TABLAS Y MATERIAL DE JUEGO

TABLA DE MODIFICADORES PASIVOS

Terreno

Llano	Sin modificador
Desfiladero*	+500 PCP al bando que combate en la parte alta.
Fuerte**	+500 PCP.

* Este modificador se aplica cuando la fuerza que embosca sea de 100 hombres o más, si es menor se aplicará un modificador proporcional.

** El modificador del Fuerte será aplicado cuando esté la dotación al completo. Si no, el bono irá disminuyendo proporcionalmente al número de soldados que falten.

Número

Cada combatiente aporta 1 PCP a la Batalla.

Armamento

Clase	Definición	Tipo de Personaje	MOD.
3 Armas (al menos 2 de fuego)	Fuertemente Armado	Explorador, Rebelde, Soldado	3 PCP (x combatiente)
3 Armas (al menos 1 de fuego) 2 Armas (cualesquiera)	Bien Armado	Cazarrecompensas, Forajido, Pistolero, Jinete del Pony Express, Sheriff, Tahúr, Trampero, Vaquero, Explorador Indio, Guerrero, Scout.	2 PCP
1 Arma (cualquiera)	Armado	Buhonero, Buscador de oro, Chica de Saloon, Hombre Medicina y Predicador.	1 PCP
Sin armas	Desarmado		

Montura

En llano +1 PCP por combatiente a caballo.

Ataque a fortificación, sin modificador.

Ataque en desfiladero, -1 PCP por combatiente con caballo

TABLA DE MODIFICADORES ACTIVOS

Tabla de Estrategia

Resultado de la tirada	Modificador
Crítico	+25% de los PCP que se tengan.
Exito	+10% de los PCP que se tengan.
Fallo	Sin modificador.
Pifia	-25% de los PCP que se tengan.

Tabla de Mando

Resultado de la tirada	Modificador
Crítico	+25% de los PCP que se tengan.
Exito	Sin modificador.
Fallo	-10% de los PCP que se tengan.*
Pifia	-25% de los PCP que se tengan.

* Excepto en el caso contemplado en las reglas opcionales del uso de Mando.

Tirada de Combate

Tirada de A contra tirada de B +20% de los PCP al ganador.

TABLA DE RESULTADOS FINALES

PC. Perdedor	Consecuencias
0	90% bajas, 5% huídos y 5% capturas.
1/5 PC del ganador	PC. supervivientes huyen, 80% bajas y 20% capturas.
1/4 PC del ganador	PC. supervivientes huyen, 70% bajas y 30% capturas.
1/3 PC del ganador	PC. supervivientes huyen, 60% bajas y 40% capturas.
1/2 PC del ganador	PC. supervivientes huyen, 50% bajas y 50% capturas.
Hasta 1/2	Resolver otra vez.

Los PC supervivientes han de convertirse a hombres. El resultado se resta del número de combatientes inicial y, sobre la cifra obtenida se aplican los % de bajas y capturas.

Hoja fotocopiable para uso del DJ y los jugadores

TABLA DE PIFIAS CON ARMAS DE FUEGO

Lanza 1d100

01 - 15 Encasquillamiento. Bala defectuosa o mala expulsión del casquillo. El disparo no se ha producido y pierdes este asalto.

16 - 30 La rapidez con que ha comenzado todo te desconcierta. No estabas preparado para el retroceso que produce tu arma al disparar. Una bala perdida.

31 - 45 El mal ensamblaje de las piezas unido a tu exceso de entusiasmo al disparar produce que tu arma se te desmorone en las manos. Pierdes el asalto y miras perplejo el amasijo de hierros que tan valientemente sostienes.

46 - 60 Una bala defectuosa produce al detonar un fogonazo que te deslumbra durante dos asaltos.

61 - 75 Alguien debería haberte explicado que es muy peligroso poner el dedo en el percutor al disparar. o no lo hizo, o tú no le escuchaste, porque te pillas el dedo justo al apretar el gatillo. 1d4 puntos de daño y -10% a todas tus habilidades en las que uses esa mano hasta que alguien la cure.

76 - 85 Tropiezas y tu arma se dispara, con tan mala suerte que la bala rebota en el suelo y va a alojarse junto a tu ombligo, recibes 1d6 de daño pero no te preocupes, aún puedes encontrar trabajo como atracción de feria.

86 - 95 ¡Por fín lo has conseguido! Tu pericia al disparar es tal que logras alcanzar a tu compañero más próximo. Sí, ese al que siempre odiaste en secreto (tan en secreto que ni lo sabías).

