

## **GAÑANES!**

### **El concepto.**

Lo primero para poder jugar con cartas a Gañanes!, a parte claro está de tener tu ejemplar del juego en si, es comprender adecuadamente el funcionamiento de un sistema en principio tan diferente al planteado en el juego. A diferencia del juego a través de los dados, con las cartas no dependeremos tanto del azar, ya que podremos asegurar si así lo deseamos y las cartas en nuestra mano nos lo permite el éxito automático de cualquier acción. Por lo tanto el juego con las cartas tendrá un enfoque más estratégico, sin que por ello el azar no intervenga, pero estará más supeditado a tu capacidad para dosificar tus propias fuerzas.

Por ello, y antes de empezar a introducirnos en el juego en si, debemos conocer el arma que deberemos manejar con inteligencia y planificación para enfrentarnos a este nuevo desafío: las cartas. Para esta ocasión hemos elegido la clásica baraja española, tan propia de un juego como es el que nos ocupa, pero puede ser fácilmente trasladable a cualquier sistema de naipes que conozcas.

La baraja de naipes española se compone de 40 cartas divididas en 4 palos numerados del 1 al 10, siendo el as el 1, la sota el 8, el caballo el 9 y el rey, por supuesto, el 10. De esta baraja obtendremos las cartas de Acción o Mano, las cartas ocultas y el banco.

Recomendamos 1 baraja por cada dos personajes jugadores.

### **Cartas de Acción o Mano**

Las Cartas de Acción, o CA, Son probablemente las más importantes para el juego, ya que representarán tanto la energía del jugador: su capacidad para actuar conscientemente, como su estabilidad mental o salud. Cada jugador dispondrá de 5 de estas cartas que deberá gestionar con inteligencia a fin de no perder toda su mano, ya que de esa forma quedará exhausto. Cuando se realice una acción, esta será reforzada a través de las cartas de acción de la mano del jugador, por lo que perderlas hará que al jugador sea cada vez menos competitivo hasta llegar a un punto donde dependerá totalmente del caprichoso azar, quedando la acción totalmente fuera de su control, es decir, estará a merced del destino, sin oposición posible.

### **Las cartas ocultas**

Pero un juego de rol no sería lo mismo sin que de alguna forma el a veces cruel y otras dulce azar estuviera debidamente representado. Para ello existe la Carta Oculta o CO. Cada vez que un Pj realice una acción, junto a su apuesta de CA colocaremos una CO. Más adelante describiremos como interactúan ambas cartas en el desarrollo de la acción, pero baste decir que permitirá al jugador realizar acciones extraordinarias más allá de lo que alguna vez haya pensado. Es la esencia heroica del juego, lo que llevará hasta los límites de lo real al mismo jugador.

### **El Banco de Cartas**

El Banco de cartas o BC tiene como función nutrir aleatoriamente la mano del jugador, así como de reflejar una serie de valores aleatorios producidos por las acciones del jugador, tales como el daño si el jugador ha realizado con éxito un ataque. A efectos de juego sustituye el lanzamiento de cualquier dado asignado por el sistema normal de Gañanes!

En esta versión para gañanes! las características y las habilidades se determinarán de la misma forma que en el juego tradicional, por lo que el sistema de creación de personajes no sufrirá ningún cambio. Sin embargo, los palos de nuestra baraja si tendrán correlación con las características.

Nuestra baraja se compone de 4 palos diferentes correspondientes a Bastos, Espadas, Copas y Oros. De las 5 características que componen cualquier personaje de Gañanes! 4 de ellas tienen una función directa en el desarrollo del juego, mientras que una quinta queda

como comodín. Por esto, cada uno de los palos estará relacionada con una de las características quedando de esta forma ligados: Bastos con Fuerza, Espadas con Maña, Copas con Carisma y Oros con Entendederas. La quinta característica, Cojones, permitirá a lo largo de una sesión de juego realizar acciones asombrosas si su valor así lo permite, tal y como se describe más adelante.

