



# DARK WEST

CRÓNICAS DE SANGRE Y PÓLVORA

# **DARK WEST**

## **CRÓNICAS DE SANGRE Y POLVORA**

### **COPYRIGHT**



**Escrito por** Pepe Pedraz  
**Maquetado por** Pepe Pedraz  
**Tipografías de** Dafont.com

- Punk West
- Philophobia
- Dust West





## ÍNDICE



Era demasiado tarde - Pág.4

El Oeste más oscuro - Pág.7

Los Jugadores - Pág.10

El Campamento - Pág.21

El Mundo - Pág.24

En la hora que... - Pág.29

Hoja de Personaje - Pág.37

Hoja de Caravana - Pág. 38





## ERA DEMASIADO TARDE



Nadie sabe exactamente como comenzó. Unos gritos desgarradores en mitad de la noche nos despertaron a todos.

Visto con la perspectiva que da el paso del tiempo, lo cierto es que ya era demasiado tarde para la familia McDoyle. Más nos hubiera valido salir corriendo.

Uno de los dos críos huía despavorido a través del campamento, llorando y gritando. Mac y yo cogimos nuestros revólveres y fuimos rápidamente al foco de esos gritos, que según nos acercábamos, se convertían en rugidos.

Llevábamos meses de viaje, buscando un sitio para empezar de cero (por cuarta vez). El mundo continuaba con su imparable progreso y nosotros estábamos empeñados en ceñirnos a las viejas costumbres. Libres y soñadores nos autodenominábamos.

Malditos idiotas.

“¿Annie?... ¿Charles?...” “¿Hola?...”

Un único y largo gruñido de Annie es lo que escuchamos. Y un último suspiro. El silbido de la muerte le llamábamos. Habíamos matado a más hombres de los que podíamos contar, y antes de morir, todos ellos emitían un característico sonido, como un silbido.

Era como si la muerte estuviese llamando a sus mascotas para que fueran junto a ella.

Visto con la perspectiva que da el paso del tiempo, lo cierto es que ya era demasiado tarde para todo el campamento. Más nos hubiera valido salir corriendo.



“Annie... ¿que le pasa a Charles?... ¿está bien?... ven con nosotros, vamos a llamar a Doc para que le eche una ojeada”

Lo siguiente que recuerdo fue a Mac disparando al techo de la tienda, con lo que parecía el pequeño de los McDoyles dándole bocados en el cuello. Sangre y disparos. No tengo ni idea de donde salió. Igual que tampoco tengo ni idea del motivo por el que Annie estaba masticando un trozo de carne de su marido.

Todo aquello era perturbador. Estaba acostumbrado a arreglar las cosas a golpes. Era mi especialidad. Si en cuatro palabras no era posible entenderse, hablarían los puños. Pero para lo que no estaba preparado era para esto.

Intenté pegarle con la culata del revolver varias veces a aquel chico, que mordía como uno de nuestros perros el cuello de Mac. No lo soltaba. Mac gritaba, y poco a poco sus gritos fueron rebajándose hasta que llegó... el silbido del diablo.

Annie me agarró del brazo. “¿De dónde viene toda esta fuerza Annie?”... pensé. Me intentó morder en el antebrazo, pero ahí mis reflejos salieron de donde estuviesen escondidos. Le volé la cabeza de un disparo.

El resto lo recuerdo borroso (si es que los recuerdos pueden ser borrosos). Aquellos gritos iniciales que al principio salían de la tienda de los McDoyles, ahora estaban por todo el campamento. Madres, padres, niños, doctores, carniceros... daba igual género, edad o profesión.

Una mano amiga me cogió del hombro. Por suerte, mis reflejos ya se habían pronunciado lo suficiente hace un par de minutos.

“¡Bakley!, ¡maldita sea!, ¡coge tu caballo y sal de aquí!”

Visto con la perspectiva que da el paso del tiempo, lo cierto es que ya era demasiado tarde para todos nosotros. Más nos hubiera valido salir corriendo.

La plaga, los que no duermen o los perros de la muerte. Da igual el nombre que les queramos poner. No piensan ni recuerdan, tan solo actúan.

Algunos dicen que todo comenzó cuando empezamos a adentrarnos en aquellas minas buscando el tan ansiado oro que nos hiciera crecer en aquella sociedad incipiente. Pero allí dentro había mucho más que oro.

La pólvora y las armas son los bienes más preciados. Nos movemos de un lugar a otro porque así es la única forma de sobrevivir.

La ley del más fuerte. La familia. La lealtad.

Ahora toca volver a empezar. Desde cero. Parece mentira que esa animadversión que sentíamos por el progreso se convirtiera en esto. Hemos vuelto a las viejas costumbres. Las ciudades han caído, o eso creemos. Ahora nos organizamos en pequeños campamentos itinerantes. Nuestro objetivo es vivir un día más. Como en la guerra.

Me gustan los viejos tiempos. Me hacen sentir útil. Sangre y armas. Al final, todo se reduce eso. Sangre, armas... y familia.

Bakley WhiteHead

## CRÓNICAS DE SANGRE Y PÓLVORA





## EL OESTE MÁS OSCURO



Dark West es un juego de rol simple y directo, que mezcla de una forma desenfadada los clásicos del western con referencias a diferentes obras tales como "Victorian Undead", "Stake Land", "28 días después" o incluso, "Bone Tomahawk".

