

FAR WEST

JUEGO DE ROL



M
Editores, S.L.

FAR WEST Juego de Rol

1ª Edición, Enero 1993

© 1992 Darío Pérez, Oscar Díaz, Javier Aguado, Gonzalo García.
Editado por M+D Editores, S.L. con licencia de los autores.

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de este libro,
sin autorización escrita de los propietarios del Copyright.

FAR WEST Juego de Rol
es una publicación de



Plaza de las Cortes, 4
28014 Madrid

Fotocomposición: SLOCUM
Fotomecánica: FILMAR
Impresión: Talleres Gráficos PEÑALARA

ISBN: 84-604-4995-5
D.L.: M-676-1993

Impreso en España - Printed in Spain



IDEA ORIGINAL, GUION Y DIRECCION
DARIO PEREZ, OSCAR DIAZ, JAVIER AGUADO, GONZALO GARCIA

ART DIRECTOR
FABO

ATREZZO Y FIGURINES
OSCAR DIAZ, DARIO PEREZ

STARS COLABORADORES
JOSE RAMON GONZALEZ, ISRAEL MARTINEZ, JESUS QUIRCE, ESTIBALIZ PEREZ

SCRIPTS DE JUEGO
FERNANDO VERDEAL, IÑAKI P. CATALAN, AMAYA MARTINEZ, SALVADOR F. BETRIAN,
M^a JOSE DIEZ, PATRICIA DE LA VEGA, M^a JOSE RODRIGUEZ, NACHO SANCHEZ-OCAÑA,
JAVIER ALVAREZ, PEDRO ANGEL ISLA, CARLOS MOLINERO

PRODUCIDO Y REALIZADO
EN LOS ESTUDIOS

MD
Editores, S.L.

MADRID 1992

*A los pioneros que forjaron el Legendario Oeste,
a Edwin S. Porter, creador del singular género cinematográfico del Western,
y a todos aquéllos que comparten la afición por
los Juegos de Rol.*

AGRADECEMOS SU APOYO A:

RICARDO BENITEZ
(paciente relaciones públicas);

PIO E. SERRANO
(sabio e inestimable consejero);

JOSE ANTONIO AGUADO
(comprensivo y celoso casero);

JOSE MARTINEZ
(por su "entusiasta" pesimismo);

También a nuestros papases y a nuestras mamases
(por confiar en nosotros y dejarnos "Solos ante el peligro");
a nuestras respectivas musas
(sin cuyo "calor" y comprensión no habría sido posible llevar a buen fin este invento);
a la bebida gaseosa refrescante de extractos;
a los cientos de fabricantes de patatas fritas del país;
a los tíos de "La Mar de Copas" y sus locos combinados
y al Ejército de los Estados Unidos de América
sin cuya colaboración ha sido perfectamente posible la realización de este libro.



INDICE

Pag.

Pag.

PROLOGO	11
FAR WEST: UN JUEGO DE ROL	12
TIRADAS Y DADOS	13
AMBIENTACION Y ESCENARIO	13
EL MUNDO DE FAR WEST:	
HISTORIA DE UNA NACION	14
Los colonos	15
La ganadería	15
RIGOR HISTORICO	16

USO DE LAS HABILIDADES	33
PROGRESION EN HABILIDADES	34
Experiencia	34
Enseñanza	34
Libros	34
Entrenamiento	34
LISTA DE HABILIDADES	35
HABILIDADES EN ARMAS	41
NUEVAS HABILIDADES	42

PERSONAJES	17
CREACION DE PERSONAJES	18
CARACTERISTICAS	18
TIRAR POR CARACTERISTICAS	18
PUNTOS DE VIDA	19
VELOCIDAD MAXIMA	19
INFLUENCIA EN EL JUEGO	19
ORIGEN SOCIAL Y NACIONAL	19
LA HOJA DE PERSONAJE	20
TIPOS DE PERSONAJE	20
HABILIDADES DE LOS PJ's	21
LOS AVENTUREROS	21
Buhonero	21
Buscador de oro	21
Cazarrecompensas	22
Chica de Saloon	22
Colono	22
Explorador	22
Forajido	23
Jinete del Pony Express	23
Pistolero	23
Predicador	23
Rebelde	24
Sheriff	24
Soldado	24
Tahúr	24
Trampero	25
Vaquero	25
TIPOS DE PERSONAJES INDIOS	25
Explorador	25
Guerrero	26
Hombre Medicina	26
Scout	26
EQUIPO	26
PERSONALIZANDO UN PJ	27
ANTECEDENTES	28
CREACION DE PERSONAJES PASO A PASO	29
CREANDO TUS PROPIOS PERSONAJES	30

COMBATE	43
EL ASALTO DE COMBATE	44
DESPLAZAMIENTOS	45
Viajes y rutas	45
Movimientos en combate	45
PERSECUCIONES	45
Velocidad	45
Perseguidor versus perseguido	46
EL COMBATE	46
Batallas y combates	46
Combate cuerpo a cuerpo y a distancia	47
Parar y Esquivar en FAR WEST	47
COMBATE CUERPO A CUERPO	47
COMBATE A DISTANCIA	48
DUELOS	49
COMBATE A CABALLO	50
HUIDAS	50
SUPERIORIDAD NUMERICA	51
COBERTURAS	51
PERSONAJES AMBIDEXTROS	52
LA TORTURA	52
El crítico y la pifia en Tortura	52
Torturando a los PJ's	53
HERIDAS Y CURACIONES	53
Caídas	53
Asfixias	53
Venenos	53
Quemaduras	54
Inconsciencia	54
Curación natural	54
Primeros auxilios	54
Medicina	55
Magia	55
BATALLAS	55
Modificadores	56
Puntos de Combate Pasivos	56
Modificadores pasivos	56
Modificadores activos	57
RESOLVIENDO UNA BATALLA	57
DESCRIPCION DE LAS BATALLAS	59
ACTUACION DE LOS PJ's	
DURANTE LAS BATALLAS	59

HABILIDADES	31
CRITICOS Y PIFIAS	32
EL CONCEPTO DE ASALTO	33
HABILIDADES	33



ARMAMENTO	61	ANIMALES	97
ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS.....	62	LA PRADERA AMERICANA	98
Habilidades de armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas	62	Bisonte.....	98
DAÑO CRITICO	63	Berrendo.....	99
LANZAR	63	Perro de las praderas	99
PELEA	64	Coyote	99
ARMAS A DISTANCIA.....		Mofeta	99
ARCOS Y ARMAS DE FUEGO.....	64	Lince rojo.....	100
ARMAS DE FUEGO	64	Halcón de las praderas.....	100
Habilidades en armas de fuego	64	Jabalí o Pecari	100
Armas Cortas	65	Correcaminos	100
Escopetas y rifles.....	65	Gallo de las praderas	101
DISPARAR A BOCAJARRO	66	Serpiente de cascabel	101
DISPAROS POR ASALTO	68	ANIMALES DE LOS BOSQUES	101
MUNICION	69	Ciervo.....	101
CARGAR.....	69	Zorro	102
EXPLOSIVOS	69	Azor.....	102
		Oso	102
CABALLERIA	71	ANIMALES DE LA MONTAÑA.....	103
UN POCO DE HISTORIA	72	Carnero o Muflón de las Rocosas	103
ORGANIZACION.....	75	Cabra blanca	103
EL VIVIR COTIDIANO.....	75	Puma	103
		Aguila real	103
PIELES ROJAS	77	Buitre.....	104
CLASIFICACION	78	RIOS, LAGOS Y PANTANOS	104
Familia Muskoki.....	79	Castor	104
Familia Caddo.....	79	Nutria	104
Familia Iroquesa	79	Visón	105
Indios Penuti.....	80	Caimán	105
Familia Sioux	80	Aguila marina de cabeza blanca.....	105
Familia Algonquina.....	81	ANIMALES DEL DESIERTO	105
Familia Uto-Azteca.....	81	Escorpión	105
Familia Dene	82	Monstruo de Gila.....	106
INDIOS DE LAS PRADERAS	83	ANIMALES DOMESTICOS	106
Organización.....	83	Caballo	106
Vida en el campamento.....	84	Mula	106
Comercio.....	84	Perro	106
Los caballos.....	85	Res.....	106
Guerra	85		
Vestimenta.....	86	APENDICES	107
Religión, ceremonias y medicina	87	PERSONAJES CELEBRES	108
La búsqueda de la visión.....	87	EXTRAS Y PNJ's	115
La Danza del Sol	87	MODULO: LADRONES DE GANADO	119
MAGIA.....	88	MAPA POLITICO DE LOS EE.UU.	127
Hechizos de curación	88	DISTRIBUCION DE LAS TRIBUS INDIAS.....	128
Hechizos de entorno	89	ZONAS CULTURALES Y ETNICAS	129
Hechizos de combate	89	REGIMIENTO DE CABALLERIA	130
DECLIVE	90	GRUPOS ETNICOS INDIOS	131
		LISTA DE ESTADOS Y PRESIDENTES	132
EL DJ	91	CRONOLOGIA	133
¿JUEGA EL DIRECTOR DE JUEGO?	92	TABLAS Y MATERIAL DE JUEGO	135
DIOS O EL DJ	93	GLOSARIO DE TERMINOS	144
¿AVENTURAS O CAMPAÑAS?	94	FILMOGRAFIA RECOMENDADA.....	145
DIRIGIENDO FAR WEST	95	COMICS	146
HABLANDO UN POCO DE TODO	95	BIBLIOGRAFIA.....	147
Grupos de aventureros	95		
Equipo.....	95		
Recompensas.....	96		

PROLOGO



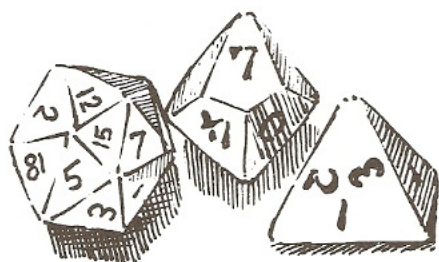
Bienvenidos al apasionante mundo de los juegos de Rol y de Far West. Jugando a Rol vivirás y experimentarás las más increíbles aventuras que jamás tu mente imaginó; podrás ser desde un valeroso guerrero enfrentado con poderosos y malvados brujos a un detective privado en busca del caso de su vida, pasando por una princesa espacial de peculiares peinados que recorre la galaxia como abanderada de la libertad.

Y es que lo importante en esto del Rol es, básicamente, tu imaginación y tu capacidad de interpretación. Como jugador de estos apasionantes juegos tendrás un "Personaje", un "alter ego" que te representará en numerosas aventuras y que, seguramente, acabará por poseer personalidad propia. Los juegos de Rol son, en definitiva, "películas" en las que tú eres el protagonista.

Como en todo filme que se precie, para poder elaborar una historia más o menos creíble, es necesario algo más que los personajes; se necesita un productor, un director, un decorador, un figurinista, etc.; de todas estas labores se encargará el Director de Juego (DJ).

El Director de Juego es la persona que tiene la brillante idea de "dirigir" partidas de Rol. Así pues, bajo su responsabilidad está el crear una trama más o menos interesante para los jugadores, establecer un decorado más o menos realista, interpretar a los "extras" de la película y guiar a los jugadores a través de la aventura. Un buen DJ debe aplicar las reglas con objetividad sin beneficiar a unos más que a otros, y debe premiar o castigar al jugador que se lo merece.

Podemos, por lo tanto, definir un juego de Rol como una serie de intercambios de información entre unos jugadores y un DJ, pero como podrás comprobar, es mucho más que eso, es todo un mundo.



FAR WEST: UN JUEGO DE ROL

El género del Western es tal vez uno de los más clásicos y favoritos de todo el mundo. Monstruos del cine como Ford, Peckinpah, Howard Hawks o Clint Eastwood han conseguido elevar las películas de este género tan entrañable a la categoría de obras de arte.

Evidentemente, intentar plasmar en estas páginas el espíritu y la atmósfera que rodea el mundo del Lejano Oeste Americano no es fácil, pero si hay algo capaz de equipararse a la trepidante acción que caracteriza las películas de vaqueros, eso son los juegos de Rol.

Los tiempos en que se jugaba a esto, interpretando un mastodóntico guerrero o un maquiavélico mago, ya han pasado. El Rol ha evolucionado y pensamos que éste es el entorno ideal para recrear las aventuras con las que todos nosotros hemos soñado alguna vez. Aventuras en las que emulamos a Billy el Niño o Buffalo Bill y que, aunque algunos se resistan, ya forman parte, gracias al cine, de la cultura popular.

Así pues, la obra que tienes entre tus manos está encaminada a hacer realidad las fantasías de tantas personas que, como nosotros mismos, siempre han soñado con cabalgar hacia una puesta de sol al compás de una solitaria balada.

En este Libro de Reglas Básicas encontrarás todo lo necesario para vivir las más increíbles aventuras en el salvaje y peligroso mundo del FAR WEST. Entre estas páginas encontrarás no solamente las reglas del juego en sí, sino también, información que ayude al DJ a ambientar mejor sus ideas sobre aventuras.

El Western es acción y aventura y por tanto, éstos serán los elementos que primen en el juego. Todas las reglas que seguirán a continuación se han pensado para potenciar y agilizar al máximo estos factores.

Los jugadores de FAR WEST interpretan el papel de aventureros que tratan de alcanzar una serie de objetivos (algunos sencillamente correr aventuras y otros por ejemplo, llegar a ser dueños del rancho más grande de toda Texas). El deber de todo jugador de Rol es interpretar al personaje dentro de los límites que éste posee: quiere esto decir que personaje y jugador son dos entidades bien distintas, hay que meterse en la

PROLOGO

piel del héroe y conseguir abstraerse del mundo real que nos rodea mientras jugamos. En este sentido, lo que conozca nuestro aventurero sí será conocido por nosotros, pero no al contrario.

Lee el libro cuidadosamente y cuantas veces sea preciso, hasta que comprendas todos los conceptos que contiene. No obstante no es necesario que se apliquen las reglas a rajatabla ya que sólo son un vehículo para controlar ciertas situaciones, si tú y tu grupo considerais que alguna norma no se adapta a vuestra concepción del juego de Rol tenéis libertad para cambiarla (recordad que ante todo se trata de divertirse). Por otro lado un buen DJ debe poseer la suficiente capacidad de improvisación para adaptar el conjunto de las reglas a las circunstancias que se le presenten.

No te preocupes si en principio te parece un libro complicado (la verdad es que hemos intentado que no sea así), conforme vayas jugando te irán quedando las cosas más claras y el proceso de aplicación de las reglas será más ágil; mientras tanto, si necesitas revisar alguna sección, hazlo, a tus compañeros no les importará detener unos minutos la partida si va en beneficio de una mejor comprensión de los mecanismos del juego.

TIRADAS Y DADOS

Una de las características más importantes de los juegos de Rol es que su base son una serie de intercambios verbales entre los jugadores y el DJ. Por tanto, para jugar a ellos, no se necesitan tableros especiales ni objetos demasiado extraños. Lo que más utilizarás será un papel u Hoja de Personaje donde anotarás una serie de características de tu aventurero, un lapicero y unos dados.

Los dados, eso sí, no tienen demasiado que ver con los que comúnmente conocemos. En FAR WEST utilizamos dados de 20, 10, 8, 6, 4 y 3 caras, disponibles en cualquier tienda especializada. (Como el dado de 3 no existe, para realizar una tirada de un dado de 3, lanzamos el de 6 y dividimos por 2, redondeando hacia arriba). Para denominarlos, utilizaremos la letra "d" seguida del número que indica las caras del dado.

Por ejemplo: un dado de 10 caras lo escribimos como 1d10. El número antes de la "d" indica cuántos dados habrá que lanzar; así, 2d10 indica que hay que tirar dos dados de 10 o lanzar dos veces el mismo dado.

Otras veces, verás que tras el nombre aparece un signo "+" o "-" con una cifra detrás; esto quiere decir que al resultado de la tirada de dados sumaremos o restaremos la cantidad que sigue al signo correspondiente.

Por ejemplo: 2d10+1 quiere decir que lanzaremos dos dados de 10 caras, sumaremos el resultado y a éste le añadiremos 1.

La tirada más común en este sistema de juego es la denominada tirada d100; para realizarla utilizamos 1d10 y 1d20: la cifra obtenida en el dado de 10 caras será las decenas y la segunda cifra del d20 serán las unidades. De esta manera, si lanzamos los dados y obtenemos un 5 en el d10 y un 17 en el d20 tenemos un resultado de 57. Esto nos permite realizar tiradas de porcentaje (y dado que todas las habilidades de tu aventurero poseen un número de percentiles, aseguramos que no te cansarás de realizar este tipo de tiradas).

Cuando una tirada de porcentaje se realiza "bajo" una habilidad, es decir, se compara el resultado de la tirada con la cantidad de percentiles que se posean en esa habilidad, se está realizando una "Tirada de Habilidad".

Pueden existir ocasiones en que el DJ pida a un jugador que realice una de estas tiradas de porcentaje pero por debajo de una de las "Características" del personaje multiplicada por un modificador. Estas son las denominadas "Tiradas de Característica".

También tendrás que realizar tiradas de porcentaje cuando debas averiguar un resultado posible en las tablas de pifias o en cualquier momento en que el DJ crea necesario saber las posibilidades de hacer algo de tu aventurero.

No te preocupes si ahora no comprendes conceptos como "Habilidad" o "Características" todo ello viene convenientemente explicado en los siguientes capítulos.

AMBIENTACION Y ESCENARIO

Si bien hemos hablado de FAR WEST como un juego donde predomina la acción y la aventura, para que éstas sean creíbles es necesario disponer de una buena ambientación de las partidas.

La ambientación depende directamente del denominado "background" o escenario, que está compuesto por todo el contexto geográfico, social, político e histórico del universo en el que se desarrolla el juego. Naturalmente este contexto puede ser totalmente fantástico, realista o una mezcla de los dos, pero ha de ser lo suficientemente amplio y detallado, como para poder envolver de un cierto halo de veracidad la atmósfera de nuestras historias.

FAR WEST no es un Juego de Rol de fantasía en lo más estricto del término, aunque sí se necesita de una gran imaginación para jugar a él. El "background" es totalmente realista, ya que se sitúa en un tiempo histórico y un lugar geográfico muy concreto: prácticamente la totalidad del siglo XIX en los Estados Unidos de América. Pero a la vez, el tema está tratado con una clara tendencia cinematográfica; tendencia que aporta el grado de fantasía e inventiva características del cine de acción. El resultado de esa perfecta mezcla entre una etapa histórica real y concreta y el tratamiento cinematográfico (y por tanto, siempre fantástico) de la misma, es lo que vamos a denominar el Salvaje Oeste Americano.

Al observar este término lo primero que nos choca es su referencia explícita a una limitación geográfica muy concreta: el "Oeste" Americano. Evidentemente el "Oeste" propiamente dicho no abarca toda la extensión de los Estados Unidos, sino que se reduce a las Llanuras Centrales y a la denominada Región de las Montañas Rocosas. En esta amplísima extensión de terreno podemos encontrar Estados tan conocidos como los de Montana, Wyoming, Nebraska, Missouri, Texas, Kansas, Colorado, Nuevo México, Arizona o California, entre otros. En ellos se hallan algunas de las ciudades y lugares que más huella han dejado en la denominada "cultura del Western" que nos ha transmitido el cine: Salt Lake City, Santa Fé, El Paso, Tucson, Dodge City, Little Big Horn, el Llano Estacado, Río Bravo, el terrible desierto de Arizona o el fuerte Laramie, son de sobra conocidos para todos los seguidores del género del Oeste.

Sin embargo, más allá de la mera significación geográfica, el Salvaje Oeste define toda una época y agrupa una serie de elementos culturales propios de todos los Estados Unidos, íntimamente ligados con la colonización de nuevos territorios y los modos de vida que en ellos se adoptaron. Añadiendo, además, todos los arquetipos que el 7º Arte se ha encargado de difundir.

De esta forma, también se podrá ambientar una partida de FAR WEST en las bajas planicies costeras del Sur (Valle y Delta del Mississippi) o en la costa Este (Maine, Pennsylvania, Connecticut, New York, Massa-

chusetts, etc...) agrupando así la totalidad del territorio de los Estados Unidos.

La ambientación es responsabilidad directa del DJ y aunque, en nuestro caso, no deba ser excesivamente detallista, el grado de realismo dependerá de la forma de preparar las partidas y del tiempo que les pueda dedicar vuestro Director de Juego. Como ya veremos en un capítulo posterior dedicado por entero a aconsejar a aquellos que quieran dirigir aventuras de FAR WEST, las fuentes de información son inagotables (pensad sólo en la gran cantidad de películas del Oeste que existen). Al final del libro, en los Apéndices, encontraréis una detallada Bibliografía y una Filmografía recomendada para todos los amantes de este género, además de plantillas con los "Personajes no Jugadores" más característicos de los diferentes ambientes que se pueden dar en un escenario tan amplio como el que hemos adoptado.

EL MUNDO DE FAR WEST: HISTORIA DE UNA NACION

Dado que los Estados Unidos de América es una nación muy joven, con apenas 200 años de Historia, el período en el que englobamos nuestro juego supone una parte lo suficientemente importante de la misma como para que la tengamos en consideración. Además, en esta sección se van a dar una serie de apuntes que pueden resultar clarificadores a la hora de comprender la forma de vida adoptada por los "cowboys" a la vez que te sumergen en el espíritu aventurero que facilitó el nacimiento del mundo de FAR WEST.

Apenas un siglo después de que se creasen los primeros asentamientos europeos en la Costa Atlántica, numerosos pioneros ya entreveían las posibilidades que escondían las tierras de las altiplanicies y praderas que se extendían, más allá de las estribaciones de los Apalaches, hacia el Oeste.

Rápidamente a estos primeros americanos se les unieron enormes oleadas de inmigrantes europeos cuyo objetivo era claro: conseguir tierra propia que poder trabajar. En un primer momento, todos ellos quedaron maravillados ante la riqueza natural del continente: ríos caudalosos, bosques de coníferas en el Norte, encinas, olmos y arces en el Sur, vastas praderas alfombradas de bisontes... Había tierra para todos e, inmediatamente, se comenzaron a establecer grandes grupos de población, siendo muchos los audaces que se atrevían a llegar más allá y que volvían (o no) contando fantásticas historias de una tierra soñada.

PROLOGO

Sin embargo, pronto los colonos tropezaron con problemas: en primer lugar los encuentros con los indios no siempre eran amistosos y, aunque no se dieron luchas a gran escala, sí existió alguna escaramuza que otra. Por otro lado, la gran traba a la ambición colonizadora inglesa la constituía la Corona de Francia. Esta, había conseguido enlazar sus posesiones de Louisiana y Canadá y parecía haber arrinconado a los ingleses contra el Atlántico.

Los ambiciosos británicos no estaban dispuestos a dejar escapar la tierra deseada y en 1755, junto con algunos milicianos de Virginia, un ejército inglés trató de romper las formaciones francesas. La guerra por el control de América había comenzado. Fue esta una guerra caracterizada por la implicación de los indios (cuyas tribus se fueron aliando con uno u otro bando y cuyas acciones bélicas parecían dirigirse sobre todo contra las granjas de los indefensos colonos) y por la afortunada intervención de un joven Coronel (George Washington).

Finalmente, tras siete años de pugna, los franceses tuvieron que abandonar el Nuevo Continente. De esta manera se potenció de nuevo la expansión de colonos y pioneros con los nuevos territorios adquiridos. La marcha hacia el Oeste había comenzado.

Sin embargo, algún tiempo después, con la guerra de la Independencia, las ambiciones territoriales hubieron de posponerse, aunque ya en el año 1769 Daniel Boone consiguió llegar hasta Kentucky abriendo camino a numerosos grupos de emigrantes que, posteriormente, marcharon hacia las llanuras.

Creado ya el nuevo Estado Americano, a partir del año 1789 (entrada en vigor de la Constitución de los Estados Unidos de América), se produce una expansión y desarrollo vertiginoso. Numerosas caravanas cruzaban las múltiples sendas abiertas años atrás por solitarios exploradores, arrastrando consigo a miles de colonos.

Inmediatamente el desarrollo agrícola se unió al industrial y capitalista.

LOS COLONOS

Los colonos de la primera mitad del siglo XIX, eran gente de mentalidad un tanto peculiar. Aunque en principio sus objetivos parecían ser meramente agrícolas, no permanecieron aislados, como sus antecesores, de la realidad económica y social que les rodeaba.

La tierra no era vista como la realización de un sueño deseado, sino como un instrumento de trabajo, una parte más de una empresa: de la granja. En numerosos casos, a la primera ocasión revendían todo y con los beneficios se trasladaban más hacia el Oeste.

La navegación fluvial y el ferrocarril, organizados muy rápidamente para facilitar la comunicación con los nuevos territorios, les mantenían ligadas al mundo. La ciudad se convirtió en un elemento indispensable donde el agricultor podía vender sus productos y obtener manufacturas y útiles herramientas. La estación, el hotel, el "store", la escuela, el banco, la iglesia y el "saloon" se configuraron como partes fundamentales de la urbe para servir al fenómeno que consiguió enriquecer a muchos de los primeros habitantes de los nuevos territorios de Norteamérica: el comercio. Sin embargo, todavía había mucha tierra que descubrir y, dado el infatigable espíritu nómada y aventurero de los colonos, estas primeras ciudades eran provisionales, construidas en madera y capaces de ser montadas y desmontadas en pocos días.

Hacia la segunda mitad del siglo, todo este proceso tendió a estabilizarse. Los núcleos urbanos crecieron vertiginosamente y ya en el momento de su creación, estaban pensados para una rápida expansión, construyéndose los edificios públicos distanciados de la aglomeración de casuchas.

De esta forma, la estructura industrial también crecía paralelamente a la agrícola (en 1847, McCormick instaló en Chicago una fábrica de maquinaria agrícola que en 12 años produjo más de 31.000 cosechadoras) favoreciendo la consolidación de grandes cantidades de población en los nuevos territorios.

LA GANADERIA

Pero la agricultura no fue la única actividad que los colonos realizaban. En la Gran Llanura, una zona de inmensas extensiones de terrenos ligeros y abiertos, la vocación natural era el pasto. La ganadería se desarrolló con gran rapidez gracias a la afluencia masiva de colonos y, muy pronto, los grandes rebaños de bisontes fueron sustituidos por las reses y el ganado local.

Tras la Guerra Civil, Texas, que había permanecido al margen de la Confederación, rebosaba de ganado y los precios del mismo estaban por los suelos. En la Unión por el contrario, había una gran demanda de carne (dado que la población era mucho mayor).

De esta forma, en el año 1866, 270.000 cabezas de ganado cruzaron el Red River y recorrieron miles de kilómetros por territorio salvaje, hasta alcanzar las estaciones de ferrocarril que las transportarían al Norte.

La historia de las Grandes Llanuras daba comienzo: rebaños de miles de reses marchaban lentamente por las praderas, controladas por los vaqueros bajo una interminable nube de polvo y un sol abrasador.

Rápidamente se crean toda una serie de nexos entre los ganaderos tejanos y el Norte. Abilene, es fundada en 1867 para recibir y clasificar el ganado procedente del Sur. En pocos años, el negocio de la ganadería movió millones de dólares y pronto aparecieron grandes potentados que controlaban un número desproporcionado de reses.

Sin embargo, la crisis terminó por llegar. El mercado se saturó de tal manera que acabó por hundirse. Los pequeños ganaderos se arruinaron, mientras los grandes terratenientes cayeron en poder de los bancos, quedando los vaqueros sin trabajo. Dueños de un caballo y un revólver, estos cowboys pronto se dieron al bandidaje, transformándose en cuatros y asaltantes de trenes y bancos.

Además, la crisis coincidió con la depresión de la economía industrial y desde el Este llegaban un gran número de inmigrantes sin trabajo que pretendían establecerse en las llanuras para practicar la agricultura.

La pugna por las mejores zonas, las más ricas en agua, fue inevitable. Rápidamente la cosa fue adquiriendo tintes violentos.

Los grandes ganaderos contrataron a un ejército de mercenarios para combatir a los bandidos y eliminar a los colonos. Había llegado la época del Salvaje Oeste. Los tiroteos y asesinatos estaban a la orden del día en las principales ciudades ganaderas e inmediatamente se impuso la ley del más fuerte y del más rápido.

Sin embargo, a pesar de las terribles trabas que se les ponían por delante, los nuevos colonos terminaron por triunfar (gracias en parte al hambre de espinos) y las llanuras se llenaron de enormes granjas dedicadas a los más diversos cultivos.

No obstante seguían existiendo presiones y estaba claro que ya no quedaba mucha tierra que colonizar. En 1889 se abrió a la colonización Oklahoma, que había sido destinada a los indios "para siempre". Se produjo entonces un hecho insólito: el primer día, más de 40.000 personas entraron en los territorios y en pocos años una tierra en estado natural acabó por transformarse en un producto del hombre.

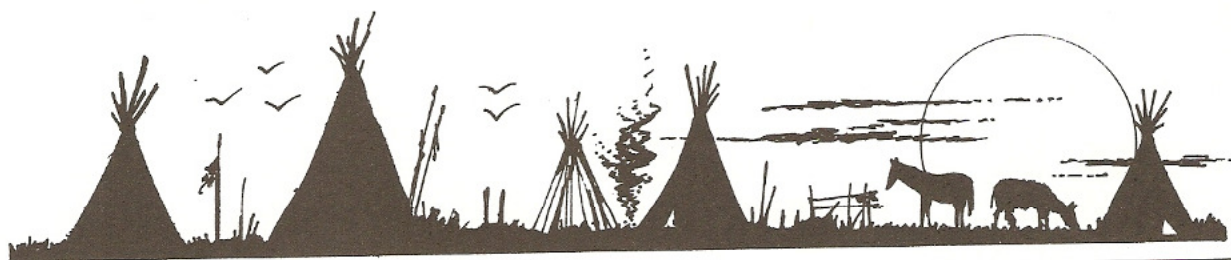
La civilización había acabado por domar las salvajes tierras del Oeste de los Estados Unidos.

RIGOR HISTORICO

A pesar de la breve introducción histórica que has leído en el apartado anterior, dado el espíritu cinematográfico de FAR WEST, algunos de vosotros quizás penséis que la Historia pinta aquí más bien poco. Bueno, como todo, depende del gusto de cada uno. Que un DJ permita que la actuación de los PJ's pueda cambiar el rumbo de la historia que conocemos (por ejemplo: que 400 soldados al mando de Louis Armstrong exterminen a 4.000 indios en Little Big Horn) es tan válido como el intentar evitar "sorpresas" en el curso real de los acontecimientos.

Es importante, no obstante, tener en cuenta el marco histórico. En principio las reglas básicas regulan un juego situado cronológicamente en el periodo de 1865 a 1896, es decir, recién finalizada la Guerra Civil y hasta que acaban las denominadas Guerras Indias. Esto es importante, porque los tipos de personajes que verás más adelante son muy específicos de esta época (no tendría sentido jugar el personaje de Sheriff o el de Pistolero en 1790).

De todas formas, **M+D** está trabajando en una serie de módulos y expansiones para las que ya se prevén situaciones históricas distintas, dentro del ambiente de la conquista del Oeste, y que incluyen nuevos tipos de personajes y mejoras o modificaciones de las reglas.



PERSONAJES



Para poder jugar a FAR WEST es imprescindible lo que denominaremos un "personaje". El personaje o aventurero es un papel, un rol que el jugador deberá encarnar y desarrollar, pero que no supone solamente una extensión imaginaria del jugador, sino que posee entidad propia.

Normalmente los jugadores elegirán papeles que se adapten a su manera de pensar, sin embargo, es mucho más enriquecedor (aunque también más difícil) el elaborar caracteres totalmente opuestos a los nuestros; sin lugar a dudas, el intentar ver las cosas desde otros puntos de vista es una de las tareas más complicadas de un juego de rol.

En FAR WEST existen dos clases de personajes: los "Personajes Jugadores" (PJ's) y los "Personajes No Jugadores" (PNJ's). Los PNJ's son los figurantes y extras de la "película" y serán controlados por el Director de Juego que deberá desarrollar sus distintas características. Aunque normalmente los Personajes No Jugadores llevan un trabajo de elaboración inferior al de los PJ's, es interesante y divertido dedicarles parte de nuestro tiempo como Directores de Juego.

CREACION DE PERSONAJES

El sistema de creación de personajes de FAR WEST es bastante simple y rápido. Resumiendo, consiste en elegir un determinado tipo de aventurero, hallar, mediante tiradas de dados, las características del mismo y modificar el personaje resultante a nuestro gusto. Gracias a este método podemos disponer de un aventurero listo para jugar en 5 minutos.

Queremos dejar claro que aunque un personaje es una entidad definida por una serie de características y habilidades, esto nunca puede suponer una limitación a la imaginación y libertad del jugador a la hora de elegir cómo quiere ser en el juego. Hemos intentado crear un cuerpo de reglas en las que prime en todo momento esa libertad a la hora de elegir el personaje que se quiere; que permita jugar con el héroe que uno siempre quiso ser y no el que unas tiradas de dados y, en definitiva, la fortuna asigne.

CARACTERISTICAS

Lo primero que define a un PJ de FAR WEST son una serie de "Características". Estas poseen unos valores numéricos y representan ciertas capacidades físicas de todo ser humano.

En FAR WEST las Características principales son la **FUE**rza, la **DES**treza y la **CON**stitución.

FUErza: este atributo refleja la potencia física del personaje. Sobre todo tiene que ver con el combate y la capacidad para cargar cosas pesadas. Su mayor influencia en el juego consiste en una serie de modificadores importantes a determinados tipos de ataque, como ya se verá más adelante.

DEStreza: su única misión en el juego es la de determinar el orden en que deberán actuar tanto los PJ's como los PNJ's durante el asalto. La **DES**treza tan solo influye en las habilidades de Esquivar y Velocidad.

CONstitución: tal vez sea la más importante de las tres. Su función no es otra que la de determinar los "Puntos de Vida" que el personaje puede perder antes de morir. En FAR WEST no hay ninguna forma de resurrección y las armas, como ya podrás comprobar, son de una eficacia letal.

TIRAR POR CARACTERISTICAS

Para determinar el valor de cada una de las anteriores Características es necesario realizar unas tiradas de dados de seis caras. Las tiradas a efectuar serán 3d6 para la **FUE** y la **DES**, y 3D6 + 3 para la **CON**.

Si un jugador no está conforme con el resultado de su tirada, puede efectuar otra anulando la anterior, pero tendrá que conformarse con lo que saque en esta segunda tirada, aun cuando la primera hubiese sido mejor. Otro sistema de hallar estos valores consiste en lanzar 4d6 y quedarnos con los tres dados más altos. Quede claro que se debe utilizar UNO de los dos sistemas.

Ninguna de las Características puede poseer un valor superior al máximo que le otorga su tirada. Ade-

más, ninguna de ellas es modificable a lo largo del juego por ninguna circunstancia ya que sólo pretenden reflejar unos datos precisos de ciertas capacidades del individuo que nosotros vamos a considerar como constantes e inalterables.

Por ejemplo: a la hora de averiguar la FUE de un personaje, lanzamos un dado de seis caras, obteniendo como resultado un 4. A este resultado le sumáramos el que obtuviésemos de un segundo lanzamiento (en nuestro caso un 3) y posteriormente el de un tercero (un 6), para darnos un total de 13. Trece es la cifra que figurará en el espacio correspondiente a la FUE de la Hoja de Personaje y este valor será invariable a lo largo de TODA la vida del personaje.

PUNTOS DE VIDA

Los Puntos de Vida nos permiten medir la capacidad de los PJ's para sobrevivir a situaciones que ponen en peligro su buena salud. Teniendo en cuenta que en el FAR WEST el combate está a la orden del día y que los aventureros van a estar expuestos constantemente a numerosas acciones violentas, el dato de los Puntos de Vida es indispensable para, en esas situaciones, cuantificar lo que le queda de existencia a nuestro héroe.

Estos puntos son un dato numérico y se corresponden a la cifra obtenida en la tirada de CON. (En la Hoja de Personaje podrás ver el lugar destinado para este dato).