Las habilidades seguirán dependiendo de una característica y en el desarrollo del juego no tendrán mayor función que la de servir de sumando a la carta de acción jugada junto a la característica en si misma.

### **Cementerio**

Cada vez que una carta se utilizada durante el juego, al final del turno esta será descartada, salvo que las reglas indiquen lo contrario, y colocada en un zona de la mesa denominada cementerio. Cuando el Banco de Cajas se agote, se recuperará todas las cartas del cementerio y se barajearán creando un nuevo banco de cartas.

### **Preparando el Juego**

Lo primero que debemos hacer es preparar el escenario de juego. Para ello utilizaremos 1 baraja de cartas por cada 2 jugadores que haya en la mesa. A contiucion se barajearán juntas todas las cartas y se repartirán a cada uno de los jugadores 5 cartas que conformarán su Mano inicial.

### **Ejemplo:**

Paloma lleva a una intrépida moza perteneciente al grupo de Baile Folklórico de Villanueva del Gato llamada Soraya. Roba 5 cartas del banco obteniendo la siguiente mano de acción:



### **Las Dificultades**

Las dificultades, como en cualquier otro tipo de juego de rol, serán el baremo sobre el cual pondremos a prueba nuestras propias capacidades. En este sistema mantendremos las mismas que en el juego tradicional y deberemos igualar o superar dicha dificultad para tener éxito en nuestro empeño.

### **Acciones automáticas**

A diferencia del juego de dados tradicional, las cartas tienden a rentalizar el desarrollo de la aventura, por lo que cuando un jugador alcance con la suma de su característica y habilidad el valor de la dificultad, consideraremos que esta ha sido realizada de forma automática.

*Ejemplo: Soraya está tratando de convencer a su peña de amigas que es hora de devolver el golpe a esas engreídas del club de danza tradicional Osborne de Sotomonte de la*

*Vaquilla, sus archirrivaes en los concurso provinciales de Málaga. Como su grupo de danza está más que deseosa de bajarles los humos a esas, el AJ determina que la acción será trivial, por lo que la dificultad será de 2. El Carisma de 0 de Soraya junto a su Embarullar de 3 le otorga una base de 3 en la acción antes de jugar ninguna carta, por lo que el AJ decide que será una acción automática, antes de terminar la frase todas responden al unisono: Bien pensado!. Y es que el equipo de danza de Villanueva del Gato es de armas tomar.*

### **La hora de la acción**

Pero claro está que no todas las acciones serán automáticas, ya que de esta forma el juego sería francamente aburrido. Cuando el éxito no esté siempre asegurado por la tremenda capacidad del participante es cuando se pondrá en marcha la decisión del personaje para llevar su acción hacia adelante, pese a quien le pese. Será en este punto donde las CA entrarán en funcionamiento.

Lo primero por supuesto será que el Pregonero determine la dificultad de la acción. Hay realmente tres posibilidades distintas cuando nos enfrentamos a una situación: que la dificultad venga determinada por las circunstancias que la rodean; que la dificultad venga determinada por un enfrentamiento contra las habilidades de otro y, por último, una amalgama de ambas.

Cuando la dificultad venga dada por las circunstancias, será el pregonero el encargado de determinarla, de acuerdo con la tabla de dificultades dada en el juego.

*Ejemplo: Soraya está tratando de cruzar el río para llegar hasta el pueblo de al lado a fin de llevarse la Cabra Rufina, emblema vivo de la cuadrilla de las Jotas Bailongas, sus archirrivaes, que lleva 5 años seguidos robando el título del concurso provincial. El pregonero le dice que hay corriente fuerte y que por lo tanto da una dificultad final a la acción de 8+.*

Cuando la dificultad está determinada por un enfrentamiento, la dificultad se calcula de forma diferente, ya que la dificultad final será la jugada de cada oponente, por lo que solo uno de ellos tendrá éxito en la misma (por norma general, en caso de empate, ganará el Jugador, ya que son los héroes de nuestra historia, aunque en el caso de que los contendientes sean ambos jugadores, entonces el que más Cojones tenga. Si aún así empatan... pues empatan y ya está, que tampoco se pierde nada por mirarse con cara de cabreo y esperar un asalto más).