Imagina un ficticio periodo histórico americano (o no tan ficticio) comprendido entre 1880 y 1910.

Ahora imagina que cuando las primeras ciudades comenzaban a crecer y empezaban a llegar inmigrantes desde diferentes puntos, algo despertó. Nadie sabe el lugar exacto desde donde todo comenzó.

Algunos piensan que fue algo que sucedió en esas minas casi vacías de oro. Quizá fue por culpa de la arrogancia y la avaricia del ser humano.

Otros aseguran que salieron de aquellos pantanos a orillas del gran río. Estaban dormidos y todos esos vertidos les despertaron.

Sea como fuere, ya nada volvió a ser igual. El objetivo es la supervivencia y sobre todo, la familia. Cada campamento es una familia.

Igual de importante es velar por nosotros mismos, como por nuestra familia. Si permanece unida, seguirá viva. Eso es lo que hemos aprendido.

Seguir unidos y en movimiento. Así hasta que encontremos una solución, un lugar desde el que comenzar desde cero o quizá, llegar a nuestro final.

Esto es el Salvaje y Oscuro Oeste.



## MECÁNICA DE JUEGO



Dark West funciona con una mecánica simple y directa basada en dados de 6 caras (D6).

Existen 4 características esenciales (agilidad, astucia, violencia y sangre fría). De cada una de ellas cuelgan 5 habilidades.

Las características esenciales serán los dados que tiraremos (cada característica tendrá asociados un número de dados). Las habilidades nos darán modificadores (que sumarán o restarán a nuestra tirada).

Siempre se tiran los dados contra un umbral de dificultad:

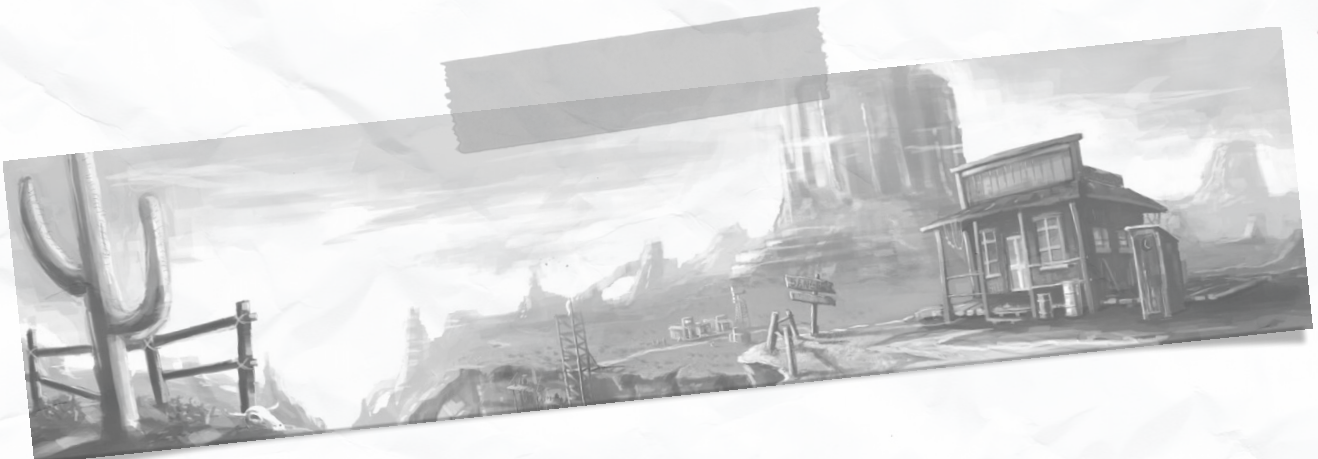
I. **Fácil** : =  $6 < 7$

II. **Medio** : =  $6 < 9$

III. **Difícil**: =  $6 < 11$

IV. **Casi Imposible**: =  $6 < 15$

Incluso en este mundo, algo sencillo se convierte en una hazaña realmente complicada.



Pero a nuestro favor, siempre tendremos la posibilidad de forzar nuestra suerte. Hasta 4 veces por partida y por jugador, podremos sacar un dado de la suerte que se



sumará o se restará a nuestra tirada. Nadie dijo que la suerte estuviera a nuestro favor.

Este dado se extraerá de la bolsa de la suerte.



Al inicio de cada sesión se introducirán tantos **dados verdes** (buena suerte) y **dados rojos** (mala suerte) como el número de de jugadores +2 (de cada tipo).

Después de cualquier tirada, un jugador puede forzar su suerte, sacando al azar un dado de la bolsa. Si **es verde**, podrá usarlo en el momento y se sumará a sus valores.

En cambio, si **es rojo**, tendrá que usarlo para su tirada actual y este dado se restará automáticamente del resultado final o guardarlo para su próxima tirada (después).

Pero la bolsa de la suerte no corresponde únicamente a los jugadores. El director de juego puede forzar también durante la partida que los jugadores saquen uno de esos malditos dados antes de cada tirada (aplicando los mismos resultados antes descritos).

**La suerte es caprichosa.** O eso dicen. Los supervivientes más longevos así lo afirman: puedes ser el mejor pistolero... pero sin no tienes suerte... estás perdido.





## LOS JUGADORES



Los jugadores en salvaje y muerto oeste son supervivientes. Pero absolutamente todos tienen un pasado.