Un aventurero NUNCA podrá tener una cifra de Puntos de Vida superior a la que obtuvo en su CON a la hora de calcular las Características. Por otra parte, si los Puntos de Vida llegasen a cero o menos, el personaje moriría instantáneamente sin posibilidades de resurrección alguna.

Cuando los Puntos de Vida llegan a 1, el PJ automáticamente cae en la inconsciencia, sin poder realizar ninguna acción hasta que consiga salir de ese estado. (Los Puntos de Vida perdidos se pueden recuperar, como ya se explicará en el capítulo "Combate", siempre y cuando su número no sea cero o inferior).

Hay que tener en cuenta también que determinadas modalidades de combate, las pifias, críticos y algunas habilidades pueden tener efectos importantes sobre la cantidad de Puntos de Vida que dispone un aventurero; por lo tanto, te aconsejamos que procures tener el número más elevado posible.

VELOCIDAD MAXIMA

Es el resultado de multiplicar por 5 la DES de nuestro aventurero y determina el límite al que se podrá desarrollar la habilidad de "Velocidad" del personaje. (Ver capítulo "Combate").

INFLUENCIA EN EL JUEGO

Según lo visto hasta el momento, las únicas características que realizan una influencia directa y real en el juego son la FUE y la DES (aunque como veremos algo más adelante todas ellas intervengan en el proceso de personalización de los aventureros). En cuanto a la segunda, ya se ha explicado que más bien tiene un papel regulador del orden de acciones. En lo referido a la FUE, dependiendo de la tirada que hayamos obtenido (que sea alta o baja), esta cifra se traducirá en un determinado modificador a la potencia de los golpes en los ataques con armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas.

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.

En la Hoja de Personaje hemos reservado un espacio para que sitúes este dato. Durante el juego, no olvides sumar o restar tu modificador del daño que produzcan las armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas que utilices.

ORIGEN SOCIAL Y NACIONAL

Dado el marco geográfico en que se desarrolla FAR WEST (los Estados Unidos) conceptos como "origen social" o "nacionalidad" no tienen sentido. De todos es sabido que para muchos emigrantes europeos esta tierra era la de las oportunidades. Una vez llegabas a las costas del Nuevo Continente tu pasado quedaba totalmente olvidado y podías comenzar una nueva vida.

Los aventureros tipo de esta sección sólo son la base para crear un personaje. En ellos se especifica en qué son mejores antes de empezar el juego, en función de la profesión que se supone ha ido desempeñando antes de salir de aventuras, pero tú los podrás modificar prácticamente a tu antojo.

Aunque más adelante se explican procedimientos para poder crear tus propios estereotipos, te recomendamos que en principio intentes jugar con alguno de éstos, ya que te será más fácil hacerte con las reglas básicas de FAR WEST.

HABILIDADES DE LOS PJ's

Todos los aventureros poseen una serie de habilidades con una determinada base en percentiles que representa su preparación para el juego en función de su actividad profesional. Estas habilidades las puedes encontrar detrás de la breve descripción que se ha elaborado para cada tipo de personaje.

Pero además, cada PJ de FAR WEST posee 1d4 habilidades adicionales que el jugador podrá elegir libremente entre todas las que figuran en el capítulo "Habilidades" y en las que tiene automáticamente 20 percentiles de base en cada una. (No entran dentro de las habilidades a elegir, las dedicadas a armamento y actividades de combate).

Como se verá más adelante, tanto las habilidades propias del tipo de aventurero como las que obtenga adicionales por el resultado del lanzamiento de 1d4, se considerarán a efectos de "personalización y experiencia", de la misma categoría, costando aumentarlas cada percentil un solo punto de experiencia.

Si cualquiera de estas habilidades tuviera de antemano una base impresa en la Hoja de Personaje, ésta se añadiría a la cifra que el aventurero posea en dicha habilidad.



LOS AVENTUREROS

BUHONERO

Vendedor y comerciante ambulante: esta denominación englobaría tanto a aquéllos que vendían elixires milagrosos (más bien charlatanes) como a los que se dedicaban a comerciar con los indios (más bien a embaucarlos). Normalmente dispondrá de una carreta repleta de los más insospechados productos a los que seguro que sabe sacar partido. Especialmente habilidosos en el trato con la gente, algunos de estos buhoneros se perfilaban como brillantes mentes criminales, siendo capaces de planear los golpes más audaces.

• Capacidades del buhonero:

Crédito 25%
Conducir carro 50%
Elocuencia 50%
Labia 50%
Ocultar 25%
Otro idioma (a determinar) 25%
Tasar 20%

Armas: Rifle 15%

BUSCADOR DE ORO

Capaces de recorrer los territorios más inhóspitos y peligrosos con tal de obtener una pepita, la imagen que asumimos del Buscador de Oro es la de un viejo chiflado de blancas barbas que lucha continuamente con su obstinada mula y que despierta en nosotros una sincera simpatía. Sin embargo, también había intrépidos jovencuelos que se dejaban seducir por el traicionero brillo del precioso metal partiendo hacia lejanos territorios en busca de un futuro incierto.

• Capacidades del Buscador:

Cabargar 25%
Conocimiento mineral 50%
Crédito 25%
Descubrir 50%
Explosivos 50%
Ocultar 25%
Tasar 25%

Armas: Rifle 25%

CAZARRECOMPENSAS

El "asesino a sueldo de los asesinos a sueldo". Representa un poco el brazo oscuro de la Ley. Aunque no es esencialmente diferente a un vulgar pistolero, este hombre nunca aceptará un trabajo en el que tenga que matar o capturar a un hombre que él considere justo. Todavía le queda algo de conciencia e ideales que, desde luego, no le impiden cobrar por cada "ejecución".

• Cazarrecompensas:

Cabalar 50%
Elocuencia 25%
Esquivar 35%
Movimiento silencioso 30%
Primeros auxilios 50%
Rastrear 35%

Armas: Cortas 50%
Rifle 30%

COLONO

Personas osadas, trabajadoras y constantes. Los colonos son el vehículo de conquista de nuevos territorios. Normalmente se dedicarán a la agricultura o la ganadería, una vez establecidos en un lugar fijo. Lo habitual era que viajasen en grupos bajo la protección del Ejército o algún explorador independiente, formando caravanas; pero siempre hay algún "loco" que se adentra solitario en el territorio para quedarse con la mejor parcela de terreno.

• Capacidades del Colono:

Elegirá cuatro habilidades con 120 puntos para repartir en la base inicial de esas habilidades. Además tendrá automáticamente: Conducir carro 30%, Orientación 30% y Maña 30%.

CHICA DE SALOON

Desde la Madame hasta la simple corista, estas "mujeres de la vida" daban una nota de color a los pueblos del Lejano Oeste. Confidentes del malvado de turno en ocasiones y con gran corazón en otras, la mayoría de estas muchachas está esperando "cazar" algún guapo ranchero con el que poder comenzar una nueva vida.

• Capacidades de la Chica:

Cantar 50%
Esquivar 25%
Labia 25%
Ocultar 50%
Robar 25%
Seducir 50%

Armas: Cortas 15%

EXPLORADOR

El explorador es un perfecto conocedor del territorio por el que se mueve y al mismo tiempo posee habilidades que le permiten seguir pistas y rastros en un terreno concreto, además de ser muy prácticas a la hora de buscar determinados recursos naturales (agua y comida, por ejemplo). Por estas razones, un personaje Explorador no estará de más en cualquier grupo de aventureros.

• Capacidades del Explorador:

Cabalar 50%
Cartografía 25%
Conocimiento del terreno 50%
Descubrir 30%
Orientación 50%
Rastrear 30%

Armas: Cortas 15%
Rifle 50%
Cuchillo 15%



PERSONAJES

FORAJIDO

Aunque con algunas similitudes con los pistoleros, los forajidos no son asesinos a sueldo aunque no dudarán en matar si lo consideran provechoso. Su trabajo básicamente consiste en asaltar trenes, diligencias y bancos. Se les puede encontrar allí donde hay dinero en cantidad. Lo normal es que trabajen en bandas o grupos, al contrario que el Pistolero, que es más independiente y solitario. Sus planes no suelen ser demasiado elaborados y consisten en entrar "a saco" allí donde esté el botín.

• Capacidades del Forajido:

Cabalar 50%
Esconderse 50%
Esquivar 25%
Explosivos 25%
Tregar 50%
Saltar 25%

Armas: Cortas 30%
Rifle 30%

PISTOLERO

Asesinos a sueldo, guardaespaldas, hombres sin piedad, sin sentimientos, que han hecho del asesinato su profesión. Un Pistolero siempre estará "buscando trabajo", le da igual quién le pague o a quién tenga que matar, si hay que utilizar el revólver y pagan bien, allí estará él. Naturalmente un Pistolero puede integrarse perfectamente en un grupo de aventureros si puede sacar alguna tajada de ello.

• Capacidades del Pistolero:

Cabalar 50%
Esquivar 25%
Movimiento silencioso 35%
Primeros auxilios 25%
Pelea 50%
Tortura 25%

Armas: Cortas 50%
Rifle 25%

JINETE DEL "PONY EXPRESS"

Hombres valerosos, solitarios y, sobre todo, grandes jinetes dispuestos a cruzar el territorio para que el correo o los mensajes importantes lleguen a su destino. Dado que tenían que atravesar cientos de kilómetros alejados de la civilización, los riesgos que corrían estos "aventureros" eran numerosos (indios, salteadores, accidentes, etc...). Antes de la llegada del ferrocarril eran considerados héroes y su papel es fundamental en la Conquista del Oeste, ya que representaron el primer medio de comunicación a larga distancia.

• Capacidades del Jinete:

Cabalar 60%
Conocimiento del terreno 25%
Maña 15%
Orientación 50%
Ocultar 25%
Primeros auxilios 40%

Armas: Cortas 30%
Rifle 15%

PREDICADOR

No cabe duda que a una tierra salvaje e inexplorada llegaban numerosas personas que se distribuían por el territorio. Lógicamente, el Señor, que no puede dejar de la mano ni un segundo a sus pobres y sacrificadas ovejas descarriadas, mandó a los predicadores para que le tuviesen controlado el rebaño. La figura del Predicador quiere englobar sobre todo, a esos predicadores ambulantes, fanáticos religiosos que quieren hacer entrar la fe incluso a golpe de gatillo. En parte embaucadores y a veces criminales, los predicadores suponen una nota muy característica del Oeste Americano (todavía hoy son bastante representativos de la sociedad norteamericana).

• Capacidades del Predicador:

Conducir carro 25%
Elocuencia 50%
Enseñar 25%
Historia 50%
Labia 50%
Leer/Escribir 50%
Primeros auxilios 25%

Armas: Cortas 25%

REBELDE

Soldado Confederado que tras la derrota del Sur recorre los diferentes Estados viviendo de lo que puede. Trabajando temporalmente en algún rancho, o uniéndose a algún grupo de forajidos, este personaje es un defensor a ultranza de los valores tradicionales del Sur, por lo tanto, será siempre un racista empedernido y no entablará demasiada amistad con las gentes del Norte (especialmente militares).

• Capacidades del Rebelde:

Cabargar 50%
Esquivar 50%
Leer/escribir 25%
Primeros auxilios 25%
Rastrear 25%
Tregar 25%

Armas: Cortas 30%
Rifle 30%
Sable caballería 50%

SOLDADO

Este personaje representa a los conocidos "Cuchillos Largos", los chicos del 7° de Caballería. En definitiva, son los hombres que se encuentran destinados en los puestos avanzados y que, normalmente, tienen que luchar contra los indios. El Soldado en FAR WEST, al menos en estas reglas básicas, será siempre Soldado de Caballería y la graduación, aunque no será relevante para el juego, no deberá ser superior a la de sargento.

• Capacidades del Soldado:

Cabargar 50%
Esquivar 50%
Movimiento silencioso 35%
Primeros auxilios 25%
Tortura 25%

Armas: Cortas 25%
Rifle 50%
Sable caballería 50%

SHERIFF

El Sheriff representa la Ley. En la mayoría de los casos los sheriff eran personas respetadas por sus ciudadanos que depositaban su confianza en ellos para protegerles de los no pocos peligros que les acechaban. Valentía y rapidez con el revólver eran sus rasgos característicos. La proliferación de pistoleros, bandidos y asesinos proscritos, hizo que muchos de estos sheriff se encontrasen "solos ante el peligro" y que no contasen con demasiada colaboración ciudadana. Aunque es cierto que debían de existir no pocos sheriff corruptos y criminales, el personaje del Sheriff debería representar la honradez, la nobleza y la defensa de la justicia.

• Capacidades del Sheriff:

Cabargar 50%
Descubrir 50%
Derecho 25%
Elocuencia 25%
Leer/Escribir 25%
Ver 30%

Armas: Cortas 40%
Rifle 30%

TAHUR

Normalmente "nómadas", los tahúres son esos tipos que suelen acabar pringados de alquitrán y cubiertos de plumas. Son tramposos profesionales; su trabajo es el engaño, el robo y la estafa, pero siempre de una manera sutil, echando mano de la astucia y de la baraja y evitando en lo posible la violencia.

• Capacidades del Tahúr:

Crédito 25%
Escuchar 25%
Juegos de manos 50%
Labia 50%
Ocultar 50%
Robar 25%
Ver 50%

Armas: Cortas 25%
Cuchillo o navaja 25%



TRAMPERO

Especialistas tanto en perseguir animales y cazarlos como en preparar trampas, los cazadores son imprescindibles en territorio salvaje para el aprovisionamiento de grandes colectivos humanos (véase los obreros del ferrocarril, el Ejército o caravanas de colonos). Al mismo tiempo, estos aventureros serán, junto con los buhoneros y los soldados, los que más contacto tengan con los indios y por tanto estarán expuestos a mayores altercados con ellos (debido también en parte a cierta aprensión de los Pielas Rojas hacia esos hombres blancos que se dedican a exterminar bisontes, único medio de subsistencia de algunas tribus).

• Capacidades del Trampero:

Cabalar 30%
Escondarse 30%
Movimiento silencioso 25%
Orientación 25%
Rastrear 25%
Trampas 50%
Ver 25%

Armas: Rifle 50%
Cuchillo 50%

VAQUERO

El "Cowboy": textualmente es un "cuidador de vacas", pero lo consideraremos como todo aquél que esté en contacto con manadas de animales, tales como caballos, vacas o incluso ovejas. Un poco ambulantes, estos aventureros pueden haber trabajado fijos en un rancho o bien, andar por cuenta propia a la caza de una manada de caballos salvajes que vender a un buen precio.

• Capacidades del Vaquero:

Cabalar 50%
Conducir ganado 50%
Conocimiento del terreno 25%
Domar 50%
Lazo 50%
Pelea 25%
Rastrear 25%

Armas: Cortas 25%
Rifle 50%

TIPOS DE PERSONAJES INDIOS

En principio, y en espera de una próxima ampliación de las reglas básicas, los tipos de personajes indios van a ser cuatro:

- Explorador
- Guerrero
- Hombre-medicina
- Scout

Los porcentajes base que vienen a continuación son generales para cualquier tribu india. Luego, cada tribu tendrá unos puntos porcentuales específicos en una serie de habilidades conforme a sus características principales (ver capítulo "Pielas Rojas").

EXPLORADOR

Expertos conocedores del terreno, los exploradores indios no tenían rival en cuanto a rastreo, orientación al aire libre y técnicas de supervivencia. Por lo general eran hábiles jinetes y dominaban a la perfección el arte de permanecer invisibles a sus enemigos. Los exploradores eran fundamentales para la supervivencia de la tribu, ya que eran los encargados de buscar y rastrear las grandes manadas de bisontes que servían como sustento a los pueblos de las llanuras.

• Capacidades del Explorador:

Cabalar 50%
Conocimiento del terreno 40%
Escondarse 25%
Movimiento silencioso 50%
Orientación 30%
Rastrear 50%
Ver 25%

Armas: Arco 35%
Rifle 15%



GUERRERO

Los mejores entre los mejores dentro de la tribu. Aleccionados desde pequeños para sobrevivir en condiciones extremas, tenían una increíble capacidad de lucha y una gran resistencia física. Es aconsejable mantener una prudente distancia entre los PJ's blancos y los PJ's guerreros indios (mera prevención).

• Capacidades del Guerrero:

Cabalgar 50%
 Descubrir 25%
 Escondarse 25%
 Esquivar 50%
 Lanzar 40%
 Ver 25%

Armas: Tomahawk 50%
 Rifle 25%
 Arco 25%

HOMBRE MEDICINA

También denominados "Shaman" o simplemente brujos, los Hombres Medicina eran una de las personalidades más representativas dentro de las tribus indias junto a los jefes. Eran los que oficiaban los ritos y ceremonias propios de cada tribu además de hacer las veces de curanderos e incluso de consejeros directos del jefe.

• Capacidades del Shaman:

Cantar 30%
 Conocimiento de Plantas 50%
 Conocimiento Mineral 25%
 Conocimiento del Terreno 50%
 Elocuencia 30%
 Hechizos 50%
 Historia (de su tribu) 30%
 Leyendas 40%
 Otro idioma 15%
 Primeros Auxilios 25%

Armas: Maza ritual 15%

Los shamanes indios poseen automáticamente 2 hechizos de curación, 2 de entorno y 2 de combate, a su elección. (Para más referencias respecto a los hechizos ver capítulo "Pielas Rojas").

SCOUT

Los Scouts eran indios renegados que servían como exploradores y rastreadores para el Ejército de los Estados Unidos. Eran de vital ayuda para la Caballería y cada regimiento contaba con un buen número de ellos ya que eran los únicos capaces de seguir con ciertas garantías los rastros semi-ocultos de otros "pieles rojas". No hace falta decir que los Scout eran despreciados y aborrecidos tanto por los "rostros pálidos" como por todas las tribus indias que se levantaron contra el hombre blanco.

• Capacidades del Scout:

Cabalgar 50%
 Conocimiento del terreno 35%
 Esquivar 40%
 Movimiento silencioso 40%
 Rastrear 50%
 Tortura 25%
 Otro idioma (inglés) 25%

Armas: Cortas 25%
 Rifle 25%

EQUIPO

Denominamos "Equipo" a toda una serie de objetos diversos que, en un momento dado, pueden ser de utilidad para los aventureros. De esta manera en la "Tabla de Equipo" (al final de este capítulo) podrás encontrar desde los distintos tipos de munición a una biblia o una baraja de cartas, todo ello con los precios reales de la época. Lógicamente esos precios podían variar de una ciudad a otra e incluso, en algunos casos, tal vez no estén a disposición de los jugadores. Es tarea del DJ, a la hora de crear el escenario, determinar el equipo que estará disponible y los precios del mismo según las localidades por las que vayan a pasar los PJ's a lo largo de la partida.

Al iniciar sus aventuras todos los personajes tienen un equipo básico igual para todos. En principio todos tienen derecho a un medio de transporte de su elección (ver Tabla de Equipo, sección Transporte), un arma a elegir (Ver capítulo "Armamento"), una manta, 10 metros de cuerda y provisiones para una semana. Además disponen de 20\$ que podrán invertir en comprar los objetos complementarios que consideren necesarios. (En el caso de personajes "Pielas Rojas", a excepción del Scout, éstos no disponen de dinero inicial).

Advertencia: en el caso del Rebelde y el Soldado las armas han de ser obligatoriamente Sable de Cabaillería y Colt Navy (Equipo standard que proporciona el Ejército).

En el cuadernillo de Personaje podrás encontrar dos espacios reservados a anotar el equipo que el aventurero posee. Ahora bien, debes diferenciar entre el "equipo personal", aquél que el personaje siempre lleva consigo, y las posesiones o equipo "pesado" que por una u otra razón un aventurero nunca podría portar (por ejemplo un rancho de 200 acres, una carreta o 100.000 \$ en efectivo).

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 \$

PERSONALIZANDO UN PJ

El proceso de personalización de un aventurero permite modificar éste prácticamente al antojo del jugador y, tiene como objetivo, el facilitarnos un PJ hecho a nuestra medida, distinto del tipo standard. Esta labor no se limita sólo al terreno de los datos descriptivos de los aventureros sino que tiene su papel fundamental en el aumento y modificación de los porcentajes de las habilidades.

Así pues cada PJ posee la suma de sus tres Características multiplicada por 2 en puntos para repartir en "cualquiera" de las habilidades.

La adjudicación de estos puntos será como sigue: subir 1 percentil una habilidad propia del aventurero (es decir, en la que ya posee un porcentaje base), costará uno de estos puntos; mientras que subir 1 percentil cualquiera de las otras, costará 2 puntos. Con este proceso se intenta reflejar el hecho de que, al comenzar el juego, un aventurero va a tener extraordinariamente desarrolladas las habilidades propias de su profesión, mientras que en las demás aún es un profano.

Para completar el proceso de personalización los jugadores pueden realizar, si así lo desean, 1 ó 2 tiradas (máximo) en la "Tabla de Antecedentes" de personajes y de esta manera conseguir alguna modificación interesante.

Cabe destacar que la personalización no se limita tampoco a la fase previa al desarrollo de la partida en sí, sino que durante el juego, y según las acciones que emprenda nuestro aventurero, éste tendrá oportunidad de aumentar unas u otras capacidades y por lo tanto irá evolucionando y desarrollándose hasta convertirse en un personaje completamente distinto al que inició las aventuras (ver las reglas relativas a Experiencia en el capítulo de "Habilidades").

Otra poderosa herramienta para "modelar" a nuestro PJ no se basa en los meros datos de juego, sino que tiene que ver con el propio carácter que nosotros imprimamos al aventurero. Es decir, la interpretación del personaje es fundamental para hacer de él una entidad casi viva, con su propia forma de ver y entender el mundo. Estos matices de la personalidad de tu héroe no te los va a dar ninguna cifra reflejada en un papel y será tu forma de jugar a Rol la que configure estos rasgos tan fundamentales para hacer creíble el juego.

ANTECEDENTES

En este juego de Rol suponemos que los PJ's ya han tenido una vida más o menos interesante antes de comenzar a salir de aventuras; unos pueden haber realizado la misma actividad que desarrollarán durante el juego, o puede que un buen día decidieran que lo suyo no era el estar mucho tiempo parado.

Sea como fuere, con esta tabla se intenta representar cómo la vida anterior de los aventureros puede influir en su salida hacia la aventura.

Tiene que quedar claro que esta tabla tan sólo es una opción para el jugador. Este podrá realizar, una o dos tiradas como máximo y anotará los resultados en el lugar correspondiente de la Hoja de Personaje.

TABLA DE ANTECEDENTES

- | | |
|---------|--|
| 01 - 03 | +20% en una habilidad extra a elegir por el jugador. |
| 04 - 10 | Sentidos desarrollados: +15% a Ver, Descubrir, Escuchar y Rastrear. |
| 11 - 15 | Ambidextro, idéntico porcentaje en armas con ambas manos al iniciar el juego. |
| 16 - 20 | Herencia paterna: el jugador elegirá algo (puede ser un arma, un amuleto, un caballo o algo de equipo) que le fue dejado por su padre en su lecho de muerte. La elección siempre ha de ser supervisada por el DJ. |
| 21 - 30 | El aventurero obtiene, a parte de los 20 dólares iniciales, +1d100\$ al comenzar. |
| 31 - 35 | Galán incorregible. El Personaje ante la presencia de una mujer hermosa dejará todo aquello que está haciendo para ir a cortejarla. |
| 36 - 40 | Durante su juventud, el aventurero convivió con una tribu determinada de indios (o con blancos, según el caso). Los miembros de esa tribu nunca emprenderán acciones en contra del PJ si no se les provoca. Determinar aleatoriamente en el capítulo de Pieles Rojas, la tribu con la que el Personaje mantiene esta empatía. |
| 41 - 50 | Buena puntería, +15 a Lanzar y cualquier arma de fuego. |
| 51 - 60 | Miedo a las alturas. El Pj tuvo una experiencia traumática en su infancia y bajo ninguna circunstancia se atreverá a subir a una altura superior a los 6 mts. Además, toda acción que intente realizar a una altura igual o superior a la anteriormente citada acarreará un malus de -30%. |
| 61 - 70 | El aventurero ha sido educado en el seno de unas férreas tradiciones ultraconservadoras, como resultado sentirá un acusado odio y desprecio contra un miembro que no pertenezca a su raza. |
| 71 - 75 | Bebedor empedernido, intentará llevar siempre consigo una petaca con algún tipo de bebida alcohólica. |
| 76 - 80 | Accidente en el que perdió un ojo, -15% a Ver, Descubrir y Rastrear. |
| 81 - 85 | Arma favorita. El aventurero tiene un arma (a su elección) con la que se encuentra perfectamente compenetrado y por ello recibe una bonificación al porcentaje de Ataque con ese arma de +10%. Sin embargo, se negará a utilizar cualquier otro tipo de armamento y si en alguna ocasión debiera hacerlo, todas sus habilidades de combate se verán reducidas en un -15% (excepto la Pelea). |
| 86 - 90 | Misógino, odia a las mujeres. |
| 91 - 96 | Cuenta pendiente con la justicia por un crimen que no cometió. |
| 97 - 98 | Pánico a los caballos. El Personaje sufrió siendo muy joven una caída desde un caballo y ahora siente verdadero terror hacia estos nobles brutos. Bajo ningún concepto se atreverá a montarse en CUALQUIERA de los animales de monta que existen en FAR WEST (mulas y caballos). |
| 99 - 00 | Accidente en el que perdió la pierna. No puede cabalgar y su código de Velocidad y Velocidad Máxima se reduce a la mitad. |

PERSONAJES

CREACION DE PERSONAJES PASO A PASO

Esta sección se ha creado para facilitar la comprensión de los términos y las reglas hasta ahora explicados. Vamos a mostrar un ejemplo del proceso que deberá seguir la creación de personajes y además, el aventurero resultante, servirá para ilustrar más adelante diversos aspectos de las reglas de FAR WEST.

Lo primero que debe hacer el jugador es elegir el tipo de personaje que más le guste, en este caso será el SOLDADO, que posee los siguientes porcentajes base: Cabalgar 50%, Primeros Auxilios 25%, Movimiento silencioso 25%, Pelea 50%, Tortura 25%, Esquivar 50%, Armas Cortas al 25%, Rifle al 50% y Sable de Caballería al 50%. Anotamos todos estos porcentajes en la Hoja de Personaje (añadiendo si fuera necesario la base que tienen impresa algunas habilidades. P.ej.: Cabalgar viene impresa con un 10% de base, eso significa que nuestro soldado ya no tendrá un 50% inicial sino un 60%, así con todas aquellas habilidades que reúnan las mismas condiciones). Además, deberá elegir 1d4 habilidades cualesquiera (que no sean las que ya tiene, ni habilidades de armas) en las que tiene 20% de base. Tira los dados y obtiene un 2, eligiendo las habilidades de Estrategia y Trepár.

A continuación escogemos un nombre y la descripción física de nuestro aventurero. Decidimos que se llamará James Slaughter destinado en Fort Apache, mide 1'70 mts de altura, pesa 85 Kgs y tiene pelo y ojos castaños. Para darle una nota de color, hemos pensado que Slaughter lucirá un hermoso mostacho.

Bien, hasta este momento ya tenemos a James Slaughter perfectamente definido en cuanto a atributos físicos, pero necesitamos saber cuáles son sus características de juego. Para ello realizamos las tiradas correspondientes: para determinar la FUE que tendrá Slaughter lanzamos 3d6 y obtenemos un 15; para la DES efectuamos un lanzamiento similar consiguiendo un 8 (la verdad es que Slaughter es un poco lento de reflejos) y por último para determinar su CON, lanzamos 3d6 y al resultado le añadimos 3, lanzamos los dados y... ¡14! que +3 hacen 17, no está mal. Anotaremos las cifras en sus lugares correspondientes y dibujaremos un círculo alrededor de 17 en el espacio reservado a Puntos de Vida.

Lo siguiente será consultar la tabla de modificadores por FUE y anotar lo que corresponda en la Hoja de Personaje (en nuestro caso, +1d6 al daño).

La Velocidad máxima la obtenemos de multiplicar la DES de Slaughter por 5, consiguiendo un maravilloso 40% que es el límite hasta el que nuestro sargento podrá aumentar su habilidad de Velocidad.

Una vez realizado este último paso, debemos personalizar al sargento Slaughter, ya que de momento es como lo podría ser cualquier otro sargento del Ejército USA. Para ello disponemos de 80 [(15+8+17)*2] puntos a repartir como nosotros queramos, sabiendo que subir 1 percentil cualquier habilidad básica del PJ cuesta 1 punto, mientras que las otras cuestan 2. Así pues, decidimos adjudicar los siguientes puntos a estas habilidades:

Rifle: 20 puntos, lo que haría un total de 70% en esa habilidad. **Primeros auxilios:** 10 puntos, para un total de 45%. **Rastrear:** 20 puntos, lo que nos daría un 10%. **Movimiento silencioso:** 10 puntos, obteniendo un 35%. Y por último, **Otro idioma (alemán):** 20 puntos, para conseguir un 10% de base en esa habilidad.

Ahora se realiza la elección de equipo complementario y si se desea, las tiradas de Antecedentes. Pensamos en realizar las dos tiradas permitidas y obtenemos un 73 (Bebedor Empedernido) y un 68 (Racista, odiará a los miembros de cualquier otra raza).

Ya tenemos un aventurero de FAR WEST listo para jugar. Sencillo, ¿no?

Nombre Personaje: <u>James Slaughter</u>		Tipo Personaje: <u>SOLDADO</u>																																																																																																					
Altura: <u>1,70 mts</u>	Peso: <u>85 Kgs</u>	Edad: <u>33 años</u>	Pelo: <u>Castaño</u> Ojos: <u>Castaños</u>																																																																																																				
Notas: <u>Luce un hermoso mostacho del que se siente orgulloso.</u>																																																																																																							
CARACTERÍSTICAS		MOD. AL DAÑO: <u>+1d6</u>	PUNTOS DE VIDA																																																																																																				
FUE <u>15</u> DES <u>8</u> CON <u>17</u>	Velocidad máx. (DES*5) <u>40</u>	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr> <tr><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td></td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21																																																																															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																													
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21																																																																																														
<table border="1"> <tr><td>Atletismo (10%)</td><td>☐</td><td>Luzar (10%)</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Cabalgar (10%)</td><td>☒</td><td>Lazo</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Cantar</td><td>☐</td><td>Leer/escritura</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Cartografía</td><td>☐</td><td>Leyendas</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Conducir carro</td><td>☐</td><td>Mando</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Conducir ganado</td><td>☐</td><td>Medicina</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Conocimiento de plantas</td><td>☐</td><td>Montar en silencio</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Cocer, del terreno</td><td>☐</td><td>Nadar (10%)</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Cocer, mineral</td><td>☐</td><td>Oratoria (10%)</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Crédito</td><td>☐</td><td>Organización (10%)</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Derrotero</td><td>☐</td><td>Otro idioma</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Describir</td><td>☐</td><td>Otro idioma</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Domar</td><td>☐</td><td>Primeros auxilios (10%)</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Elocuente</td><td>☐</td><td>Rastrear</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Enseñar</td><td>☐</td><td>Rapidez (10%)</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerados (10%)</td><td>☐</td><td>Rider</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☐</td><td>Sabiduría (10%)</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☒</td><td>Servicio</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☒</td><td>Servicio</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☒</td><td>Tarot</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☐</td><td>Tortura</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☐</td><td>Trampas</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☐</td><td>Trepar</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☐</td><td>Velocidad (10%)</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Exonerar (10%)</td><td>☐</td><td>Ver (10%)</td><td>☐</td></tr> </table>		Atletismo (10%)	☐	Luzar (10%)	☐	Cabalgar (10%)	☒	Lazo	☐	Cantar	☐	Leer/escritura	☐	Cartografía	☐	Leyendas	☐	Conducir carro	☐	Mando	☐	Conducir ganado	☐	Medicina	☐	Conocimiento de plantas	☐	Montar en silencio	☒	Cocer, del terreno	☐	Nadar (10%)	☐	Cocer, mineral	☐	Oratoria (10%)	☐	Crédito	☐	Organización (10%)	☐	Derrotero	☐	Otro idioma	☒	Describir	☐	Otro idioma	☐	Domar	☐	Primeros auxilios (10%)	☒	Elocuente	☐	Rastrear	☒	Enseñar	☐	Rapidez (10%)	☐	Exonerados (10%)	☐	Rider	☐	Exonerar (10%)	☐	Sabiduría (10%)	☐	Exonerar (10%)	☒	Servicio	☐	Exonerar (10%)	☒	Servicio	☐	Exonerar (10%)	☒	Tarot	☐	Exonerar (10%)	☐	Tortura	☒	Exonerar (10%)	☐	Trampas	☐	Exonerar (10%)	☐	Trepar	☒	Exonerar (10%)	☐	Velocidad (10%)	☒	Exonerar (10%)	☐	Ver (10%)	☐	EQUIPO PERSONAL <u>Caballo</u> <u>Monta</u> <u>Cuerda 10 mts</u> <u>Provisiones 1 semana</u> <u>Cota Navy</u> <u>Sable de Caballería</u> <u>20 \$</u>	
Atletismo (10%)	☐	Luzar (10%)	☐																																																																																																				
Cabalgar (10%)	☒	Lazo	☐																																																																																																				
Cantar	☐	Leer/escritura	☐																																																																																																				
Cartografía	☐	Leyendas	☐																																																																																																				
Conducir carro	☐	Mando	☐																																																																																																				
Conducir ganado	☐	Medicina	☐																																																																																																				
Conocimiento de plantas	☐	Montar en silencio	☒																																																																																																				
Cocer, del terreno	☐	Nadar (10%)	☐																																																																																																				
Cocer, mineral	☐	Oratoria (10%)	☐																																																																																																				
Crédito	☐	Organización (10%)	☐																																																																																																				
Derrotero	☐	Otro idioma	☒																																																																																																				
Describir	☐	Otro idioma	☐																																																																																																				
Domar	☐	Primeros auxilios (10%)	☒																																																																																																				
Elocuente	☐	Rastrear	☒																																																																																																				
Enseñar	☐	Rapidez (10%)	☐																																																																																																				
Exonerados (10%)	☐	Rider	☐																																																																																																				
Exonerar (10%)	☐	Sabiduría (10%)	☐																																																																																																				
Exonerar (10%)	☒	Servicio	☐																																																																																																				
Exonerar (10%)	☒	Servicio	☐																																																																																																				
Exonerar (10%)	☒	Tarot	☐																																																																																																				
Exonerar (10%)	☐	Tortura	☒																																																																																																				
Exonerar (10%)	☐	Trampas	☐																																																																																																				
Exonerar (10%)	☐	Trepar	☒																																																																																																				
Exonerar (10%)	☐	Velocidad (10%)	☒																																																																																																				
Exonerar (10%)	☐	Ver (10%)	☐																																																																																																				
HISTORIAL Y NOTAS <u>Slaughter es un bebedor empedernido y un racista insufragible.</u>																																																																																																							
ARMAS <table border="1"> <tr> <th>Nombre</th> <th>Tales</th> <th>% Ataque</th> <th>% Parado</th> <th>Daño</th> <th>M.A.</th> <th>Muy corto</th> <th>Corta</th> <th>Medio</th> <th>Larga</th> </tr> <tr> <td><u>Cota Navy</u></td> <td><u>Scit</u></td> <td><u>40</u></td> <td><u>30</u></td> <td><u>2d6+1</u></td> <td><u>-3</u></td> <td><u>S.M.</u></td> <td><u>S.M.</u></td> <td><u>S.M.</u></td> <td><u>1.5M.</u></td> </tr> <tr> <td><u>Winchester 73 cal. 22</u></td> <td><u>25</u></td> <td><u>85</u></td> <td><u>80</u></td> <td><u>1d8</u></td> <td><u>-3</u></td> <td><u>S.M.</u></td> <td><u>S.M.</u></td> <td><u>S.M.</u></td> <td><u>5M.</u></td> </tr> <tr> <td><u>Pelea</u></td> <td><u>70</u></td> <td><u>70</u></td> <td><u>1d4</u></td> <td><u>0</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> </tr> <tr> <td><u>Sable de caballería</u></td> <td><u>60</u></td> <td><u>60</u></td> <td><u>1d4+2</u></td> <td><u>-2</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> <td><u>N.A.</u></td> </tr> </table>				Nombre	Tales	% Ataque	% Parado	Daño	M.A.	Muy corto	Corta	Medio	Larga	<u>Cota Navy</u>	<u>Scit</u>	<u>40</u>	<u>30</u>	<u>2d6+1</u>	<u>-3</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>1.5M.</u>	<u>Winchester 73 cal. 22</u>	<u>25</u>	<u>85</u>	<u>80</u>	<u>1d8</u>	<u>-3</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>5M.</u>	<u>Pelea</u>	<u>70</u>	<u>70</u>	<u>1d4</u>	<u>0</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>Sable de caballería</u>	<u>60</u>	<u>60</u>	<u>1d4+2</u>	<u>-2</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>																																																		
Nombre	Tales	% Ataque	% Parado	Daño	M.A.	Muy corto	Corta	Medio	Larga																																																																																														
<u>Cota Navy</u>	<u>Scit</u>	<u>40</u>	<u>30</u>	<u>2d6+1</u>	<u>-3</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>1.5M.</u>																																																																																														
<u>Winchester 73 cal. 22</u>	<u>25</u>	<u>85</u>	<u>80</u>	<u>1d8</u>	<u>-3</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>S.M.</u>	<u>5M.</u>																																																																																														
<u>Pelea</u>	<u>70</u>	<u>70</u>	<u>1d4</u>	<u>0</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>																																																																																														
<u>Sable de caballería</u>	<u>60</u>	<u>60</u>	<u>1d4+2</u>	<u>-2</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>	<u>N.A.</u>																																																																																														

CREANDO TUS PROPIOS TIPOS DE PERSONAJE

FAR WEST pretende ser un sistema abierto. No tienes por qué limitarte a los tipos que nosotros te proponemos. Para crear tus propios personajes sólo tienes que seguir los pasos siguientes:

- Imaginar una profesión o un tipo humano al que quieras que se parezca y que sea propio del FAR WEST. (Por ejemplo: Juez).
- Averiguar qué habilidades, de las que se encuentran en la Hoja de Personaje o de las que te hayas inventado tú mismo, debería tener. (Un Juez tal vez debería saber Derecho, Leer/Escribir, Historia, Crédito, Elocuencia, Arma corta, etc...)

