar

Cuando sea esencial saber cuando actúa quien, se hará por orden de destreza y en ocasiones como en los duelos el más rápido es el que mayor diferencia en el éxito obtenga en su tirada.

En las peleas por otra parte, el que obtenga mayor éxito es quien sacude y por ende quien hace daño.

Cobertura

En ocasiones un personaje se pondrá a cubierto tras de algunos objetos o incluso personas, el penalizador para darle es igual al % de su cuerpo que cubre el objeto tras el que se parapeta.

Disparar varias veces

Las armas tienen un número de disparos máximo por turno, para poder efectuarlos todos basta con dividir la habilidad del arma por el número máximo de disparos y efectuar chequeos separados para cada uno. En ocasiones, algunas armas especiales, como son las ametralladoras gatling, pueden disparar una gran cantidad de proyectiles pero son altamente difíciles de manipular, por tanto el máximo de disparos a efectos de blancos de estas armas es de dos y separados por no mas de un metro.



El daño

En este juego el daño se computa de tres maneras, daño leve, herida y muerto. Todas las armas tienen tres valores divididos de 100%, el rango mas bajo y el primero es el que indica una muerte directa, el segundo valor es el de herida y el tercero es el de daño leve.

Un resultado de muerto mata directamente al desdichado, sed creativos al describir su muerte. En un resultado de herida el personaje tacha directamente todo un nivel de salud entero y en el siguiente los puntos que ya estuvieran tachados. En un resultado de daño leve el actor lanza un dado de diez y tacha tantos como el resultado en sus niveles de salud. Los daños en una pelea solo tienen valor de herida y de daño leve siendo el valor de herida la puntuación de músculo y el resto hasta completar el 100% es el valor de daño leve.

En una pelea con los puños el daño es un dado de diez mas el músculo del personaje que golpea.

Los explosivos, al ser imprecisos por naturaleza, causan el daño en un numero determinado de dados de diez, cada explosivo tiene una onda expansiva, dicha distancia, cuando es superada, reduce en un dado de diez el daño que reciben los personajes, este proceso se repite hasta llegar a cero.

Cada nivel de salud tiene un penalizador a las habilidades (o atributos cuando proceda), estos penalizadores se aplican cuando se han perdido todos los niveles de salud anteriores. Estos penalizadores se aplican a todos los chequeos.

Un personaje cura tantos puntos de vida por semana como su puntuación de músculo si guarda el debido reposo, pero solo la mitad si mantiene un nivel de actividad normal. La atención médica durante su recuperación añade la cura de 5 puntos de vida adicionales por semana.



Algunas armas

<u>Nombre</u>	<u>Balas/disparos</u>	<u>Muerto</u>	<u>Herida</u>	<u>Daño leve</u>
Revolvers				
Derringer	2/1	01-02	03-50	51-00
Navy cal. 36	6/2	01-05	06-70	71-00
Army cal. 44	6/2	01-08	09-80	81-00
Peacemaker cal. 45	6/2	01-10	11-85	86-00

Rifles

Sharp's big 50 cal.50	1/1	01-20	21-90	91-00
Springfield cal. 58	1/1	01-25	26-95	96-00
Winchester '73 cal 44	15/1	01-08	09-85	86-00

Otras armas

Arco indio	1/1	01-02	03-60	61-00
Ametralladora Gatling	200/5	01-05	06-75	76-00
Cuchillo arrojado n/a	n/a	01-02	03-40	41-00
Látigo*	n/a	01-01	02-05	06-00
Machete bowie	n/a	01-04	05-60	61-00

*El látigo puede usarse para hacer daño o para capturar al objetivo. En caso de querer usarse como arma de captura, el objetivo deberá competir con su músculo contra el músculo del usuario del látigo para poder actuar.

Apuntar

Un personaje puede sacrificar puntos de su habilidad para apuntar, esto es, sustrae ese valor del rango de uno de los tipos de daño de su arma y los suma a otro, por ejemplo, si un personaje usa un 20% de su habilidad para apuntar con su revolver podría dejar el daño leve en 91-00 y el rango de muerto en 01-25 siendo el resultado de herida el intermedio.

Abanicar

Los revólveres de acción simple (todos en este juego para simplificar) pueden abanicarse, es decir, accionar el gatillo con la palma de la mano libre del pistolero para mejorar su velocidad de disparo. Cuando un personaje abanica su revolver puede llegar a efectuar dos disparos extras por turno, cada uno de los cuales resta un 5% a la habilidad total del

pistolero con su arma, esto se aplica antes de dividir la habilidad entre el número de disparos.