Cada jugador debe comenzar a construir por su pasado.

En este juego, existe la posibilidad de comenzar a jugar pasados unos años desde la aparición de esta plaga, pero también podremos optar por vivir la transformación del mundo tal y como lo conocíamos.

Son dos modos de juego que repercutirán directamente en la creación de nuestro personaje.

- I. Vivir la transformación del mundo: todos los personajes comienzan con una cicatriz asociada a un suceso traumático.
- II. Ser un superviviente años después de la transformación: todos los personajes deben comenzar con dos cicatrices. Una asociada a su pasado en el mundo tal y como lo conocían y otra asociada a su periodo como superviviente.





## Las cicatrices

Las cicatrices son eventos que han marcado de un modo u otro a nuestros personajes de juego. Todos tenemos cicatrices.

Además... estas cicatrices, deben tener un impacto directo en nuestras habilidades. Algunos ejemplos de cicatrices:

- I. Accidente en carruaje -> Miedo a los caballos.  
Cabalgar -1.
- II. Maltrato paterno. -> Odio a las figuras de autoridad.  
Escuchar -1. Intimidar +1 (cuando se dé el caso).
- III. Bala perdida -> Muerte de hermano. Disparo -1

Existen tantas cicatrices como la imaginación de los jugadores sean capaces de producir. Las hay físicas y psíquicas. Incluso durante la partida, también las hay positivas. No todas deben tener un impacto negativo. Las cicatrices serán las que vayan conformando el carácter de nuestros personajes:

- I. Salvó a una familia -> El bien como forma de vida.  
Escuchar +1.
- II. Cara desfigurada -> Camorrista, acostumbrado a las peleas. Intimidar +1 ó Pelear +1. Escuchar -1.

Estas cicatrices son aprendizaje, son crecimiento. Y pueden combinarse como se desee, siempre y cuando exista un consenso por parte del director de juego y los jugadores. Y sobre todo, debe tener una coherencia narrativa.

Estas cicatrices se configuran después de cada sesión en base a las acciones de los personajes (si es que existe alguna acción que haya sido de relevancia).

## Dedicación y reputación

¿A qué nos dedicábamos antes de que todo esto comenzara? Determinar nuestra “profesión” será tan importante como nuestro pasado, ya que tendrán que ir de la mano. Además, todas las profesiones tienen unos puntos “extra” que variarán nuestra habilidades y nos harán únicos.

- Ganadero: Dedicado a la cría de animales.
  - +1 Cabalgar. 11 PV. 5 PC
- Representante de la Ley: Dedicado a defender ciudades o pueblos de malhechores.
  - +1 Investigar. 10 PV. 6 PC
- Forajido: Robar, asesinar o asaltar. Quedarse con lo que no era suyo.
  - +1 Pelear ó +1 Disparar. 9 PV. 7 PC
- Doctor: Curar y asegurar la salud de los más desvalidos.
  - +1 Reparar (personas). Si éxito tira 1d6 de vida. 9 PV. 7 PC
- Religioso: Adorabas (a tu manera) a alguna deidad.
  - +1 Voluntad. 8 PV. 8 PC
- Contable: administrabas dinero y bienes materiales para alguien.
  - +1 Investigar (libros y documentos) y +1 Diplomacia. 8 PV. 6 PC
- Cazador (peletero o trampero): cazabas para comer o para vender piezas.
  - +1 Supervivencia 12 PV. 4 PC



- Comerciante (barman, sastre, carnicero, barbero, herrero, armero...): atender a clientes y ofrecer servicios.  
• +1 Escuchar y +1 Diplomacia. 7 PV. 7 PC
- Minero: excavadas en roca en busca de oro y rocas preciosas.  
• 12 PV. 6 PC
- Predicador: te dedicas a dar a conocer algún tipo de religión  
• 9 PV. 7 PC

La reputación es algo que te precederá. Será un signo característico de tu personalidad. Durante tus aventuras, habrá personajes secundarios (no jugadores) que reaccionen mejor que otros a ciertas reputaciones. Esta reputación puede tener un vínculo especial con alguna de tus cicatrices (o no).

La reputación podrá variar durante la partida y aunque la propuesta siempre será por parte del jugador, el director de juego podrá modificarla en función de sus acciones.

Algunos ejemplos:

- Malhumorado
- Jugador
- Traidor
- Superviviente nato
- Camorrista
- Vengador
- Ángel de la guarda
- Ladrón



## Las características esenciales y las habilidades

Una vez que tenemos creado nuestro pasado (nombre, dedicación, reputación, cicatrices, armamento, etc...) es hora de pasar a las características y habilidades nuestro personaje.

Crear un personaje en salvaje y muerto oeste es tan sencillo como seguir estos pasos...

Asigna 8 Dados entre las 4 características esenciales que tiene tu personaje. Como mínimo, cada característica debe tener un dado. Redondea con un círculo cada uno de los dados a la izquierda de tu característica esencial.

Si tomamos como ejemplo la siguiente imagen, podremos observar como la jugadora ha dedicado 2 de sus nueve dados a la característica esencial de Agilidad. De este modo, todas las tiradas que realice vinculadas con esta característica, se realizarán usando dos dados.





Aún dispondrá de otros 6 dados para repartir entre el resto de características esenciales.