- Por último debes elegir el porcentaje base de sus habilidades. No existe una cifra exacta de puntos a repartir, pero una habilidad que fuese muy característica de la ocupación del personaje debería tener un 50% de inicio y las demás 15%, 25% ó 30% según tú juzgues que haya podido desarrollar antes de comenzar a jugar.

De esta manera, solamente tu imaginación te impondrá los límites para jugar a FAR WEST. De todas maneras, recuerda que próximamente aparecerá nuevo material de soporte y extensión para FAR WEST, con el que tu labor como Director de Juego se verá simplificada.

TABLAS DE EQUIPO

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 \$

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 \$

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 \$

HABILIDADES



FAR WEST pretende ser un juego puramente cinematográfico, queremos que los jugadores se "metan" en la piel de los personajes de sus películas "de vaqueros" preferidas. Así, la estructura del sistema de juego está volcada hacia la acción y la aventura. ¿Quiere esto decir que FAR WEST no es un juego histórico?; bueno, te aseguramos que hemos hecho un gran esfuerzo por ambientar y situar la acción en su marco correspondiente, pero no se trata de aprender Historia exclusivamente, sino de divertirse, de pasar un buen rato.

Por ello, hemos elegido un sistema de juego que, sin duda, no te será ajeno (al menos si ya has jugado antes a Rol). FAR WEST se basa en la utilización de una serie de habilidades, las cuales poseen unos porcentajes que representan el grado de desarrollo que el aventurero ha alcanzado en dicha habilidad. Este método es lo suficientemente simple para permitimos desarrollar los acontecimientos con cierta agilidad, al mismo tiempo que dota al juego del grado de realismo necesario. Como seguramente ya habrás visto, si has leído los capítulos anteriores, es un sistema muy sencillo e intuitivo y, además, divertido.

Así pues, todo el juego se basa en lo que denominamos tiradas d100. Si el resultado de la tirada es inferior al porcentaje que ostenta tu personaje en esa habilidad, entonces, habrá conseguido lo que se proponga; si no, tendrá que volver a intentarlo. No obstante, existen unos resultados cuyos efectos son muy particulares, estos resultados son los "éxitos críticos" y las "pifias".

CRITICOS Y PIFIAS

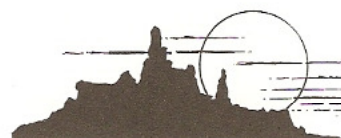
Un éxito "crítico" representa que tu aventurero ha efectuado una acción de una manera inmejorable, todo lo bien que él puede hacerlo y, en definitiva, por encima de lo que serían sus posibilidades normales. Consideramos un éxito crítico a un 10% del grado que tu PJ posea en una habilidad (aplicando modificadores). Si el personaje saca como resultado de una tirada d100 una cantidad igual o inferior a ese 10%, entonces es que ha realizado lo que se proponía de una forma excepcional. Hay que añadir que un 01 SIEMPRE será un éxito, (y además "crítico", se tenga el porcentaje que se tenga en la habilidad, aunque sea un 0%).

Por ejemplo: el sargento Slaughter se encuentra de patrulla por territorio Cheyenne, buscando indicios de actividad india. Como no dispone de un rastreador intenta averiguar el origen de ciertas huellas sospechosas. Desgraciadamente, Slaughter posee un 0% en Rastrear, así que sus posibilidades de averiguar algo son muy remotas. El jugador que lleva al sargento lanza los dados y... ¡01! un éxito crítico. Slaughter no solamente sabe que por allí han pasado un grupo de unos 3 Cheyennes con sus "poneis", sino que además calcula que el rastro es de hace unas 2 horas, que sus caballos no van excesivamente cargados (en uno va una mujer) y que se dirigen hacia el Norte.

Sin embargo, de la misma manera que existe la posibilidad de hacer algo perfecto, sin fallos, también se puede "meter la pata hasta el fondo". Las pifias representan que en un momento dado y por sólo Dios sabe qué circunstancias, el personaje no solamente no ha realizado la acción que se proponía llevar a cabo, sino que además ha cometido un error garrafal obteniendo unos resultados muy diferentes a los esperados. En FAR WEST una tirada (modificador aparte) de 98 - 99 - 00 siempre será pifia, sea cual fuere el porcentaje que tenga el aventurero en la habilidad.

Por ejemplo: Slaughter, siguiendo el rastro de los indios, logra localizar su campamento al anochecer. Hay un gran alboroto en las tiendas y por ello decide acercarse a una loma próxima a ver lo que sucede. El sargento lanza un Ver y obtiene un magnífico 00, una pifia. Nuestro personaje no sólo no ve lo que está sucediendo (celebran la llegada de los tres viajeros) sino que cree haber visto a ciencia cierta cómo los Cheyennes celebran un consejo y los preparativos para la guerra.

Aunque las pifias se pueden aplicar a casi todas las habilidades del juego, es realmente en el combate donde pueden alcanzar una importancia vital (para la vida de tu aventurero). Al final del capítulo "Combate" podrás encontrar unas tablas de pifias que hacen referencia a meteduras de pata con los tipos de armas que más utilizamos en FAR WEST.



EL CONCEPTO DE ASALTO

El concepto de "asalto" en FAR WEST va íntimamente unido al de combate. Los asaltos son divisiones temporales que realiza el DJ para poder controlar que las acciones de los personajes se desarrollen en un orden establecido y en un momento determinado. Tendrán una duración de 20 segundos (en tiempo de juego), durante los cuales los PJ's podrán llevar a cabo una serie de actividades. (Encontrarás una explicación detallada en el capítulo "Combate").

HABILIDADES

Las habilidades reflejan una serie de actividades que el personaje puede realizar, pero que de alguna manera hay que contabilizar y controlar. Es decir, siempre suponemos que en alguna de estas acciones el aventurero tendrá una posibilidad de fallo y por tanto deberemos efectuar una tirada para cerciorarnos que ha conseguido lo que se proponía con éxito. Por ejemplo: Andar, no sería una habilidad, ya que cualquier ser humano puede hacer eso sin ningún nivel de dificultad, pero sin embargo Cabalgar sí es una habilidad (y como tal aparece en la Hoja de Personaje), porque puede ser que el PJ no haya visto un caballo en su vida, además que controlar un caballo y conseguir que haga lo que quieres, puede requerir cierta "habilidad".

Cuando un personaje desee realizar una acción como Rastrear, Trepas o disparar su Winchester mientras galopa entre una nube de flechas, lo único que debe hacer es realizar una tirada d100. Si el resultado de la tirada es igual o inferior al porcentaje que para esa habilidad figura en la Hoja de Personaje, entonces lo habrá conseguido.

En FAR WEST ninguna habilidad podrá superar nunca el 100% de forma permanente (sí lo podrá superar temporalmente como consecuencia de aplicar ciertos modificadores). La excepción a esta regla sería la habilidad de Velocidad en el caso de los animales, como ya se verá en el capítulo siguiente.

Más adelante, en este apartado, encontrarás una descripción de las habilidades más comunes usadas en FAR WEST. Esta lista puede resultar muy útil para personalizar el aventurero y saber exactamente qué puede y no puede hacer nuestro personaje.

USO DE LAS HABILIDADES

Hasta ahora hemos visto qué son las habilidades y cómo se realizan las "Tiradas de Habilidad", pero ¿cuándo usar una de ellas?. La mayoría de las veces, el sentido común te lo dirá. En numerosas ocasiones desearás que tu aventurero realice una u otra acción o, simplemente, lo tendrás que hacer empujado por las circunstancias. Otras veces, será el DJ el que te pedirá que lances el dado por una u otra habilidad.

Pero puede darse el caso de que necesites realizar más de una acción en un mismo asalto. No existe limitación al número de habilidades que un personaje quiera utilizar por asalto, pero en cada una que siga a la primera sufrirá un 20% de penalización acumulativa.

Por ejemplo: habiendo sido descubierto nuestro sargento Slaughter espiando el campamento Cheyenne, él y su patrulla deben emprender una veloz huida perseguidos por una docena de jinetes indios que les tirotean sin cesar. En un momento determinado Slaughter decide devolver el fuego al enemigo y comienza a disparar. Para ello, el jugador que lleva el personaje debe realizar una primera tirada de Cabalgar, y ver si en tales circunstancias Slaughter consigue mantenerse en su silla de montar: consigue un 30 en su tirada y Slaughter no se cae (al menos durante este asalto), como además quiere realizar un disparo, tendrá una penalización del 20% en su habilidad disparar con Armas Cortas (si su porcentaje inicial era de 25% ya sólo le quedaría un 5%), se realiza la tirada y se obtiene un 40%. Evidentemente, Slaughter está demasiado ocupado controlando su caballo como para poder acertar una diana mientras galopa vuelto hacia atrás.



PROGRESION EN HABILIDADES

Los porcentajes que tu personaje posee en sus habilidades al comenzar, no son fijos ni inamovibles, sino que pueden aumentar por diversos procedimientos, representando así la progresión que sufre un ser humano a lo largo de su vida. En FAR WEST las formas de aumentar las habilidades son la Experiencia, la Enseñanza y el Entrenamiento.

EXPERIENCIA

Si a lo largo de una aventura tu PJ ha utilizado con éxito alguna de sus habilidades, automáticamente tendrá la oportunidad de aumentarla. Para ello el procedimiento a seguir será muy simple: durante la partida, al realizar con éxito una acción, el jugador debe anotar una cruz en la casilla que se encuentra a la derecha de la habilidad en uso. Una vez finalizado el juego, tirará 1d100 y esta vez, si el resultado es igual o SUPERIOR a la cifra anotada en la Hoja, esa habilidad aumentará, (a partir de ahora a este procedimiento lo vamos a denominar "Tirada de Experiencia"). La cantidad en que se incrementa dicha habilidad es de 3 puntos siempre y cuando no tuviera ya un valor igual o superior a 90, en cuyo caso solamente aumenta 1 punto.

Por otro lado, el DJ debe premiar a aquellos jugadores que más ideas o iniciativas aporten a la aventura así como a los que mejor "representen sus papeles"; es decir, a aquellos que mejor jueguen. A todos ellos el Director deberá asignar al final de cada partida, 20 Puntos de Experiencia, que se podrán utilizar para aumentar CUALQUIER habilidad como ellos deseen. Evidentemente en este punto entramos en el terreno de lo subjetivo. Un buen DJ debe considerar muy bien los puntos a favor y en contra para asignar éstos o no, a fin de no provocar el descontento en los demás participantes en el juego.

ENSEÑANZA DE HABILIDADES

Un personaje puede aprender nuevas habilidades o mejorar las que ya posea; para ello lo primero será contactar con alguien que le transmita esos conocimientos.

El "maestro" deberá contar con un porcentaje mínimo en Enseñar, del 20%. Este realizará una tirada por su habilidad de Enseñar; si la consigue, el "alumno" podrá haber aprendido algo. A continuación, el "alumno" debe realizar una Tirada de Experiencia, tal y como se ha descrito en el apartado anterior.

Un maestro solamente podrá enseñar aquellas habilidades en las que posea algún grado de pericia y como mucho, el alumno podrá aprenderlas hasta ese límite (el del maestro). El alumno tardará un 20% de la tirada de Enseñar en días, en aprender la habilidad.

Pueden ejercer el papel de "maestros" tanto los PJs como los PNJs. En el caso de los segundos, el Director de Juego debe establecer la contraprestación que recibirán por sus servicios.

Existen una serie de habilidades que por pura lógica, no se pueden enseñar. Estas son: Labia, Descubrir, Intuición, Elocuencia, Esquivar, Escuchar, Ocultar, Ver, Maña y Tregar.

LIBROS

Siguiendo el mismo método se puede aprender de los libros. Todo libro tendrá un porcentaje en Enseñar determinadas habilidades. El procedimiento a seguir es el mismo que para la enseñanza con maestro, solo que el alumno además, deberá conseguir una tirada de Leer/Escribir con éxito antes de poder realizar la de Experiencia. Si se falla alguna de estas tiradas el alumno no habrá conseguido asimilar los conocimientos que pretendía aprender, y por tanto, sus habilidades no sufrirán ningún incremento.

ENTRENAMIENTO

La mejor manera de aumentar el código de las habilidades es, sin duda, la práctica. Por ello, el entrenamiento es una de las formas más eficaces de aumentarlas, aunque puede resultar un proceso muy costoso tanto en dinero como en tiempo.

Cinco días de entrenamiento supondrán un aumento de 1 punto en la disciplina entrenada. Este período se contabiliza como tiempo de juego y en él el personaje no podrá dedicarse a ninguna otra cosa.

Aunque estamos seguros de que se podrían encontrar los más diversos métodos para entrenar todas las habilidades que se encuentran en la Hoja de Personaje, hemos considerado que las únicas que se pueden someter a un proceso de entrenamiento son: Cabalgar, Cantar, Conducir carro, Conducir ganado, Domar, Escondarse, Esquivar, Explosivos, Forzar Cerraduras, Juegos de Manos, Lanzar, Lazo, Maña, Nadar, Robar, Saltar, Trampas, Tregar y Velocidad.



LISTA DE HABILIDADES

Aturdir

Es una habilidad aplicada al combate cuerpo a cuerpo y sirve para dejar K.O. al contrincante. Si durante un combate cuerpo a cuerpo, un personaje quiere dejar K.O. a su oponente, debe anunciarlo y realizar una tirada bajo su porcentaje de Aturdir (utilice el arma que utilice). Si el impacto alcanza su objetivo se ignorarán todos los daños y el personaje atacado permanecerá inconsciente 1D6 asaltos.

Cabalgar

Montar a caballo. Los únicos medios de transporte en el Oeste eran los caballos, las mulas y las carretas tiradas por estos animales, por tanto, todo aventurero siempre tendrá un porcentaje base de 10% en esta habilidad. Únicamente se deberá realizar una tirada de Cabalgar cuando se pretenda que el caballo realice alguna acción especial, cuando el jinete es herido durante el transcurso de un combate, o cuando el aventurero deba efectuar cualquier acción sobre su montura.

Cantar

Es la capacidad para entonar con éxito cualquier melodía, aunque también puede ser utilizada para recordar alguna canción o tonadilla en particular. Para los Hombre Medicina indios tiene gran importancia, ya que los "rezos" que acompañaban a los hechizos eran todos cantados.

Cartografía

Controla, tanto la realización como la interpretación de planos y mapas más o menos detallados de un lugar, o la manera de acceder a él.

Conducir carro

Se aplica a cualquier artefacto tirado por animales (carros de bueyes, diligencias, coches de caballos, berlinas, etc...). Evidentemente sólo se exigirá una tirada bajo esta habilidad en determinadas circunstancias, cuando se precise un cierto control sobre el vehículo (ir a toda velocidad mientras te persigue un grupo numeroso de indios y las flechas vuelan a tu alrededor, o si se te desbocan las cabalgaduras).

Conducir ganado

Técnicas para trasladar grandes manadas de ganado (ya sean caballos o reses) a través de las inmensas praderas. El porcentaje de esta habilidad aumentará en un 5% por cada persona que integre el grupo de vaqueros que traslada los animales, se deberá efectuar una tirada, cada 25 Kms recorridos; de fallarse ésta, el ganado se desbanda y se pierden 1D10 animales. Se debe efectuar otra tirada de Conducir ganado, para que todo vuelva a la normalidad; de fallarse este nuevo intento, se volverá a perder 1D20 animales y, si se fallase nuevamente, se produce una enorme estampida incontrolable, tardándose 1D10 horas en encontrar y reagrupar la manada.

Conducir tren

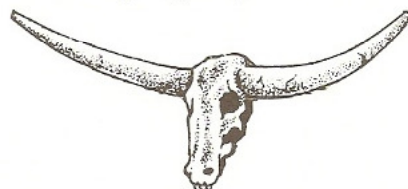
Esta es una habilidad un tanto restringida. Su utilidad radica en el conocimiento y funcionamiento de las primeras locomotoras y trenes; podría abarcar conocimientos acerca del trazado de una vía férrea, recorridos ideales, tipos de locomotoras y vagones, etc... En definitiva, una habilidad técnica que englobaría todo lo concerniente a ese apasionante mundo que se acababa de descubrir: el ferrocarril.

Conocimiento de plantas

Abarca los conocimientos necesarios para identificar todo tipo de plantas y hierbas. Es una habilidad fundamental para los "shamanes" indios y faculta la apreciación de vegetales curativos, así como de mortíferos venenos (también permite conocer si una determinada planta es comestible o no, dónde poder encontrar una hierba específica, etc...).

Conocimiento del terreno

Una tirada con éxito bajo esta habilidad, proporciona una información general acerca de la naturaleza del terreno que se explora, la posible fauna y algunas características geológicas y topográficas. Es fundamental para el Explorador y permite conocer, por ejemplo, si una determinada cueva es el lugar idóneo para acampar, sus posibles habitantes o en qué estación del año lleva un río más agua, por qué zona cruzarlo, etc...



Conocimiento mineral

Sirve para identificar los distintos tipos de minerales así como para averiguar posibles localizaciones de los mismos. Puede ser utilizada, además, para establecer la valoración aproximada de cierta cantidad de un mineral concreto (por ejemplo, oro).

Crédito

Es una estrategia con la que se puede obtener de algún prestamista, banco o institución, cierta suma de dinero. Lógicamente, se deben aportar todos los datos, avales y requisitos que la entidad exija, para garantizar el pago de la cantidad prestada y los consiguientes intereses si los hubiese.

Derecho

Evidentemente, en la época en la que se desarrolla el juego, había zonas de USA donde la única ley que existía era la que imponía el revólver. Hay que tener en cuenta además, que, los cambios en las leyes, eran numerosos y, muchas veces, no alcanzaban todos los rincones del territorio, de manera que cada cual las aplicaba a su antojo. Esta habilidad permite un conocimiento de la teoría de la legislación en general (qué es legal e ilegal, penas que se imponen, delitos tipificados, etc...); otra cosa es que esa legislación se aplique donde se encuentre el PJ o que se interprete con "ligeras" modificaciones.

Descubrir

Sistema para localizar algo que está oculto a nuestros ojos. Naturalmente, la habilidad requiere que se especifiquen los lugares en los que se espera descubrir algo. Es utilizable tanto para descubrir un objeto enterrado en mitad del desierto de Nevada, como para registrar a un sujeto. Esta técnica implica que el individuo piensa o sabe que hay algo que le permanece oculto y como es consciente de ello, presta mayor atención y "dirige" de alguna manera su búsqueda. Descubrir debe ser "tirada" a petición del jugador y, el resultado, solamente podrá ser observado por el DJ.

Domar

Se trata de "domesticar", de "enseñar" a un animal (aunque en la mayoría de los casos se aplicará a caballos), lo que nosotros queramos. Esto supone que se seguirá el procedimiento necesario para conseguirlo y que, lógicamente, se tardará tiempo, por tanto, su aplicación no supone un efecto instantáneo sino progresivo.

El DJ debe determinar en cada caso, basándose en periódicas tiradas de Domar del jugador, el tiempo que éste tarda en conseguir que un animal aprenda algo. Por lo demás, el proceso de aprendizaje es idéntico que para los seres humanos, debiendo realizar el Director la Tirada de Experiencia por el animal.

Elocuencia

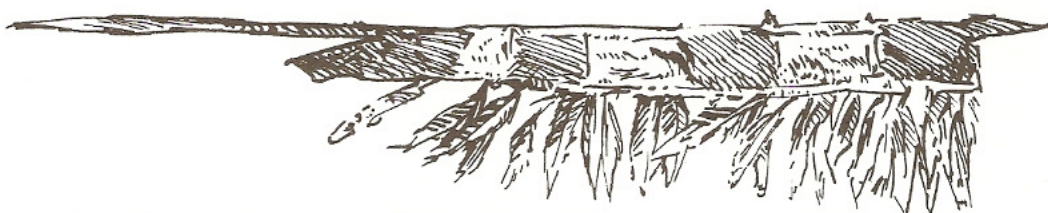
Consiste en convencer a alguien de algo por medio de argumentos más o menos convincentes y razonables. Se debe aplicar durante al menos 3 asaltos de combate. Si la tirada tiene éxito, nuestro interlocutor queda firmemente convencido de aquello de lo que le hemos hablado y sólo puede ser convencido de lo contrario mediante otra tirada de Elocuencia con éxito crítico.

Enseñar

Capacidad que tiene un personaje para transmitir sus conocimientos a otros. En FAR WEST todo se puede enseñar y aprender. Obviamente, algunas habilidades, requerirán entrenamiento y práctica, otras leer muchos libros. (Ver aprendizaje de habilidades)

Escondarse

Táctica para ocultarse de alguien, necesitándose algún tipo de cobertura para ello. Si consigues un éxito en Escondarse habrás conseguido ocultarte, lo cual no quiere decir que no seas localizable. Una tirada con éxito de Descubrir te hará siempre visible a los ojos de tu contrincante.





Escuchar

Se utiliza para captar cualquier sonido que en condiciones normales (es decir, si no se presta atención), podría pasar desapercibido. También puede aplicarse a escuchar tras una puerta, a través del suelo, para identificar un determinado ruido o localizar su lugar de procedencia.

Esquivar

Como podrás observar, a medida que juegues partidas, ésta es una habilidad fundamental, ya que sirve para evitar que nos alcance cualquier tipo de ataque (tanto armas arrojadizas como de fuego o en el caso del combate cuerpo a cuerpo). Dado que supone realizar una serie de movimientos muy bruscos, si se utiliza, se pierde automáticamente lo que quede de asalto. Esquivar tiene como base en porcentaje, la cifra que figure en la característica DEStreza. (Ver referencias en "Combate").

Estrategia

Conocimientos sobre combate a gran escala. La Estrategia define la inteligencia de un personaje para planear una batalla entre ejércitos, pero también servirá a un civil para saber dónde tender una emboscada o por dónde atacar una casa. Aunque ésta es una habilidad comodín, cobra su verdadero sentido en el enfrentamiento entre tropas. En este caso, Estrategia genera un modificador en el combate (ver "Batallas").

Explosivos

Controla desde qué cantidad de explosivo sería necesaria para conseguir nuestros propósitos, hasta controlar el tiempo de la mecha, dónde ha de colocarse la carga, etc...

Forzar cerraduras

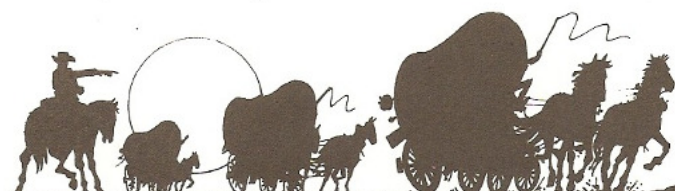
Si bien en la mayoría de las películas del Oeste siempre vemos cómo los personajes echan abajo las puertas, puede haber ocasiones en que se necesite ser un poco más sutil. Esta habilidad permite saltarse las posibles cerraduras o candados siempre que se disponga de las herramientas adecuadas. Intentar forzar una cerradura llevará al menos un asalto de combate, que se perderá automáticamente se tenga éxito o no.

Hechizos

Es de uso exclusivo para "shamanes" indios o todo aquél que quiera recibir conocimientos de magia india, aunque si eres un "rostro pálido" será difícil que tengas acceso a esta información de manos de un mago nativo. Se utiliza como cualquiera de las demás habilidades y está influenciada directamente por la dificultad del hechizo concreto que se quiera realizar (ver capítulo "Pielas Rojas").

Historia

Capacidad para recordar acontecimientos históricos (guerras, golpes de estado, reyes, presidentes, nacimientos importantes, fechas a conmemorar, etc...). Se debe especificar qué clase de Historia se conoce (pueden ser varias), por ejemplo: Historia de Alemania, del arte clásico, contemporánea, de la nación india (poco probable), de América, etc... Hay que tener en cuenta que la perspectiva histórica que se podía tener en el Oeste no era tan amplia como hoy en día y por tanto el DJ debe controlar en todo momento la información a la que han podido tener acceso los aventureros.



Intuición

Lo cierto es que dar una definición exacta de lo que abarca la habilidad de Intuición no es nada fácil. En definitiva, trata de regular todos aquellos presentimientos o ideas que le surjan a un aventurero en una circunstancia muy específica. A veces, cuando los personajes están olvidando un detalle de suma importancia para la aventura, el DJ puede pedirles que realicen una tirada de Intuición para ver si caen en la cuenta de algo. Por otro lado, los propios jugadores pueden solicitar al Director el realizar una tirada bajo esta habilidad si sospechan que hay algo que efectivamente no encaja del todo y quieren tener certeza de ello. Debe quedar claro que la tirada la realizará siempre el DJ en secreto, ocultando el resultado a los demás jugadores. Después de todo, se pueden tener intuiciones acertadas, o por el contrario equivocarse del todo, pero los aventureros nunca deben averiguar si la información que les pasa el Director es verdadera o falsa. (De todas formas te recomendamos que no utilices esta habilidad más que lo estrictamente necesario ya que se trata de que los jugadores piensen por sí mismos).

Por ejemplo: un aventurero se adentra en una zona de bosque denso siguiendo un rastro sospechoso, al llegar a un claro, se da cuenta que un enorme silencio envuelve el lugar y por tanto sospecha que pueda caer en una emboscada. El jugador que lleva el aventurero pide al DJ que lance una Intuición, después de no haber visto ni descubierto nada para saber a qué atenerse. El DJ lanza los dados, si pasa la tirada informará al jugador de que efectivamente las probabilidades de que se produzca un ataque por sorpresa son altísimas; si se falla la tirada podría decir que no hay motivo aparente para preocuparse; si se obtiene un crítico resultará evidente que hay alguien acechando al aventurero y si pifia, tranquilizará al jugador diciendo que su Intuición le dice que es totalmente imposible que alguien le esté tendiendo una trampa en ese lugar.

Juegos de manos

Posibilidad de realizar trucos con los movimientos de las manos. Estos movimientos son tan rápidos que la vista no puede seguirlos. Podría servir para sacarse un as de la manga sin que se den cuenta los demás jugadores o para ocultar algún pequeño objeto sin que nadie lo perciba. Los trucos realizados con esta habilidad solamente pueden ser detectados con éxitos críticos en Ver.

Labia

Consiste en embrollar de tal manera una conversación que la víctima queda totalmente convencida de nuestros argumentos por muy inverosímiles que estos sean. Si la víctima se lo piensa con calma, se dará cuenta de que todo es un absurdo, al cabo de 3 asaltos.

Lanzar

Aplicable a cualquier objeto, ya sea un puñal, una piedra o una silla, esta habilidad supone principalmente un complemento para las armas arrojadas. En concreto, cuando se pretenda Lanzar uno de estos instrumentos, la tirada de Ataque de los mismos será sustituida por el porcentaje que el aventurero tenga en esta habilidad. La distancia máxima a la que se efectuará un lanzamiento estará determinada por el objeto concreto que se desee lanzar (ver capítulo de "Armamento").

Lazo

Su nombre exacto podría ser "nudos y cuerdas". Con ella se pueden realizar varios tipos de nudos (por ejemplo, de horca) y verificar si algo está bien atado o no. Otra utilidad será como habilidad para atrapar con un lazo a una res al ir a marcarla. En este último caso la habilidad tendrá carácter de combate y se aplicarán las reglas pertinentes al mismo.

Leer/Escribir

Si bien ya sabemos que Norteamérica está poblada por numerosas étnias y culturas, a nivel de juego vamos a considerar que existe un único lenguaje para todos (excepto los nativos, lógicamente). Así pues, la habilidad Leer/Escribir regula el nivel de conocimientos que posee una persona en la lengua inglesa escrita (si bien podría aplicarse a cualquier tipo de lengua, contando ésta como otra habilidad diferente y específica). En el FAR WEST no todo el mundo sabía leer y escribir y esto podía traer algún tipo de complicación. Se recomienda al DJ que aplique esta habilidad a rajatabla ya que podría ser un elemento importante para la resolución de una aventura.



Leyendas

Conocimiento de las historias más o menos fantásticas que se cuentan en una determinada zona. (No permite averiguar si una historia es verdadera o falsa, solamente permite el conocimiento de su existencia). Evidentemente, esta habilidad sólo se puede aumentar por medio del contacto con personas conocedoras de nuevos datos al respecto.

Mando

Capacidad de ejercer autoridad sobre uno o más personajes. Si la tirada de Mando tiene éxito, aquéllos sobre los que se ejerce dicha destreza, reconocen en el que la usa a un auténtico líder y obedecen la orden. Un éxito crítico puede hacer que los afectados lleven a cabo las órdenes más estúpidas y suicidas (*por ejemplo: soldado, ve y abraza amorosamente ese cactus*). Un fallo hará que dejen de confiar en el jefe aunque quizá si lleven a cabo la orden (el criterio del DJ y el contexto lo determinarán).

Por ejemplo: en el Ejército, el subordinado siempre realizará las órdenes de un superior, otra cosa es que le guste hacerlo o que baje su moral; sin embargo, en una típica banda de forajidos, un fallo en la tirada de Mando puede generar una discusión de las órdenes.

Una pifia producirá un amotinamiento; el DJ determinará en cada caso cómo se produce.

NOTA: esta habilidad se usa sólo contra PNJ's. Un PJ, al menos, así debe suponerse a priori, tiene suficiente capacidad como para decidir por sí mismo si acata o no una orden.

Maña

Regula la habilidad manual y la capacidad para reparar todo tipo de objetos con los recursos que se tengan a mano. Si el personaje consigue una tirada de Maña habrá conseguido realizar una chapuza y que una pieza dañada vuelva a funcionar, al menos, hasta que pueda ser reparada por un experto. El DJ podría decidir en un momento determinado que la reparación no se ha efectuado con éxito y que el objeto puede volver a estropearse en un cierto margen de tiempo (evidentemente, esto sólo lo sabe el DJ). Una pifia en esta habilidad supone que la intervención del personaje ha sido tan patosa que el objeto queda totalmente inservible. Un éxito crítico, por el contrario, le devolverá el objeto casi en perfectas condiciones.

Medicina

Los conocimientos de la medicina de la época en que se desarrolla el FAR WEST no son comparables a los de hoy día. Esos adelantos científicos estaban muy restringidos en la clase médica, ya que hay que tener en cuenta que muchos doctores vivían en puebluchos bastante alejados de las grandes urbes y sin contacto con los descubrimientos y fármacos imprescindibles. La habilidad Medicina se aplica tanto a heridas de combate como enfermedades, envenenamientos o cualquier tipo de intervención quirúrgica que deba realizarse. Se necesitan instrumental y medicamentos adecuados para poder ejercer esta habilidad. El código en la habilidad de Medicina NO puede ser nunca superior a la de Primeros Auxilios. (ver "Combate")

Movimiento silencioso

Habilidad para desplazarse sin ser oído. Es ideal para realizar emboscadas y ataques por la espalda aunque la víctima siempre tendrá derecho a una tirada de Escuchar. Esta se realizará al porcentaje normal si se falló la tirada de Movimiento silencioso y, a la mitad, si el atacante la efectuó con éxito. Una pifia en Movimiento silencioso siempre implica que la víctima automáticamente oye al personaje que realiza la acción.

Nadar

Habla por sí misma, pero será utilizable sólo en circunstancias especiales, tales como cuando los personajes estuvieran cruzando un río muy profundo y caen al agua durante un combate, o el dramatismo de la acción lo precise.

Ocultar

Sirve para poder esconder un objeto o a otra persona en algún sitio. Debe existir algún tipo de cobertura o camuflaje que facilite esta acción. Siempre se tardarán dos asaltos en conseguir un Ocultar. Si se falla la tirada se pierden los dos asaltos, pero aún existe la posibilidad de que lo "oculto" pase inadvertido. Con un resultado de pifia será evidente para todo el mundo la localización del objeto o la persona que pretendíamos esconder.



Orientación

Se utiliza para intentar averiguar la localización aproximada de un aventurero respecto de algún punto de referencia (pueden ser las estrellas, el viento, la climatología o algún accidente o lugar geográfico). La utilización de una brújula supone un bonus de +30% a esta habilidad.

Otro idioma

Para políglotas empedernidos. Puede ser útil conocer los cientos de dialectos indígenas o se puede ser un amante del correctísimo alemán. Debe determinarse qué idioma/idiomas se conocen y por qué (debe estar justificado en la historia personal del personaje); no obstante, a lo largo del juego se pueden aprender otros idiomas. El porcentaje en esta habilidad controla también Leer/escribir ese idioma concreto a un nivel medio/bajo, (para conocimientos más especializados y técnicos sobre un lenguaje escrito se deberá utilizar un Leer/escribir para ese idioma).

Primeros auxilios

Tal vez será una de las habilidades que más vas a tener que utilizar en el juego. Engloba unos conocimientos elementales para tratar momentáneamente algún tipo de herida (permitiría por ejemplo, extraer una bala, aunque no con todas las garantías para el paciente). Con Primeros Auxilios no se pueden tratar enfermedades, envenenamientos ni heridas que requieran complicadas intervenciones quirúrgicas, solamente sirve para salir del paso y salvar el pellejo (ver "Combate").

Rastrear

Identifica, si se tiene éxito con la tirada, por medio de la interpretación de los rastros que queden en el entorno, por dónde ha pasado algo o alguien; hace cuánto tiempo y de qué tipo de persona, animal o cosa se trata, así como la dirección que ha tomado.

Regatear

Se trata de conseguir que las cosas nos cuesten menos aunque, lógicamente, dentro de unos márgenes normales; que nadie pretenda conseguir descuentos desproporcionados. Le corresponde al DJ decidir si una propuesta de rebaja es aceptable o no.

Robar

Pericia que facilita "tomar prestada" la bolsa o la cartera a alguien sin que se de cuenta. Si se falla la tirada, la víctima tendrá una oportunidad de Ver. Si el resultado fuese una pifia, automáticamente se descubre el intento de hurto.