Muerte

Cuando un personaje agota todos sus niveles de salud muere irremediablemente, la vida es dura en el salvaje oeste del spaghetti western.

Una excepción se aplica a la muerte de un personaje y es que si recibe un daño que lo mate directamente, esto es, un descriptor de muerto en daño, tiene derecho a una tirada por el valor de su atributo de músculo, si la supera con éxito habrá perdido todos sus niveles de vida menos un punto del ultimo nivel. Los puntos de guión pueden utilizarse para modificar esta tirada.

Los malos

Los personajes no jugadores se agrupan en tres tipos, antagonistas o coprotagonistas, actores de reparto y extras, los antagonistas (o coprotagonistas) son idénticos a un personaje, los actores de reparto cuentan con solo dos niveles de salud y los extras son personajes de un solo tiro, un buen puñetazo siempre les tumba y un disparo siempre acaba con ellos ¡no deben quitar protagonismo a los personajes!

Evolución de un personaje

Al finalizar una sesión los personajes recibe puntos de experiencia por su actuación, con valores entre 0 y 5, cada punto es un 1% que se puede sumar a cualquier habilidad para mejorarla, o para reducir en 1 los puntos de forajido o aumentar en 1 el máximo de puntos de guión. Al finalizar la película, después de varias sesiones, se recompensara a los personajes con puntos por objetivos, el valor total puede ser cualquiera, pero no es recomendable que sea superior a 20 por personaje.



CREACIÓN DE PERSONAJE

Un personaje de spaghetti western es algo realmente muy rápido de crear, tanto en concepto como a la hora de traducirlo a la hoja de personaje. Lo primero de todos es pensar un concepto que responda al tipo de personaje que se quiere interpretar, de momento con algo muy básico bastará, definiendo su actitud, su aspecto y sus cualidades físicas y mentales nos servirá. Una vez tengamos esto podemos pasar al aspecto numérico, pero no de los números, si no del actor, dependerá que el personaje sea o no memorable.

Los Atributos

Los atributos no definen todavía lo que es o no es capaz de hacer el personaje, pero son el bastidor sobre el que se montara a posteriori todas estas capacidades. Cada atributo define un punto concreto del personaje y esta pensado para su fácil visualización. Los valores de cada atributo varían entre 5 y 20, siendo 5 un mínimo para una persona adulta y un 20 la cúspide de un ser humano en plena forma.

Músculo: Este atributo, de por si bastante explicativo, nos indica la fuerza física y la constitución corporal de un personaje, sirve para saber cuanto daño puede infligir a puñetazos, cuanto daño es capaz de aguantar antes de desplomarse o simplemente cuan abultados son sus bíceps. Con un valor de 5 lo mas probable es que se trate de un tísico o enfermizo cuerpecillo que se cansa de cargar con su revolver, con un 20 es posible que al ir a ahorcarle rompa la sogla tensando los músculos del cuello.

Destreza: La destreza de un personaje agrupa como es de ágil en general su cuerpo y cuan diestras son sus manos, además de ser un indicador fehaciente de lo rápido que desenfunda el personaje y de lo bien que dispara. Con un valor de 5 en este atributo lo normal es que tropiece con sus cordones yendo descalzo, con un valor de 20 es posible que pueda desmontar y cargar su revolver con una sola mano.

Cerebro: La capacidad de razonar del personaje, su materia gris, es decir, lo que tiene dentro de la cabeza que no le sirve únicamente para aguantar el sombrero. Con un valor de 5 posiblemente se cayera de cabeza cada día

cuando era un bebe, con un valor de 20 es capaz de hacer complejos cálculos matemáticos en mitad de un tiroteo.

Interacción: Viene a indicar la capacidad que tiene un personaje de comunicarse con los demás, tanto de su carisma, como su tono de voz o su lenguaje corporal. Digamos que con un 5 el personaje es tan expresivo como una piedra y con un 20 puede llegar a comunicar sentimientos a las mismas piedras.