96 - 00 "Ese armerillo ambulante que te vendió la última caja de munición no era de fiar. Debiste ir a la tienda del pueblo aunque fuera un poco más cara". Piensas esto mientras mueres lenta y dolorosamente. Tu arma te ha explotado en el rostro debido a la mala calidad de las balas. Le deseamos suerte a tu próximo personaje.

TABLA DE PIFIAS CON ARCO

Lanza 1d100

01 - 15 Montas mal la flecha y esta se cae antes de lanzarla. Pierdes el asalto.

16 - 30 Demasiado nervioso por la tensión del momento, el acto reflejo de disparar tu flecha deja de serlo, y mientras te lo piensas, sueltas la mano, pero la que sostiene el arco. Recibes un buen golpe en la cara que te mantendrá aturdido todo este asalto.

31 - 45 Tensas demasiado la cuerda y al soltar te enganchas una oreja. La flecha cae a dos metros de tí. En cuanto a tu oreja... 1d4 puntos de daño.

46 - 60 Enredas la parte baja del arco en uno de tus pies y caes, propinándote un soberano golpe en la cabeza que te aturde este asalto y te proporciona 1d8 puntos de daño.

61 - 75 Tensas tu arco demasiado pronto. Antes de empezar a elevarlo se dispara, y consigues (aunque era difícil) clavarte la flecha en un pie. Aplica normalmente el daño del arma y anota un -10 a tus habilidades de movimiento mientras no cures la herida.

76 - 85 Decididamente, el arco no es lo tuyo. Tan complicado mecanismo es demasiado para tí, y lo demuestras liando el arco alrededor de tu cuello hasta que te produces 1d6+2 puntos por estrangulamiento, perdiendo dos asaltos.

86 - 95 Mientras apuntabas, una mota de arena se introduce en tus ojos. Un intenso escozor hace que te revuelvas violentamente. En ese momento tu arco se dispara y... Cuenta el número de personajes (PJ's y PNJ's) que se encuentran en la escena. Adjudícales un número a cada uno y tira 1d100. Si sale el número de alguno de ellos, tu flecha le ha dado de lleno y se aplica el daño correspondiente. Si no, la flecha se pierde.

96 - 00 Tus enemigos ya tienen algo que contar a sus nietos. Nunca jamás habían visto a nadie matarse con su propio arco. Si señor, has conseguido hacer subir tu flecha tan alto y tan recto que... cae igual de recto, quedando incrustada en tu cogote como un bonito adorno indio. Mueres en el acto.

PIFIAS CON ARMAS CUERPO A CUERPO

Lanza 1d100

01 - 15 Sacas el arma precipitadamente y ésta sale despedida. Pierdes este asalto y el siguiente intentando recuperarla.

16 - 30 En un movimiento brusco el arma sale lanzada, clavándose en el objeto más cercano (un arbol, un carro...). Pierdes el asalto.

31 - 45 ¡¡¡AAAAHHH!!! Gritas enloquecido mientras agitas tu arma frente a tu oponente. Y lo haces con tanto fragor, que el enemigo puede ver cómo la hoja se desprende del mango y cae. Tira 1d100, si sale más de 50% tu adversario pierde este asalto gracias a un incontenible ataque de risa. Si no, ataca normalmente.

46 - 60 Intentando demostrar técnica y habilidad pasas tu arma de una mano a otra y al ir a cogerla, lo haces por el filo. Tanta técnica y habilidad merece un premio, 1d4 puntos de daño en la mano afectada.

61 - 75 Gracias a una brillante demostración de torpeza, te haces un corte superficial en una pierna. 1d4 puntos de daño y un -10 a tu habilidad de Velocidad hasta que pares la hemorragia.

76 - 85 En el fragor del combate se te escurre el arma y cae clavándosete en un pie. Recibes 1d6 puntos de daño y un -15 a tu habilidad de Velocidad.

86 - 95 Tropiezas y caes, con tan mala suerte que con rara habilidad, te atraviesas con tu propia arma causándote el daño crítico de la misma y perdiendo 1d6+3 puntos de vida por asalto mientras el arma permanezca alojada en tí. (Ejem, aconsejamos que vuelvas al capítulo de Creación de Personajes).

96 - 00 Eres un luchador decidido, arrojado, que muestra desprecio por la vida. Tanto la desprecias, que en un rápido movimiento te seccionas la yugular. Mueres irremediablemente en 3 asaltos preguntándote cómo lo has conseguido.