Cuando se dé el caso de que el enfrentamiento sea entre un jugador y un personaje controlado por el pregonero, se utilizará una carta del banco para representar la apuesta del PNJ, que hará la función de carta de acción y oculta a la vez, tal y como se explica más adelante.

*Más tarde, mojada y muerta de frío, pero con gran resolución. Soraya se acerca a donde está encerrada Rufina. Sin embargo, un último problema se interpone entre su objetivo y ella: Laurita, la zancalarga, está vigilando el lugar. El Pregonero comprueba que Laurita posee unas Entendederas de -1 y será el valor de oposición y Mirotear con un nivel de 2. Como Laurita es un PNJ el pregonero roba una carta del mazo obteniendo un 4 de oros, por lo que la acción total de Laurita será de 5, siendo esta la dificultad que deberá superar Soraya para pasar desapercibida.*

La ultima formula es la más compleja, ya que las circunstancias interferirán en el normal devenir de la acción. Cuando esto ocurra, el Pregonero robará una carta del banco y la colocará frente a si mismo, oculta a los ojos de los jugadores. Cuando los jugadores hayan jugado sus cartas de acción, el pregonero desvelará la carta y su valor se incluirá en la dificultad de la acción, pudiendo dar un vuelco a la misma y hacer fallar a todos sus acciones. Es el factor de la incertidumbre.

*Una vez superadas todas las dificultades, Soraya consigue hacerse con la pobre Rufina y se la lleva de vuelta, pero nuevamente se encuentra con el problema de deber superar el río, pero ahora con el añadido de una nada cooperativa cabra, por lo que el pregonero coloca una carta de dificultad adicional frente a sí, oculta a los ojos de Paloma, por lo que en esta ocasión en lugar de tener la dificultad de 8 anterior, se enfrentará a una dificultad incierta. ¿Detendrá esto a la intrépida Soraya?... ya veremos.*

### **Jugando las Cartas de Acción**

Bueno, hemos visto ejemplos de las tres modalidades diferentes de dificultades a los que nuestros jugadores podrán enfrentarse, por lo que ha llegado el momento de comprobar como lo hacen, ha llegado el momento de la apuesta. Para ello colocará frente a sí una carta de acción. En este punto, su valor de acción emprendida será igual a la carta de acción más la suma de la característica puesta a prueba y la habilidad correspondiente. Decimos bien al considerar la carta de acción como una carta de apuesta, ya que a través de ella podremos jugárnosla empleando una con un valor inferior al necesario para superar con éxito la dificultad, porque confiaremos en la suerte de la carta ciega para obtener éxito en nuestra acción o asegurarla de primera mano con una carta que por sí sola nos permita igualar, como mínimo, la dificultad. Como ya hemos comentado anteriormente la principal diferencia entre un juego de dados y uno de cartas es la estrategia, ya que al poseer una mano de cartas de acción conocidas previamente nos permitirán dosificar nuestras posibilidades a lo largo de la escena, reservando las más altas para situaciones que se nos antojen realmente preocupantes y confinado en la suerte para salir airosos de las demás situaciones, a la vez que por su limitado número, deberemos aprender a dosificarlas en su justa medida para no quedar exhaustos antes de tiempo.