Todos los atributos tienen un valor inicial de 5 puntos y deben repartirse entre los cuatro 40 puntos adicionales, esto es suficiente para tener todos los atributos un poco por encima de la media, pero por supuesto, para conseguir valores realmente altos habrá que renunciar a puntos en algunos atributos para enaltecer a otros. Una vez hayamos terminado, los valores de los atributos son el valor básico de las habilidades que dependen del mismo en porcentaje, así pues un atributo de 14 indica que todas las habilidades englobadas en el mismo empiezan con un valor del 14%.

Las habilidades

De los atributos de un personaje dependen las habilidades, a mas altos los atributos mejores las habilidades de inicio, aun así, los personajes reciben 200 puntos para repartir entre ellas con una salvedad, al invertir mas de 80 puntos entre todas las habilidades de armas, por cada 10 o fracción, el jugador deberá realizar una tirada en la tabla de historial, anotarlo el resultado en su hoja de personaje y sumar los puntos de forajido que ello indique. El límite máximo de puntos a invertir en una habilidad cuando se crea un personaje es de 80, lo que da un límite máximo teórico de 100 en caso de que el atributo del que depende la habilidad fuera 20.

Otro detalle es el idioma que habla el personaje, todos los personajes reciben una lengua nativa a cinco veces su valor de cerebro y una secundaria a la mitad de ese valor.

Los idiomas hablados en Norteamérica en esa época son: Inglés, Castellano, Francés y Alemán. Adicionalmente, un personaje también puede conocer algunas de la miriada de lenguas indias presentes.

Puntos de gui3n y puntos de forajido

Por ultimo el personaje recibe 40 puntos, estos los puede invertir de dos maneras, bien como puntos de gui3n o bien para eliminar puntos de forajido.

Los puntos de gui3n tienen un valor de un 1% por cada punto, y el personaje, a lo largo de una sesi3n de juego puede usarlos para sumarlos a cualquier habilidad para mejorar sus posibilidades de 3xito, una vez gastados no se recuperan hasta el final de la sesi3n de juego para la siguiente.

Los puntos de forajido denotan los problemas que tiene el personaje con la ley, esto implica, que cada vez que se tropiece con un agente de la ley habr3 una tirada normal, si el resultado es igual o menor al valor de su puntuaci3n como forajido el representante de la ley intentar3 que pague por sus cr3menes, deteni3ndole y siendo juzgado a posteriori, aunque a veces una turba enfervorecida no quiera esperar dicho juicio.

Cuando la puntuaci3n de forajido sobrepase los 50 puntos empezaran a haber carteles de se busca en las oficinas del sheriff y se ofrecer3 una recompensa de 100 \$ por cada punto por encima de 50.

Trasfondo

- 01-15% En el ej3rcito, no aporta puntos de forajido
- 16-30% Vaquero, no aporta puntos de forajido
- 31-45% Agente de la ley, sustrae 5 puntos de forajido
- 46-60% Mat3n a sueldo, 5 puntos de forajido
- 61-75% Pistolero a sueldo, 10 puntos de forajido
- 76-90% Ladr3n, cuatrero, 15 puntos de forajido
- 91-00% Asesino a sueldo, 20 puntos de forajido



SPAGHETTI WESTERN

Actor _____
 Película _____
 Nombre del personaje _____
 Descripción _____

PUNTOS DE GUION

PUNTOS DE FORAJIDO

MÚSCULO



Aguante _____ %
 Arrojar _____ %
 Levantar Peso _____ %
 Pelea _____ %
 Pulmones _____ %

DESTREZA



Arco _____ %
 Armas blancas _____ %
 Atléticoas _____ %
 Esquivar _____ %
 látigo _____ %
 Lazo _____ %
 Manitas _____ %
 Montar _____ %
 Revolver _____ %
 Rifle _____ %
 Sigilo _____ %
 Tahir _____ %

CEREBRO



Artillería _____ %
 Educación _____ %
 Explosivos _____ %
 Idiomas _____ %
 _____ %
 _____ %
 Conocimiento _____ %
 _____ %
 _____ %
 _____ %

INTERACCIÓN



Actuar _____ %
 Elocuencia _____ %
 Intimidar _____ %
 Liderazgo _____ %
 Percepción _____ %
 Seducción _____ %

Arma

Habilidad Muerto

Herida

Daño leve

Notas sobre las armas

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Estado de Salud

Bueno ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ OK
 Magullado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -10%
 Herido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -30%
 Agonizante ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -50%
 MUERTO _____

Trasfondo



Reconocimiento – NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.