PIFIAS CON ARMAS ARROJADIZAS

Lanza 1d100

01 - 25 Preparas tu arma para el lanzamiento y te haces un lío. Pierdes el asalto mientras intentas averiguar por dónde se agarra tan extraño artefacto.

26 - 45 En tu furioso ataque arrojas el arma con todas tus fuerzas, pero lo haces tan mal, que ésta va a dar contra el suelo y se rompe. Pierdes además el asalto.

46 - 70 Reunes todas tus fuerzas y, enloquecido por el odio, consigues dislocarte el brazo con el que efectúas el lanzamiento. El arma no llega a salir de tu mano y la herida te produce 1 punto de daño.

71 - 85 Al intentar arrojar tu arma, calculas mal y consigues herirte con ella en la cabeza. Automáticamente caes inconsciente por el golpe y además la herida te produce 3 puntos de daño.

86 - 95 ¿Nadie te ha explicado que en un combate a quien hay que matar es al enemigo? Pues sí, eso de aniquilar a tus propios compañeros no es muy sano. Recapacita sobre ello mientras sacas tu arma del cuerpo del compañero más cercano al cual, por cierto, has producido el daño normal del arma.

96 - 00 Bueno, el que el combate con armas arrojadizas no sea lo tuyo no es razón suficiente para que te suicides. Consigues impactarte con tu propia arma (tu sabrás cómo lo has conseguido) y recibes el daño crítico de la misma. Si consigues salir de esta, yo que tú me dedicaría a las canicas que es más seguro.

Hoja fotocopiable para uso del DJ y los jugadores.

MHD Editores, S.L.

MODIFICADOR AL DAÑO

FUE	Daño adicional
1-9	-1d4
10-12	0
13-14	+1d4
15-18	+1d6

Esta tabla tan sólo es aplicable al combate cuerpo a cuerpo o con armas naturales y arrojadizas. Lógicamente el combate con armas de fuego no sufre modificaciones por FUE.

HERRAMIENTAS

Alicates	0.50 $
Azada	2.00 $
Berbiquí	1.50 $
Cacerola	0.95 $
Cafetera	1.00 $
Cedazo	0.35 $
Cinta métrica	1.00 $
Cubo	0.62 $
Fuelle	3.50 $
Garfio	1.50 $
Guadaña	0.75 $
Herradura	0.18 $
Lámpara de petróleo	0.85 $
Lima	0.10 $
Martillo	0.50 $
Pala	0.65 $
Pico	0.75 $
Rastrillo	0.50 $
Sartén	0.65 $
Serrucho	1.25 $
Taza	0.23 $
Tijeras	0.40 $
Yunque	7.00 $

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Habitación doble (x día)	3.50 $
Habitación individual (x día)	2.00 $
Botella vino	0.65 $
Botella Whisky	1.25 $
Cerveza	0.30 $
Provisiones para 1 mes	18.50 $
Provisiones para 1 semana	5.00 $
Rancho (comida 1 día)	0.75 $

MODIFICADORES DEL TERRENO

Vegetación densa (bosques)	-10 Kms al día.
Montaña	-15 Kms al día.
Nieve	-20 Kms al día.

NOTA: todos los modificadores son acumulables según las situaciones.

EQUIPO VARIO

Alforjas	4.00 $
Armónica	0.25 $
Arneses	15.00 $
Baúl	14.00 $
Baraja de cartas	3.00 $
Biblia	10.00 $
Block de notas	0.20 $
Brocha pintor	0.30 $
Brújula	2.00 $
Cámara fotográfica	20.00 $
Canana	1.50 $
Candado	0.10 $
Cantimplora	0.50 $
Caña de pescar	2.00 $
Cartuchera	0.75 $
Catalejo	6.00 $
Corneta	2.00 $
Cuerda (10 mts)	1.50 $
Espuelas	0.50 $
Gafas de sol	0.65 $
Lápiz grafito	1.50 $
Lupa	1.20 $
Maleta	2.50 $
Maletín	0.75 $
Manta	1.50 $
Pipa	1.00 $
Pluma	2.00 $
Prismáticos	10.00 $
Raquetas para nieve	6.50 $
Reloj de bolsillo	10.00 $
Saco	0.50 $
Saco de dormir	3.00 $
Silla de montar	6.00 $
Termómetro	1.00 $
Tienda de campaña	9.00 $
Tinta china	0.10 $