Una vez colocada la carta de acción delante nuestro, robaremos una carta ciega que colocaremos boca abajo y sin mirar delante de nuestra carta de acción. Una vez todos los implicados haya hecho sus elecciones, se descubrirán las cartas ciegas y comprobaremos los efectos según los siguientes parámetros:

- **La carta ciega es de diferente palo a la característica puesta a prueba y además inferior en valor a la carta de acción jugada:** entonces desechamos la carta ciega y utilizamos la carta de acción para la resolución de la misma.
- **La carta ciega es de diferente palo a la característica puesta a prueba y pero superior en valor a la carta de acción jugada:** la carta ciega sustituirá a la carta de acción para la resolución de la acción.
- **La carta ciega es del mismo palo que la característica puesta a prueba, pero inferior en valor a la carta de acción jugada:** entonces si lo deseamos podremos desechar la carta ciega jugada y robar una nueva sustituyéndola, pero eso sí, nos quedaremos con la segunda, independientemente de su valor. Además propicia una carambola de cartas de acción, tal y como se explica más adelante.
- **La carta ciega es del palo a la característica puesta a prueba y superior en valor a la carta de acción jugada:** entonces podremos utilizar la carta ciega para la resolución en lugar de la carta de acción si así consideramos oportuno, o como en el caso anterior, jugar una nueva desechando la que tenemos. Nuevamente deberemos quedarnos con la segunda carta. Además propicia una carambola de cartas de acción, tal y como se explica más adelante.
- **La carta ciega y la carta de acción son ambas del mismo palo que la característica puesta a prueba:** Eureka! Una gran jugada promete, ya que utilizaremos ambas cartas para la resolución. Además propicia una carambola de cartas de acción si fuera aun necesario, tal y como se explica más adelante.

### **Encadenamientos de cartas**

Habr  situaciones en las cuales con el resultado de la carta ciega ser  m s que suficiente para sacar adelante la acci n y ah  se acabar  todo. Sin embargo, habr  otras en las cuales el fallo no sea una opci n f cil de asumir, por lo que el personaje podr  intentar encadenar cartas de acci n y recurrir a lo mejor de s  mismo, dar el callo que dicen nuestros mayores. En Ga anes! hay cuatro f rmulas para encadenar una carta de acci n a otra: por cojones, por carambola, por escalera y  xito cr tico.

Sin embargo, todas las f rmulas de encadenamiento reflejan un sobreesfuerzo realizado por nuestro personaje en busca de un  xito m s all  de lo habitual y tendr , tal y como veremos m s adelante, un severo desgaste en nuestras capacidades para enfrentar las acciones venideras, ya que nos resentiremos tanto f sica como mentalmente.

Todas las f rmulas de encadenamiento se realizar n una vez jugada la oportuna carta de acci n y descubierta la carta ciega, no antes.

### **Por cojones!**

Pues eso, que encadenaremos una carta de acci n adicional por que se nos pone en los mism simos. De esta forma, el PJ dispondr  de encadenamiento gratuito durante el d a por cada punto de Cojones positivo que posea. Es decir, que si posee Cojones 2, dispondr  de 2 encadenamientos gratuitos, mientras que si sus Cojones es -1, pues mala suerte, no hay encadenamiento gratuito. Una vez el PJ haya consumido todos sus encadenamientos gratuitos deber  esperar hasta el d a siguiente para recuperarlos.

### **Tengo una bellota que dice lo contrario!**

El jugador puede utilizar una de sus preciosas bellotas para encadenar gratuitamente una carta de acci n. Una vez se le acaben las bellotas...

### **Carambola**

La f rmula de encadenamiento m s rentable de todas. Basta con que una de las cartas jugadas, ya sea la de acci n o la ciega posea el mismo palo que la caracter stica utilizada. Entonces podremos encadenar una o m s cartas de acci n nuevas de nuestra mano.

*Con la mano actual de Soraya, Palom  podr  encadenar de forma autom tica cualquier acci n correspondiente a Fuerza (bastos) o Carisma (Copas). Sin embargo, para las acciones de Ma a (Espadas) e Intelecto (Oros), deber  confiar en la suerte de la carta ciega. Sin embargo, mas adelante, cuando robe nuevas cartas ser  posible que consiga los palos adecuados para estas acciones.*

### **Combo**

Cuando en tu mano tengas 2 o m s cartas del mismo valor, podr s utilizarlas a tu voluntad. . Ahora bien, es una acci n sumamente arriesgada, ya que de esta forma siempre perderemos como m nimo una carta de las jugadas, pero que nos quiten lo bailao.