Una vez cumplido el punto anterior (reparto de los 8 dados como decidamos), pasaremos a las habilidades de cada personaje. Cada una de las características esenciales tiene vinculadas unas habilidades concretas.

En este caso tenemos 12 puntos para gastar en estas habilidades (máx+3 por habilidad), que modificarán directamente nuestras tiradas

En el ejemplo de abajo podemos observar como la jugadora ha asignado 4 de los 12 puntos a las habilidades de Agilidad: Sigilo (+2), Doma (+1) y Esquivar (+1). De este modo, en todas las tiradas relacionadas con Agilidad usará dos dados, sumando estos modificadores si se relacionan con la habilidad marcada (si no están relacionadas no se hará modificación).



Todavía dispondrá de 8 puntos más a repartir en el resto de habilidades. Es importante escoger bien esta serie de puntuaciones porque nos ayudarán mucho durante la aventura.

- **Características esenciales:** agilidad, astucia, violencia y sangre fría.
- **Habilidades:**
  - Trepar: capacidad para subir a cualquier lugar o bajar desde alguna zona.
  - Sigilo: capacidad de moverse silenciosamente sin ser detectado por personajes no jugadores o incluso, compañeros.
  - Correr: velocidad en persecuciones a pie.
  - Doma: capacidad de adiestrar caballos.
  - Esquivar: posibilidad de deshacerse o zafarse tanto de objetos contundentes como de problemas de diversa índole.
  - Pelear: escaramuza con puños desnudos.
  - Disparar: uso de armas de fuego.
  - Lanzar: posibilidad de lanzar con éxito objetos, desde rocas hasta flechas.
  - Músculo: capacidad de retener, mover, empujar, aguantar objetos, animales, personas o cosas.
  - Intimidar: capacidad de generar miedo sin llegar a la violencia física.
  - Provocar: capacidad de incitar a la violencia a otras personas.
  - Callejear: conseguir guiarse a través de las calles de una gran ciudad.
  - Rastrear: seguir el rastro de una persona, animal o criatura.
  - Supervivencia: capacidad de salir airoso de una situación. Darse cuenta de algo malo que está a punto de ocurrir.
  - Estrategia: capacidad de tejer diferentes soluciones a un problema. Nos permite tomar la ventaja en situaciones de riesgo.



- Escuchar: capacidad de escuchar. Relacionado con empatía o espionaje.
- Reparar: todo lo relacionado con reparar (vehículos), arreglar (objetos) o sanar (personas).
- Investigar: capacidad de poder seguir un rastro escrito en documentos.
- Voluntad: capacidad de aguantar situaciones límite. Relacionado con los puntos de cordura de nuestro personaje.
- Diplomacia: capacidad de saber mantener las apariencias y relacionarse con diferentes personas.

Y recuerda aplicar los modificadores tanto de las cicatrices como de las dedicaciones de tus jugadores (independientes de los 14 puntos de asignación).

Tú supervivencia depende de ello.



## Las consecuencias

Ya hemos hablado sobre la mecánica de juego en el anterior apartado.

Todas las tiradas se realizan sobre un umbral de dificultad:

I. **Fácil** :  $= \text{ó} < 7$

II. **Medio** :  $= \text{ó} < 9$

III. **Difícil**:  $= \text{ó} < 11$

IV. **Casi Imposible**:  $= \text{ó} < 15$

Pero ojalá todo fuera tan sencillo en el salvaje y muerto oeste. Siempre existirán una serie de consecuencias a nuestras acciones que tendrán que desarrollar tanto los PJ (personajes jugadores) como el DJ (director de juego).

Estas consecuencias emanan del resultado de nuestras tiradas contra el umbral.

- Si superamos el umbral en 0, 1 o 2 puntos, realizaremos la acción que queramos pero obtendremos una consecuencia negativa.
- Si superamos el umbral en +2 puntos, realizaremos la acción que queramos y además, como jugadores, decidiremos una consecuencia positiva a nuestro favor.
- Pero si no superamos la tirada contra el umbral, además de no conseguir cumplir el objetivo, el director de juego podrá ejecutar en nuestra contra hasta dos consecuencias negativas.



## Ejemplos de consecuencias:

- **Positiva:** Le pegas a un enemigo y al haber superado el umbral en +2, puedes decidir (añadido al daño), una consecuencia, desde dejarle tuerto, hasta sin una oreja o cojo. Este tipo de consecuencias pueden emplearse en cualquier situación.
- **Negativa:** Estas consecuencias las decidirá el DJ. Pueden ir desde una bala perdida si no conseguimos nuestra acción, hasta disputas con algún personaje no jugador o en un combate, que nuestros enemigos nos hagan algún tipo de daño o nos dejen indefensos. También incluimos en estas consecuencias, por supuesto... las pérdidas de puntos de vida y de sangre fría.

Algo a tener en cuenta en Salvaje y muerto oeste es que el director de juego NO tira dados. Los daños que se aplican por combates con enemigos son resultado de las consecuencias.

## Aplicación de daños:

- **Puñetazos, patadas, cabezazos y caídas leves:** 1d6-1
- **Objetos contundentes:** 1d6
- **Pistolas, revólveres y caídas graves:** 1d6 + 2
- **Escopetas y Rifles:** 2d6 + 1
- **Dinamita, explosivos:** 4d6

De igual modo, cuando alguno de los supervivientes se enfrenten a uno de esos perros del diablo, será necesario realizar una tirada de Sangre fría->Voluntad para poder ejecutar la acción que pretendía.