Hoja fotocopiable para uso del DJ y los jugadores

TRANSPORTES

Barca desmontable	55.00 $
Bicicleta	35.00 $
Caballo	30.00 $
Canoa	37.00 $
Carreta	65.00 $
Coche de caballos	45.00 $
Mula	25.00 $
Trineo	7.00 $

REPUESTOS CARRETA

Asiento	1.50 $
Ballestas (pareja)	6.00 $
Eje metálico	7.00 $
Rueda	5.00 $

MUNICION

REVOLVERES Y RIFLES

Cal. 22 (caja de 100 balas)	0.28 $
Cal. 30 (caja de 100 balas)	0.51 $
Cal. 32 (caja de 100 balas)	0.65 $
Cal. 38 (caja de 100 balas)	0.87 $
Cal. 41 (Deringer, 100 balas)	0.72 $
Cal. 41 (caja de 100 balas)	0.85 $
Cal. 44 (caja de 100 balas)	1.38 $
Cal. 45 (caja de 100 balas)	1.57 $

ESCOPETAS

Cal. 10 (caja de 100 cartuchos)	1.75 $
Cal. 12 (caja de 100 cartuchos)	2.70 $
Cal. 16 (caja de 100 cartuchos)	3.10 $
Cal. 20 (caja de 100 cartuchos)	4.00 $

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE

Aquí tienes algunos modificadores aplicables a los diversos tipos del combate. Todos los bonus y malus son acumulables y se aplican directamente sobre el porcentaje que el aventurero posea en la habilidad en cuestión, no sobre el resultado de su tirada. De todas formas puedes tomarte estos datos como orientativos, la lógica y tu experiencia harán que los modificadores se ajusten más a las diversas situaciones.

1. Tiro de precisión: cuando un jugador desea alcanzar un objetivo muy preciso o muy pequeño (un balazo entre los ojos a 50 m, una flecha en el corazón, lanzar un cartucho de dinamita justo en un pequeño agujero) el DJ debe advertirle que lo que trata de hacer es un tiro de precisión. Se aplica un malus de -30 a la habilidad. Si el tiro tiene éxito se puede aplicar el daño máximo del arma, o bien, a juicio del DJ, el jugador consigue plenamente su objetivo.

2. Combate en la oscuridad: -10 percentiles.

3. Ataque por sorpresa/ por la espalda: bonus de 10%.

4. Cada habilidad adicional por asalto: -20%

5. Apuntar: si el jugador decide apostarse y apuntar, no puede hacer nada más en este asalto, pero recibe un bonus de +10 por cada asalto que pase apuntando, siendo 3 el número máximo de asaltos para apuntar.

6. Cambio de arma: supone la pérdida del asalto o de lo que quedara de él.

7. Cambio de blanco: -20% al Ataque.

8. Cobertura: si se dispara contra un personaje que se encuentra a cubierto se sufre una penalización de -10%.

9. Posición elevada: proporciona un bonus de +10%.

10. Disparo desde un objeto en movimiento (excepto sobre un caballo): -15% al Ataque

TABLA DE ATAQUE Y PARADA

Diferencia

1 - 20 **A favor tanto de atacante como de defensor:** no tiene ninguna consecuencia. El ataque se ha parado con éxito. Si alguna de las dos armas (o las dos) son naturales entonces aquél que las utilizase recibirá el daño mínimo del arma contraria más el modificador por FUE de su propietario.

21 - 30 **A favor del atacante:** se rompe automáticamente el arma del defensor. En el caso de que sea un arma natural recibe el daño máximo del arma atacante al que se añade el modificador por FUE del contrario.

21 - 30 **A favor del defensor:** se rompe automáticamente el arma atacante. Si se diese de nuevo el caso de que el arma atacante fuese natural se aplicará la regla expuesta en el párrafo anterior. Si el arma que Para es natural, recibe el daño mínimo del arma atacante.

31+ **A favor del defensor:** la parada ha sido tan brutal que se rompe el arma del atacante y este recibe la mitad del daño que efectúa el arma del defensor. No se aplican los modificadores por FUE.

31+ **A favor del atacante:** el atacante rompe el arma del defensor y le alcanza haciéndole la mitad del daño que su arma haría normalmente. Si el defensor utilizaba su habilidad de Pelea, debe aplicarse el daño normal que el arma produciría y se debe considerar que el miembro con el que ha parado se encuentra fracturado (y por tanto no es útil para seguir el combate).

Hoja fotocopiable para uso del DJ y los jugadores