Saltar

Permite dar un brinco desde determinada altura con garantías de seguridad para el ejecutante. También podría servir para intentar alcanzar algo que se encuentre a una altura a la que normalmente no alcance el personaje (habrá que ver qué altura; volar es una habilidad reservada a especies con alas, o bien a naves espaciales o superhombres mutantes, que no abundan en el mundo de FAR WEST). Regula, tanto salto en altura, como en longitud.

Seducir

El jugador que la utilice conseguirá entablar una "estrecha" relación con una persona de sexo contrario o del mismo sexo (sobre gustos no hay nada escrito). Supone que, si se pasa la tirada, el jugador es una persona de gran valor sentimental para la víctima (vosotros ya me entendéis).

Soborno

Esta estratagema se utiliza para conseguir que una persona íntegra y honorable acepte de alguna manera algún tipo de cohecho. Soborno no es aplicable a aquellas víctimas que ya están corruptas o predisuestas a recibir ciertas cantidades a cambio de sus servicios y cuyo único problema reside en fijar la cantidad que aceptará el sobornado.

Tasar

Habilidad para averiguar el valor en dinero que tiene cualquier tipo de objeto (relojes, pepitas de oro, caballos, ranchos, etc...).



Telegrafía

Incluye conocimientos a cerca de cómo utilizar los primeros equipos telegráficos de la época, conocimiento del Código Morse y tendido de líneas.

Tortura

Hay ocasiones que, para obtener una determinada información de inestimable valor para la buena consecución de la aventura, no basta con preguntar amablemente. Para estos lamentables casos está la Tortura. Con ella conseguiremos infligir el mayor dolor posible a una persona, causándole el menor daño. En el capítulo de Combate encontrarás unas detalladas reglas sobre la aplicación de esta habilidad.

Trampas

El arte de preparar cuidadosamente algún artefacto (por ejemplo, un cepo o una red) en un lugar adecuado de manera que la víctima no repare en él y caiga en nuestro ardid, sufriendo una serie de consecuencias que nosotros habremos planeado de antemano. La habilidad también puede aplicarse a la hora de detectar algún mecanismo de este tipo.

Tregar

Competencia para encaramarse a lugares elevados de difícil acceso. Se puede utilizar tanto para escalar una montaña como la pared de un edificio. Una tirada fallida de Tregar siempre supone que el "escalador" cae desde una altura determinada por el DJ. Siempre que se utilice una cuerda se aplica un bonus de +10% a esta habilidad, pero, según las circunstancias, si no se posee tan útil instrumento, el escalador sufrirá un -20% a su Tregar.

Ver

Sirve para que un personaje se dé cuenta de ciertas situaciones y percibir qué sucede a su alrededor. No es aplicable para descubrir a personas u objetos escondidos (para eso utiliza Descubrir), sino que, entra dentro de una observación más habitual que puede haber pasado inadvertida para el aventurero.

Velocidad

Capacidad de realizar y mantener una carrera durante algún tiempo. En el juego, será aplicada casi en su totalidad a las persecuciones, de tal manera que todo ser viviente con cierta potencia motriz mantendrá un porcentaje más o menos elevado en ella. Dado que Velocidad es una habilidad que depende directamente de los atributos y cualidades físicas del aventurero, su base está constituida por el resultado de multiplicar por tres la DESTreza, restarle la CONStitución y al resultado añadirle la FUErza.

La habilidad de Velocidad puede ser aumentada por los métodos normales, pero de conseguirse la tirada de experiencia, sólo aumentará en 1 punto (en vez de los 3 habituales).

HABILIDADES EN ARMAS

Las armas toman un enorme protagonismo en FAR WEST y por tanto las habilidades que permiten su uso son, seguramente, las que más vas a utilizar durante el juego.

Aunque se explicará más ampliamente en el capítulo dedicado al armamento, podemos decir, como norma general, que las habilidades en armas se dividen en:

- Habilidades con armas Cuerpo a Cuerpo y Arrojadizas.
- Habilidad en armas a distancia (arcos).
- Habilidad con armas de fuego: Armas Cortas y Rifle.

Las habilidades con armas Cuerpo a Cuerpo están formadas por tantas diferentes como tipos de éstas existen. Es decir, un aventurero puede poseer la competencia de Cuchillo pero ello no implica que posea la de Sable de Caballería.

El caso de las armas a distancia es más simple. Aunque existen dos tipos (los arcos y las armas de fuego) vamos a considerar las últimas, dada su importancia en el juego, como un caso aparte.



En armas de fuego, Armas Cortas es una habilidad que regula TODOS los modelos de revólveres que existen en FAR WEST. Es decir, si un aventurero comienza el juego con 50% en Armas Cortas mantiene ese mismo porcentaje tanto en el Colt Navy como en el Peacemaker o el Frontier, (aunque a la hora de personalizar el aventurero sólo aumentará la capacidad en un arma concreta).

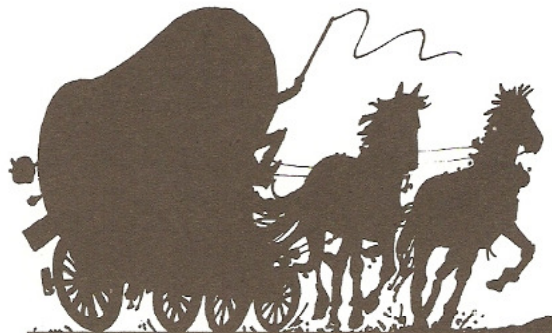
La habilidad de Rifle engloba tanto las escopetas como los rifles.

Por otro lado, todas las habilidades en armas se doblan en dos: Ataque y Parada, que son totalmente independientes y que se explicarán con más detenimiento en los capítulos "Combate" y "Armamento".

NUEVAS HABILIDADES

Es imposible recoger, en un libro de reglas básicas, todas las técnicas y conocimientos que puede desarrollar un personaje. Seguramente en nuevos suplementos se aportarán más capacidades y posibilidades para tus aventureros. No obstante si a tí o a alguno de tus compañeros se le ocurre alguna actividad que esta lista de habilidades no contemple, inventad la competencia correspondiente, consultadlo con vuestro Director de Juego y anotadlo en la Hoja de Personaje. La única limitación la impone la lógica y la coherencia.

En cierta partida de un conocido juego de Rol de Ciencia Ficción, en un momento dado, el "Master" había llevado un PNJ que poseía la habilidad "Evitar ser timado por Oscar" (que era uno de los PJ's) en la cual, por supuesto, poseía un alto grado de competencia. Por favor, no os desmadréis, utilizad habilidades que se adapten al entorno de FAR WEST (una práctica como Pilotar Naves espaciales no tendría sentido).



COMBATE



En las películas del Oeste, no hay nada más característico y popular que los frecuentes tiroteos, peleas y distintos tipos de lucha. Por ello, el Combate es un elemento imprescindible de FAR WEST configurándose como uno de los ejes centrales del juego.

Las páginas que siguen a continuación te explican los diferentes tipos de combates, cómo deben desarrollarse y los efectos de los mismos. Si existe algún aspecto que no te quede claro en una primera lectura, vuelve sobre ello y, sobre todo, practícalo hasta que lo domines por completo. El mayor o menor grado de conocimiento que tengas sobre la aplicación de estas reglas contribuye a agilizar o ralentizar los procesos, y lo que debería ser un combate trepidante y dinámico, se convierte en una tediosa y constante sesión de consulta al manual.

EL ASALTO DE COMBATE

Como ya se ha explicado anteriormente, un "asalto de combate" es un período de tiempo de juego de 20 segundos en los que los personajes efectuarán una serie de actividades más o menos especiales.

En la mayor parte de una aventura, el paso del tiempo se medirá por horas o incluso días, especialmente cuando se efectúen viajes, pero en el momento que hace su aparición la acción rápida, la unidad que se debe tomar como referencia es el "asalto". Es decir, los asaltos se usan para medir la duración de situaciones especiales poco habituales y que normalmente implican un riesgo para los aventureros.

Por ejemplo: cuando los personajes se encuentren de compras en un pueblo, el DJ no medirá el transcurso de las horas en intervalos de 20 segundos (las aventuras se harían eternas), sino que debe calcular un tiempo de duración de referencia (como 1 hora, media hora, 15 minutos, etc...). Pero ahora supongamos que el sargento Slaughter, que se encuentra casualmente en el almacén comprando su tabaco de mascar favorito, descubre cómo un ladronzuelo coge algunas provisiones sin que el dueño del local se de cuenta. Slaughter, que es un tipo legal, se lanza a la persecución del pilluelo y, a partir de ese momento, comienza la cuenta de los asaltos.

Al comenzar un asalto de combate, empieza una secuencia de actuación de los diferentes elementos que participarán en ese asalto. Esto es, se establece un orden de toma de decisiones, ejecución de acciones y efectos de las mismas.

La estructura de TODO asalto de combate será pues, la que sigue:

• Declaración de intenciones

Los PJ's y el DJ (actuando bien en nombre de los PNJ's o en el de algún animal) deciden qué acciones llevarán a cabo en el transcurso del asalto. Estas acciones deben anunciarse en voz alta y sin importar el orden en que se declaren.

Lo que un jugador manifieste en esta fase será lo que efectuará en el asalto y no podrá de ninguna manera (excepto para esquivar, parar o huir) cambiar su decisión en función de las circunstancias.

• Determinación del orden de actuación

Para determinar en qué orden actuarán cada uno de los personajes implicados en un asalto de combate, se seguirá un orden decreciente a su DES. Actuarán primero aquellos personajes, PNJ's o animales cuya DES (o AGI) sea la más elevada, y se seguirá por este orden hasta llegar a los que posean el valor más bajo en esta característica.

• Materialización de las acciones

Las acciones son ejecutadas siguiendo el mismo orden establecido en el apartado anterior.

• Finalización del asalto

Se determinan los efectos y consecuencias de las diferentes acciones llevadas a cabo, se calculan daños, se realizan curaciones y hechizos, etc...

Debemos añadir que las armas contienen un modificador a la DES que puede provocar que un jugador actúe con ese arma antes o después de lo que le correspondería por su DES normal. Este modificador se aplica sólo a la hora de determinar el orden de actuación en el asalto.

De la misma manera, cuando dos personajes tengan idéntica DES (con o sin modificador) si uno de ellos es un PJ, actuará primero. En el caso de dos Personajes Jugadores o dos PNJ's se lanzará un dado y el que consiga el resultado más elevado actuará antes.

DESPLAZAMIENTOS

En primer lugar, cabe hacer una diferenciación entre los desplazamientos en el medio geográfico (viajes) y los movimientos en combate.

VIAJES Y RUTAS

A la hora de controlar las velocidades de ruta relativas de los personajes, en una jornada de aproximadamente unas diez o doce horas, se podrán recorrer unos 60 Kms suponiendo que se viaje a caballo o en carro y sin tener en cuenta los efectos del terreno. (Andando se podrían recorrer unos 25 ó 30 Kms al día). Por cada jornada recorrida, se deberá descansar al menos 10 horas y se perderán 5 Kms por cada hora de menos que se repose. Es muy duro pasarse horas y horas sobre una silla de montar tanto para los jinetes como para sus monturas.

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.

MOVIMIENTOS EN COMBATE

Distancia Muy Corta, Corta, Media y Larga

A la hora de hablar de asaltos de combate propiamente dichos, el sistema utilizado para medir los desplazamientos de los aventureros se basa en "Rangos de Distancia".

Los Rangos de Distancia Muy Corta, Corta, Media y Larga son unos valores absolutos e invariables que utilizamos para controlar persecuciones y alcances de armas. Este método agiliza mucho el combate ya que no hay que estar pendiente de las distancias exactas a las que dispara un arma concreta.

Consideramos como "Distancia Muy Corta" a la que abarca de los 2 a los 15 mts; "Corta", desde los 16 mts hasta los 60; "Media", entre 61 y 120 mts y "Distancia Larga" desde los 121 hasta los 200 mts.

Evidentemente, el rango que abarcaría hasta los 2 mts es considerado como de "cuerpo a cuerpo" o "a bocajarro", dependiendo del tipo de arma que se utilice. Sin embargo, la distancia superior a los 200 mts debe tenerse en cuenta como Fuera de Alcance; de esta forma, cada arma arrojadiza o de fuego sufrirá una penalización a su porcentaje de ataque en función de la distancia a la que dispare (ver Capítulo "Armamento").

PERSECUCIONES

Si bien uno de los elementos más importantes de todo juego de Rol es el combate, en FAR WEST también toman protagonismo las persecuciones. Es muy probable que en el transcurso de una aventura los personajes se encuentren inmersos en una trepidante carrera por salvar sus vidas a lomos de sus caballos, o que simplemente, traten de capturar a un escurridizo ladronzuelo. Para poder regular este tipo de situaciones lee atentamente los apartados siguientes:

VELOCIDAD

Todo ser viviente que tiene capacidad para desplazarse por sus propios medios posee una habilidad denominada Velocidad que refleja las posibilidades que tiene una determinada criatura para mantener una carrera, realizar un sprint, alcanzar a un oponente, etc...

La base de Velocidad depende, como es lógico, de las Características que el individuo posee. De esta forma, tanto los hombres como los animales gozan de una base inicial en esta habilidad que es igual a su DES*3-CON+FUE (en el caso de los animales, la AGI sustituye a la DES).

La Velocidad sólo puede aumentar por experiencia o entrenamiento, tanto en el caso de las personas como de los animales, y el porcentaje máximo que se podrá alcanzar en ella será igual a la DES/AGI del individuo multiplicado por 5. Puede ser, por tanto, que algún animal tenga un máximo superior al 100% en esta habilidad. En este caso (y sólo en éste), la Velocidad podrá superar el máximo establecido para el resto de las habilidades, ya que al incrementarse el porcentaje por encima de 100, aumenta de la misma manera la

posibilidad de efectuar un crítico (10% del valor actual de la habilidad), lo cual refleja las diferencias que en cuanto a potencial de velocidad pueda existir de una especie a otra (un coyote corre más que una persona, si consideramos la base con la que inician el juego; pero una persona con entrenamiento se puede aproximar a la Velocidad de un coyote que no haya modificado su base inicial).

PERSEGUIDOR VERSUS PERSEGUIDO

Para que pueda existir una persecución, está claro que debe existir alguien que intente alcanzar y quien no tenga interés en ser alcanzado. Vamos a utilizar los términos "Perseguidor" y "Perseguido" para identificar a las dos partes integrantes de una persecución, sin interesarnos cuál pueda ser su naturaleza (si se trata de animales, personas, seres individuales o colectivos). Será obligación del DJ determinar en todo momento el rango de distancias a las que se encuentren uno de otro para evitar posibles equívocos.

Tanto perseguidor como perseguido poseen unos porcentajes en su habilidad de Velocidad y es este porcentaje el que determina si uno alcanza al otro o no. El sistema a seguir se basa en la simple comparación de tiradas y se rige como sigue:

- Si tanto la tirada del perseguidor como la del perseguido es un éxito o un fallo, se mantendrán las distancias que hasta el momento les separaban.
- Si la tirada del perseguidor es un éxito pero el perseguido falla, entonces el primero habrá reducido en un rango la distancia a su objetivo. Si la distancia que les separaba era ya "Muy Corta", el Perseguido resulta alcanzado.
- Si, por el contrario, el perseguido consigue pasar su tirada y el perseguidor no, el rango de distancias aumentará en 1. Si la distancia era ya "Larga", entonces el perseguido consigue huir de su contrincante.
- Si alguno de los dos consiguiese un éxito crítico, entonces el rango de distancias variará en dos pasos en vez de en uno. (Si los dos consiguen un crítico, las cosas siguen como al principio).
- Una pifia significa que automáticamente uno de los dos individuos se cae, con las lógicas consecuencias que ello traiga consigo.

En el caso de que perseguidor y/o perseguido monten caballos, el proceso es idéntico pero aplicando los códigos de Velocidad del animal.

Añadir por último, que en el caso de persecuciones en las que participen grupos, estas tiradas deberán ser realizadas por todos y cada uno de los miembros integrantes. En grandes grupos de PNJ's el DJ puede, si lo desea, hacer una sola tirada por todo el grupo, adecuando el resultado. Esto quiere decir que una pifia para un grupo de 30 jinetes no implica, obviamente, que los 30, en un alarde de sincronización, se caigan, sino que lo hacen uno o dos jinetes y el resto del grupo decide parar a recogerlos.

Por ejemplo: habíamos dejado a Slaughter persiguiendo a un joven ladrón por las calles de la ciudad. La distancia que separa a nuestro sargento de su perseguido son unos 20 metros y por ello se encuentran a distancia "Corta". Slaughter tira por su Velocidad (en la que posee su porcentaje inicial de 22) y consigue un estupendo 85; ahora es el turno del muchacho y el Director de Juego determina que, como va cargado, tiene una penalización del 10%. Afortunadamente para él, su Velocidad está muy desarrollada (65%) y pasa con holgura la tirada, con lo que pone tierra de por medio y ahora se encuentra a "Medio alcance" de Slaughter. Pero nuestro soldado no se rinde y decide esforzarse al máximo, vuelve a intentarlo y ¡pifia!, Slaughter se tropieza y cae con lo que el pilluelo escapa sin dificultad.

EL COMBATE

BATALLAS Y COMBATES

En FAR WEST entendemos por "Batallas" las luchas que se producen entre ejércitos o grandes colectivos humanos, mientras que el término "Combate" se aplica a una pelea más individualizada, de menores proporciones y con efectos mucho menos devastadores. Como ya se verá más adelante, la clave para ganar batallas radicarán en la superioridad numérica y la capacidad de Mando y Estrategia de los jefes militares de los ejércitos en lucha. Sin embargo, para poder sobrevivir en un combate, un personaje depende de sí mismo, necesitando un buen porcentaje en armas y muchísima suerte.

Las reglas que siguen a continuación hacen referencia al combate protagonizado por los aventureros, dejando las Batallas para otro apartado de este mismo capítulo.

COMBATE CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Entenderemos por combate "cuerpo a cuerpo" aquél en el que los rivales se encuentren a una distancia igual o inferior a 2 metros (pueden alcanzarse físicamente). En este tipo de combate sólo se engloba el uso de armas blancas o las propias naturales del individuo. El combate con armas de fuego, se encuentren a la distancia que se encuentren los contendientes, se registrará por las reglas del combate a distancia.

En buena lógica, el combate a distancia será aquél que se realice a distancias superiores a 2 metros y con armas arrojadizas o de proyectil.

PARAR Y ESQUIVAR EN FAR WEST

La habilidad de Parar nos librará de más de un doloroso golpe cuando nos encontremos en medio de una pelea a muerte con un Apache o un asesino desalmado. Parar tiene una base diferente para cada arma (igual que el Ataque), y se desarrolla independientemente del porcentaje de Ataque con dicha arma. Parar, solamente se puede aplicar al combate "cuerpo a cuerpo"; no es posible parar balas o flechas.

En FAR WEST se puede esquivar en cualquiera de las dos modalidades de combate. Si, hemos dicho a distancia. ¿Que suena muy a película? Efectivamente. Esto contribuye a crear el ambiente aventurero y fantástico que da vida al juego. Esquivar siempre será la última acción que un aventurero realice en el asalto, de manera que el resto de acciones que tuviese declaradas para ese asalto se perderán, pero no las que ya haya ejecutado hasta el momento de utilizar esta habilidad.

Los pasos a seguir cuando utilizamos la habilidad de Esquivar son los siguientes:

El defensor efectúa su tirada de Esquivar (antes que la del atacante); a continuación, y sólo si la tirada ha tenido éxito, se resta el resultado del total de la habilidad de Esquivar. El resultado obtenido se comporta como un malus a la tirada del atacante. Si el éxito al esquivar es crítico, se utiliza como malus el total de la habilidad de Esquivar sobre la habilidad de Atacar del contrincante.

Si no se obtiene éxito en la tirada de Esquivar, no se aplica ningún "malus" sobre la tirada del atacante (se entiende que el defensor no tiene éxito). Cuando un personaje intenta esquivar sobre un objeto en movi-

miento (un caballo o un carro por ejemplo) y falla, debe realizar otra bajo su Cabalgar (si está montado a caballo) o bajo su DES*3 (si se encuentra en cualquier otro objeto en movimiento). En caso de un nuevo fallo, el aventurero caerá y se aplicarán las reglas de caídas desde objetos en movimiento (ver más adelante en este capítulo).

Parar y Esquivar son dos habilidades que no precisan ser declaradas de antemano, por ello serán utilizadas por el jugador cuando las circunstancias así lo precisen. Naturalmente, las consecuencias que se derivan de la utilización de cualquiera de ellas puede modificar la decisión inicial que el jugador tomase en su declaración de intenciones.

Por ejemplo: un jugador decide que su personaje realice dos ataques en el asalto y que después se desplace 2 mts. Según se desarrolla el combate, resulta que tras realizar su primera acción el aventurero es atacado en un combate "cuerpo a cuerpo" con lo que el jugador debe decir si su personaje para, esquivo o, sencillamente, encaja el golpe. Como le tiene bastante apego a su aventurero, se decide por la segunda. Esto quiere decir que realizará una tirada de Esquivar y pierde todas las acciones que le quedasen para ese asalto (por ejemplo, el segundo disparo y el desplazamiento).

COMBATE CUERPO A CUERPO

La distancia máxima que debe existir entre los oponentes ha de ser de 2 metros para que pueda desarrollarse esta modalidad de combate. De tal forma que todo personaje que quiera rehuir un combate "cuerpo a cuerpo", solamente debe tratar de alejarse de su contrario una distancia superior a esos dos metros.

Para ver si se ha conseguido impactar en este tipo de combate, el atacante debe tirar 1D100 y, si el resultado de la tirada (aplicando los correspondientes modificadores si los hubiese), es igual o inferior al porcentaje que ese personaje posee en la habilidad con el arma utilizada, habrá conseguido su objetivo. Después de esto el defensor tiene derecho a realizar una tirada de Parar o de Esquivar.

Si el defensor consigue una tirada de Parar con éxito, mediremos las consecuencias de su acción en una tabla, comparando la diferencia que existe entre las de los contrincantes.

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).

Si alguno de los dos falla, en el siguiente asalto se repetirá la secuencia de combate, pero el que ha fracasado actuará el último sin tener en cuenta la DESTreza. Si los dos fallan, pueden volver a intentarlo en el siguiente asalto.

En el caso de que uno de los dos (atacante o defensor) consiga un crítico (tanto en ataque como en parada), automáticamente quedará destruida el arma del oponente y éste recibirá el daño máximo que pueda generar el arma, más el bonus por FUErza del personaje que haya efectuado el golpe.

Si los dos realizan un golpe crítico, se rompen ambas armas pero no se produce daño.

Naturalmente, a la hora de determinar que un arma se rompe, no es lo mismo que una navaja haga un crítico contra un rifle, que a la inversa. El DJ deberá aplicar su buena lógica para determinar si un arma rompe a otra y si esta ruptura supone su inhabilitación para parar o no (la navaja puede haber roto el rifle habiéndole destrozado el percutor sin que ello signifique que ya no se pueda parar con él).

Ejemplo: volviendo de su permiso, el inefable Slaughter es sorprendido por un salteador de caminos. El sargento, lejos de huir, le presenta cara y comienza la lucha. El asaltante lleva un cuchillo y Slaughter se defiende con su sable de caballería. En el primer asalto Slaughter, sorprendido, decide limitarse a Esquivar. Tira 1d100 y obtiene un 20; como su porcentaje total en Esquivar es 50, el salteador tiene un malus a su ataque de $50-20=30$ percentiles. La habilidad de Ataque con cuchillo del bandido es de 60% que, con el malus, se queda en un 30% (lo tiene ciertamente difícil), lanza el dado y ... ¡57! El cuchillo roza el cuerpo de Slaughter que ágilmente se aparta a un lado.

Ahora el sargento pasa a la ofensiva. En el siguiente asalto ambos oponentes deciden hacer Ataque y Parada. El salteador ataca primero ya que su código de DES es superior al de Slaughter. Obtiene un 43 en su tirada, pero Slaughter saca un 30 con lo que para el ataque. Como la diferencia entre las tiradas es de 13 puntos a favor de Slaughter, ninguna de las armas se rompe. A continuación efectúa su ataque nuestro personaje, obteniendo un 04, ¡crítico! El salteador intenta, aterrorizado, parar el brutal ataque de Slaughter pero su tímido 62 no es suficiente, con lo que automáticamente se rompe su cuchillo y recibe el daño máximo del arma ($1d8+2$ para el sable), más el modificador por FUE del sargento que es 1d6. El total, 16 puntos, es superior a los Puntos de Vida del Forajido, que cae destrozado por la salvaje estocada.

COMBATE A DISTANCIA

Te aconsejamos que leas este apartado con atención, no por su complejidad, sino porque en el mundo de FAR WEST los revólveres difícilmente llegan a enfriarse. Para qué nos vamos a engañar, gran parte de tus posibilidades de supervivencia dependen DIRECTAMENTE de tu maestría con las armas.

Las reglas que rigen el combate a distancia son muy sencillas y breves, lo que contribuye a agilizar la acción, acercándose lo máximo posible al tiempo real. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Tras la declaración de intenciones y una vez determinado el orden de actuación de los participantes, se deben realizar las tiradas de Esquivar y se averigua la penalización correspondiente al porcentaje de Ataque del contrario.

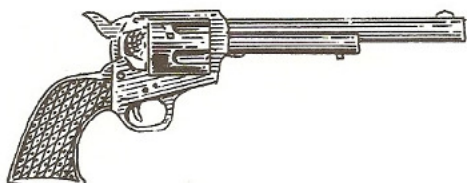
- Una vez que se han hallado y acumulado los posibles modificadores y se han sumado a la penalización por Esquivar (ver tabla de Modificadores al Combate), el atacante realiza su tirada por la habilidad de Ataque con el arma que esté utilizando (cortas, rifle, arrojadizas o arco). Si la tirada es un éxito, el ataque alcanza su objetivo y se le aplica el daño normal del arma más el modificador por FUErza si procede (en el caso de arcos o armas arrojadizas).

Si el éxito es crítico, se aplica el daño máximo del arma.

Si se obtiene una pifia, tira 1d100 en la tabla de Pifias correspondiente al arma que estés utilizando y aplica el resultado.

Si el ataque es un fallo normal, entonces no ocurre nada, sencillamente no has alcanzado al objetivo (a ver si, además de fallar, quieres una ronda de aplausos).

Ejemplo: Slaughter es emboscado por un francotirador misterioso a la entrada de un estrecho cañón. Tras un primer disparo fallado por el atacante, el jugador que lleva a Slaughter decide que el sargento, durante ese asalto, correrá en busca de un parapeto mientras esquivo y dispara. El orden de actuación por DES determina que primero realizará su acción el francotirador y luego Slaughter. La tirada de Esquivar de nuestro valiente soldado es 43, un éxito que se resta de la habilidad total del sargento (50%) dándonos un malus de 7% a la tirada de su enemigo. El atacante posee un nivel en disparar con rifle del 65%, que menos el 7 que obtuvo Slaughter suma un total de 58% para este asalto. Se lanzan los dados y ¡ooooooooo!, un 00, una pifia. Nos dirigimos a la Tabla de Pifias correspondiente a armas de fuego y volvemos a lanzar 1d100 obteniendo un 77 como resultado. El francotirador resulta alcanzado por su propio disparo en una demostración de pericia y habilidad y recibe 1d6 puntos de daño, además, ahora deberá aguantar el enfurecido contrataque de nuestro sargento favorito.



DUELOS

Una forma de combate a distancia algo especial, la constituyen los duelos. Un duelo es un enfrentamiento singularmente dramático en el que se pone de manifiesto, todavía más si cabe, el nivel de Ataque con Armas Cortas que posee un aventurero. Las reglas que siguen a continuación regulan estos acontecimientos tan populares en la inmensa mayoría de los pueblos del FAR WEST, pero aconsejamos a los DJ que potencien el dramatismo y la tensión propias de los duelos e intenten dar el mayor tinte interpretativo a la situación describiendo, o incluso mostrando, las miradas fijas, el nerviosismo de la mano que desenfunda, etc...

A la hora de enfrentarse en un duelo un personaje debe sacrificar la puntería por la velocidad al desenfundar. Para reflejar esto, se ha establecido un baremo de velocidades desde el 1 al 6, siendo el 1 la más lenta y el 6 la más rápida. Dentro de este rango los participantes en el duelo han de elegir, en secreto, la que crean más oportuna. De esta manera los personajes actuarán en su DES pero modificada por la velocidad que hayan elegido. Además, la velocidad, cuanto más rápida añadirá un malus al porcentaje de Ataque con el arma.

La velocidad 1 (la más lenta) resta 15 a la DES pero no afecta para nada a la habilidad de Ataque con el arma. La velocidad 2, resta 12 a la DES y -10% al Ataque. La velocidad 3 resta 9 a la DES y -20 al Ataque; la velocidad 4, -6 a la DES y -30 al Ataque; la velocidad 5 supone un malus de -3 a la DES y -40 al porcentaje de Ataque y por último, la velocidad 6 (la más rápida) no modifica la DES pero añade un malus de -50% al Ataque con el arma.

Una vez que los jugadores eligen la velocidad con la que desenfundarán, se determina el orden de actuación según la DES modificada y se calcula su nivel en Ataque, menos la penalización que corresponda. Los disparos se realizarán según el orden impuesto por la DES modificada. Los críticos y pifias se aplican normalmente en un duelo, pero las reglas de Disparos Consecutivos (ver más adelante) no tendrán ningún efecto en una confrontación de este tipo, de la misma manera que ningún personaje podrá Esquivar durante el primer asalto de un duelo. Los personajes ambidextros SI pueden beneficiarse de su doble habilidad con el revólver y podrán realizar una tirada de Ataque por cada mano que empuñe un arma.

Si el duelo necesitase más de un asalto de combate para su resolución, se aplicarán las reglas de Combate a distancia con armas de fuego.

Vamos a poner un ejemplo: en la calle principal de Salt Lake City se produce un enfrentamiento entre el Sheriff de la localidad y un forajido que pretende adueñarse de la misma. El bandido posee una DES de 11 y una habilidad de Ataque con el revólver de 65%, mientras que el sheriff sólo tiene una DES de 9 y un porcentaje del 50%. El forajido opta por una velocidad 4 mientras el defensor de la ley se queda con velocidad 2.

Así pues, el "malo" desenfunda primero (DES 11-6=5 contra 9-12=-3 del sheriff), pero su porcentaje se ve reducido a un 35% (65-30) y el sheriff intentará quitarlo de en medio (si el criminal falla) con su 40%.

La tensión es enorme, las cabezas de algunos vecinos asoman tras las ventanas y una incómoda gota de sudor resbala por la frente del valiente defensor de la ley. Ha llegado la hora de la verdad.

El malhechor desenfunda rápidamente y... ¡73! su bala pasa bastante alejada del cuerpo del sheriff que ahora aprieta el gatillo con el excelente resultado de 24; con esa tirada alcanza a su oponente que recibirá el daño correspondiente del arma. Si la herida no ha acabado con la vida del bandido, el DJ tendría que determinar ahora el orden de actuación según la DES de los implicados sin modificadores, y los acontecimientos se desarrollarían como si se tratase de un combate normal.



COMBATE A CABALLO

¿Quién se puede imaginar el mundo del Far West sin caballos? Estos nobles brutos se han hecho casi más populares que algunos de los protagonistas que los montaron. Así pues, una faceta muy importante del combate en este juego, será el que se realice a lomos de estos animales. Las reglas que se han visto hasta ahora son válidas, tanto "cuerpo a cuerpo" como a distancia, pero evidentemente intentar golpear o disparar con éxito desde un caballo es bastante más complicado que hacerlo a pie, así que ahí van algunas características de este tipo de combate:

Al inicio del asalto de combate todo jinete que vaya a combatir deberá realizar con éxito una tirada de Cabalgar o perderá ese asalto. Por otro lado, toda acción que se realice sobre un caballo tendrá un malus del 20% acumulativo (por tanto la primera acción a realizar poseerá un malus del -20%, la segunda un -40% y así sucesivamente). Si la tirada de Cabalgar resulta pifia, entonces sencillamente el combatiente cae de su montura y no puede hacer nada más que Esquivar, Parar o Huir durante ese asalto. Si se consigue un crítico, entonces no se aplicará ningún malus a la primera acción que se quiera realizar, pero las restantes sí llevarán consigo el malus acumulativo de -20% por utilización de varias habilidades en el mismo asalto.

Un personaje que combate a caballo y recibe una herida debe realizar inmediatamente una tirada de Cabalgar con éxito o caerá de su montura. A esta tirada se le aplicará un malus del -20% que es acumulable a los anteriores modificadores que el aventurero haya tenido en el mismo asalto (un resultado de crítico o pifia no está contemplado en esta tirada).

Recordamos que tras una esquiva fallida encima de un caballo, se debe realizar una tirada de Cabalgar con éxito (con las penalizaciones que correspondan) para evitar caerse de la montura.

HUIDAS

Consideramos como huida el abandonar un combate sin resolver, sin tomar ni las más mínimas precauciones; es decir, salir corriendo sin más. Si un personaje decide huir, perderá automáticamente su iniciativa por DES en los asaltos que huya y no podrá hacer otra cosa excepto correr y Esquivar. Como en circunstancias de este tipo no poseerá ningún tipo de cobertura, será un blanco fácil para todo tipo de tiradores. Si un jugador especifica que su personaje escapa valiéndose

se de la cobertura natural existente, con sigilo o teniendo muchísimo cuidado de no quedar expuesto al enemigo, esto no podrá ser considerado como huida, el personaje podrá realizar sus acciones con normalidad, pero tardará el doble de tiempo en salir de la zona de combate.

SUPERIORIDAD NUMÉRICA

Puede darse el caso de que en un momento dado un aventurero se halle ante un grupo de feroces enemigos. Para estos casos y en el combate a distancia, si el aventurero decide apuntar "al bulto", obtendrá una bonificación del 5% por cada adversario que integre el grupo. Si por el contrario quiere disparar a un individuo en concreto, se aplicarán los modificadores por tiro de precisión (ver Tabla de Modificadores al Combate).

COBERTURAS

En FAR WEST no existe ningún tipo de armadura o protección corporal que ayude a soportar el daño infligido por las diferentes armas. Como consecuencia y debido también a la gran potencia de las armas de fuego, el índice de mortalidad entre los personajes podría ser muy elevado. Para intentar equilibrar esta situación, los aventureros pueden aprovechar todo tipo de coberturas naturales que se encuentren en el medio que se produzca un combate. Estas coberturas van desde una roca en las montañas hasta una mesa en un saloon, pasando por usar su propio caballo en mitad del desierto.

El efecto de usar coberturas se traduce en un malus a la tirada de Ataque del contrincante. Si bien el malus podría variar según el tamaño y consistencia del objeto utilizado como cobertura, generalmente se aplicará un 10%, aunque queda en manos del DJ modificar esta penalización si lo considera oportuno y lo justifican las circunstancias (no es lo mismo estar situado tras una roca que tras un árbol o tras un caballo).

La posición de tumbado y el arrojar al suelo también se consideran coberturas, y suponen un malus del 10% al Ataque de un tirador.

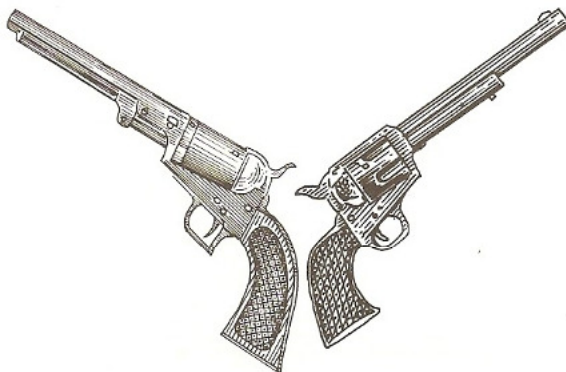
Si la cobertura utilizada es un caballo (o cualquier otro tipo de montura), existe la posibilidad de que sea éste el que reciba los impactos. Si la tirada del atacante es un fallo por la acción del modificador por cobertura, entonces es ésta la que recibe el impacto.