Es posible que la carta ciega tenga tambi n el mismo valor que el combo jugado, en cuyo caso tambi n contar  para calcular el resultado final de la acci n. Para que adem s pueda unirse a una carambola, esta solo tendr  lugar a trav s de la carta oculta, sin tener en cuenta las cartas de acci n jugadas.

*En la mano de Soraya tenemos 2 cartas de valor 4 que permitir n realizar un combo si fuera necesario.*

### **Escalera**

Cuando el azar ha querido que en nuestra mano poseamos una escalera (3 o m s cartas consecutivas) podremos utilizarlas de golpe y porrazo para poner las cosas en su sitio. Ahora

bien, es una acción sumamente arriesgada, ya que de esta forma siempre perderemos como mínimo una carta de las jugadas, pero que nos quiten lo bailao.

Si la carta ciega resultante permitiese una escalera, esta solo podrá formarse si se produce una carambola, es decir, que la carta ciega es igual al palo de la acción, pero no se producirá la escalera si la carta que propicia la carambola es la carta de acción.

Es posible que la carta ciega continúe la escalera, en cuyo caso también contará para calcular el resultado final de la acción. Para que además pueda unirse a una carambola, esta solo tendrá lugar a través de la carta oculta, sin tener en cuenta las cartas de acción jugadas.

*Soraya está tratando de coger a la cabra, pero esta se muestra escurridiza. El AJ decide que la dificultad para coger la cabra será de 8, puesto que esta está realmente nerviosa. Como además Soraya tiene prisa, pues no quiere que Laurita se percate de nada, el AJ decide aplicarle una carta extra de dificultad, que mantendrá oculta hasta que Paloma Haya jugado su carta de acción.*

*Paloma decide jugar un 6 de copas (no quieres malgastar el rey de bastos) y confía en que o bien obtener una carambola o que Laurita no se de cuenta de nada. Roba la carta ciega y la descubre, obteniendo un 5 de Espadas!. Gracias a que la acción de de Maña y el 5 de espadas genera una carambola. Sin embargo, el 6 de copas junto con su nivel de Animales de 2 es suficiente para superar con éxito la acción, por lo que decide no utilizar la carambola.*

*Sin embargo, el AJ indicó existía una dificultad añadida por el nerviosismo de la cabra, por lo que después del uso de la carta de acción y la carta ciega, descubre la carta de dificultad añadida que corresponde en esta ocasión a un 2 de espadas, por lo que la dificultad de la acción asciende a 10, por lo que Paloma deberá utilizar su posibilidad de Carambola o fracasar en su acción.*

*Paloma sopesa su mano. Como aún está completa decide esforzarse un poco y utiliza su carta 4 de copas para generar una escalera. Esto es posible gracia a que la carta ciega es la que genera la carambola, ya que de haber sido la carta de acción, podría haber generado una carambola normal, pero no una escalera, tal y como se ha indicado anteriormente. Paloma decide jugar una escalera con su 4 de copas, teniendo un resultado final de 15. A la cabra no le da tiempo de decir ni mu cuando Soraya ya la tiene en su poder.*



### Éxito crítico

Cuando en la carta ciega obtengamos un Rey, es decir un 10, obtendremos la posibilidad si así lo deseamos de realizar un encadenamiento, aunque la carta ciega ni la de acción correspondan en palo con la característica puesta a prueba.

Ya hemos visto los 6 tipos de encadenamientos. Cuando realicemos uno simplemente sumaremos las cartas de acción implicadas, la habilidad y característica implicada para obtener nuestro resultado final.