La dificultad quedará en manos del director de juego. En caso de no superarla, se aplicarán las consecuencias

antes descritas. Desde quedarse inmóvil presa el pánico a huir en sentido contrario al lugar donde se produce la acción 1d3 turnos.

Todos los enemigos humanos tienen entre 5 y 10 PV.  
Todas las criaturas venidas de otro mundo tienen entre 10 y 15 PV.

Nadie dijo que este salvaje y muerto oeste fuera sencillo.







## LA FAMILIA



Los personajes jugadores son el centro de las tramas y aventuras que vivirán. Pero siempre tendrán que tener en mente un bien mayor: la familia. En este caso, el campamento. Ellos mismos decidirán quién vive allí.

Al inicio, lo mejor será contar un par de caravanas cochambrosas con las que moverse de un lado a otro y con algunas personas que puedan ayudarnos en un momento concreto.

Porque todo esto tiene un coste. El coste que supone tener una familia. Comida, pieles, ropa, atención médica... incluso dinero.

Al inicio de cada aventura, sea cual sea su objetivo, el director de juego les dirá cuántas reservas deben tener al finalizar su periplo. Si lo consiguen, el campamento permanecerá libre de problemas. Si no lo consiguen, quizá será mejor que busquen otro lugar.

Peleas, encontronazos, enfermedades... incluso la llegada de los perros del diablo. Todo esto puede pasar si no somos capaces de llevar los víveres necesarios al campamento.

## Tabla tiradas (2D6)

2 - 4 : Los habitantes de tu campamento están enfadados contigo por no cumplir con tus compromisos.

5 - 7: Escuchas toses. Al acercarte ves que hay personas que están comenzando a enfermar por no tener la higiene necesaria. Voluntad Fácil (pérdida 1PC).

8 - 10: Comienzan a darse algunas pequeñas rebeliones dentro del campamento. Se marchan 1d3 personas de tu campamento. Voluntad Normal (pérdida 1PC).

11: Es hora de que haya nuevos líderes dentro del campamento. Debes retarte con uno de los miembros del campamento. Violencia Normal ó Difícil.

12: No has prestado la suficiente atención al campamento. Por la noche, una oleada de "esas cosas" entra en el campamento, debes pelear contra ellas. Violencia Difícil.

De igual modo, uno de los pilares fundamentales a desarrollar durante la aventura, es fortalecer las relaciones de la familia.

Es importante, que los PJ realicen acciones cotidianas entre sí. Comer juntos, salir a dar un paseo y compartir vivencias, debatir sobre un tema en concreto. Vivir una vida en sociedad (aunque sea una sociedad muy pequeña).

Todas estas acciones deben narrarse e interpretarse por parte los jugadores. Cuanto más fuertes sean los lazos que les unan... mayor será su pérdida.



Algunos ejemplos de materiales que necesitará tu campamento:

- Medicinas
- Pielles
- Ropa
- Higiene
- Comida
- Oro
- Bebida

Pero también, el campamento recibirá visitas de personas que quieran unirse. Incluso, durante las aventuras, los PJ podrán rescatar a PNJ.

Y los jugadores deberán llegar a un acuerdo de su aceptarlas o no. Y cada personaje es único. Algunos serán “útiles” al grupo:

- Un doctor siempre será bienvenido. Recuperará 1d6 de daño al final de cada aventura.
- Un Barbero podrá ponerles elegantes cuando la ocasión lo merezca, aumentando su diplomacia +2 para la siguiente sesión.

Pero unos niños pequeños no podrán aportar mucho y necesitarán alimento, medicamentos e higiene para sobrevivir.

“Diferentes oficios para diferentes beneficios”. El DJ podrá optar por saber las bonificaciones que tendrán cada vez que termine una sesión en función de los PNJ que convivan en el campamento (vinculándolo con profesiones).

Deja el final de cada sesión para completar la ficha de campamento y crear las fichas de los nuevos personajes. Los jugadores podrán cambiar de personaje cuando lo deseen.



## EL MUNDO



Imagina un ficticio periodo histórico americano comprendido entre 1880 y 1910, que a su vez, se fusiona con mitos de criaturas que vuelven a la vida, epidemias, plagas e incluso, horrores que el hombre no puede asimilar.

Puede parecer que esta ambientación está puramente orientada a un desarrollo pulp. Pero hay un problema grave: la escasez de munición y armas. Todos los PJ pueden optar por llevar la suya cuando lo comiencen desde cero (sobre todo, sino no caen en una contradicción narrativa). Será su mejor amiga.

Cada personaje puede llevar dos armas y cada arma tendrá 5 balas. Ni más, ni menos. Estas balas se agotarán, y habrá que buscar alternativas.

No es estrictamente necesario que en esta ambientación exista "evidencia física" de los horrores a primera vista (grandes grupos de criaturas deambulando de un lado para otro), sino que juega a encontrarse poco a poco ante un "nuevo mundo".

Pueden conservarse grandes ciudades que intentan resistir la irrupción de estas criaturas del demonio. Los pequeños pueblos pueden estar transformándose poco a poco en zonas lúgubres y peligrosas, donde viejos residentes coexisten con sus anteriores vecinos... ahora reconvertidos en algo, que ni ellos mismos saben explicar.