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

Por ejemplo: Sam Wade, intrépido explorador, ha caído en una emboscada de los temibles Apaches Mescaleros. Después de desmontar de su caballo, utiliza a éste como cobertura. Uno de sus atacantes efectúa un disparo con un Winchester del 38 (en el que posee un 50% en Ataque que, menos el malus por la cobertura de Sam, se queda en un 40%) obteniendo un 43 en su tirada. Como ésta ha sido fallada por la acción directa del malus, el caballo ha recibido el impacto de la bala sufriendo el daño consiguiente.

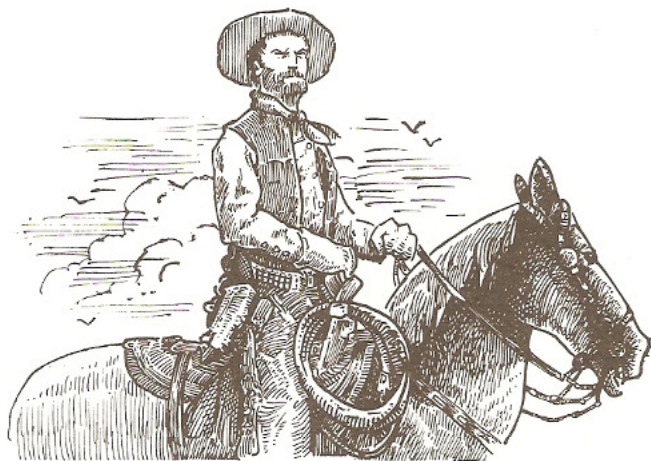


PERSONAJES AMBIDEXTROS

Las personas que cuentan con el mismo grado de competencia tanto con la mano derecha como con la mano izquierda, reciben el nombre de ambidextros. Estas personas pueden usar **INDISTINTAMENTE** cualquiera de sus dos extremidades a la hora de realizar alguna actividad manual.

En FAR WEST esta característica tan peculiar tiene su más importante aplicación en lo que respecta a la utilización de armas "cuerpo a cuerpo", arrojadizas o armas cortas de fuego (revólveres). Un aventurero cualquiera es considerado como ambidextro si en su tirada en la Tabla de Antecedentes obtuvo este resultado. Un personaje ambidextro poseerá idéntico porcentaje de Ataque y Parada en una misma arma, sea cual sea la mano que utilice. Por el contrario, un personaje diestro o zurdo no poseerá **NINGUN** porcentaje base en armas (excepto la de la propia arma) con su mano no "hábil" y si quiere desarrollar su uso deberá recurrir al entrenamiento.

Otro beneficio de los ambidextros es que podrán realizar dos ataques o dos paradas por asalto, naturalmente si tenían sus armas listas y preparadas, sin aplicarse la penalización por uso de habilidades **EN LAS DOS PRIMERAS ACCIONES**, si implican el uso de una mano para realizar una y la otra para realizar la segunda. Por ejemplo: un personaje que fuera ambidextro y quisiera disparar con dos revólveres, uno en cada mano, tiraría con la totalidad de su porcentaje en Ataque en el primer disparo con la mano derecha y en el primero con la mano izquierda, pero los disparos siguientes, se hagan con la mano que sea, recibirán una penalización de -20 por el uso de más de una habilidad por asalto. Además, se aplicarán los modificadores normales por cambio de blanco o por coberturas de éste.



LA TORTURA

La habilidad de tortura habla por sí misma. La utilizaremos para obtener información de alguien por medio de la violencia física (aunque quizá algún PJ no la utilice exactamente para obtener información...).

En este manual de reglas básicas no nos vamos a extender con los diversos métodos de tortura al uso en el Lejano Oeste. Eso queda para la retorcida imaginación del PJ que quiera utilizar la Tortura en sus aventuras. Seguidamente introducimos algunas reglas que te ayudarán a saber cuándo obtienes éxito al utilizar ésta, por otra parte, nada honrosa habilidad (aunque nadie puede dudar de su efectividad).

Para poder aplicar la habilidad de tortura, la víctima debe estar inmovilizada, y no obtendremos resultados satisfactorios hasta que transcurran al menos tres asaltos, durante los cuales se torturará al prisionero, tal y como se describe a continuación:

- 1.- Se realiza la primera tirada de Tortura. Automáticamente, e independientemente del resultado, la víctima pierde un punto de vida.
- 2.- Si la tirada ha tenido éxito, el torturado debe hacer una tirada de CON*2. De pasarla sin novedad, la víctima no hablará. Pero si falla, entonces el intenso dolor hará que su voluntad comience a flaquear, aunque si no desea hablar, no lo hará aún.
- 3.- Se repiten los anteriores pasos hasta que consigamos tres éxitos en la habilidad de Tortura, en los cuáles el torturado no debe haber pasado la tirada de CON*2. Si la pobre víctima no ha muerto antes (o ha sido heroicamente rescatada), hablará, hablará y hablará, y si es necesario confesará ser el mismísimo responsable de la desaparición de los grandes saurios allá por la Era Terciaria.

EL CRITICO Y LA PIFIA EN TORTURA

Si en el uso de la habilidad de Tortura se obtiene un éxito crítico, el cautivo pierde un punto de vida, pero habla inmediatamente, ignorándose los demás parámetros y modificadores. En caso de pifia, sin embargo, el desdichado morirá rápidamente sin decir ni pío, y naturalmente sin contestar a nuestras preguntas.

TORTURANDO A LOS PJ'S

Si es un PJ el que está siendo torturado, este sistema se aplica del mismo modo en lo que a pérdida de Puntos de Vida se refiere, pero a diferencia de los PNJ's, un personaje jugador no hablará nunca si no lo desea. En este caso tu voluntad es la de tu personaje y nadie va a limitarla mediante parámetros o características, necesarias, lógicamente, en el caso de los PNJ's, sin poder propio de decisión, pero totalmente sin objeto al aplicarlo a los jugadores de la aventura.



HERIDAS Y CURACIONES

La vida de un aventurero está llena de peligros. Estos peligros pueden tener distintas formas como enfermedades, caídas, quemaduras, venenos o enfrentamientos con otros personajes (que será el más común), y todos ellos supondrán la pérdida de Puntos de Vida. En este capítulo vamos a tratar cómo se recuperan Puntos de Vida durante el juego.

Tenemos que advertir que, para conseguir un mayor realismo en el juego, en FAR WEST la recuperación de Puntos de Vida puede ser larga y costosa, es por esto que te recomendamos que evites en lo posible exponerte a riesgos inútiles.

CAIDAS

Aunque la definición de "caída" no deja lugar a dudas sobre a qué nos referimos, es conveniente señalar, por otra parte por pura lógica, que no es lo mismo caer desde una superficie inmóvil (desde un tropezón hasta un inconveniente resbalón en la cima del Gran Cañón) que desde objetos en movimiento (un tren en marcha o un caballo al galope).

En el primer caso, cuando un personaje es empujado, tropieza, resbala o falla una tirada de Tregar, automáticamente "cae". Si la altura a la que se encuentra es igual o inferior a los 6 mts, el aventurero podrá intentar un Salto; de conseguirlo, le evitará el daño del golpe por la caída; si falla la tirada recibirá $1d6+1$ puntos de daño. Si el jugador pifia, el aventurero recibe daño crítico por la caída (7 puntos). Para alturas superiores

a los 6 mts, el personaje NO podrá realizar tirada alguna y recibirá $1d6$ puntos de daño extra por cada 6 mts por encima de los primeros.

Es decir, si nuestro personaje tiene la desgracia de tropezar mientras intenta un disparo certero desde un balcón a 6 mts del suelo, puede tirar un Salto: si lo falla recibe $1d6+1$ (lanzamos los dados y obtenemos un 5); si la tirada es un éxito, no recibe daño alguno y si pifia encajará 7 puntos. Sin embargo, si el balcón no se encontrara a esa distancia del suelo, sino al doble, es decir, a 12 mts, nuestro personaje ya no podría intentar un Salto y recibirá $2d6+1$ (obteniendo un 9).

Si la caída se produce desde un objeto en movimiento, normalmente no se producirá desde grandes alturas (ya que ni los parapentes ni los aviones son moneda al uso en FAR WEST), en este caso el daño se genera por la velocidad con que el cuerpo va a rodar por el suelo. Todo personaje cuya caída se pueda considerar en movimiento recibe un daño de $1d8+2$.

Consideramos que el objeto que se desplaza, lo hace a una velocidad más que considerable (tren a toda máquina o caballo al galope). Para vehículos o animales que se muevan a velocidades reducidas no se aplican estas reglas.

ASFIXIAS

Dentro de esta categoría incluimos tanto los daños que pueda sufrir un personaje por inhalación de humo, como los producidos por agua.

Las asfixias por humo denso se producirán cuando los aventureros se encuentren atrapados en un incendio en algún lugar cerrado o con mala ventilación. Durante el tiempo que el personaje permanezca en estas condiciones sufrirá un daño por asalto igual a $1d4+1$.

En el caso de PJ's que se ahoguen, es decir, que fallen una tirada de Nadar, se aplica el mismo daño. En cada asalto se puede realizar una tirada de Nadar para ver si el personaje consigue dominarse y se mantiene a flote. Si falla tres tiradas consecutivas, el individuo no podrá salvarse por sus propios medios.

VENENOS

Aunque la muerte provocada por envenenamiento no es la más característica de FAR WEST, existen algunos animales y plantas que utilizan veneno como forma de defensa (y no sólo las serpientes).

Los venenos poseen una **POT**encia, cifra que servirá como multiplicador a la cantidad que un personaje tenga en su **CON**.

Cuando un aventurero esté expuesto a los efectos de alguna de estas peculiares sustancias, deberá realizar una tirada bajo su **CON** x **POT** del veneno. Si consigue un éxito la dosis no ha sido suficiente para tener resultados relevantes, pero si se falla la tirada, se sufrirán las consecuencias que se especifiquen en el veneno.

En general, hablamos de 5 niveles de **POT**: el más peligroso es el 1º y disminuye a medida que se acerca al 5º. De todas formas cuando aparezca un veneno en el juego, se describirá cómo actúa, la **POT** que posee y los efectos que se sufren si se pasa o no se pasa la tirada de **CON** x **POT**.

QUEMADURAS

En este apartado vamos a considerar las heridas que se produzcan como consecuencia de que el aventurero esté expuesto durante un tiempo determinado a los efectos del fuego sobre un área más o menos extensa de su organismo. Es decir, estas reglas regulan tanto el daño que se sufran por tocar un objeto incandescente, como el de que es objeto un personaje cuando se encuentra envuelto en llamas.

En el primer caso, por lo que nosotros vamos a considerar "quemadura leve", el **PJ** restará 1d4+1 a sus Puntos de Vida.

Por el contrario, por cada asalto que el aventurero sea pasto de las llamas, sufrirá un daño igual a 1d8 por asalto hasta que el fuego quede completamente extinguido.

Naturalmente, las quemaduras son un tipo de herida muy particular que pueden requerir procesos de curación muy específicos y determinados.

INCONSCIENCIA

Cuando un aventurero vea reducidos sus Puntos de Vida a 1, cae automáticamente en la inconsciencia. El número de asaltos que permanecerá en este estado se determina por el lanzamiento de 1d10, durante los cuales no podrá hacer absolutamente nada y ni siquiera será consciente de lo que ocurra a su alrededor. Durante este período de tiempo se podrá someter al personaje a unos Primeros Auxilios o un Medicina por

parte de otros **PJ**'s, pero aún cuando se obtenga éxito en las respectivas tiradas el sujeto permanecerá inconsciente el número de asaltos que se determinó anteriormente.

CURACION NATURAL

La Curación Natural es la regeneración de las heridas que el propio cuerpo desarrolla sin ayuda externa. Este proceso no sigue unas pautas determinadas, es decir, un personaje que intente curarse por este procedimiento, tanto podría mejorar como empeorar. Para regular esto, hemos creado unas sencillas reglas:

- Un personaje recuperará 1 Punto de Vida cada 24 horas si se mantienen las siguientes condiciones:

a) Si no ha perdido aún más de la mitad de sus Puntos de Vidas totales.

b) Si la herida no fue producida por ningún crítico.

c) Si el personaje se mantiene en completo reposo.

- Si no se cumplieran cualquiera de las tres condiciones anteriores (las tres al mismo tiempo), entonces el personaje podrá mejorar o empeorar:

a) Para personajes que no han perdido más de la mitad de sus Puntos de Vida, se lanzará 1d100; con un resultado igual o inferior a 50, recuperará 1 Punto de Vida cada 24 horas; pero con un resultado superior a 50, pierde 1 Punto de Vida por cada 12 horas.

b) Para personajes que ya han perdido más de la mitad de los P.V. totales, se lanzará también 1d100; pero con un resultado de 31 ó más, perderá 1 P.V. cada 12 horas, mientras que con un resultado igual o inferior a 30, recuperará 1 cada 24 horas.

Con este sistema se intenta reflejar que las heridas graves, o la acumulación de ellas, llevan un mayor tiempo de curación y que además son más difíciles de sanar por las defensas del organismo.

PRIMEROS AUXILIOS

Esta habilidad que se encuentra en la Hoja de Personaje y descrita en el capítulo dedicado a las Habilidades del juego, puede ser aplicada a cualquier tipo de herida.

Con Primeros Auxilios no se podrán tratar ni enfermedades ni envenenamientos que no se produzcan de forma "natural", es decir, por mordiscos de serpientes o contacto con algún otro animal.

Un personaje sólo puede intentar una tirada de Primeros Auxilios una vez para cada herida; si fallase alguna de sus tiradas, ya no podrá volver a intentarlo ningún personaje con esa herida hasta pasadas 24 horas (durante ese margen de tiempo se pueden aplicar las reglas de curación natural).

Un Primeros Auxilios con éxito recupera 2 Puntos de Vida por herida. Un crítico recupera 4 Puntos de Vida. Ni un fallo ni una pifia afectan a Primeros Auxilios.

MEDICINA

Reune los conocimientos médicos y científicos para diagnosticar, recetar medicamentos e incluso operar si fuese necesario. Con Medicina se podrán curar todas las heridas, sean del tipo que sean. Es necesario que aquí el Jugador que utilice esta habilidad y el DJ sean un poco coherentes a la hora de determinar cuál será el proceso de curación del personaje herido (si necesita sólo un torniquete o hay que amputar el miembro, o si la enfermedad precisa de un tratamiento muy específico). No se trata de que tus jugadores tengan grandes dotes médicas pero sí que apliquen la lógica y, sobre todo, utilicen los instrumentos materiales necesarios para la recuperación del paciente, sin los cuáles la habilidad de Medicina es inútil.

Una tirada de Medicina puede, o bien dar un diagnóstico o bien curar una herida; en el segundo caso se recuperan 2 Puntos de Vida cada 6 horas para cualquier tipo de herida. Un crítico haría recuperar 4 Puntos de Vida cada 6 horas y una pifia haría perder 1d6 puntos.

En la habilidad de Medicina también pueden influir las reglas de curación natural, ya que muchos tratamientos requieren reposo y que el cuerpo regenere sus recursos.

MAGIA

Los indios, no utilizan propiamente la medicina, al menos tal y como nosotros la conocemos. Sus curaciones las realizan mediante hierbas naturales y algún remedio casero al mismo tiempo que invocan algún tipo de hechizo o rezan al dios apropiado. Por ello, los indígenas nunca utilizarán la habilidad Medicina, aunque sí podrán usar Primeros Auxilios (ver "Piel Roja").

BATALLAS

El término Batalla va a definir los combates a gran escala. Se ha diseñado un sistema especial para resolver estos tipos de combate, sobre todo para evitar partidas largas y monótonas. Imagina un combate de 1500 soldados norteamericanos contra 900 guerreros Sioux; si se resolviera individualmente podría pasar más de una semana antes de conocer el resultado de la batalla.

El sistema de resolución de Batallas pretende agilizar ello de tal manera, que no se emplee en resolver este tipo de combates más que unos pocos minutos.

Al plantearnos la posibilidad de hacer un juego de Rol sobre el Lejano Oeste, uno de los principales problemas a solventar era el incluir o no un sistema de combate a gran escala, también conocidos como "Mass Combat". Aunque hay otras muchas maneras de resolver una Batalla (utilizando otros sistemas de combate, tirando una moneda al aire, decidir el resultado arbitrariamente, etc...), hemos pretendido crear un sistema de dificultad baja, aunque ya por definición los "Mass Combat" suelen ser un poco más complicados que los combates normales. Los DJ menos experimentados que no se preocupen, ya que estamos seguros que dominarán estas reglas en poco tiempo y, para los expertos amantes de los "Wargames", que no se sientan decepcionados ante la aparente sencillez del proceso, que ya habrá tiempo de complicarlo en posteriores extensiones del juego.

Para las Batallas no se ha considerado un número mínimo ni máximo de contendientes por cada bando, pero sería aconsejable que se utilizara a partir de 15 hombres por bando aproximadamente (aunque la decisión final siempre queda a discreción del DJ).

MODIFICADORES

Los modificadores en la Batalla van a ser todos los factores que influyan en la resolución de ésta. Pueden ser habilidades (Estrategia, Mando), características del entorno (terreno, fortificaciones...), características referidas al equipo de los personajes (armamento, monturas) o simplemente el número de contendientes.

Todos estos modificadores han de tenerse en cuenta a la hora de adoptar la Batalla como sistema de combate.

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

Este concepto es la base que sustenta todo el sistema de Batallas ya que éste se basa en la comparación de los PC de cada bando, como más adelante vamos a ver.

MODIFICADORES PASIVOS

Entorno

Uno de los modificadores principales de la Batalla es el entorno. Evidentemente no es lo mismo una Batalla en una llanura (que por otro lado va a ser lo más habitual), que una en un desfiladero (y si no, que se lo pregunten a los que están pasando a través del desfiladero). Dentro de este modificador se van a incluir tanto obstáculos naturales (desfiladeros, llano, colina...) como artificiales. Estos últimos pueden ser edificaciones (un fuerte, una casa...) o, por ejemplo, un ferrocarril o una caravana de carretas.

Armamento

En este apartado se van a determinar los modificadores al combate por el armamento que se lleve. Para simplificar las cosas hemos reducido las Características de cada personaje al armamento que lleva (ojo, sólo para las Batallas).

Número de combatientes

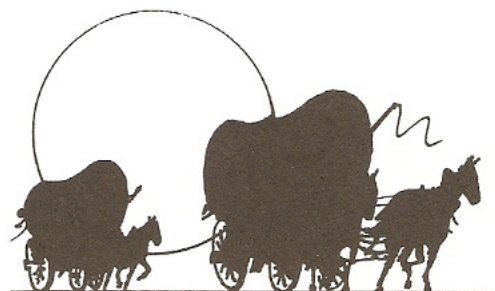
Aquí no hay mucho que explicar. Está claro que el número de combatientes es el cardinal que indica la cantidad de contendientes por cada bando.

Montura

Obviamente, el que un ejército posea o no caballos influye en el resultado de una batalla. Por ejemplo, en llano el modificador por montura es positivo y sin embargo y a efectos del juego, este modificador es nulo en el ataque a un puesto fortificado y podría resultar incluso negativo en una emboscada en un desfiladero.

PUNTOS DE COMBATE PASIVOS

Los PCP (Puntos de Combate Pasivos) se obtienen como resultado de la suma de todos los modificadores pasivos y es la cifra que representa el potencial bélico de cada bando. Estos puntos estarán sujetos a nuevos cambios una vez se apliquen sobre ellos los modificadores activos, obteniendo así los Puntos de Combate (PC) de los contendientes.





MODIFICADORES ACTIVOS

Estrategia

(Ver definición en el capítulo "Habilidades").

El personaje con mayor porcentaje en Estrategia de cada bando (que no tiene por qué ser el que ostente el mando) va a establecer un plan a seguir por cada uno de los contendientes. Para ver si tiene éxito debe realizar una tirada de Estrategia. Esta tirada debe hacerse cada turno de combate que requiera la resolución de la Batalla.

Mando

(Ver definición en el capítulo "Habilidades")

Esta tirada es efectuada por el personaje que tenga mayor porcentaje en esa habilidad. Cabe hacer una notación en su uso:

Cuando los combatientes de cualquiera de los dos bandos no son tropa regular, han de efectuar una tirada de Mando como modificador a sumar (o restar) a los Puntos de Combate Pasivos antes de entablar el combate propiamente dicho. Hay que aclarar que esta tirada sólo se hace en el caso de que el número de combatientes del enemigo sea igual o superior al de combatientes de su grupo.

En este caso también se puede contemplar una tirada de Mando (a discreción del DJ) para el bando más numeroso, con la particularidad de que sus PCP sólo se van a ver modificados si hace un crítico o una pifia, con los porcentajes dados en la Tabla de Tirada de Mando. Esta tirada es OPCIONAL.

Por supuesto los PJ's siempre van a poder elegir por sí mismos y nunca se van a ver influidos por estas reglas.

Tirada de Combate

La Tirada de Combate es el último de los modificadores activos. Lo que pretende es simular todos los demás factores que no se van a incluir en el sistema de combate por Batallas por no hacerlo demasiado complejo, como por ejemplo la moral de la tropa, la combatividad en la lucha, el cansancio, el adiestramiento, etc... Cada bando tirará 1d100 y simplemente se llevará el bono modificador de la Tirada de Combate, aquél que obtenga un número mayor en la tirada.

TABLA DE MODIFICADORES ACTIVOS

Tabla de Estrategia

Resultado de la tirada	Modificador
Crítico	+25% de los PCP que se tengan.
Éxito	+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.
Éxito	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.

RESOLVIENDO UNA BATALLA

Ahora sólo falta aplicar todas estas reglas para resolver una Batalla.

Parte de un Regimiento de Caballería norteamericana apoyada por la Infantería está llevando a cabo una misión de castigo en territorio Cheyenne. En una llanura cercana al Río Arkansas se encuentran ambas fuerzas, constando la de los soldados de 1.100 hombres (800 de Caballería y 300 de Infantería) y el bando Cheyenne de 450 guerreros a caballo. Al mando de los soldados está el General Benjamin H. Curtis que posee en Estrategia un 70% y en Mando un 56%. Guiando a los Cheyennes está el jefe Ala Quebrada que tiene un 40% en Estrategia y un 35% en Mando.

Pasemos a calcular los PCP de cada bando. Los modificadores por número son obvios. Son 1.100 PCP por los soldados y 450 por los Cheyennes.

Al ser la Batalla en un llano hay que tener en cuenta el modificador por montura. Así, los soldados obtendrán 800 PCP más (al haber 800 soldados de Caballería) y los indios tendrán 450 PCP más al ir todos a caballo.

Los modificadores por armas serán los siguientes:

- 800 soldados a caballo x 3 PCP (mod. soldado de Caballería) = 2400 PCP.
- 300 soldados de Infantería x 2 PCP (mod. soldado de Infantería) = 600 PCP.

Y por el bando indio:

- 450 guerreros x 2 (mod. guerrero) = 900 PCP.

El terreno, en este caso, no aporta modificador, así que los PCP totales serían:

Por los soldados norteamericanos:

Por número1.100 PCP
 Por armamento Caballería2.400 PCP
 Por armamento Infantería.....600 PCP
 Por montura800 PCP

Puntos de Combate totales4.900 PCP

Por los Cheyennes:

Por número450 PCP
 Por armamento900 PCP
 Por montura450 PCP

Puntos Totales.....1.800 PCP

Ahora se utilizan las Características Activas. El DJ tira Estrategia por los blancos y saca un 57, luego acierta la tirada. Entonces tiene que sumar a sus PCP el 10% de esos mismos puntos.

PCP Totales $4.900 + 490$ (10% 4.900) = 5.390 PCP.

El DJ tira Mando y saca un 27, también acierta, pero no añade modificador. (Esta tirada, al ser el bando americano más numeroso, es opcional. Sólo hubiera modificado a los PCP totales si hubiera hecho un crítico o una pifia).

El DJ tira por la Estrategia del Jefe indio y saca un 15, luego añade a sus PCP el 10% más.

PCP Totales $1.800 + 180$ (10% 1.800) = 1.980 PCP

Pero tira Mando y obtiene un 43, perdiendo de los PCP originales otro 10%. $1.800 + 180 - 180 = 1.800$ PCP. El ejército indio se queda como estaba.

Y finalmente llega la Tirada de Combate. El DJ saca 33 por los soldados y 86 por los Cheyennes, con lo que estos últimos se apuntan un 20% más de los PCP originales. O sea, $1.800 + 360$ (20% 1.800) = 2.160 PCP.

Una vez obtenidas las cifras totales de PC, se comparan ambas y se restan. $5.390 - 2.160 = 3.230$ y esta cifra a su vez se resta a los PC de ambos bandos. $5.390 - 3.230 = 2.160$ y $2.160 - 3.230 = -1.070$. Evidentemente un resultado negativo no es posible, de manera que los PC finales de los indios son 0, aunque esos -1.070 puntos no se desprecian sino que se utilizan en el cálculo de bajas del bando ganador.

Con estos datos se acude a la Tabla de Resultados Finales:

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.

Según los resultados de la Batalla, los PC finales de los Cheyennes son 0, lo que les da un 90% de bajas (405 indios), un 5% de huídos (23) y otro 5% capturados (redondeando 22).

Al ser los vencedores, los soldados no tienen que acudir a la tabla anterior y sus bajas se calculan así: se pormenorizan los PC que aporta cada soldado de la tropa.

Caballería 5 PCP x soldado (1 por caballo, 1 por hombre y 3 por armamento).

Infantería 3 PCP x soldado (1 por número y 2 por armamento).

Se suman los 2.160 PC finales de los soldados americanos, a los 1.070 puntos (con signo positivo) que resultaban de la resta de la diferencia de PC de ambos bandos de los PC Cheyennes. Esto, a pesar de complicar un poco la mecánica del sistema, por otra parte es absolutamente lógico, ya que de no tener en cuenta estos puntos negativos se supondría que una vez aniquilados los Cheyennes (al llegar sus PC a 0, los nor-

teamericanos seguirían teniendo bajas). Entonces los PC finales serían 3.230. Ahora estos PC hay que repartirlos entre la Caballería y la Infantería.

La Caballería aportaba originalmente 4.000 PCP (800 x número, 800 x montura y 2.400 x armamento) sobre los 4.900 PCP totales, lo que supone mediante una regla de tres simple un (siempre redondeando) 82% de los PCP, que es exactamente el porcentaje de PC finales que se va a llevar (2.649); y como cada soldado de Caballería aporta 5 PCP, el número de supervivientes es $2.649/5 = 529$, habiendo tenido pues, 274 bajas.

La Infantería aportaba 900 PCP sobre los 4.900 totales (300 x número y 600 x armamento), lo que supone un 18% (581) que dividido entre 3 PCP que aporta cada soldado, hacen un total de 193 supervivientes y por tanto, 107 bajas.

DESCRIPCION DE LAS BATALLAS

En las Batallas, debe marcarse una profunda diferencia entre lo que está escrito en los papeles del DJ y lo que se va a narrar a los jugadores. A éstos no se les puede abrumar con números o tiradas porcentuales. Por tanto, se ha de describir una Batalla con agilidad, vivacidad y procurando añadir detalles vistosos a un capítulo del juego que podría convertirse en algo monótono y tedioso. Se deberá poner especial énfasis en aquellas tiradas que influyan decisivamente en la resolución de la Batalla (una tirada de Estrategia, Tirada de Combate,...). Esto conseguirá mantener la atención de los jugadores, que se sentirán más involucrados en la acción.

ACTUACION DE LOS PJ'S DURANTE LAS BATALLAS

Es más que probable que durante el transcurso de una aventura los PJ's se vean enzarzados en alguna Batalla y por tanto, hay que tener en cuenta su presencia y su actuación. La consideración más importante a efectuar es que los PJ no van a formar parte de la tropa (de cualquier bando), sino que van a librar sus combates individualmente (siguiendo las reglas del combate normal). Con esto nos evitamos el que personajes queridos mueran gracias a una impersonal tirada de dados que ni siquiera hacen los jugadores. Cada PJ va a luchar con el número de adversarios que le corresponda (siempre redondeando a favor del aventurero). Si el grupo del PJ o PJ's tiene 35 miembros y el grupo atacante son 90, en teoría, a cada PJ le correspondería 2,5 enemigos, pero en realidad va a luchar con 2 adversarios. Tanto los PC de los PJ como los de los enemigos que peleen directamente con ellos, no se tienen en cuenta para hallar los PC totales de cada bando.

Una vez resueltos estos combates (y resuelta la Batalla) se va a considerar que si el resultado es desfavorable para su bando los aventureros van a huir siempre (si sobreviven a los combates individuales).

Los PJ's, por tanto, no se ven influidos por las tiradas de Mando y sólo dependen de ellos mismos y de las decisiones que tomen.



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 fognazo 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 fin 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 aturrido 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 árbol, un carro...). Pierdes el asalto.
- 31 - 45** ¡¡¡AAAHHH!!! 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 clavándose 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 permanece 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 irremediabilmente en 3 asaltos preguntándote cómo lo has conseguido.

PIFIAS CON ARMAS ARROJADIZAS

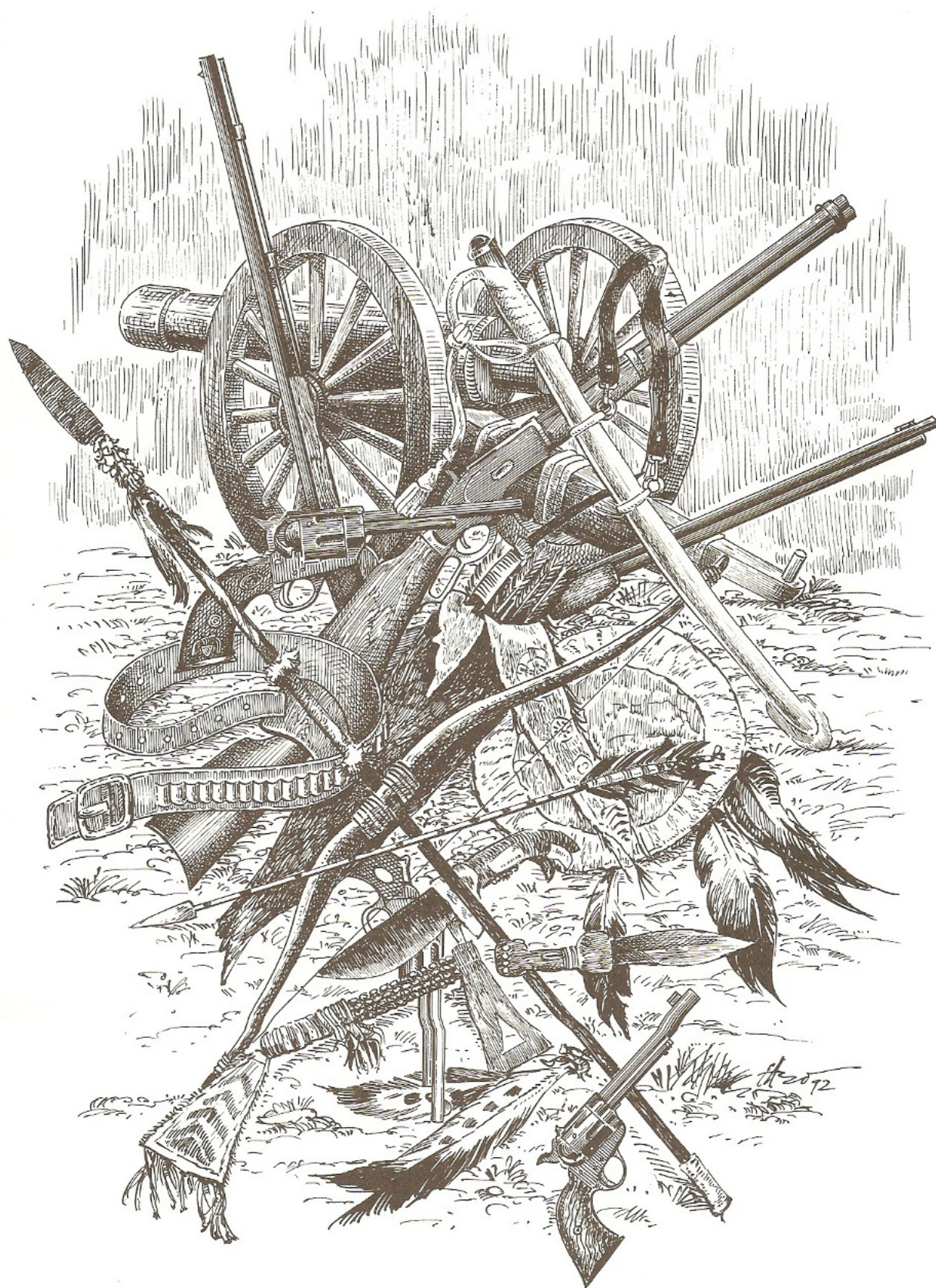
Lanza 1d100

- 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.

MD
Editores, S.L.

ARMAMENTO



A continuación te mostramos las "herramientas" que harán posible que los aventureros entren en combate con algunas garantías para su vida. Aunque básicamente vamos a tratar los datos de juego de las armas, también incluimos una serie de notas acerca de su utilización.

Te recomendamos que no intentes memorizar todas las cifras que van a aparecer en este capítulo. Con tenerlo a mano cuando sea necesaria su aplicación, bastará. (Al final de este ejemplar podrás encontrar agrupadas las Tablas más importantes, para facilitar su fotocopiado y evitar el deterioro que podría sufrir el libro por exceso de uso).

ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS

Si bien en este juego los combates "cuerpo a cuerpo" no son los que predominan, es imprescindible incluir en este capítulo armas "cuerpo a cuerpo" para poder resolver situaciones de este tipo que aparezcan a lo largo de las partidas.

Los datos de juego de que consta cada arma, son los siguientes:

- **Nombre:** su único propósito es permitirnos identificar de qué arma concreta se trata. En esta denominación se podrá incluir marca y modelo cuando lo hubiere.
- **% Ataque:** es la posibilidad básica de ataque que tiene cualquier PJ con ese arma. A esta cifra debe añadirse el porcentaje que posea el aventurero en su habilidad de Ataque con la misma.
- **Parada:** posibilidad básica que ostenta el personaje para detener un ataque con ese arma. Se advierte que no todas las armas "cuerpo a cuerpo" tienen la capacidad de Parada; cuando esto sea así, se te indicará convenientemente.

- **Daño:** capacidad del arma para infligir heridas. Este dato vendrá especificado siempre con un número determinado de dados. El resultado de realizar una Tirada de Daño se restará de los Puntos de Vida que en ese momento posea el aventurero herido. A este código de dados debe añadirse el modificador por FUE del personaje que efectúa el ataque (ver Tabla de Modificadores por FUE).

- **MOD. DES:** representa la dificultad de manejo del arma en cuestión y supone una cantidad de puntos que deben restarse de la DES. El resultado de esta última operación podría alterar el orden de actuación del aventurero en ese asalto, de manera que es un dato muy a tener en cuenta.

- **MOD. Muy Corta, Corta, Media y Larga:** modificador en percentiles que debe aplicarse a la habilidad de Ataque del arma (o como ahora veremos, a la habilidad de Lanzar), representando así la dificultad de utilizarla en el rango de distancias correspondiente (Muy Corta, Corta, Media y Larga). Evidentemente sólo se aplicará a las armas arrojadizas y a distancia.

- **Precio:** cifra en dólares que el personaje deberá desembolsar para hacerse con el arma.

Dada la simplicidad de este tipo de armamento, hemos excluido una posible descripción de todas y cada una de las armas que podéis observar en la Tabla de armas "cuerpo a cuerpo" y arrojadizas. Aquellas armas de naturaleza india que puedan resultaros poco familiares son explicadas más o menos detalladamente en el capítulo dedicado a los "Pielos Rojas".