### **El Desgaste**

Como ya hemos comentado anteriormente, el uso de los encadenamientos permite grandes hazañas, pero también suponen un severo desgaste en las capacidades de los personajes a través del cansancio mental y físico que producen, que irremediablemente llevarán al personaje al borde de la extenuación. Para reflejar esto en el juego es probable que los jugadores pierdan cartas de su mano de acción. Recordamos que todos los jugadores comienzan con 5 cartas de acción que forman su mano.

Al final de cada uno de los turnos todos los jugadores que utilizaron una o más cartas de acción podrán tratar de recuperar las cartas perdidas de su mano. Lo primero es desechar las cartas jugadas en el cementerio de cartas y a continuación se robarán una carta de acción cada uno de los jugadores que haya gastado cartas durante dicho asalto del Banco de Cartas.

Es probable que algún jugador haya realizado algún tipo de encadenamiento y haya gastado más de una carta de acción en ese turno, por lo que al recuperar una sola carta, su mano se vea menguada al final del asalto. Cuando esto ocurra el jugador sufre agotamiento y reduce su mano a la nueva cantidad de cartas, es decir, que durante todo lo que reste de escena, la nueva cantidad de cartas será considerarla su nueva mano y no podrá ampliarla hasta que la escena haya finalizado y pueda recuperar el aliento.

Sin embargo, hay una serie de excepciones por las cuales podremos recuperar más de una carta en un turno:

Si el encadenamiento ha sido realizado a través de la opción de Por Cojones! o Tengo una bellota que dice que no! El jugador recuperará de forma automática esa segunda carta utilizada del Banco de Cartas.,

Si el encadenamiento ha venido dado por cualquiera de las otras formulas, el jugador solo podrá recuperar una nueva carta si la carta oculta y la carta encadenada pertenecen al mismo palo, por lo que de darse este caso robarán una carta adicional del banco de cartas.

De todas formas, el máximo de cartas de acción que un jugador podrá robar durante el final del asalto será de 2, por lo que si utilizó más cartas de acción durante dicho asalto, verá su mano inevitablemente reducida.

Si en algún momento el jugador se queda sin cartas en la mano, se considerará exhausto y dependerá totalmente de las cartas ocultas para realizar acciones.

*En la acción anterior, Soraya ha utilizado una escarela de carambola, por lo que ha gastado 2 cartas de acción para este asalto. Como todos los demás jugadores se desace de las cartas jugadas, es decir, el 6 y 4 de copas y roba una carta. Como ha hecho un encadenamiento tiene derecho a comprobar si cumple los requisitos para robar una carta adicional. Desgraciadamente no es el caso, ya que la carta encadenada (4 de copas) y la carta ciega (5 de espadas) son cartas de palo diferente, por lo que no puede robar una nueva carta y sufre desgaste, pasando a tener una nueva mano de 4 cartas.*

*Soraya jadea por el esfuerzo pero observa orgullosa a la cabra perfectamente atada y silenciada mediante un bozal.*

### **La Pifia**

No es lo deseable, pero es la realidad, En un juego de rol tarde o temprano uno no solo fallará, sino que lo hará la forma más sonada posible. A esto lo llamamos pifia y todos y cada uno de nosotros saborearemos la amarga hiel de esta situación.

Cuando en una carta ciega surja un as, lamentablemente fallará de forma automática nuestra acción, pero además se podrá dar lugar a una pifia. Para comprobar si tiene lugar la pifia, simplemente deberemos desvelar una carta del mazo y comprobar su valor con la carta de acción jugada. Si la nueva carta ciega robada es inferior a la carta de acción jugada, tendrá lugar una pifia. Cuando esto ocurre el jugador no solo falla, sino que además pierde la carta de acción sin poder robarla nuevamente, por lo que verá reducida su mano en una carta por este motivo. Y lo que es peor, la carta quedará en manos del AJ para su posterior uso tal y como se explica más adelante.