Muchas personas han huido sin rumbo fijo, asentándose en pequeños campamentos itinerantes, en dirección a las montañas o a los pantanos, buscando un lugar libre de estas alimañas.



Algunas se encuentran desquiciadas, han perdido a padres, madres, hermanos e incluso hijos.

Lo único que les queda es buscar su muerte o encontrar una nueva familia. Un asentamiento en el que empezar de cero.

Nuevos pobladores, para un nuevo mundo. Un mundo salvaje y oscuro.

## Los pobladores

- **Los perros del diablo:** aunque tienen muchos nombres, esta epidemia comenzó a aparecer por sorpresa. No fue algo brusco. Un pequeño asentamiento por aquí, una habitación de un hotel por allá, la desaparición de una familia en su rancho... Poco a poco pasaron a poblar ciertas zonas y a ocupar algunos pueblos o ciudades. Comen carne humana y pueden ser representados por diferentes formas, amigos, familia, recuerdos o simplemente... pesadillas hechas realidad.
- **La secta:** desde que llegaron esos perros del diablo, algunas personas vieron una oportunidad única de purificar (así es como lo llaman) todos los territorios. Se organizan bajo las órdenes de un líder oculto en la sombra y utilizan a estas criaturas en su beneficio. Realizando asaltos a pequeños pueblos o asentamientos para obtener recursos y progresar, así como controlar caminos y pasos entre zonas. Además, desprecian a cualquier persona que no sea de raza "pura americana".
- **Los asentamientos:** tú y tus compañeros vivís en un asentamiento. pero no sois los únicos, hay muchos asentamientos como los vuestros. Pequeñas uniones de caravanas entorno a un lugar con una condición especial (elevación del terreno, salida directa a un río, acceso complejo...). Estos campamentos tienen unos líderes que los guían, y como en la vida, los hay más tiranos y más democráticos. Muchas veces existen guerras entre asentamientos por la zona o por simplemente, algo que llevarse a la boca o un poco de munición.



- **Nativos:** eran uno con la naturaleza antes de todo el progreso. Y ahora que el mundo ha dado un frenazo, ellos ya están acostumbrados a las viejas costumbres. No tienen acceso a pólvora y munición, pero tampoco la quieren. Controlan ciertos territorios vírgenes donde fueron desterrados antaño, llenos de abundante caza y pesca. Algunos son más amigables, otros... mejor no cruzarse con ellos, podríamos ser un gran banquete para su cena.
- **Pequeñas poblaciones:** Algunas casas dispersas en torno a una tienda de alimentación o la oficina del Sheriff. Un gran camino de tierra cruza estas poblaciones de lado a lado. Gente acostumbrada al campo, rudos y duros, pero con poca protección frente a todo lo que venía. Únicamente alguna de estas poblaciones tiene acceso a ferrocarril que las conecta con grandes urbes, aunque puede estar incapacitado a causa de la epidemia. El libre acceso a la ciudad ha podido causar grandes estragos. Aunque esto ya lo averiguaréis.
- **Ciudades:** Nidos de ratas, avaricia, robos y... progreso. Son los lugares donde mayor cantidad de pólvora y recursos existen. Por ello, cabe pensar que su resistencia es aún mayor que en pequeñas poblaciones. Aunque en los últimos tiempos, la congregación de tantos seres humanos ha conseguido llamar la atención de algunos indeseados.

A la imaginación tanto del director de juego como de los jugadores, queda supeditado todo. Tanto la supervivencia de las pequeñas poblaciones como de las grandes ciudades. El estado de la infección y sobre todo su extensión en el territorio.

Como hemos comentado anteriormente, el tipo de partida o campaña puede variar mucho según el recorrido que tenga la epidemia, infección o aparición de los horrores.

No es lo mismo vivir esa transformación conjuntamente con el resto del mundo, que sobrevivir pasados los años de la aparición de los malditos perros del diablo.





## CUANDO MÁS LO NECESITABAN



Esta es una aventura para introducir a los jugadores en el mundo de Dark West.

En este caso, experimentarán de primera mano la transformación de su entorno a mano de unos “nuevos inquilinos” inesperados.

Los jugadores se ponen la piel de la familia Boyne.

- William H. Boyne, padre de la familia
- Andrea F. Boyne, madre de la familia
- Clay Boyne, hijo mayor de la familia (mellizo)
- Susan Boyne, hija mayor de la familia (melliza)
- Jenny Boyne, hija menor de la familia
- Jerry McDoyle, mozo de cuadra de la familia

Los Boyne son una familia de ganaderos que no está en su mejor momento económico, pero únicamente Willian y Andrea conocen esta situación.

Han contraído deudas con una persona poco recomendable del pueblo cercano a su rancho que no pueden devolver: Arthur Kennedy. Por ello, deben abandonar todo y huir lo antes posible, no sin antes intentar negociar una última vez.

Por ello, parece que para William, esta plaga ha sido una especie de bendición, que le permitirá comenzar de nuevo sin ser perseguido ni vilipendiado por su propia familia.

## Capítulo uno: un día más en el rancho.

El capítulo presenta a los personajes una mañana soleada en el rancho Boyne.

Toda la familia está desayunando unas gachas mientras cada uno de los protagonistas comienza a presentarse y a pensar las cosas que quedan por hacer en el día. Aunque sigue siendo otro día más en el rancho.