HABILIDADES DE ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS

Las habilidades que rigen este tipo de armas son, en realidad, las propias de cada una, es decir, no existe una habilidad genérica que regule todo este armamento sino que el cuchillo posee su habilidad de Cuchillo (Ataque y Parada), el hacha su habilidad de Hacha (Ataque y Parada), y así sucesivamente. Esto quiere decir que el desarrollo en cada arma será independiente de las demás y que a la hora de incrementar los porcentajes se deberá hacer para cada tipo de arma en concreto.

ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS

NOMBRE	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Botella	20 %	20 %	- 1	- 10 %	N.A.	N.A.	N.A.	1d4	Varía
Cuchillo	15 %	15 %	- 1	- 5 %	- 10 %	N.A.	N.A.	1d6	6.00 \$
Culatazo	15 %	N.A.	- 2	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d6+1	N.A.
Escudo	0 %	15 %	- 2	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d4	N.A.
Hacha	15 %	15 %	- 2	- 5 %	- 15 %	N.A.	N.A.	1d8	18.00 \$
Lanza de Guerra	5 %	5 %	- 3	- 5 %	- 20 %	N.A.	N.A.	1d10	N.A.
Látigo *	5 %	5 %	- 2	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d4	7.00 \$
Maza	15 %	15 %	- 1	- 5 %	N.A.	N.A.	N.A.	1d6+1	N.A.
Maza ritual	5 %	5 %	0	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d4	N.A.
Navaja	10 %	10 %	- 1	- 10 %	N.A.	N.A.	N.A.	1d3+1	3.00 \$
Pelea	20 %	20 %	0	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d4	N.A.
Porra	5 %	5 %	- 1	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d4+2	3.00 \$
Sable de caballería	10 %	10 %	- 2	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	1d8+2	N.A.
Silla	15 %	15 %	- 2	- 20 %	N.A.	N.A.	N.A.	1d4+2	N.A.
Tomahawk	5 %	5 %	- 2	- 5 %	- 20 %	N.A.	N.A.	1d8	N.A.

N.A.: No Aplicable.

* Si la tirada es un crítico, el PJ podrá elegir si atrapa al enemigo con el látigo o si se aplica el daño crítico del arma.

NOTA: a todos los daños reflejados en esta Tabla se les sumará el Modificador por Fuerza que le corresponda al aventurero.

DAÑO CRÍTICO

Cuando se realiza un Ataque, con cualquier tipo de arma, y se obtiene un éxito crítico entonces decimos que debe aplicarse el daño crítico del arma. El daño crítico para CUALQUIER tipo de arma es el daño máximo que ésta puede producir. Es decir, un arma que posea un código de daño de 2d6+1 hará un daño crítico de 13 Puntos de Vida.

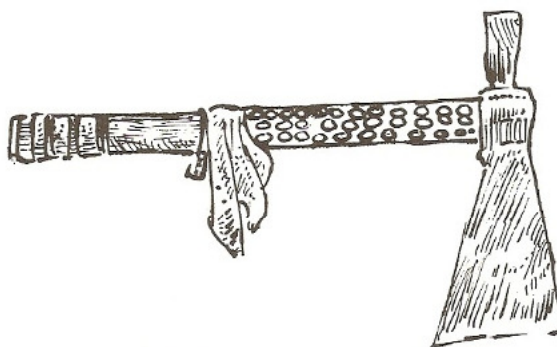
LANZAR

Esta habilidad está convenientemente descrita en el capítulo "Habilidades", pero es necesario recordarla aquí, ya que su implicación con las armas y el combate es directa.

Lanzar se utilizará, lógicamente, con las armas "cuerpo a cuerpo", a la hora de utilizarlas como arrojadizas. Asimismo, se usa para arrojar explosivos con alguna pequeña garantía de alcanzar el objetivo deseado (ver tabla Dinamita).

Cuando lances un arma, sea la que sea (nadie te impide lanzar tu revólver si no puedes hacer nada mejor), la habilidad de lanzar sustituirá a tu código de Ataque con ese arma y por tanto, es sobre este valor sobre el que habrá que aplicar la penalización según el rango de distancia.

En muchos casos, podrás comprobar que hay armas que poseen en los modificadores a distancia, "No Aplicable", esto quiere decir que, normalmente, nadie podrá lanzar ese arma a esos rangos de distancia. En otras ocasiones no está especificado si se puede o no, arrojar ese arma (por ejemplo, todas las armas de fuego tienen modificadores por rango a sus propios disparos, pero no a la habilidad de Lanzar esas armas); en esos casos, le corresponde al DJ aplicar un sistema coherente de modificadores por distancia.



ARCOS

NOMBRE	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Arco largo	5 %	N.A.	- 2	S.M.	- 5 %	- 10 %	- 20 %	1d8	N.A.
Arco corto	5 %	N.A.	- 2	S.M.	- 5 %	- 15 %	- 25 %	1d6	N.A.

S.M.: Sin Modificador
N.A.: No Aplicable.

PELEA

La Pelea es una habilidad de combate que se aplica en los enfrentamientos que se produzcan entre dos o más aventureros y en los que alguno de ellos emplee, como únicas armas, las naturales del ser humano (generalmente brazos y piernas).

Con la habilidad de Pelea se pueden realizar patadas o puñetazos indistintamente, así como parar toda clase de golpes (sean producidos por armas naturales o no) dejando siempre claro que, aunque la Parada se realice con éxito, el individuo que la efectúa siempre recibirá, al menos, el daño mínimo que produzca el arma, más el bonificador por FUE del atacante. Por lo demás esta habilidad seguirá las mismas normas que para Ataque y Parada y Combate "cuerpo a cuerpo" se han especificado en el capítulo anterior.

ARMAS A DISTANCIA. ARCOS Y ARMAS DE FUEGO.

Dentro de lo que vamos a denominar "armas a distancia", podemos englobar los Arcos por una parte y las Armas de Fuego por otra. Los parámetros característicos de los arcos son idénticos que los de las armas "cuerpo a cuerpo" y arrojadizas, con la única salvedad que ahora el modificador por Rango de Distancia se aplica directamente sobre el porcentaje de Ataque de este tipo de armas.

Como seguramente habrás adivinado, los arcos son armas características de los indios y como tal, podrás encontrar en el capítulo "Pielas Rojas", algunos datos interesantes relativos a éstos y a los tipos de proyectiles que lanzan.

ARMAS DE FUEGO

Son el núcleo alrededor del que gira todo el escenario de Far West. En ninguna época histórica las armas de fuego han sido tan veneradas y necesarias. Revólveres con nombre propio, con su propia historia, son moneda común en el Lejano Oeste.

En Far West podrás utilizar tres tipos de armas de fuego: revólveres, escopetas y rifles.

A continuación, pasamos a describirte aquellos parámetros de estos tipos de armas que difieren de los vistos en las armas anteriormente explicadas:

- **Nº. de disparos:** capacidad de la recámara/tambor del arma utilizada. Esta característica es MUY importante. Es cómodo y tremendamente útil utilizar tu arma como si llevara pegada una ristra interminable de munición en su recámara, pero el juego pierde mucho realismo y emoción. Es imprescindible para una aventura realista, que seas estricto en este aspecto. Así que donde dice '6 balas', procura no leer '6.000 balas'.

- **Calibre:** medida del diámetro del cañón del arma. Directamente implicado en el daño que ésta produce.

La información sobre cómo utilizar este tipo de armas en combate, podrás encontrarla en el apartado "Combate a Distancia" del capítulo anterior.

HABILIDADES EN ARMAS DE FUEGO

Podemos distinguir dos tipos de habilidades en las que se engloban todas las armas de fuego que existen en FAR WEST: Armas Cortas y Rifle.

REVOLVERES

NOMBRE	CAL.	Balas	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Colt Army	44	Seis	15 %	5 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d6+1	12.00 \$
Colt Doble Acción	38	Seis	15 %	5 %	- 1	S.M.	S.M.	- 5 %	- 20 %	1d8+2	13.00 \$
Colt Doble Acción	41	Seis	15 %	5 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 15 %	2d6	11.50 \$
Colt Deringer	41	Una	15 %	5 %	1	- 10 %	N.A.	N.A.	N.A.	2d6-1	11.50 \$
Colt Frontier	44	Seis	15 %	5 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d6+1	12.00 \$
Colt Frontier	38	Seis	15 %	5 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 20 %	1d8+2	11.00 \$
Colt Navy	44	Seis	15 %	5 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 15 %	2d6+1	12.00 \$
Colt New Line	22	Siete	15 %	5 %	0	S.M.	- 10 %	- 20 %	- 20 %	1d6+2	8.00 \$
Colt New Line	41	Cinco	15 %	5 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 15 %	2d6	11.50 \$
Colt Peacemaker	45	Seis	15 %	5 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d6+2	13.00 \$
Colt Sidehammer	28	Seis	15 %	5 %	0	S.M.	- 10 %	- 20 %	- 30 %	1d6+2	9.00 \$
Colt Sidehammer	31	Seis	15 %	5 %	- 1	S.M.	- 5 %	- 10 %	- 25 %	1d8	9.50 \$
Forehand & Wadsworth	32	Seis	15 %	5 %	- 1	S.M.	- 5 %	- 10 %	- 25 %	1d8	9.50 \$
Forehand & Wadsworth	38	Cinco	15 %	5 %	- 2	S.M.	S.M.	- 5 %	- 20 %	1d8+2	11.00 \$
Hopkins & Allen	32	Cinco	15 %	5 %	- 1	S.M.	- 5 %	- 10 %	- 25 %	1d8	9.50 \$
Smith & Wesson	32	Cinco	15 %	5 %	- 1	S.M.	- 5 %	- 10 %	- 25 %	1d8	9.50 \$
Smith & Wesson	38	Seis	15 %	5 %	- 2	S.M.	S.M.	- 5 %	- 20 %	1d8+2	11.00 \$

S.M.: Sin Modificador (no tiene penalización alguna).

N.A.: No Aplicable (no puede usarse en ese rango de una manera efectiva).

Armas Cortas

Engloba todos los revólveres que puedas utilizar en FAR WEST. Se desdobra en un porcentaje de Ataque y otro de Parada. Ambos porcentajes son totalmente independientes a efectos de incremento de las habilidades (aunque no en el momento de creación del personaje, en el que el porcentaje base del aventurero es idéntico para ambas).

Es conveniente especificar que, cuando un aventurero incrementa su habilidad con un arma en concreto (por ejemplo: decide asignarse un número determinado de puntos en el Colt Frontier), este incremento no se aplica a ninguno de los demás tipos de Armas Cortas, en las cuales solamente poseerá la base propia del arma y la que tiene el personaje por su profesión.

Para jugar a FAR WEST es imprescindible la utilización de este tipo de armas. Si no, estarás viviendo otro juego, pero no FAR WEST. "Peacemaker", "Frontier", "Navy", etc, son sobrenombres de armas sobre las que se ha construido la Historia de los Estados Unidos.

En esta tabla verás desde las más emblemáticas armas del Far West (como el Colt Frontier), hasta curiosidades casi de coleccionista. Ahora depende de tí. Escoge, pero hazlo bien; a partir de este momento, tu arma será la única compañera en la que podrás confiar en el salvaje mundo del Oeste.

Escopetas y Rifles

Las escopetas y los rifles son las 'armas largas'. Básicamente se diferencian en el tipo de munición (cartuchos las primeras, balas los segundos), el calibre (sensiblemente mayor, por lo general, en las escopetas), y su capacidad (de 1 a 2 tiros en las escopetas, hasta 25 en los Winchester). Este tipo de armas también te resultarán de extraordinaria utilidad más tarde o más temprano (seguramente más temprano). Tanto unas como otros, deben usarse siempre con las dos manos y aquel aventurero que en cierta circunstancia quiera o deba utilizarlos con un solo brazo, sufrirá una penalización en Ataque y Parada de -30%.

El personaje que utilice una escopeta o rifle que posea una penalización a la DES igual o superior a -5, sufrirá en el siguiente asalto una penalización de -10% a la PRIMERA acción que lleve a cabo. Esta penalización es acumulativa con cualquier otra y representa el efecto producido por el enorme retroceso de este tipo de armas de gran calibre.

Las escopetas y los rifles están englobados dentro de una habilidad genérica que se ha denominado "Rifle" (también subdividida en Ataque y Parada como en el caso de las Armas Cortas). Lo mismo que en los Revólveres, la personalización por puntos de un arma concreta (por ejemplo, Winchester del 22), no es extensiva a las demás.

RIFLES

NOMBRE	CAL.	Balas	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Winchester mod. 73	22	25	15 %	10 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	1d8	11.86 \$
Winchester mod. 73	32	15	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6	10.94 \$
Winchester mod. 73	38	15	15 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+1	11.86 \$
Winchester mod. 73	44	15	15 %	10 %	- 6	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d8-1	11.86 \$
Remington *	45	1	10 %	10 %	- 4	- 40 %	- 30 %	- 20 %	- 10 %	2d8+2	20.00 \$
Colt Lightning	22	15	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	1d8	9.72 \$
Colt New Lightning	32	15	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6	16.50 \$
Pajillera Mod. 90	22	15	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	1d8+1	16.00 \$
Winchester 1886	40	8	15 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+2	21.00 \$
Marlin Safety	38	10	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+1	12.87 \$
Marlin Repeater	22	20	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	1d8	11.87 \$
Remington nº3	32	1	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+1	14.75 \$
Merwin Hulbert	22	1	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	1d8	5.20 \$

S.M.: Sin Modificador (no tiene penalización alguna).

* El Remington era un rifle de precisión cuyo alcance podía llegar hasta los 1.000 mts. En este caso, para el rango que abarcaría de 200 a 1000 mts, este rifle dispararía con una penalización de - 5 %.

ESCOPETAS

NOMBRE	CAL.	Balas	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Colt New Hammerless	12	Dos	10 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+2	40.00 \$
Daly Hammerless	12	Dos	10 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+2	40.00 \$
Daly Three-Barrel *	10	Tres	10 %	10 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d6+1	50.00 \$
Diana Pattern	20	Dos	10 %	10 %	- 8	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	5d6	60.00 \$
L.C. Smith	10	Dos	10 %	10 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+1	35.00 \$
Montgomery Ward	16	Dos	10 %	10 %	- 7	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	4d6	50.00 \$
Parker Hammerless	16	Dos	10 %	10 %	- 7	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	4d6	50.00 \$
Sport Rifle	20	Cinco	15 %	10 %	- 8	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	5d6	20.00 \$
Mosquete **	60	Una	10 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	4d6	2.75 \$
Mosquete 2 cañones **	45	Dos	10 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+2	5.40 \$

S.M.: Sin Modificador (no tiene penalización alguna).

* El Three Barrel se caracteriza por poseer dos cartuchos (cuyos datos son los que se indican en la tabla) y una bala calibre 45 que produce un daño de 2d8+2. El jugador debe siempre indicar cuál de los dos tipos de munición está disparando, y se aplicará siempre el daño por separado.

** Los mosquetes, a diferencia de las demás armas, tardan dos asaltos de combate completos en ser recargados.

DISPARAR A BOCAJARRO

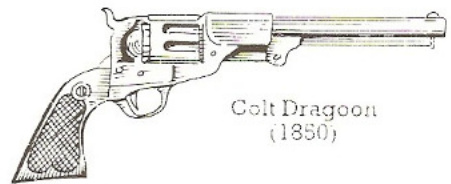
Cuando se emplea un arma de fuego en el rango de distancias que va de 0 mts a 2 mts se dice que se está produciendo un disparo a bocajarro. En este caso el arma no posee ninguna penalización por Rango de Distancia.

Esto no quiere decir que se acierte automáticamente; el jugador deberá realizar la tirada de Ataque normalmente. Si se acierta esta tirada se aplicará el daño crítico del arma.

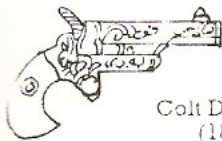
ARMAMENTO



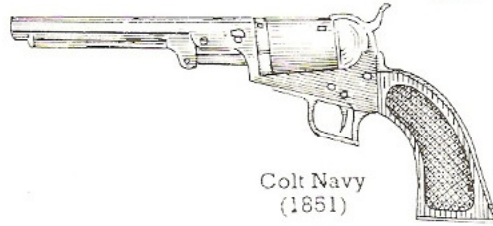
Colt Frontier
(1878)



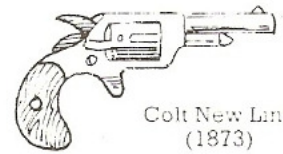
Colt Dragoon
(1850)



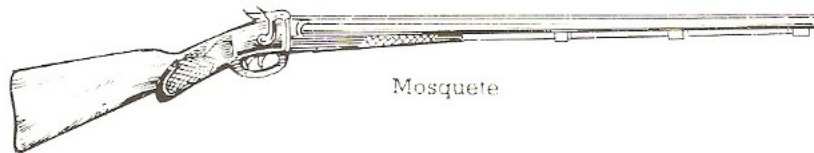
Colt Deringer
(1871)



Colt Navy
(1851)



Colt New Line
(1873)



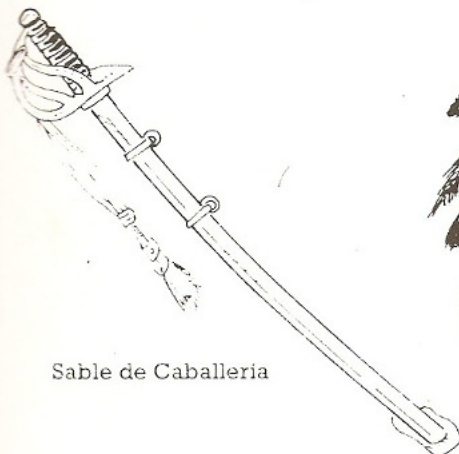
Mosquete



Winchester
(1873)



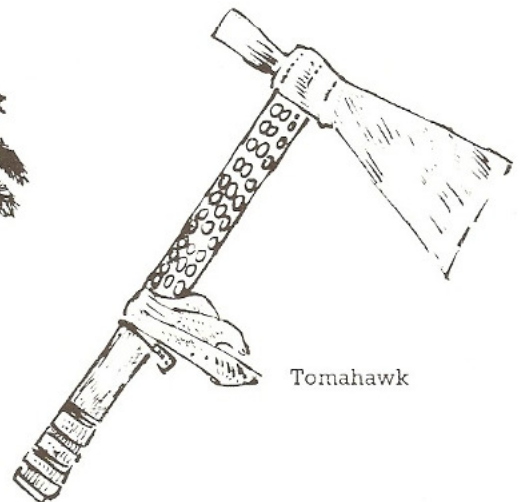
Colt New Lightning
(1889)



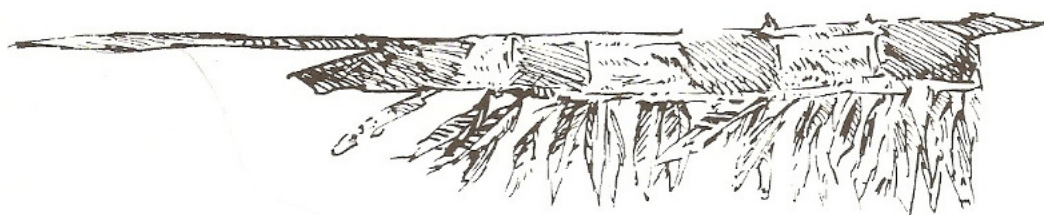
Sable de Caballeria



Escudo de guerra



Tomahawk



Lanza de guerra

DISPAROS POR ASALTO

Cualquier personaje que utilice un arma de fuego podrá realizar con ella una serie de disparos en un mismo asalto, ya sea a un mismo blanco o a objetivos diferentes.

En el caso de las Armas Cortas, con ellas se podrá efectuar un máximo de 6 disparos por asalto, sin penalización y sin necesidad de efectuar más que la primera tirada de Ataque si es contra un mismo blanco. Si el personaje decide cambiar de objetivo y disparar el resto de munición contra otro(s) objetivo(s), deberá añadirse un -20% al Ataque por cada cambio de blanco.

El personaje que recibe varios impactos seguidos de un enemigo en un mismo ataque, sufrirá el daño normal del arma, sumándose un +1 por cada nuevo proyectil que haya sido disparado contra él.

Otra modalidad de Ataque con Armas Cortas radica en la posibilidad de disparar "bala a bala". En este caso, el personaje disparará su munición de una en una, con tiradas de Ataque distintas. La ventaja es evidente; en vez de sumar +1 de daño por cada proyectil adicional, se harán tiradas independientes de daño para cada bala. La desventaja (alguna debía tener) es que, a partir del primer disparo se tiene un -20% acumulativo por efectuar más de una acción por asalto.

Las escopetas se rigen por un principio diferente, el número de disparos por asalto a realizar estará limitado por la cantidad de munición que el arma contenga (que nunca excederá de 3 proyectiles). Sin embargo, hay que aclarar algunos puntos sobre su utilización y aplicación del daño, ya que la inmensa mayoría de ellas contaban con dos gatillos y por tanto el jugador debe, en todo momento, especificar si disparará uno sólo de los cartuchos, o los dos a la vez. En caso de elegir la segunda opción, el daño del arma será el normal de la misma, más el daño mínimo que ese arma pueda producir (en el caso de crítico se aplicará el daño máximo del arma, más el mínimo). Naturalmente, se podrá disparar un cartucho aplicando el daño normal, contra un blanco y luego el cartucho restante contra otro, aplicando las reglas de penalización por cambio de objetivo.

Por ejemplo: un personaje que dispone de una escopeta Colt New Hammerless se enfrenta a dos enemigos. El aventurero posee un 65% en su habilidad con ese arma y decide en un asalto determinado disparar los dos cartuchos contra uno sólo de sus posibles blancos. Se realiza la tirada aplicando los

posibles modificadores (si el blanco ha decidido Esquivar o si nuestro personaje ya había realizado alguna otra acción en el asalto) y obtiene un éxito, con lo que su enemigo recibirá el resultado de lanzar 2d8+2 (el daño normal de esta escopeta), y además se añadirán 3 puntos (daño mínimo que se puede producir con este tipo de arma).

La otra posibilidad es que nuestro aventurero decidiera disparar un cartucho a su primer enemigo y el segundo cartucho al otro. En este caso, de obtener un éxito en su primer disparo, su contrincante solamente recibiría el daño normal del New Hammerless (2d8+2) y realizaría su tirada de Ataque contra el segundo blanco, con la penalización de -20% por cambio de blanco, aplicándose, si acierta, el daño normal del arma.

Los rifles pueden disparar un máximo de tres balas por asalto. En este caso, si se dispara contra el mismo objetivo los tres proyectiles, han de realizarse las tres tiradas necesarias para saber si se ha impactado, pero no se aplicará ninguna penalización. En caso de cambio de blanco, cada bala que siga a la primera poseerá un malus de -20% acumulativo al Ataque.

Ejemplo: supongamos que jugamos con un personaje que se encuentra en pleno tiroteo con un Colt Peacemaker (45% Ataque) en sus manos. En su turno, decide que hará tres disparos contra un oponente y otro disparo adicional contra otro. Aquí, su habilidad de Ataque con el Colt Peace Maker no se ve reducida en ningún momento, y realiza la tirada para averiguar si ha conseguido alcanzar al primer contrincante. Se lanzan los dados y obtiene un 38, con lo que los tres disparos se estrellan contra el cuerpo de su enemigo causandole el daño normal de ese tipo de Revólver, más 2 puntos adicionales de los otros dos proyectiles que consiguieron acertar en el blanco. Cuando se dispone a efectuar su cuarto disparo, ahora cambiando de objetivo, nuestro aventurero tiene un -20% en su habilidad de Ataque. Consigue un 22 y por tanto logra acertarle también, aplicándose el daño normal del arma.

En el caso de que en vez de utilizar su Colt, el aventurero se hubiese decidido a disparar con su rifle, solamente hubiera podido disparar tres tiros (por ejemplo, 2 al primer enemigo y otro adicional al segundo). Para realizar los dos primeros disparos tendría que realizar DOS tiradas de dados SIN modificador alguno y para la tercera bala también debería realizar la tirada correspondiente pero ahora sí con un -20% por cambio de blanco.

MUNICION

Si bien las armas de fuego tienen una relevancia casi exclusiva en los combates que se pueden desarrollar, en FAR WEST de nada nos servirán si no contamos con munición. En el FAR WEST hay dos tipos principales de munición, balas y cartuchos. Mientras que los primeros sirven tanto para rifles como para revólveres, los segundos sólo son útiles para las escopetas. Además, el calibre de los dos tipos de munición es diferente, ya que no es lo mismo un calibre 22 en bala que en cartucho. No pretendemos avasallarte con datos técnicos y simplemente ten en cuenta que se utilizan distintas unidades de medida. Los jugadores tienen la obligación de llevar una contabilidad exacta de las balas o cartuchos que lleven encima y de su gasto. El DJ como buen supervisor debería asegurarse de que esto se cumple a rajatabla y penalizar, si es preciso, al jugador que cometa un "desliz" en estas cuestiones.

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 \$

ESCOPELAS

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 \$

De la misma manera, las balas cuestan dinero y dada la gran facilidad con que los aventureros pueden hacerse con un arma de fuego se os ha proporcionado una tabla de precios de munición según el calibre para que, por lo menos, tales adquisiciones les cuesten un ligero esfuerzo económico.

CARGAR

Una vez que nuestra arma ha escupido toda su carga mortífera sobre nuestros oponentes, a no ser que no queden supervivientes del enfrentamiento, será necesario que reemplacemos inmediatamente la munición gastada.

Recargar un arma durante un Combate cuesta un asalto completo, en el cual el jugador no podrá hacer otra cosa que moverse normalmente, si lo desea, o huir. Se permite Esquivar o Parar mientras se recarga siempre y cuando se apliquen las reglas de uso de más de una habilidad por asalto y, además, el proceso de cargar el arma se alargará a dos asaltos (incluyéndose en el que se comenzó la recarga).

EXPLOSIVOS

Aunque se ha explicado ya el apartado Explosivos como una habilidad, conviene concretar las reglas básicas para su uso. Su adecuada utilización puede ser determinante para el éxito de una misión..., o sencillamente para salvar el pellejo, algo muy valioso y difícil de conservar en el mundo de FAR WEST.

El explosivo por excelencia en la segunda mitad del siglo XIX es, sin duda, la dinamita. A lo largo de la historia cinematográfica del Lejano Oeste han explotado miles y miles de cartuchos, que han conseguido abrir cajas fuertes, derribar puentes, descarrilar trenes, y entre otros interesantes propósitos, abrir minas de oro a cielo descubierto. Estas y otras tantas posibilidades se muestran al jugador con el uso de esta habilidad. Los pasos a seguir son los siguientes:

En primer lugar, y para simplificar el juego, consideraremos una "talla única" en lo que se refiere a posibles tamaños de cartuchos. Así eliminamos el engorroso trabajo de tener que repasar tablas y tablas cada vez que alguien quiera utilizar un cartucho de una onza, o de 4, de 7 y media, etc. Con este método, para ampliar la capacidad destructiva, tan sólo hay que aumentar el número de cartuchos "standard".

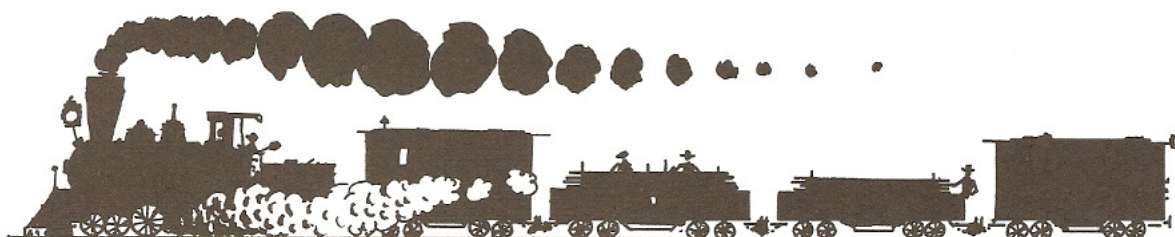
El daño que hace uno de estos cartuchos al detonar disminuye, lógicamente, en función de la distancia del objetivo al detonante. Así obtenemos diferentes códigos de daño para cada uno de los cuatro diferentes rangos de distancia (ver tabla Dinamita)

DINAMITA

	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Precio cartucho
Mod. Lanzar	- 5 %	- 15 %	N.A.	N.A.	5.00 \$
Daño	4d6+1	3d6+2	2d6+1	N.A.	
Cartucho adicional	+1d6+2	+3 puntos	+2	+1	

Los códigos de daño de la dinamita se aplican tanto a seres vivos como a objetos inanimados. En este último caso, será el buen criterio del DJ el que debe determinar los, llamémosles puntos de estructura, (puntos de vida en un ser vivo) que un determinado objeto puede resistir. Si dicho objeto alcanza los 0 puntos de estructura, queda destruido.

(Nota para el DJ: Ten cuidado al interpretar la palabra "destruido". Probablemente unos ladrones de cajas o unos asaltadores utilizarán dinamita para abrir una caja blindada, pero su objetivo, obviamente, no será "destruir" la caja, sino tan sólo su cerradura. Sé coherente con la acción en cada momento).



CABALLERIA



En las páginas que siguen vas a encontrar datos acerca de los soldados azules, los míticos hombres de la Caballería que te permitirán, no sólo ambientar mejor tus partidas sino conocer un poco mejor cómo eran realmente estos esforzados militares.

UN POCO DE HISTORIA

En la década de 1.850, tras la victoria en la guerra con los mexicanos y el descubrimiento de oro en California una gran cantidad de territorio se abrió a toda clase de pioneros y colonos. Con los indios del Este, totalmente sometidos y controlados, se hizo patente la necesidad de crear una fuerza armada que protegiese las nuevas posesiones de los ataques de sus belicosos hermanos del Oeste.

Aunque ya desde un principio se pensó en la Caballería como el instrumento ideal, los grandes costes que requería formar unidades de este tipo retrasó su aparición algunos años.

Durante ese período, el 1º de Dragones (fuerza montada que participó en la guerra con México) fue destinado a la costa del Pacífico, mientras que el 2º protegía las praderas.

Si bien los grandes episodios bélicos que las películas nos han mostrado no se produjeron hasta más adelante, las primeras escaramuzas con Sioux y Cheyennes ayudaron a conformar lo que sería el ejército estadounidense, de tal forma que, ya en 1.861, al comenzar la Guerra Civil, existían 6 regimientos de Caballería que, además, estaban bien curtidos en combate.

En los inicios de 1850 los primeros blancos apenas si tuvieron contacto con las tribus autóctonas. Poco a poco esta situación de seguridad dió paso a rápidas incursiones de los Sioux, lo que obligó a mandar un contingente de tropas que protegiesen a los nuevos pobladores.

Uno de los sucesos más significativos se produjo en 1855, cuando un grupo de guerreros Sioux asaltaron una diligencia matando a todos sus ocupantes. El pequeño grupo de soldados que se mandó tras los agresores resultó masacrado y, en Abril del mismo año, se decidió enviar al Segundo Regimiento de Dragones, apoyado por fuerzas de infantería y artillería a "castigar" a los "hombres rojos".

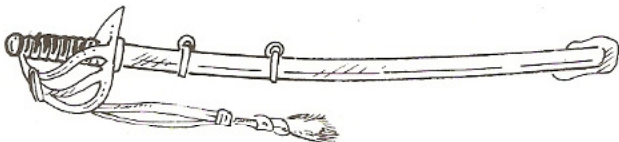
Aunque la mitad de los indios se rindió inmediatamente, el resto se dio a la fuga, comenzando así una larga persecución que duró hasta el 25 de Octubre, fecha en la que los Sioux, impresionados ante la persistencia y el pundonor de los "cuchillos largos", se entregaron.

Naturalmente, estos acontecimientos demostraron al Congreso el valor que poseía un contingente montado para solucionar este tipo de situaciones y como consecuencia, se autorizó la creación del 1er y 2do Regimiento de Caballería.

Tras firmar en 1856 un tratado de paz con los Sioux, el siguiente enfrentamiento de los de azul sería con los Cheyennes. En esta ocasión, se envió al 1º de Caballería al mando del Capitán George H. Stewart que consiguió localizar el campamento indio y lo atacó matando a 10 guerreros e hiriendo a otros tantos.

La acción de Stewart propició que los Cheyennes firmasen un tratado permitiendo el paso de colonos por su territorio. Sin embargo, la paz sería muy breve, ya que en la primavera de ese mismo año el 1º de Caballería se topó en las inmediaciones de Solomon River con 300 "jinetes rojos". Armados únicamente con sus sables, los hombres del 1er Regimiento cargaron contra los Cheyennes que, sorprendidos, huyeron.

Acontecimientos muy similares tuvieron lugar en la frontera con Texas contra Kiowas y Comanches. En cuatro años, el 2º de Caballería tuvo que intervenir al menos en 40 acciones contra los indios. Dado que la superficie de terreno a cubrir era excesiva para un contingente de tropas tan pequeño, el Estado organizó en 1858 los "Texas Rangers" que, en principio, era un grupo dedicado por completo a hostigar a los Pielas Rojas y que en Mayo de ese año arrasó un importante poblado Comanche en la mayor operación hasta entonces realizada. En Antelope Hills murieron 76 indios y otros 300 huyeron.



CABALLERIA

Este tipo de acciones se repetirían hasta 1860 y durante este intervalo la Caballería arrasó poblados en Rush Spring (1858), en 1859 en Crooked Creek y en 1860 en las Rocosas contra los Kiowas. Así pues, las victorias se sucedían una tras otra y parecía que se podía obligar a los indios a firmar cuantos tratados de paz se les ofreciesen. Sin embargo, la clave de estas acciones radicó en el elemento sorpresa y la novedad que para los Pielas Rojas suponía el enfrentarse con hombres bien entrenados, pertrechados y, sobre todo, persistentes.

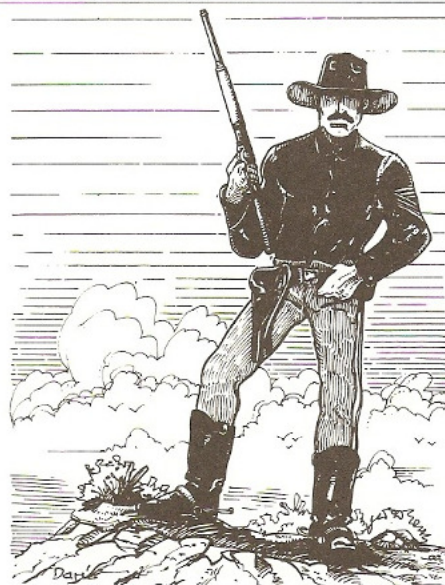
Cuando el 4 de Marzo de 1861 Texas votó la secesión de los Estados Unidos, desencadenó una serie de acontecimientos que en cuestión de semanas llevaron a la Guerra Civil. Desde ese momento, quedó claro para el gobierno central que iba a necesitar todos los soldados regulares que poseyera. Como consecuencia, se crearon cuatro nuevos regimientos de Caballería: el 3º, 4º, 5º y 6º. Al mismo tiempo se mandó al Primer y Segundo Regimiento al Este, dejando así las praderas sin protección.

Rápidamente se formaron grupos de voluntarios a caballo para mantener a raya los posibles ataques de los indios. Hacia 1865 se habían formado diversos regimientos de voluntarios que llegaron a sumar unos 20.000 hombres.

Estos voluntarios no tuvieron fuertes enfrentamientos con los indios hasta 1862 cuando un grupo de Sioux Wahpeton atacaron Fort Ridgely y el pueblo de New Ulm. La respuesta de la Infantería y la Caballería de los blancos fue implacable, tras una serie de escaramuzas, en Octubre, la guerra con los Sioux había terminado aunque los cabecillas indios escaparon al territorio de Dakota del Norte.

El 3 de Septiembre de 1863 cuatro Compañías del 6º de Iowa, que se había mandado tras los Sioux fugitivos, encontró unos 4.000 indios cerca de su poblado. El Regimiento se lanzó a la carga contra los Pielas Rojas causándoles 3.000 bajas entre muertos, heridos y prisioneros. Aunque escaparon algunos, la campaña fue, sin lugar a dudas, un gran éxito y dejó a los Sioux en una precaria situación.