Si la carta de acción jugada por el jugador es un As, entonces la acción fallará también, pero solo tendrá lugar una pifia si la carta ciega también es un As, pero ojo, en ese caso, el Pregonero se quedará tanto la carta de acción como la carta ciega para su uso posterior.

### **Acciones sostenidas**

Las acciones prolongadas en el tiempo se resolverán como acciones normales, pero tendrán una consideración especial. El Pregonero deberá decidir la cantidad de tiradas que el jugador deberá realizar con éxito para conseguir su propósito. La cantidad de acciones en las que podrá realizar la acción extendida será dependiente de la naturaleza de la acción. Si existe una limitación de tiempo, el Pregonero deberá indicar la cantidad de asaltos de los que dispondrá el jugador para llevarla a cabo. Si la limitación viene dada por la dificultad intrínseca de la acción, el jugador podrá fallar hasta un máximo de tiradas igual a su nivel de habilidad o una combinación de ambas, donde tanto el tiempo como la dificultad serán partes pertinentes y harán la vida imposible al jugador. Esto quedará en manos del Pregonero de todas formas. También estará en su mano saltarse la torera todo esto y decidir que si falla cualquier tirada la acción quedará arruinada, que para eso ha comprado él el juego.

### **Acciones cooperativas**

Por supuesto, habrá ocasiones en las cuales los jugadores cooperen para sacar adelante una situación realmente compleja y de enorme dificultad para ser realizado por uno de ellos. En estos casos, el jugador con la mayor característica realizará su apuesta, añadiendo un +1 para cada jugador que coopere. Todos deberán jugar una carta de acción, aunque solo la del jugador principal servirá como apuesta, para representar la el esfuerzo realizado. Las demás cartas no tendrán efecto, salvo que alguna de ellas sea un as, caso en el cual la acción terminará en fallo, con posibilidades de convertirse en pifia tal y como se ha explicado anteriormente. Solo la carta de acción principal contará a efectos de encadenamiento, que deberá ser realizado por todos los implicados, sufriendo todos ellos los efectos correspondientes si no consiguen recuperarla. A todos los efectos, las cartas jugadas se considerarán cartas de acción para la renovación de la mano.

### **Cuando no se posee una habilidad**

Bueno, este punto es más peleagudo. No poseer una habilidad tienen una consecuencia inmediata: si se realiza cualquier tipo de encadenamiento, la carta encadenada se pierde irremediamente, ya que el esfuerzo es titánico.

Además, cuando realicemos la acción, se robarán dos cartas ciegas y se aplicará la más baja de las dos, ignorando la otra.

### **EL COMBATE**

Esto ya es harina de otro costal. Cuando dos personajes se enfrenten el uno al otro, deberán decidir, tal y como se indica en el juego, si el combate será “Con la mano abierta” o “Dando, pero con ganas”.



### **Con la mano abierta**

Cuando el enfrentamiento sea entre dos jugadores, el Pregoneró deberá designar a cada uno de los contendientes la dificultad pertinente y resolver tal y como se explica en el juego. Sin embargo la cosa cambia cuando el oponente de nuestro jugador sea un personaje controlado por el pregonero.

Cuando esto ocurra, el jugador realizará una acción normal y el pregonero determinará la dificultad para cada uno de los contendientes, de acuerdo con las reglas normales y a continuación jugará un carta ciega del banco a la que añadirá la característica pertinente del enemigo del jugador y su habilidad, obteniendo de esta forma su acción ofensiva o defensiva, según sea lo apropiado para el PNJ

El jugador realizará con normalidad su acción y comprobaremos el resultado final de acuerdo con lo expuesto en las reglas para estos casos.