Podrán dar una vuelta por el rancho y realizar algunas comprobaciones:

Investigar: Podrán observar que hay algunos maderos de su cerca que están mordisqueados, y asegurarían que el día anterior no lo estaban. Los mordiscos son extraños, tienen la forma de una mandíbula humana, aunque probablemente sean imaginaciones del personaje.

Doma: Los caballos llevan unos días bastante intranquilos. Probablemente sea por el cambio de estación. Además, sus reses continúan enfermas. Y nadie quiere reses enfermas.

Rastrear: Si salen a dar un paseo por las inmediaciones de la finca, podrán ver un rastro de pisadas sobre la hierba. Hay una especie de caminos marcados que no llegan a entrar en su finca y que se dirigen al cerco con algunos maderos rotos o carcomidos.



## Capítulo dos: un último intento

Willian y Andrea deciden intentar renegociar por última vez la deuda que tienen con el señor Kennedy.

Visitarán el pueblo de Libertad, un pequeño emplazamiento pegado a un yacimiento y a un par de kilómetros del rancho. Durante el traslado podrán toparse con alguno de sus vecinos, tales como la señora Anne o el viejo Dan. Personajes secundarios que únicamente servirán de carnaza cuando llegue el momento apropiado.

Esto les servirá para construir su entorno y dar los primeros pasos.

Una vez que lleguen al pueblo, podrán dirigirse a las siguientes ubicaciones, si lo desean:

- Oficina del Sheriff: Arthur es el Sheriff de Libertad y amigo de William desde que eran niños.
- Escuchar: Arthur nos cuenta que hace tiempo que no ve a algunas personas del pueblo. Probablemente se han marchado hacia esas malditas minas, en busca de oro y gloria.
- Tienda de Alimentación: Jonahh regenta esta tienda de alimentación. Podrás comprar comida a cambio de un par de monedas.
- Diplomacia: Jonahh nos muestra que se está quedando sin existencias, ya que el cargamento que tenía que recibir no ha llegado a tiempo. Tenía que haber venido hace dos días. Pero nos comenta que no está muy preocupado, será un retraso habitual, aunque si se fuerza un poco la conversación (narrativa), nos revelará que nunca ha fallado un envío de la gran ciudad.

- Armería: Mattie, una mujer fuerte y decidida, es la responsable de la armería de Libertad. Quizá podamos comprar algunos cartuchos para la escopeta o revólver.
- Investigar: Hablando con Mattie, os cuenta que está pensando el irse a vivir a una de las grandes ciudades. La vida en el pueblo cada vez es más aburrida, y en los últimos tiempos, cada vez hay menos personas. O salen menos de casa. Serán sensaciones tuyas. El pueblo se mantiene por las inversiones del señor Kennedy.
- Visitar al señor Kennedy: Kennedy es la persona que realmente controla este pueblo. Ha ido invirtiendo en ciertas personas/negocios a sabiendas que no podrían devolver su dinero.
- Investigar: el señor Kennedy ha envenenado a sus reses para que no puedan ser vendidas.
- Provocar: si se tensa la cuerda con el señor Kennedy, mandará a sus secuaces para que den una paliza a su familia de regreso a su rancho.
- Diplomacia: el señor Kennedy quiere su dinero, y no está dispuesto a aplazar el pago mucho más. Aun así... les da una última semana. Cuando se cumpla el plazo, mandará a sus hombres para desalojar el rancho.

### Capítulo tres: hogar... perdido hogar.

La familia Boyne vuelve a casa después de un largo día en el pueblo. Pueden tener algún encuentro fortuito con algunos hombres de Kennedy en la puerta de su rancho si han decidido provocarlo (o no... también puede ser un gran momento para una primera pelea). Nadie debería morir, tan solo dejar marcados a los luchadores.

Si Jerry MacDoyle no ha ido con ellos, les cuenta que los caballos se encuentran muy agitados. No es normal verlos así.



Esta noche dormirá con ellos para poder observar lo que sucede.

Pueden hacer una tirada de supervivencia: si la pasa, un personaje podrá comenzar a percibir olores extraños. Los mismos que de vez en cuando llegan de esas minas. Desagradables, sin duda.

Deben buscar alternativas para el pago. Cenar todos juntos.

#### Capítulo cuatro: una noche en el infierno

Supervivencia: únicamente el personaje de Jerry McDoyle puede hacer esta tirada. Si la supera comienza a escuchar gruñidos cerca de las cuadras.

Jerry sale fuera y ve a unas criaturas moverse, en función de su reacción, el resto de personajes pueden realizar una tirada de:

Escuchar: escuchan a Jerry gritar y se despiertan exaltados. Únicamente William tiene acceso a un arma (el personaje puede elegirla).

Tras escuchar gritos bajan corriendo y observan 2 figuras deambulando dentro de su rancho. Una de ellas se tira encima de una de sus reses y comienza a comérsela.

Si no escuchan nada de lo que sucede con Jerry, deben hacer una tirada de escuchar. Si la pasan, oirán golpes en la puerta de su hogar.

Si no la pasan, realizarán una última tirada de supervivencia. Si la pasan, esos perros del diablo habrán llegado a sus habitaciones. Podrán haber entrado uno ó

dos. El director de juego elige cuántos entran y a la habitación a la cual se dirigen (William/Andrea, Clay o Jenny).

No hay ningún problema en que haya bajas familiares. De hecho se recomienda encarecidamente.