Mientras, en las praderas centrales los Cheyennes siguieron realizando sus pequeñas incursiones en Colorado tras las cuales el Coronel John M. Chivington envió tropas a "quemar los poblados y matar Cheyennes donde quiera que se encuentren". Naturalmente, esta política trajo consigo un aumento de las actividades guerreras de los Pielas Rojas.



La fuerza encargada de "exterminar" a los Cheyennes estaba integrada por un gran número de regimientos de voluntarios (el 1º de Colorado, el 11º de Ohio, el 7º de Iowa, el 7º de Nevada y un regimiento formado por brigadas del 1º de Nebraska, 7º de Iowa y 16º de Kansas). La presencia de este contingente de tropas hizo que los indios se lo pensasen dos veces y pidiesen la firma de un tratado de paz. Sin embargo, Chivington no quería paz y el 29 de Noviembre de 1864, en el poblado indio de Sand Creek que había enarbolado la bandera blanca, el 3º de Colorado masacró a 70 pacíficos indios de los cuales solamente 30 eran hombres en edad de combatir.

Las consecuencias de esta atrocidad no se hicieron esperar y los Sioux, Arapaho y Cheyennes acordaron una alianza contra los blancos.

Las represalias no tardaron demasiado, ya que al mes siguiente una unidad de 380 voluntarios de Texas que planeaban un ataque sobre un campamento de unos 4.000 indios cayeron en una trampa en Dove Creek. Unos 140 hombres cayeron prisioneros, 36 murieron y otros 100 resultaron heridos.

En el año siguiente los ataques de los Pielas Rojas se intensificaron. Los Yaktonais y los Tetons eran hostiles y los Sioux seguían haciendo de las suyas en el territorio de Fort Laramie. Cada vez que una unidad se encontraba con un grupo de guerreros indios éstos siempre sobrepasaban el millar, toda la nación india estaba en pie de guerra; sus ataques iban dirigidos a estaciones de telégrafos y a la línea de ferrocarril.

Las distintas tribus cada vez iban mejor armadas y algunos pudieron hacerse con carabinas Spencer y comenzaron los primeros fracasos de la Caballería: las emboscadas se sucedieron y la tropa volvía a sus fuertes, incapaces de capturar a los atacantes. Así pues, las campañas de 1865 fueron decepcionantes y

lo más destacable fue la desmovilización de los regimientos de voluntarios y la firma de tratados con diversas tribus. El hombre blanco tuvo que claudicar.

El año 1866 que había comenzado algo turbulento se sosegó con la llegada del verano. En Julio, el Congreso autorizó la creación de cuatro nuevos Regimientos de Caballería, convencidos de que sería la única fuerza eficaz en caso de guerra. El 7° de Caballería se destinó a Fort Riley, Kansas; el 8° a California, el 9° (formado por soldados de color) a Louisiana y el 10° (también con hombres negros) a Fort Leavenworth, Kansas.

El Gobierno siguió con su política de sembrar los territorios de postes telegráficos y líneas férreas y como consecuencia, se rompió la paz, ya que los tendidos cruzaban tierras de los Sioux. Los grupos de trabajadores eran atacados por indios furiosos capitaneados o bien por Nube Roja o por el joven Caballo Loco.

Se ordenó al 7° buscar a los culpables y capturarlos pero los resultados de la campaña fueron mínimos y se optó por reforzar la defensa de los puestos telegráficos que eran constantemente atacados.

En 1868, viendo la imposibilidad de controlar la situación, Washington firmó la paz con Nube Roja, se abandonaron las obras del ferrocarril y los fuertes próximos. Las primeras victorias importantes de los indios habían comenzado.

En el invierno del mismo 1868 el General Sheridan planeó una serie de ataques contra los campamentos de invierno de las tribus indias con las que aún se mantenían conflictos.

En Noviembre, en el río Washita, el 7° de Caballería, con Custer a la cabeza, masacró a unos 200 indios de todas las edades y sexos de los cuales solamente 38 eran guerreros; se mataron cerca de 700 caballos y capturó 53 mujeres y niños. La batalla se consideró una victoria pero lo cierto es que Custer tuvo mucha suerte de "escapar" antes de que el grueso de los guerreros indios regresaran al campamento. Esta política tan característica de Sheridan será una constante hasta el final de las guerras con los Pieles Rojas.

Durante los años 1873-74 las tropas de la Caballería consiguieron arrasar numerosos poblados y, lo que es más importante, agotar las reservas de provisiones que los indios guardaban para el invierno. Sin medios para subsistir muchas tribus, se vieron obligadas a rendirse, siendo recluidas en reservas. Sin embargo, al año siguiente, los Sioux de Toro Sentado rechazaron violentamente la vida en reclusión.

Se iniciaron entonces una serie de campañas contra poblados Sioux. El general George Crook con el 5° y el 3° de Caballería y Custer con el 7° debían converger en un área de Bighorn para localizar actividad de los hombres de Toro Sentado y eliminarla.

Crook encontró no pocas dificultades por el camino, los indios centraron sus ataques en él y tuvo que retirarse.

Mientras, el 7° exploraba el valle del Tongue River con el Coronel Gibbon y el 2° de Caballería marchando paralelos a ellos. Parecía que los indios habían sido atrapados entre las dos columnas en el valle de Little Bighorn. Custer descubrió un gran movimiento de ponies indios y decidió perseguirlos para cortarles la retirada. El origen de tal movimiento era lo que parecía un gran campamento en el que Custer vio la oportunidad de su vida y su carrera (no sabía que había más de 2.000 guerreros Sioux y Cheyennes con sus familias). Despreciando la fuerza de los indios, fue mandando pequeños grupos a rodear el campamento. Unos 125 hombres bajo el mando del Mayor Marcus A. Reno comenzaron el ataque y cayeron en una emboscada.

Custer con el grueso de la fuerza cruzó el río y se dirigió al campamento, pero encontró el camino bloqueado al frente y a su izquierda por un enorme grupo de Sioux y Cheyennes comandados por Caballo Loco, mientras Gall se situaba detrás y cerraba la trampa. En total, en la batalla de Little Bighorn se perdió más de la mitad del 7° de Caballería (unos 250 muertos, 44 heridos y numerosos 'desaparecidos').

El resultado del conflicto fue traumático para la opinión pública y se emprendieron nuevas acciones contra los campamentos de invierno de los indios, consiguiendo buenos resultados: numerosas tribus hambrientas, sin munición y viendo la vulnerabilidad de sus familias ante los ataques, decidieron aceptar la vida en reservas.

En la primavera de 1877 Toro Sentado mandó un buen número de sus seguidores a Canadá mientras una pequeña fuerza quedaba en el campamento de Rosebud. Un escuadrón del 2° de Caballería localizó el campamento y lo atacó el 7 de Mayo en la Batalla de Muddy Creek. Los escasos supervivientes que escaparon fueron "cazados" en los meses siguientes, terminando la guerra con los Sioux en Julio de ese mismo año. Los pacíficos indios que convivían en Canadá, bajo la vigilancia de la Policía Montada, se entregó el 19 de julio de 1881.



Pero aún en 1877 el Ejército seguía teniendo problemas. Tribus como los Nez Percé o los Utes seguían resistiendo y algunas conseguirían tener en jaque a Washington hasta 1881.

Ocho años después que las últimas tribus fueran confinadas en reservas, un shamán, Wovoka, encabezó un movimiento religioso conocido como "La danza de los espíritus". (Se basaba en la unión de todos los indios, el regreso de los búfalos a las praderas y la ausencia del hombre blanco). Aunque en principio se trató de un movimiento pacífico, algunos grupos le dieron ciertos tintes militares y revolucionarios. Como resultado algunas reservas cayeron en la anarquía más absoluta. El Ejército mandó tropas a reforzar y, la mayoría de los insurrectos, fueron atrapados.

El 15 de Junio de 1891 el mayor centro de indios "independientes", se rindió. Con el final de la Guerra, el mantener una fuerza armada como la que se había poseído hasta entonces, supuso un gasto inútil y con los últimos grandes guerreros indios desaparecieron el 7º y 9º de Caballería. Era el final de una época de leyenda.

ORGANIZACION

El mejor o peor rendimiento de una unidad de combate, depende de la organización del mismo. Un buen cuadro de oficiales y suboficiales facilita la comprensión y el buen cumplimiento de las órdenes.

La Caballería no es una excepción a las afirmaciones anteriores y, por ello, posee una clara estructura jerárquica tanto en lo referente a las unidades de combate como a los rangos de oficiales. El Eje principal de una fuerza montada era el Regimiento, el cual se dividía en 3 Batallones y cada uno de éstos, a su vez, en 4 Compañías (Ver diagrama en el capítulo "Apéndices").

El número de hombres por Regimiento era variable y aunque el Congreso estableció unos máximos y mínimos de tropa, raramente se cumplían. Esto generaba un problema a la hora de organizar la fuerza y de distribuirla por el territorio. En el año 1866 había un total de unos 37.133 hombres movilizados, aunque en los siguientes ocho años el número descendió a 27.000 que debieron repartirse en unos 200 puestos fortificados. (Normalmente se asignaba un Batallón por fuerte, aunque a veces, podía ser menos).

EL VIVIR COTIDIANO

El Ejército que nos han mostrado las películas es una unidad siempre activa, atenta y oportuna cuando se la necesita. Aunque a través del celuloide y por lo que se ha dicho en apartados anteriores, pudiera parecer que el tiempo de los soldados azules estaba siempre ocupado por dar caza a unos cuantos indios rebeldes, la realidad era otra bien distinta. Lejos de las "gloriosas" batallas, del ruido del combate y de los gritos de guerra de los Apaches, la vida de los "cuchillos largos" era dura y monótona.

En primer lugar cabe tener en consideración que el territorio a cubrir por un sólo Regimiento podía ser de cientos de miles de millas y que, por lo tanto, para poderlo asegurar, dicha fuerza debía dividirse en grupos más reducidos que se destinaban a numerosos fuertes esparcidos por la región y que se encontraban bastante distantes unos de otros.

Esto tiene como primera consecuencia el que muchas Compañías jamás tuviesen contacto con otras del mismo Regimiento. Este aislamiento provocaba en los soldados una sensación de dejadez y olvido, al mismo tiempo que favorecía la camaradería entre los miembros de la tropa. Todos los días se repetía la misma rutina, levantarse, formar, desayunar, hacer guardias, tareas de limpieza, alguna que otra patrulla y vuelta a empezar con lo que los hombres caían en un cierto aletargamiento, perdiéndose el ánimo de combatividad y la efectividad en la batalla por falta de entrenamiento.

Si a esto le sumamos que a partir de 1870 el encontrar buenos oficiales cualificados empezó a ser un problema, averiguaremos el por qué de algunos de los más conocidos desastres militares de la Caballería.

La cuestión de los oficiales era difícil; en un principio a esos puestos accedían veteranos de la guerra con México o de la Guerra Civil, pero con el paso del tiempo empezó a haber una supremacía de los oficiales salidos de West Point, (los cuales nunca habían tenido soldados a sus órdenes) sobre los viejos militares experimentados. Esto traía consigo que el alcanzar una promoción fuese prácticamente imposible. (Un 2º Teniente tenía que esperar unos 26 años para poder acceder al puesto de Mayor).

En cuanto a la paga recibida, tampoco se puede decir que el Ejército fuera generoso: en un principio un soldado raso percibía unos 8 dólares al mes que posteriormente pasaron a ser 13. La comida era mala, un poco de carne, pan duro y muchísimo café conforma-



poder abastecer de vegetales a la guarnición (aunque esto en muchos casos era imposible dadas las características geográficas y climáticas del entorno en el que estaba situado el fuerte). De esta manera, los puestos fortificados se convertían en pequeñas comunidades autosuficientes que, en algunos casos, llegaron a atraer a colonos y pioneros constituyéndose después en auténticos centros urbanos.

Pero hay otro elemento que no reflejan los films y que era importantísimo: las desertiones. Sí, el número de desertiones en la caballería era elevadísimo. En el año 1871 cerca del 35% del total del Ejército había desertado. En ocasiones, la situación llegó a ser tan extrema que muchos oficiales se quedaron sin soldados que mandar (Custer, por ejemplo, perdió en una sola noche más de 40 soldados).

Las causas por las que estos hechos se producían, las hemos visto ya en parte. Malas comidas, paga baja, falta de ascensos son sólo el principio, a esto hay que añadir el pánico a los Pielas Rojas (que no tomaban prisioneros y el que caía en sus manos lo torturaban), la fiebre del oro y, sobre todo, el alto índice de mortandad.

Este último factor no se debe tanto a los indios como a las muertes por enfermedad: las malas condiciones higiénicas y alimenticias hacían que numerosos hombres cayesen enfermos de Cólera, enfermedades pulmonares o de las vías respiratorias, Desnutrición, etc...

A pesar de todo, la supremacía de la Caballería sobre los indios era total. No solamente por el armamento y el adiestramiento, sino también por el pundonor y la constancia de los hombres.

Como recompensa a su fuerza de voluntad, aconsejamos al DJ mostrarlos como hombres valientes, constantes y dispuestos a aparecer, acompañados por el inconfundible sonido de la corneta, en ese momento crítico en el que cientos de flechas se abatan sobre los PJ's blancos.

ba la base de la alimentación del Regimiento (y eso cuando no tuvieran que recorrer cientos de millas sin probar bocado, bajo un sol abrasador y con escasez de agua).

Todos estos factores vistos hasta ahora hicieron que muchos soldados pidieran al Congreso que se les retribuyera por realizar algunas tareas secundarias como construir las empalizadas de los fuertes, graneros o incluso llevar un pequeño huerto con el que



PIELES ROJAS

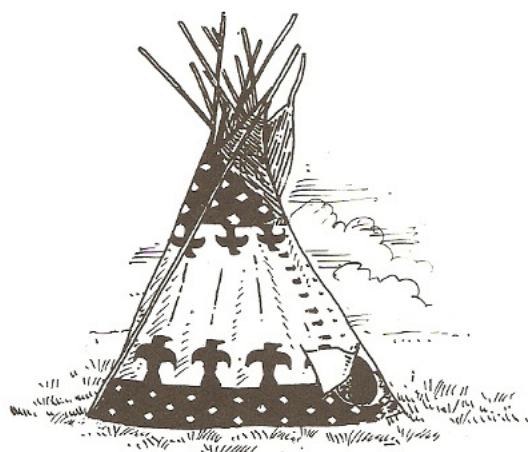


La historia moderna de los indios norteamericanos (durante los siglos XVIII y XIX principalmente) es una de las más tristes y penosas de los pueblos que habitan este planeta. La imagen que se nos ha ofrecido de ellos (sobre todo en el cine) no se corresponde con la realidad en la mayoría de los casos.

Durante la conquista del Oeste fueron perseguidos, diezmados, desposeídos de sus tierras y finalmente estabulados en reservas. Pero el propósito de FAR WEST no es el de servir de vehículo a las (justas) reivindicaciones indias y simplemente tiene la misión de hacer pasar un buen rato. Por tanto, la mayoría de las veces los indios van a ser los oponentes de los PJ's aunque probablemente será igual de divertido jugar desde otro punto de vista. Para esto, se han definido cuatro tipos básicos de personajes indios (Guerrero, Explorador, Hombre Medicina y Scout) y creemos que son lo suficientemente atractivos para utilizarlos como aventureros.

Por supuesto, en el manejo de PJ's indios, debe observarse cierto cuidado. Sobre todo hay que intentar controlar la coherencia interna de las distintas situaciones que se pueden dar. Por ejemplo, un guerrero Sioux rarisísimamente formaría parte de un grupo de voluntarios para capturar forajidos.

De todas maneras **M+D** tiene previsto la publicación de un juego de reglas avanzado para profundizar en las características específicas de cada tribu india e incluso de módulos con PJ's que sean exclusivamente indios, y quién sabe, a lo mejor algún día tenéis la oportunidad de darle una patada en el trasero a ese tal Custer.



CLASIFICACION

Hay dos formas fundamentales de clasificación de las distintas tribus indias. La primera se refiere únicamente a su distribución geográfica y la segunda atiende a razones puramente étnicas. Nosotros, en la breve descripción que vamos a dar adoptaremos la segunda clasificación.

Las tribus indias provenían principalmente de ocho familias distintas:

- Familia Muskoki
- Familia Caddo
- Familia Iroquesa
- Familia de los indios Penuti
- Familia Uto-Azteca
- Familia Algonquina
- Familia Sioux
- Familia Dené

En la época en que se desarrolla FAR WEST (1864-1896) las más relevantes para el juego son las llamadas tribus de las llanuras y por esto además de la descripción por familia se les dedica una sección aparte. A pesar de todo vamos a dar una descripción somera de cada una de las familias, su distribución y características principales.

Los PJ's indios pueden pertenecer a una tribu o a otra por decisión del jugador o utilizando la tabla que se adjunta.

TRIBU	1d100
Seminole	01-05
Pawnee	06-10
Cherokee	11-20
Arapaho	21-30
Apache	31-45
Sioux	46-60
Pies Negros	61-68
Shoshone	69-73
Comanche	74-80
Navajo	81-90
Cheyenne	91-00

Pero si no quieres dejar al azar tu elección, aquí tienes una breve descripción de cada grupo étnico.

FAMILIA MUSKOKI

Las tribus de esta familia ocuparon lo que son actualmente los estados de Georgia, Alabama, Tennessee, Louisiana y Mississippi.

Las principales tribus son los CHICKASHAW, CHOKTAW, CREEK, NATCHEZ y SEMINOLES.

Su economía estaba basada en la agricultura y tenían una organización jerárquica muy completa. De hecho, ellos eran una especie de "aristocracia india" con respecto a otras tribus. Se adaptaron bastante bien a la convivencia con el hombre blanco, pero a partir de 1810 se les empieza a presionar para desplazarlos a otros territorios y debido a esto, estalla la primera revuelta CREEK. A partir de aquí se suceden las escaramuzas durante más de dos décadas y finalmente los CHOKTAW, CHICKASHAW y SEMINOLES son trasladados a una reserva en Oklahoma.

De entre todos ellos destacan los SEMINOLES por su enconada resistencia ante el hombre blanco. Vivían en los pantanos de Florida (Everglades) y mediante la guerra de guerrillas tuvieron en jaque durante más de quince años a las tropas norteamericanas, hasta que al final su jefe Osceola fue capturado y muerto en 1838. En la época de FAR WEST todavía existía algún grupúsculo poco numeroso de guerrilleros seminóles.

NOTA: si se utiliza como PJ, el Semínole (Explorador o Guerrero) tiene +15% en Esconderse y +25% en Movimiento Silencioso además de los porcentajes básicos que posea en cada habilidad.

FAMILIA CADDO

Establecidos principalmente en Dakota del Sur, Nebraska y Kansas (aunque había algún asentamiento Wichita en Louisiana). Eran un grupo étnico poco numeroso y sin demasiada importancia. Practicaban una agricultura rudimentaria (sobre todo cultivaban maíz) pero eran preferentemente cazadores al ser tribus semi-nómadas.

Las tribus más significativas eran los ARIKARA, WICHITA y, sobre todo, los PAWNEE. Esta tribu, vecina de las de las llanuras, fue la que más resistencia opuso al avance blanco de toda su etnia. Además tenían unas complicadas creencias mitológicas, siendo la más re-

presentativa el Culto a la Estrella Matutina que consistía en el sacrificio de una virgen de otro poblado en el altar de ceremonias. Posteriormente se le extraía el corazón y lo depositaban en el suelo pensando que sería beneficioso para el crecimiento de las cosechas.

FAMILIA IROQUESA

Ocupaban la Costa Este de los Estados Unidos hasta Tennessee y Carolina del Norte por el Sur, compartiendo el terreno de Michigan, Wisconsin, Indiana y otros Estados limítrofes con los Grandes Lagos con los ALGONQUINES. Por su distribución geográfica se pueden distinguir varios grupos:

Las Seis Naciones

Vivían en el Estado de Nueva York. La Liga de las Seis Naciones resulta de la unión de seis tribus de la zona (CAYUGA, MOHAWK, ONEIDA, ONONDAGA, SENECA y TUSCARORA). Solían vivir en aldeas fortificadas por medio de empalizadas hechas con postes puntiagudos. Tenían una organización administrativa muy compleja ya que cada tribu elegía sus representantes para el consejo de la Liga. Los Iroqueses de las Seis Naciones eran especialmente temidos por los Algonquinos e incluso por los Iroqueses de las tribus independientes (HURONES, EIRE, SUSQUEHANNA) y se caracterizaban por su fuerza, ferocidad y capacidad de lucha. Controlaban el comercio de pieles en la zona e influyeron en la guerra entre ingleses y franceses por el control de Norteamérica.

Tenían una agricultura muy desarrollada (maíz, judías y calabazas) aunque también cazaban e incluso las tribus limítrofes a los Grandes Lagos pescaban el Esturión.

En la época de FAR WEST todas las tribus Iroquesas estaban sometidas y establecidas en reservas.

Tribus Meridionales

CHEROKEE: vivían en los estados de Kentucky y Tennessee. Tuvieron amplias relaciones comerciales con los ingleses e incluso permitieron la construcción de iglesias y la presencia de misioneros protestantes entre ellos. Era una tribu agrícola con una importante producción de algodón. Durante el siglo XVIII sirvieron de exploradores en la guerra contra los franceses. Constituyeron un sistema político basado en el occidental con la división del poder, en legislativo, ejecuti-

vo y judicial y su jefe Sequoia creó un alfabeto simbólico inspirándose en la cultura británica. Durante la Guerra de la Independencia se aliaron con los ingleses, aunque cuando éstos se rindieron firmaron inmediatamente un tratado con la nueva República Norteamericana. A pesar de ser una tribu pacífica, sus tierras fueron progresivamente expoliadas a partir de 1830 y finalmente fueron desplazados, escoltados por el Ejército, hasta una reserva en Arkansas.

A pesar de que en 1850 ya estaban en las reservas, quedaron a partir de entonces unos cuantos grupos poco numerosos de guerreros Cherokees que se dedicaban al saqueo.

Los guerreros Cherokee no poseen ninguna habilidad especial, pero como característica de Historial ha de considerarse que sienten un odio brutal hacia los blancos.

INDIOS PENUTI

Zona de distribución: California, Oregón y Sur del Estado de Washington. Son considerados mucho más primitivos que el resto de las tribus indias de Norteamérica. Eran poco numerosos y los más representativos eran los WINTUM, KLAMATH, MODOC y los NEZ PERCE. Su sustento principal era la bellota, aunque complementaban su alimentación con caza menor y pescado. Solían llevar poca ropa y sus casas eran simples refugios contruidos con ramas cortas y hierbas. Hábiles artesanos, construían buenas canoas de madera además de tener gran habilidad para hacer cestos.

Nez Percé

Se les llamaba así por su nariz horadada (traducción literal del nombre de la tribu), que atravesaban con anillos y amuletos. Vivían en el estado de Washington y eran principalmente cazadores y pescadores.

En 1860 se descubrió oro en sus territorios y fueron obligados a marcharse. Resistieron heroicamente y finalmente, al mando de su jefe José se retiraron hacia Canadá para establecerse en un territorio fuera de la jurisdicción americana. Durante la retirada, se batieron extraordinariamente, ya que tan sólo 300 guerreros, derrotaron más de quince veces a las tropas norteamericanas, muy superiores en número.

Finalmente fueron alcanzados por los soldados del general Miles y después de cinco días de ataques y bombardeos ininterrumpidos, los Nez Percé capitularon a tan sólo unos kilómetros de la frontera.

FAMILIA SIOUX

Se distribuyen por lo que son actualmente Dakota del Sur, Nebraska, Minnesota, Iowa y Missouri.

Son el estereotipo del piel roja americano y la tribu más representativa de las llanuras.

Se dividían en tres grupos:

- Tribus Dakotas: Dakotas orientales, Santee Dakota, Tetón Dakota, Yankton.
- Bajo Missouri: Iowa, Kansa, Omaha, Osage, Oto y Ponca.
- Alto Missouri: Crow, Hidatsa y Assiniboin.

Su vida giraba alrededor del bisonte del cual aprovechaban absolutamente todo. También cultivaban maíz, pero al ser una tribu seminómada la agricultura estaba relegada a un segundo plano. Los Sioux estaban acostumbrados desde pequeños a la vida en plena naturaleza. Su preparación física era magnífica y eran mucho más resistentes que otras tribus, lo que les permitía marchar sin víveres ni agua durante dos o tres días. Además todo Sioux ya sabía montar a caballo perfectamente a los siete años y por tanto eran grandes jinetes. Fueron los enemigos más encarnizados y temibles que tuvo el hombre blanco en su avance hacia el Oeste. (Más información en el apartado dedicado a las tribus de las llanuras).

Si se utiliza como PJ, el Sioux no tiene penalización a la utilización de armas a caballo, además de poseer +10% en Orientación.



FAMILIA ALGONQUINA

Se dividía en tres grandes ramas por su distribución geográfica.

Vertiente Atlántica

Se extendían desde Tenesse y Virginia hasta la bahía de Hudson. Ocupaban la misma localización geográfica que los Iroqueses y estuvieron envueltos en interminables escaramuzas contra ellos. Fueron los primeros indios que contactaron con los colonos blancos (franceses, holandeses e ingleses). Como sus vecinos Iroqueses se dedicaban principalmente a la agricultura. Solían vivir en "wigwam", construcciones de estructura oval hechas de estacas de madera. Eran hábiles constructores de canoas de corteza de Abedul, más ligeras que las piraguas de las tribus vecinas.

Las tribus más importantes son los ABENAKI, ALGONQUINOS, MOHICANOS, PEQUOT y POWHATAN.

Zona Central

Situados al Oeste de los Algonquinos de la vertiente atlántica en las zonas limítrofes a los Grandes Lagos.

Con una estructura social semejante a la de sus vecinos de la costa atlántica, estas tribus tuvieron especial relevancia durante la primera mitad del siglo XIX. Sobre todo los CHIPEWA, SAUK, FOX y SHAWNEE. De hecho, Tecumseh (jefe de los Shawnee) fue el primero en ver que el único medio para impedir el avance blanco era la unión de todas las tribus indias. Sin embargo el conglomerado de fuerzas indias que logró reunir fue derrotado por los norteamericanos en la sangrienta batalla de TIPPECCANOE en 1811.

Algonquinos de las llanuras.

Como su propio nombre indica, su zona de distribución eran las llanuras americanas. Eran tribus nómadas que cultivaban ocasionalmente algo de maíz aunque la base de su alimentación la constituía el bison. Junto a los Sioux y los Apaches opusieron una resistencia considerable al invasor blanco, destacando por su fuerza los ARAPAHOS, CHEYENNES y, sobre todo, los PIES NEGROS.

Durante el siglo XVIII estos últimos vivían en la frontera con Canadá y se dedicaban a la caza del bison y al comercio de pieles. Después del contacto con el hombre blanco (que les proveía de armas y caballos a cambio de pieles) se convirtieron a tribu nómada trasladándose al Sur junto a las demás de las llanuras. Eran especialmente belicosos y temidos tanto por los blancos como por sus vecinos indios. Muy violentos, olvidaron sus costumbres cazadoras y se dedicaron casi por completo a la rapiña y al saqueo indiscriminado.

Si se escogen como PJ, tanto Arapahos como Cheyennes tienen +5% en Cabalgar y en todas las habilidades de combate.

Si se escogen como PJ, los Pies Negros además de poseer +5% en Cabalgar y a todas las habilidades de Combate tienen +10% en Tortura.

Los Algonquinos de la zona Central y Atlántica estaban totalmente sometidos en el periodo en el que se desarrolla el juego.

FAMILIA UTO - AZTECA

Rama de los Pueblo

Zona de distribución: Nuevo México y Texas.

Su nombre proviene de la curiosa manera de construir sus edificaciones que los españoles encontraron similares a los pueblos peninsulares. Construían sus aldeas sobre mesetas o protecciones naturales. Las casas llegaban a ser hasta de cinco pisos y sólo se accedía a ellas por agujeros en el techo que servían tanto de chimenea como de ventana. Unicamente se podía entrar mediante escaleras que se retiraban al menor signo de peligro, convirtiéndose cada aldea en una fortaleza provisional bajo el mando del jefe de la guerra.

Por lo demás, los Pueblo eran una tribu agrícola pacífica. Se dedicaban a los cultivos de secano aunque cuando sus provisiones escaseaban, a veces se desplazaban a las llanuras para cazar bisontes. Entre los Pueblo estaban muy desarrollados los rituales y costumbres religiosas y cada tribu tenía sus propios planes y sociedades secretas.



Rama Shoshone

Dentro de esta subdivisión destacan los SHOSHONE, COMANCHE, HOPI, PAIUTE y UTE. Eran tribus seminómadas y por tanto sus viviendas eran precarias con estructuras de madera y cubiertas de esteras o pieles. Su principal fuente alimenticia era el bisonte para los que vivían en las llanuras y conejos, serpientes, insectos y raíces, para los que estaban poblando zonas más estériles.

Otra característica común a estas tribus es que envenenaban las flechas con hígados podridos de ciervos (veneno de POT 4) o con veneno de serpiente de cascabel (veneno de POT 1).

La tribu más notable de todas las de la rama Shoshone eran los COMANCHES.

Se extendían por Oklahoma y Texas y eran considerados los mejores jinetes del continente americano junto a los Sioux. Terribles luchadores, fueron un obstáculo durísimo para la colonización blanca de la zona.

Si se coge como PJ, el Comanche no tiene penalización a la utilización de armas a caballo.



DANZA DE LA SERPIENTE DE LOS HOPI

Ejecutada por los sacerdotes de esta tribu para solicitar a los dioses el envío de lluvias y el crecimiento de buenas cosechas. Las serpientes para los Hopi eran las mensajeras de los dioses.

La danza se hacía cada dos años y las ceremonias rituales duraban diez días. Los ritos eran sólo conocidos por los sacerdotes y se transmitían oralmente de generación en generación. Los sacerdotes recorrían los alrededores de la aldea capturando serpientes que metían en vasijas de arcilla. Luego, enfrente de los altares, desarrollaban su ceremonial mientras los bailarines comenzaban a bailar. Más tarde estos últimos se introducían las serpientes en la boca y después de la danza los sacerdotes las rociaban con harina de maíz y las liberaban con la esperanza de que volvieran y comunicaran a los dioses el buen trato dispensado para que bendijeran a los Hopi con lluvias y abundancia en las cosechas.

No se sabe exactamente por qué las serpientes no atacaban a los bailarines Hopi aunque entre ellas hubieran especies tan peligrosas como la serpiente de cascabel.

FAMILIA DENE

Tribus de la zona Pacífico septentrional

Distribución: a lo largo de la costa del Pacífico, desde el Sur de Oregón hasta Alaska.

Las tribus más representativas eran los TINGLIT, AUK, CHILLCAT, TSIMSHIAN y HAIDA.

Estas tribus eran conocidas también como las tribus de los "postes totémicos".

Vivían en poblaciones de casas de madera al lado de la costa. Su alimentación se basaba en el pescado y eran hábiles artesanos. Sus habitáculos eran de madera con forma rectangular y tejados de aleros bajos. Al lado de la choza estaba el poste totémico pintado y tallado con los espíritus de la familia. Estos postes llegan a medir 15 mts de altura.

Sus canoas eran más grandes y rápidas que las de las demás tribus y algunos incluso se atrevían a intentar la caza de la ballena con embarcaciones que llegaban a medir más de 20 mts de largo.

CEREMONIA DE POTLATCHES

Ceremonia anual cuyo acto principal era el siguiente:

Un personaje rico llegaba a ceder todas sus posesiones entre los más necesitados excepto su casa y así ganaba gran renombre social. Aunque esto le dejaba en la miseria, en los Potlatches siguientes recibía dones de mayor valor que los que él había cedido.

Grupo meridional

Zona de distribución: Estados de Arizona, Colorado, Nuevo Mexico y Texas.

Las tribus de este grupo pertenecían todas a los Apaches y se podían dividir en siete grupos tribales: Navajos, Apaches occidentales, Chiricahuas, Mescaleños, Jicarillas, Lipán y Kiowa-Apache, siendo estos últimos los menos integrados en la sociedad Apache al estar mezcladas su vida y costumbres con las tribus de las llanuras.

Los Apaches eran nómadas y no practicaban la agricultura a gran escala, alimentándose principalmente de bayas y caza. Habitaban en refugios de matas y no solían formar grupos demasiado numerosos. Eran hábiles manufacturando cestos y los Navajos especialmente diestros en tapices y orfebrería.

Solían vivir en territorios de difícil acceso y su resistencia y adaptación al medio fueron legendarios. El mismo Gral. Crook, que dirigió la mayoría de las campañas contra los Apaches los describía con admiración como "los tigres de la raza humana". Dominaban a la perfección la emboscada y la guerra de guerrillas que emplearon durante toda su historia contra españoles, mexicanos y finalmente contra los norteamericanos.

Jefes apaches como Cochise, Mangas Coloradas, Gerónimo y Vitorio mantuvieron a raya a los soldados azules durante casi cuatro décadas, hasta su confinamiento final en reservas.

Si se utiliza como PJ, el Apache tiene +10% en conocimiento del terreno, +10% en esconderse, +10% en movimiento silencioso y +15% en trampas.

INDIOS DE LAS PRADERAS

Las llanuras centrales de Norteamérica situadas al Este de las Rocosas eran el hogar de los indios de las llanuras. Los territorios por los que se extendían estas tribus coincidían con las áreas de expansión de las manadas de bisontes, aunque sus fronteras no estaban delimitadas al no tener el concepto de posesión de la Sagrada Madre Tierra.

Las principales tribus son las siguientes: Assiniboine, Pies Negros, Crow, Cheyenne, Gros Ventre, Tetón-Dakota, Kiowa-Apache, Comanche, Arikara, Hidatsa, Omaha, Osage, Ponca, Pawnee, Oto, Iowa, Kansa, Misuri, Sioux-Dakota y Wichita.

Una constante de estas tribus consistió en continuas luchas a pequeña escala entre ellas mismas. Sus divisiones eran más complejas que su mera distinción. Hay además ramificaciones como subtribus, grupos de caza y clanes, pero no vamos a hablar de ello en este libro de reglas básicas.

ORGANIZACION

El grupo de caza suponía la unidad básica durante casi todo el año hasta que la tribu se reunía para las ceremonias y cazas del verano.

Dentro de las tribus, aparte los jefes de los grupos de caza, había jefes civiles y jefes militares. Los civiles generalmente eran ancianos y estaban al cargo de todo lo relacionado con la vida diaria de la tribu, mientras que los jefes guerreros se ocupaban de los asuntos militares. También eran respetados y tenidos en cuenta los más ancianos y sobre todo el Shaman u Hombre-medicina. En definitiva, no había un jefe totalitario y cada uno tenía sus funciones delimitadas.

Las cuestiones importantes de la tribu se discutían y resolvían por el Consejo, que representaba una estricta democracia. Uno de los Consejos más célebres era el Consejo de los 44 de los Cheyenes que lo formaban 40 representantes de las 10 bandas principales y 4 Ancianos Jefes.

Estos consejos guerreros velaban por el cumplimiento de las leyes. Dirigían las cacerías y ejecutaban las órdenes de los jefes. Castigaban a los infractores del bien común y los azotaban o, destruían su propiedad, si el acusado era encontrado culpable; o en caso contrario desterraban al injuriador.

VIDA EN EL CAMPAMENTO

Todas las tribus de las llanuras tenían un lenguaje propio derivado del idioma étnico correspondiente a cada una de ellas, pero además de éste, existía una lengua mímica común a todos sus habitantes que posibilitaba el entendimiento entre ellos.

La sociedad india estaba dominada por los hombres, que tenían mayor libertad sexual. La virginidad en las mujeres era muy apreciada. Al ser una sociedad eminentemente guerrera y por tanto, al ser mayor la mortandad de hombres que de mujeres, se solía dar, en un mayor o menor grado, la poligamia.

Casi la totalidad de las tribus eran nómadas y basaban su alimentación en la caza, aunque complementaban su sustento con bayas y vegetales.