### **Dar, pero con ganas**

Llegados a este punto, las cosas se están poniendo serias. El proceso de juego será el mismo que “dar con la mano abierta”, pero las consecuencias serán bien diferentes. El daño de este tipo de ataque viene dado tanto por el arma utilizada como por la mala leche del jugador. Cada arma dispone de un código de daño que representa la cantidad de cartas de daño que recibe el personaje atacado. Todas las armas cuerpo a cuerpo poseen un código de daño expresado por un sumando positivo o negativo, según sea el arma en cuestión, seguido de uno o más iconos correspondientes a los palos de las cartas. Cuando un carta de daño coincida con alguno de los palos marcados, añadiremos daño adicional, tal y como se describe más adelante.

Por el simple hecho de ser víctimas de un ataque los personajes que sufran daños pierden inmediatamente un punto de vida. Además, el jugador podrá robar tantas cartas de daño como la diferencia entre la tirada obtenida y la dificultad dada, a esta cantidad la denominaremos daño máximo. A diferencia del combate con armas de fuego, el jugador podrá escoger robar menos cartas de las indicadas por el daño máximo del ataque representando de esta forma que se controla.

El arma utilizada determina los palos que producen daño y por cada carta robada de daño que lleve impreso alguno de estos perderá un punto de vida adicional. Es probable, que si el personaje pierde los suficientes puntos de vida, estos lleguen a -5. A partir de ese momento, además de estar jodio, perderá un carta de su mano por cada punto de vida adicional que pierda, por lo que si se viera de nuevo atacado y quedase en -7, además de los daños, perderá 2 cartas de acción de su mano, que se verá reducida como si de desgaste se tratara, con la diferencia de que no lo recuperará con descanso, sino con cuidados médicos, más lentos y costosos.

Las armas cuerpo a cuerpo también poseen un modificador al daño producido, que deberá aplicarse al daño máximo del ataque. Si tras el modificador el daño producido se reduce a 0, se seguirá aplicando el punto de daño mínimo del ataque, pero no habrá cartas de daño.

<b>TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO</b>	<b>PALOS</b>	<b>MOD. DAÑO</b>
PUNO:		-3
PATADA:		-2
VARA:		-1
NAVAJILLA, CAYAO:		+0
CUCHILLO, BIEMA VARA, PIEDRA GORDA:	 	+1
BOTELLA, PIEDRA COMO DIOS MANDA, CUCHILLO DE MONTE:	  	+2
CUCHILLO DE MANTANZA O JAMONERO, PALA O HAZADA, HOZ:	   	+3
MAZA DE ROMPER PIEDRAS:	    	+4
GUADAÑA, MOTOSIERRA:	    	+5

Si un personaje a través del desgaste y los daños viera su mano reducida a cero quedará inconsciente, no exhausto.

¡A tiro limpio!

Por supuesto, además de las tradicionales tortas y garrotazos, los jugadores pueden verse envueltos en situaciones donde se utilicen armas de proyectil contra ellos, siendo las de fuego las más comunes, pero no las únicas, que la tradicional pedrada no puede ser en absoluta menospreciadas, no señor.

La principal diferencia entre el combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia radica en que la dificultad de la acción la determina la distancia entre el tirador y el objetivo, tal y como se describe en el juego.

En cuanto al daño funciona exactamente igual, excepto en dos puntos. El primero es que el arma de fuego posee un daño mínimo, por lo que en lugar de 1 punto como en el combate cuerpo a cuerpo, recibiremos cómo mínimo el daño indicado en cada arma. La diferencia entra la dificultad y el valor de nuestra acción se convertirá en cartas de daño, aplicándolo según coincidan los palos, tal y como ocurre con el daño de las armas cuerpo a cuerpo.

<b>TABLA DE ARMAS DE PROYECTIL</b>	<b>PALOS</b>	<b>DAÑO MÍNIMO</b>
PISTOLA:		3
ESCOPIETA:	 	5
FUSIL DE CAZA:	   	8
FUSIL DE ASALTO:	    	8
SUBFUSIL:		4

Bueno, con esto tenemos un sistema de cartas sencillo y practico. Ahora a probarlo, a ver que os perece