El director de juego puede “forzar la suerte” de los jugadores en cualquier momento para que saquen dados de la bolsa de la suerte y entorpecer o ayudar a conseguir sus objetivos (la suerte es caprichosa).

Cuando consiguen deshacerse de estos perros del diablo... salen fuera y ven la casa de sus vecinos en llamas. Ellos deciden dónde quieren ir.

¿Irán a la casa de sus vecinos o quizá al pueblo a avisar al Sheriff?

Si realizan una tirada de escuchar: podrán oír gruñidos y gemidos desde diferentes puntos del rancho.

Tienen a su disposición un carromato y un par de caballos para tirar de él, así como un par de armas (puede decidirlos los personajes), con 5 balas cada una.

## Capítulo cinco: Salvaje Muerto Oeste

En caso de querer ir a la casa en llamas, encontrarán a Anne o al viejo Dan (puede elegir el director de juego el que prefiera o más le convenga incluso decidir que son un matrimonio) totalmente desquiciada/o tirando lámparas sobre su casa. “Tengo que purgar toda esta plaga”.

Una de sus difuntas hijas se encuentra en medio del jardín mirándola fijamente.

Si algún personaje se acerca lo suficiente, será atacado por esta criatura.



PV: 12. Antes de usar violencia, tendrán que pasar una tirada de Voluntad con pérdida de 1 PC. Si no tiene éxito recibirá daño 1d6 + 1 en forma de mordiscos y arañazos.

Anne o el viejo Dan (cualquiera que hayamos seleccionado o los dos) están perdidos. Tienen el juicio totalmente nublado. Simplemente gritan... "¡hay que purgar todo!". Incluso intentan atacar a los PJ.

PV:5. Daño 1d6

Si deciden ir al pueblo verán una estampa terrorífica.

Hay 4 figuras deambulando sin rumbo fijo y decenas de cadáveres en el suelo.

Perros del diablo. PV: 15. Antes de usar violencia, tendrán que pasar una tirada de Voluntad con pérdida de 2 PC. Si no tiene éxito (tanto en voluntad como posteriormente en violencia) recibirán daño 2d6 en forma de mordiscos y arañazos.

- Pueden observar a Mattie atrincherada en su tienda de armas pegando algunos tiros. No será complicado convencer a Mattie de unirse al grupo.
- El Sheriff Arthur está dentro de la comisaría con su mujer y dos niñas pequeñas. Sara (su mujer) empuña un rifle y disparará a todo el mundo que se acerque. Arthur ha sido atacado (y mordido). Sus niñas pequeñas están cuidando de él. Si los PJ consiguen una tirada de diplomacia podrán hablar con Sara y decirle que se vayan con ellos para salvarse.
- La puerta de la tienda de Jonahh está abierta de par en par. Dentro se escuchan gruñidos y ruidos. Hay un cuerpo (de espaldas) encima del mostrador. Si entran, pueden obtener recursos para su futuro campamento (en forma de comida). Pero podrán llamar la atención de los perros

del diablo si no superan una tirada de sigilo. PV: 15 (con tirada de cordura antes de violencia).

- El señor Keneddy sale de su casa riendo y silbando. Empieza a gritar que el día de la purificación ha llegado. Una única raza dominará todo, y estos perros del diablo son la ayuda que necesitaban. Él y sus hombres intentarán atacar a la familia Boyne que tendrá que huir.

### Capítulo seis: una nueva familia

Durante la huída (en el carromato que traían los PJ o cualquier caravana que hayan encontrado abandonada en el pueblo), aún silban las balas de los hombres del señor Keneddy. Todos los personajes que hayan recibido heridas por bala o pelea se recuperarán sin problemas. En caso de haber recibido una mordedura de alguna de esas alimañas, esta escena será su despedida.

En el mejor de los casos, se intentarán suicidar. En el peor, comenzarán una transformación que hará que tengan que combatir con el grupo (PV:10 SIN tirada de voluntad, ya que han visto a muchos de ellos).

Cada personajes hará una breve descripción de lo que le pasa por la cabeza antes de cerrar este nuevo inicio para todos ellos.

Una nueva vida... en el salvaje y muerto Oeste.



# DARK WEST WANTED

CRÓNICAS DE SANGRE Y POLVORA

NOMBRE:

DEDICACIÓN:

REPUTACIÓN:

ARMAS & EQUIPO:

PASADO & CICATRICES:



-106 AG & VIO



-106 AST & SP

## AGILIDAD



- Trepar:
- Sigilo:
- Correr:
- Doma:
- Esquivar:



- Provocar:
- Callejear:
- Rastrear:
- Supervivencia:
- Estrategia:

## VIOLENCIA



- Pelear:
- Disparar:
- Lanzar:
- Músculo:
- Intimidar:



- Escuchar:
- Reparar:
- Investigar:
- Voluntad:
- Diplomacia:

## SANGRE FRÍA



\* SELECCIONA Y REPARTE 9 DADOS ENTRE LAS 4 CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

\* REPARTE +12 PUNTOS EN HABILIDADES (NO MÁS DE 3 EN 1 HABILIDAD)

**DARK  
WEST**

**CRÓNICAS DE SANGRE Y POLVORA**

# EL CAMPAMENTO



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Necesidad \_\_\_\_\_

Aporte \_\_\_\_\_

El resto de la familia