Su principal recurso alimenticio se basaba en el bisonte que era considerado una prueba de benevolencia de los Sagrados Poderes. Mantenedor de la fuerza vital y patrón de virtudes como la fuerza y la fertilidad, el venerado bisonte conformaba uno de los personajes centrales de su religión. Todos los años se repetían los rituales mágicos que intentaban asegurar la renovación de las manadas.

De los bisontes aprovechaban prácticamente todo. Además de su carne, los indios de las llanuras utilizaban su piel para fabricar trajes, tiendas, escudos, fardos, sacos, cuerdas y cubiertas para canoas. De las astas hacían armas arrojadizas, cucharas y utensilios para ceremonias religiosas. Empleaban los tendones para hacer cuerdas para arcos, puntas de flechas y materiales para coser. Del pelo hacían almohadas y cojinetes para las sillas de montar; con los huesos fabricaban utensilios de trabajo y usaban el cráneo con fines religiosos.

La vida de los indios nómadas variaba con las cuatro estaciones. Durante el otoño las tribus se dispersaban en sus diferentes grupos de caza. Al acabar éste se desplazaban a sus campamentos de invierno. La caza individual proveía de carne fresca al grupo y a partir de Octubre las cazas comunales servían para acumular reservas para el invierno. Entonces se preparaban las reservas de carne y se trataban las pieles. Durante el asentamiento en los campamentos de invierno, sólo se producía un traslado si faltaban las provisiones o se necesitaban pastos frescos. El tiempo severo y la escasez de animales restringían la caza, aunque pequeños grupos buscaban bisontes cuando la oportunidad lo permitía.

Con la llegada de la primavera volvían a las grandes llanuras y se abandonaban los campamentos de invierno. Era la única época del año en que la tribu se reunía (excepto cuando la guerra o algún otro motivo de fuerza mayor obligaba).

Todos los grupos se reunían en un gran campamento circular. Se cazaba comunitariamente y se oficiaban las ceremonias religiosas propias de cada tribu. De esta manera, creaban un tiempo de reunión y afirmación tribal.

El Tipi

El Tipi es la vivienda de todas las tribus de las llanuras. Todo un ejemplo de tienda de campaña bien diseñada. De forma cónica, con entrada circular y una abertura en el techo que utilizaban como respiradero y chimenea. Estaban hechos de pieles de bisonte atadas con tendones y solían tener unos cinco metros de diámetro. Su principal ventaja era la movilidad. Además de ser impermeable y soportar bien las inclemencias del tiempo podía transportarse y repararse con facilidad.

Los "tipis" estaban decorados con motivos de significado religioso, histórico o incluso con recreaciones de sucesos acontecidos a sus inquilinos.

COMERCIO

Los indios de las llanuras comerciaban con las tribus vecinas y con los blancos. Los nómadas cambiaban maíz, judías y otros vegetales por productos derivados de la caza del bisonte y con los blancos, pieles y carne por alcohol, armas y municiones.



LOS CABALLOS

Introducidos en 1540 por la expedición de Vázquez de Coronado, se fueron extendiendo por todo el continente hasta su difusión completa en 1770.

Los indios consideraban al caballo como un regalo de los dioses y le llamaban "Perro-Sagrado" o "Perro de los Dioses".

Los caballos eran una medida del prestigio del poseedor que aumentaba cuantos más se tuvieran. Generalmente estos caballos los obtenían en sus incursiones. El cuadrúpedo cambió profundamente el modo de vida indio, sobre todo en lo concerniente a la caza y la guerra. Los indios de las llanuras ya eran capaces de montar a los 7 años y los mejores jinetes fueron los Comanches y los Sioux.

Los Comanches se entrenaban desde pequeños para cabalgar de lado; ocultos tras el cuerpo del caballo levantaban grandes pesos del suelo simulando la recogida de un compañero caído.

Existían dos tipos de caballos bien diferenciados: por una parte el de guerra que poseía una mayor constitución y por tanto aguantaba mejor las acciones de combate más largas y, por otra parte, el caballo de caza, mucho más ágil que el anterior pero menos resistente (por tanto muy útil para acciones rápidas y breves).

CABALLO DE GUERRA

FUE: 4d6+2
AGI: 5d6
CON: 4d6+2
Velocidad: AGI*3-CON+FUE
Velocidad Máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas Naturales	Ataque	Daño
Coz	45%	1d6+2

CABALLO DE CAZA

FUE: 4d6
AGI: 5d6+2
CON: 4d6
Velocidad: AGI*3-CON+FUE
Velocidad Máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas Naturales	Ataque	Daño
Coz	35%	1d6+2

Una buena prueba del valor que tenían estos nobles brutos es que se les sacrificaba y enterraba junto a su dueño muerto para que le acompañara en la otra vida.

GUERRA

La guerra fue una parte fundamental de la vida de los indios, sobre todo a partir de la llegada del hombre blanco.

En la guerra se debía demostrar la valía y era la mejor manera de acaparar prestigio. Los hombres alcanzaban honores ejecutando hazañas y hechos nobles en favor de sus compañeros de tribu. Los honores de guerra, o "Coups", eran concedidos a individuos que realizaban actos de gran bravura en alguna batalla. Por cada "Coup" se ganaba una pluma de águila.

Tabla de honores de guerra (Coups) ordenadas de mayor a menor importancia:

- Tocar a un enemigo con las manos desnudas.
- Tocar a un enemigo con algún objeto o arma.
- Capturar un caballo.
- Tocar con las manos desnudas a un enemigo caído.
- Coger un escudo o fusil.
- Matar a un enemigo.
- Escalpar a un enemigo.
- Etc...

Había dos tipos de ataques característicos entre los indios: las incursiones para cazar cabelleras y las incursiones para robar caballos.

Las primeras eran bastante infrecuentes y se hacían como venganza de una tribu enemiga. El pelo se consideraba sinónimo de la identidad india y una extensión del alma. Por tanto cortando su cabellera matabas espiritualmente a una víctima. Para vengar la pérdida de cabellera de un miembro de la tribu, necesitaban sustituirla por otra de la tribu enemiga. Antes de la partida se oficiaba un complejo ceremonial. Se ofrecían sacrificios a los Sagrados Poderes para solicitar el éxito de la expedición. Si esto sucedía, el campamento retomaba las ceremonias con la danza de la victoria. Entonces, las cabelleras eran distribuidas como prueba de venganza, se enumeraban las acciones bélicas y se contaban los "Coups".

Las incursiones en busca de caballos resultaban más habituales y se hacían incluso sin la consulta previa a los jefes.

Dentro de cada tribu existía una organización belicosa peculiar. Los guerreros se agrupaban en sociedades. Estas tenían sus danzas particulares y la jerarquía era simple; cuantas más hazañas obtenidas (o sea, más "Coups" cobrados), mayor rango y categoría. A veces existían fuertes rivalidades incluso entre distintas sociedades guerreras de una misma tribu.

Arco y flechas

Los arcos eran el arma más importante para las tribus de las llanuras. Hasta la introducción de los rifles de repetición, el uso del arco requería mucho menos tiempo que el de cualquier arma de fuego. Existían dos tipos principales de arcos: el arco corto y el arco largo. El arco corto medía un metro de longitud, ya que tenía que ser más manejable por ser el que se utilizaba a caballo. El arco largo era un poco más grande (hasta un 1,20 metros de envergadura).

Las flechas eran personales y se las construía cada guerrero. Esto se hacía para evitar disputas en las cacerías. Solían construirse de roble, abedul o sauce. Las puntas de flecha las hacían de pedernal, cuerno de bisonte, hueso, cobre e incluso de garra de oso o puma (a estas últimas se les atribuían propiedades místicas) y se ataban flojas para que se quedaran dentro de la herida. Las plumas de la flecha solían ser de águila, mochuelo o halcón.

Escudos, mazas de guerra y lanzas

El escudo de cuero era más apreciado por su poder mágico y protección espiritual que por su uso práctico. El poder mágico se supone que estaba en los dibujos y decoraciones que se decía que eran transmitidas en sueños por los espíritus protectores del propietario.

Los escudos normales medían 1 mt de diámetro aunque había otro más pequeño (0,5 mts de diámetro) que se utilizaba a caballo. Estos escudos llevaban una correa de cuero para poder ser llevados al hombro y manejar a la vez el arco.

Completaban su equipo con las mazas de guerra que hacían de diversos materiales como madera, piedra, hueso, cuerno de búfalo o cobre.

Las lanzas no se utilizaban demasiado en las acciones bélicas y se consideraban sobre todo como instrumento ceremonial. También suponían una parte del distintivo de ciertas sociedades guerreras.

Armas de fuego

Las primeras armas de fuego dadas por los tratantes de pieles a los indios fueron mosquetes de un solo tiro, generalmente de calibres altos (50 a 70). Hasta 1860 los rifles de los indios eran de percusión y lentos de cargar, lo cual daba una limitada potencia de fuego. Hasta esta fecha pues, los arcos se utilizaban mucho más que las armas de fuego. Luego, con la llegada de los rifles de repetición (sobre todo Winchester) y las pistolas Remington y Colt de seis tiros, el arma tradicional se vio relegada a un segundo plano.

VESTIMENTA

Los vestidos de guerra servían a varios propósitos. Primero, las ropas denotaban a qué sociedad, clase jerárquica o culto religioso se pertenecía. Segundo, reflejaba experiencias visionarias y por tanto, invocaba a la Medicina, que les proveía de guía y protección sobrenatural. Y tercero, en la vestimenta se reflejaba el historial de un guerrero.

Las plumas representaban los honores de guerra ganados. La camisa de guerra se adornaba con crines, pieles de comadreja o incluso con cabellos, del enemigo, o propios, ya que los indios creían que estos adornos tenían un gran poder curativo.

Los mocasines, ideales para la vida al aire libre, eran distintos para cada tribu. Los exploradores expertos sabían diferenciar a la perfección las huellas de los calzados de las diferentes tribus.



RELIGION, CEREMONIAS Y MEDICINA

Los indios de las llanuras creían que el poder sobrenatural influía sobre cada aspecto de su vida y que vivir en armonía con la naturaleza era necesario para subsistir.

Una manifestación del poder espiritual era la llamada "Maxpe" por los Crow y "Wakan" por los Sioux que además denominaban a un hombre santo "Wicasa-Wakan" y a su suprema deidad "Wakan-Tanka" o Gran Espíritu. El poder Wakan fue la fuente de lo que llegó a ser conocido como Medicina; así que hacerla era simplemente invocar a los Sagrados Poderes.

La Medicina se conseguía a través del rezo, visiones autoinducidas, rituales y objetos. Era muy importante porque protegía y guiaba la tribu en todos los aspectos de su vida diaria.

La estructura de las deidades indias es compleja y variable de tribu en tribu. La creencia de una fuerza dominante o Suprema Deidad como fuente de medicina y controlador de espíritus menores era la más extendida.

El Sol, el poder secundario más poderoso, el dador de luz y vida, era distinto del Gran Espíritu, pero estaban relacionados, de manera que muchas tribus tenían al astro como prueba material de la existencia de la divinidad. La Luna, el Cielo y la Tierra también se veneraban, así como las Estrellas.

Tenía gran importancia el círculo, como forma perfecta del Sol, estando representado en la circunferencia del campamento, la base del tipi, etc... El número cuatro era considerado sagrado y se rendía culto a los Sagrados Poderes de los Cuatro Vientos y las Cuatro Direcciones.

Cada tribu tenía un lugar de culto de gran importancia, en el cual se supone que la medicina llegaba más fácilmente a través de las visiones.

LA BUSQUEDA DE LA VISION

Los indios creían que para distinguirse ellos mismos y, por supuesto, para sobrevivir, necesitaban adquirir Medicina de los Sagrados Poderes a través de experiencias visionarias.

Los sueños llegaban a los afortunados, involuntariamente, cuando eran niños y, cuando crecían, se les revelaba el contenido completo de su bendición. Los

que no tenían tanta suerte solían invocar la ayuda del Gran Espíritu a través del autosacrificio. Al llegar a la pubertad, acudían al Hombre Medicina para que les asistiera e instruyera en la búsqueda de la visión y juntos decidían el tiempo y método del joven.

LA DANZA DEL SOL

Fue la ceremonia más importante de todos los indios de las praderas, excepto de los Comanches. Toda la tribu acampaba junta. Había variaciones tribales pero el rito de la Danza del Sol seguía un esquema más o menos común.

Primeramente, la ceremonia permitía a la tribu, como unidad, suplicar a los Sagrados Poderes. Por ejemplo los Crow imploraban venganza mientras que para los Cheyenne significaba un rito de renovación.

Había un peticionador central que solía ser una mujer. Este pedía por la renovación de las manadas de bisontes, la cura de las enfermedades o la vuelta triunfal de la guerra.

El sagrado número cuatro estaba muy presente. Suponía el tiempo en días que duraban las ceremonias preparatorias y casi todos los rituales de la Danza del Sol.

La primera liturgia iniciática era la construcción del Lugar de la Medicina, gran edificio que albergaba las ceremonias finales situado en el punto central del campamento.

Gran número de protocolos, generalmente precedidos de ritos de purificación, eran hechos alrededor del punto central. Había danzas de hombres y mujeres y recuento de Coups de las sociedades guerreras. En el Lugar de la Medicina se alzaba el altar principal que comúnmente se adornaba con la calavera pintada de un bisonte. Este sagrado animal aparecía en distintas fases de la Danza del Sol como en la Danza del Bisonte, la Muerte Ritual de uno o dos rumiantes y la importante preparación de las Sagradas Lenguas de bisonte.

El más espectacular elemento de la Danza del Sol era la autotortura de los danzarines que ofrecían su carne a los Sagrados Poderes. Algunos se atravesaban la piel del pecho con huesos y se ataban éstos al techo del Lugar de la Medicina; posteriormente los demás participantes de la ceremonia los izaban hasta que la carne del pecho cedía. Esta carne se ofrecía como sacrificio al Sol.

El advenimiento de una visión por parte del peticionario principal era una condición necesaria para el fin de la Danza del Sol. Los autotorturados ofrecían el último sacrificio a los Sagrados Poderes (su propia carne) y demostraban su incuestionable fe en la religión.

MAGIA

En FAR WEST se va a tratar la magia como habilidad exclusiva de los indios (más concretamente para los Hombres Medicina).

La magia para ellos era la aplicación de la Medicina sobre cualquier aspecto de la vida cotidiana (guerra, curaciones, caza...) siendo poder sobrenatural delegado por los dioses.

En realidad, la magia como tal no va a existir en FAR WEST. A pesar de esto, los hechizos sí van a funcionar si se ejecutan correctamente por diversos motivos. Primero, los relacionados con curaciones solían funcionar porque realmente estaban basados en métodos de medicina natural eficaces. Otros tipos de hechizos (Orientación, Conocimiento Meteorológico, Localización de bisontes...) tenían su perfecta explicación con una detallada observación del entorno, acompañada del ritual correspondiente por parte del brujo. En tercer lugar estaban los hechizos de Combate. En estos, generalmente el Hombre Medicina inducía valor, fuerza o invulnerabilidad a un guerrero antes de la lucha. Si el hechizo se hace correctamente (mediante la tirada de porcentaje correspondiente) no significa que los guerreros indios se conviertan en poderosos héroes invulnerables, pero probablemente su agresividad aumentará por mera sugestión. No es desmitificación de la magia india, simplemente pretendemos amoldar coherentemente el sistema de hechizos a la época de FAR WEST. De todas maneras, como casi todo en este juego, esto es opcional y habrá DJ's que saquen más partido a la magia con todo su componente sobrenatural.

Pero finalmente, a lo que se reduce la aplicación de hechizos es a la Tirada de Porcentaje. ¿Cómo se explica que una simple cifra haga que un guerrero se vea pleno de valor o sin embargo acuda con resignación a un combate? Es difícil, pero vamos a intentarlo.

Cada "sortilegio" posee su ritual y vamos a suponer que el Hombre Medicina los conoce a la perfección y por tanto no puede acertar o fallar la aplicación de un hechizo por este motivo.

En los hechizos de Curación, a parte del ritual, un acierto significaría la correcta aplicación de las hierbas medicinales o cuerpos apropiados para la curación mientras que un fallo significaría el descuido de un ingrediente básico, una dosis incorrecta, etc...

En cuanto a los hechizos que llamamos de Entorno esto es más simple. Sólo depende de la competencia del Shamán en estas tareas.

La explicación para los hechizos de Combate es más complicada. Como volvemos a repetir, el ritual siempre se supone que se ejecuta correctamente, así que aquellos dependen directamente de la sugestionabilidad del que soporta el hechizo. Un fallo en este caso podría venir dado por una baja receptividad del guerrero debido a la moral, una señal considerada de mal agüero en el momento preciso, etc. Con esto, lo único que se pretende es dar una explicación medianamente racional a una tirada de dados.

Una advertencia más: como ha quedado explicado en el capítulo "Personajes" el Hombre Medicina tiene al comenzar el juego 2 hechizos de cada tipo. Si desea adquirir alguno adicional más adelante, deberá gastar los Puntos de Experiencia especificados en la descripción del hechizo.

Y después de esta ¿breve? disertación aquí van los principales hechizos. Cada uno de ellos, como hemos dicho anteriormente, tiene su ritual y éste no se va a nombrar en la descripción. Esto no quiere decir que no esté, simplemente el Hombre Medicina conoce todos los rituales de todos los hechizos y sólo se va a señalar el tiempo que se tarda en aplicar éste.

HECHIZOS DE CURACION

• CURACION DE HERIDAS LEVES

Duración de la aplicación: 2 horas.

Efecto: Recuperación de 1d6 Puntos de Vida.

Modificador a Hechizos: Sin Modificador.

Puntos de Experiencia: 10

Su nombre lo dice todo. Durante la aplicación de este hechizo el personaje que se intenta curar ha de estar en completo reposo. Si esto no se cumple el hechizo no tiene efecto. Si se hace un crítico se recuperan 2d6 Puntos de Vida y si se pifa se pierden 1d6 Puntos.

NOTA: los Puntos de Vida después de la curación nunca deben superar a los Puntos máximos iniciales del personaje.

• CURACION DE HERIDAS GRAVES

Duración de la aplicación: 8 horas.
Efecto: recuperación de $2d6+1$ Puntos de Vida.
Modificador a Hechizos: -5%
Puntos de Experiencia: 20

Es un hechizo análogo al anterior, aunque lógicamente más complejo. Como en el otro de curación, el paciente ha de estar en completo reposo durante el tiempo de ejecución del hechizo. Si se hace un crítico se recuperan $3d6+1$ y si se pifa se pierden $1d6+2$ Puntos de Vida.

• CURACION DE ENVENENAMIENTOS

Duración de la aplicación: Variable.
Efecto: neutralización del veneno.
Modificador a Hechizos: variable.
Puntos de Experiencia: 15

Este hechizo tiene modificadores dependiendo de la potencia del veneno. Si la sustancia a neutralizar es de POT 5 el porcentaje que tiene el Hombre Medicina en hechizos no sufre variación, pero a partir de éste y hasta POT 1, por cada nivel de veneno se le resta un 15% a la habilidad de Hechizos. Si a pesar de todo, el Hombre Medicina acierta la tirada, el veneno es neutralizado totalmente. El tiempo de aplicación también depende de la POT del veneno; si ésta fuera 5, el tiempo de aplicación sería de 1 hora y por cada nivel adicional de POT se le sumaría 1 hora más durante las cuales el paciente ha de estar en completo reposo.

NOTA: en este hechizo no existe la posibilidad de realizar un crítico o una pifa en la Tirada de Hechizos.

HECHIZOS DE ENTORNO

• ORIENTACION

Duración de la aplicación: 15 minutos
Modificador a Hechizos: Sin Modificador.
Puntos de Experiencia: 5

Este hechizo permite al Hombre Medicina conocer su orientación exacta y por tanto la localización de su poblado, algún enclave geográfico en particular, etc...



• CONOCIMIENTO METEOROLOGICO

Duración de la aplicación: 2 horas.
Modificador a Hechizos: Sin Modificador.
Puntos de Experiencia: 5

Se basaba en complejos rituales que permitía al Shamán conocer y predecir a la perfección cualquier fenómeno meteorológico.

• LOCALIZACION DE BISONTES

Duración de la aplicación: 6 horas.
Modificador a Hechizos: -5%
Puntos de Experiencia: 5

Como su propio nombre indica este hechizo sirve fundamentalmente para la localización exacta de una manada de bisontes, sustento fundamental de las tribus de las llanuras.

• LOCALIZACION DE AGUA

Duración de la aplicación: 2 horas
Modificador a Hechizos: Sin modificador.
Puntos de Experiencia: 10

Permite localizar una fuente de agua subterránea. Se conoce la localización pero no la profundidad a la que se encuentra esa fuente. Se debe realizar siempre una tirada de $1d10$ cuyo resultado indica la profundidad en metros a la que se encuentra el agua.

HECHIZOS DE COMBATE

Todos los hechizos de combate mantienen su efecto durante las 24 horas posteriores a su ejecución.

• INFUNDIR VALOR

Duración de la aplicación:
1 hora (si se intenta aplicar sobre varios sujetos la duración aumenta en 10 minutos por sujeto adicional)
Efecto: +5% a todas las competencias de combate.
Modificador a Hechizos: -10%
Puntos de Experiencia: 15

Un crítico supone añadir a la bonificación a las competencias de combate un 10% y, un pifa, supone la pérdida de un -5% al porcentaje que el jugador posea en sus competencias de combate ANTES de la aplicación del conjuro.

• ENCANTAR ARMA OFENSIVA

Duración de la aplicación: 1 hora por arma.

Modificador a Hechizos: -10%

Puntos de Experiencia: 20

Este hechizo consiste en aumentar la competencia de Ataque de un arma concreta en un +10%. Si se consigue un crítico, se obtiene una bonificación de +15%, y si se obtiene una pifia, se pierde automáticamente un -5% en el porcentaje de Ataque que el arma poseyera con anterioridad a la ejecución del hechizo.

• ENCANTAR ARMA DEFENSIVA

Duración de la aplicación: 1 hora por arma.

Modificador a Hechizos: -10%

Puntos de Experiencia: 15

Este hechizo consiste en aumentar la competencia de Parada de un arma concreta en un +10%. Si se consigue un crítico se obtiene una bonificación de +15% y si se obtiene una pifia se pierde automáticamente un -5% en el porcentaje de Parada que el arma poseyese con anterioridad a la ejecución del conjuro.

• SIGILO

Duración de la aplicación: 1 hora.

Modificador a Hechizos: -5%

Puntos de Experiencia: 10

El Aventurero objeto de este hechizo aumenta su porcentaje en Movimiento Silencioso en un +10%. Si se obtiene un crítico el aumento será del 15%, pero si se pifia el porcentaje de la competencia disminuirá un -5%.

DECLIVE

En 1851 con la firma del Tratado de Laramie se intentó resolver el problema del incremento de tropas, comerciantes, colonos prospectores y otros emigrantes que utilizaban y destruían los terrenos de las naciones de las praderas. Intentaba compensar materialmente el establecimiento de caminos y fuertes, pero sólo se quedó en una solución temporal, y finalmente este Acuerdo se rompió debido a la escaramuza en la que el teniente GRATTAN y 30 de sus hombres murieron al intentar arrestar ilegalmente a un guerrero Sioux.

La expansionista y materialista sociedad blanca reclamaba la tierra que los indios consideraban sagrada e intentaban confinar a los mismos a terrenos cada vez más pequeños. La desafiante victoria ante Custer sólo

sirvió para provocar una durísima campaña de castigo a cargo del ejército americano.

El mayor problema era la tremenda división de los indios. Una nación india unida podría haber defendido sus tierras con mucha mas eficiencia, pero como dijo Toro Sentado "sólo eran una isla de indios en un mar de blancos".

Otros factores determinantes fueron la introducción del alcohol (al que los indios tenían muy poca tolerancia), el contagio de las enfermedades de los blancos que diezmaron tribus enteras y la desaparición del bisonte masacrado por los blancos.

Los indios eran los guerreros individuales supremos, y su coraje, resistencia, y habilidad a caballo les trajo muchas victorias sobre los blancos, pero siempre a escala limitada. Era casi desconocido para los indios el crear un ejército lo suficientemente amplio como para amenazar a una columna de Caballería.

En 1881 los últimos grupos indios fueron confinados en reservas, aunque tuvieron un pequeño resurgimiento en 1889 con la Danza del Espíritu. Fue concebida por Wovoka (shamán Paiute) durante una enfermedad y se extendió rápidamente a través de las tribus de las llanuras. Prometía la aparición de un Mesías, que traería de nuevo el bisonte a las llanuras y resucitaría a los guerreros muertos, para encabezar el resurgir indio. Wovoka aconsejaba el comportamiento pacífico y se oponía a una rebelión armada. Ante la rápida difusión de la nueva religión y su posible influencia sobre grupos insurgentes, las autoridades blancas enviaron tropas y, después de un pequeño malentendido (un disparo aislado de un indio) se produjo la última gran masacre de la nación india.

La masacre de Wounded Knee simbolizó la destrucción final de los indios de las llanuras.



EL DJ



En el capítulo que sigue a continuación se explican una serie de pautas y consejos que facilitan el trabajo de los Directores de Juego. Aunque en apartados anteriores ya hemos perfilado las funciones básicas de un DJ, en estas páginas vamos a concretar mucho más, cómo debe comportarse un Director de Juego y cómo debe orientar las partidas.

Aunque seas ya un experto DJ de otros juegos de Rol, te aconsejamos que leas, aunque sea por encima, este capítulo, ya que puede ayudarte a entender mejor cuáles son los objetivos de FAR WEST.

¿JUEGA EL DIRECTOR DE JUEGO?

Por supuesto que sí, y además, si cabe, participa mucho más que los demás jugadores o PJ's. No olvidéis que al principio de este libro se ha puesto de manifiesto que FAR WEST es un juego totalmente cinematográfico. El Director de Juego no es solamente el director de la película, sino que hace las funciones del resto del equipo técnico (guionista, escenógrafo, vestuario, efectos especiales...) y de gran parte del elenco artístico (extras y figurantes). Por tanto, su "papel" dentro del buen desarrollo de una partida es fundamental y su grado de implicación enorme si lo comparamos con el de los demás jugadores.

La labor del Director comienza mucho antes que un grupo de amigos quede para jugar una partida y, desde luego, no se limita a "arbitrar" y "controlar" el buen desarrollo de los acontecimientos.

Se podría hacer una división de los DJ's en dos grupos: aquéllos que crean y dirigen aventuras propias y los que se dedican simplemente a regular módulos ya preparados. Naturalmente la inmensa mayoría de los que dirigen juegos de Rol compaginan ambas actividades y por tanto habría que diferenciar una fase previa al juego de creación y organización de la fase de ejecución y control de la partida.

Cuando un DJ se plantea el crear un módulo de aventuras, en su cabeza empiezan a bullir una serie de ideas y situaciones que materializará en datos y notas para luego crear una atmósfera de juego creíble. Los puntos que debe mirar un DJ a la hora de plantearse una aventura son los siguientes:

En primer lugar hay que trazar un esquema de lo que será la trama principal, el argumento de la aventura. La trama es un elemento muy importante en una partida si se quiere mantener la atención de los aventureros. Es necesario, por tanto, tener muy claras las ideas a este respecto ya que sobre esta base vamos a realizar nuestra "película".

Una vez que ya poseemos esa idea genial que hará vibrar de emoción a nuestros amigos, debemos darle forma, un cuerpo. Para ello elegiremos el lugar geográfico donde mejor se pueda llevar a cabo la acción. Este lugar geográfico puede ser una extensa región o un diminuto pueblecito abandonado en mitad de la nada. El lugar que hemos seleccionado es lo que denominamos Escenario, el cual, naturalmente, no se compone únicamente de la localización geográfica sino que integra una serie de elementos como pueden ser: seres vivos de la zona, el nivel de población, la naturaleza de la misma (si son indios o blancos, de qué tribu o nacionalidad, etc...), las actividades que se desempeñan en el área, etc...

Esta fase es una de las más laboriosas, pero a la vez, es de la que mejor se puede prescindir. Nos explicamos: para dar un toque de realismo a las aventuras, un DJ metódico preparará el escenario lo más detalladamente posible. Realizará notas acerca de los animales y plantas más comunes de la región, dibujará mapas detallados de la zona, tendrá un perfil general de los tipos humanos que la habitan y su implicación en la aventura, etc... Todo esto ayudará a que los jugadores se introduzcan cada vez más en la atmósfera que se quiere crear y contribuye a que la trama sea más interesante y creíble. Sin embargo, ¿qué ocurre si eliminamos toda esta trabajosa labor?: nada, absolutamente nada. Los juegos de rol son imaginación pura. Por experiencia personal os diré que de las numerosas aventuras en que hemos participado las más divertidas y emocionantes han sido preparadas en 10 minutos con unos elementos muy básicos y esquemáticos, aunque eso sí, con una trama muy bien definida y con gancho. No es necesario aplastar las mentes de los ju-



gadores bajo kilos y kilos de datos para que nuestro argumento funcione. Una buena trama, unos pocos datos básicos y enormes dosis de improvisación coherente son suficientes para crear la mejor de las aventuras. A tí, como DJ te toca elegir.

El paso siguiente es el de elaborar una serie de pistas que se encuentren al alcance de los aventureros y que les permitan resolver la partida. Del Director depende que esas pistas sean fáciles o difíciles de encontrar y que sean entendibles por los PJ's. De todas formas, los jugadores son siempre imprevisibles y tal vez consigan llegar a importantes conclusiones saltándose las trocientas mil pistas que has preparado para ello (en una semana de trabajo).

Por último, la parte más divertida de todo este proceso previo: la creación de los PNJ's. El DJ debe seleccionar aquellas personas y animales entre los que configuran el escenario que puedan tener algún tipo de contacto con los aventureros y que puedan ser importantes para el desarrollo de sus aventuras. (Por ejemplo, en un pueblo, es importante la figura del tabernero, el herrero o el sheriff de la localidad).

A la hora de crear esos Personajes No Jugadores, hay que definir muy bien cuál es su personalidad, prejuicios, ideales, actividad a la que se dedica, objetivos que posee como habitante del escenario; si sus intereses chocan con los de los PJ's o si está dispuesto a ayudarles llegado el caso. Lo normal es que todos estos datos se anoten junto a las estadísticas de juego y luego, una vez sentados a la mesa, dispuestos a lanzar dados el DJ debe "interpretar" la actuación de estos extras según las notas que posea de cada uno. Debemos aclarar que los PNJ's representan personas o animales medios sin que exista motivo alguno para que en principio sean muy superiores o inferiores a los PJ's. En FAR WEST tan sólo existen seres comunes que se elevan a la categoría de héroes por sus propias acciones y no por unas tiradas de dados.

Una vez que la fase de preparación ha finalizado y el DJ dispone del material necesario, se puede comenzar la partida. Es en este momento cuando debes hacer llegar tus ideas a los jugadores. En muchos casos lo que hayas "planeado" no se cumplirá tal y como tú esperabas y tendrás que improvisar. La improvisación es fundamental en Rol, pero hay que aplicarla con sabiduría (una vez más, seamos coherentes).

Durante la partida, el papel del Director no se reduce a mostrar una serie de datos, sino que debe organizar y controlar todas las acciones que se desarrollen. Para ello, es fundamental conocer a la perfección las reglas del juego y aplicarlas con absoluta objetividad.

Dado que una aventura puede durar más de una sesión de juego, durante el mismo, el DJ tiene la obligación de controlar y regular la evolución de los Personajes Jugadores y ser conocedor de cualquier hecho que pueda tener incidencia en ellos más adelante. Aunque lo normal sería que todos los jugadores hicieran sus anotaciones correspondientes a cerca de sucesos que les ocurran, gente que conozcan o equipo que consigan, muchas veces "se olvidan" y se pierde el control. Un buen Director debe estar atento a todos estos puntos y organizar, no solamente la información que posea del escenario, sino la de los propios personajes antes de empezar a jugar.

DIOS O EL DJ

Ya ha quedado claro que una de las tareas del DJ durante el juego es la de arbitrar y controlar que todo lo que se lleva a cabo se hace dentro de unas normas establecidas. Como un participante más, el Director aplica las reglas a todos por igual (incluyéndose a él mismo) y no debe caer en favoritismos o decisiones arbitrarias.

Esto da lugar a una cuestión importante, ¿deben aplicarse las reglas a rajatabla?. Bueno, el que las reglas se utilicen correctamente no quiere decir que en determinadas situaciones en las que su aplicación sea ambigua el DJ no pueda tomar una decisión que se salga de la norma establecida. Si ya has leído parte del libro, te habrás dado cuenta que en numerosas ocasiones se deja la última decisión en manos del Director. ¿Esto le dota de un poder ilimitado? La respuesta es NO. El DJ tiene una gran responsabilidad a la hora de resolver situaciones que no estén bien reguladas en el sistema de juego y es en estos casos en especial cuando no debe dejarse arrastrar por decisiones caprichosas que pueden hacer que los jugadores se sientan manipulados o engañados. Lo más fácil es comentar cambios, mejoras o nuevas reglas con tus compañeros de juego, así, entre todos, podréis llegar a un acuerdo que facilite tanto tu labor como el desarrollo de las partidas.

De todas formas si en algún momento te pasas o cometes un error (todos somos humanos) los demás jugadores te mostrarán su descontento. Llegados a ese punto, lo más sabio es recapacitar y cambiar la decisión si verdaderamente has sido injusto; si eres demasiado orgulloso o cabezón para cambiar la aplicación de una regla, será mejor que te replantees el seguir de DJ.

¿AVENTURAS O CAMPAÑAS?



Pero de la misma manera que tienes la obligación de ceder cuando la buena marcha del juego lo precisa, hay ocasiones en que debes mantenerte firme. Los jugadores también cometen injusticias y normalmente tienden a no ser nada objetivos con relación a lo que pueda pasarle a su personaje. No dejes que sus constantes protestas coaccionen tus decisiones cuando se trata de impartir algún castigo o represalia al personaje como consecuencia de meteduras de pata durante el juego. Cada cual debe saber siempre estar en su sitio, y si tú puedes reconocer tus errores, has de hacer que ellos carguen con los suyos.

Así pues, el camino para llegar a ser un buen DJ, querido y respetado por los demás jugadores, es duro. Si después de leer este apartado todavía continúas queriendo dirigir aventuras de FAR WEST, enhorabuena, perteneces a esa rara casta de gente con grandes dosis de imaginación y de paciencia, que tendrá que soportar largas horas de trabajo, tal vez no reconocido y duras discusiones con sus mejores amigos; pero si después de una sesión de juego, todos os habéis divertido, te aseguramos que tus compañeros no dejarán de agradecértelo y que la satisfacción que sentirás será inmensa. Merece la pena intentarlo.

Tal vez, la parte más interesante de un Juego de Rol sea el contemplar la evolución que los aventureros sufren desde su primera partida hasta la última. No hay nada que haga sentirse más orgulloso a un Jugador que el haber conseguido que su personaje haya sobrevivido a lo largo de numerosos conflictos.

Si no eres un jugador de Rol experimentado te diremos que las "aventuras" son módulos independientes unos de otros, mientras que las "campañas" obedecen a un objetivo global aunque se desarrollen en diferentes episodios. Las campañas son mucho más difíciles de manejar para el Director porque ha de tener presente muchísimos más datos y acontecimientos y, además, debe poseer una visión muy generalizada de hacia dónde se encaminan toda esa serie de pequeñas aventuras. En una campaña es muy importante el controlar todo aquello que pueda tener una influencia posterior en la vida de los personajes así como la propia evolución de los mismos.

Cualquiera de los dos métodos es válido, e incluso pueden complementarse perfectamente. Normalmente las Campañas es mejor realizarlas con un grupo de compañeros de juego que puedan quedar asiduamente, ya que si dejas pasar mucho tiempo de un "episodio" a otro, todo el mundo pierde el hilo de los acontecimientos. En algunas ocasiones los mismos aventureros que participen en Campañas podrán también hacerlo en aventuras individuales, siempre y cuando ambas no se superpongan en el tiempo (es decir, primero acabar la Campaña completa y luego jugar aventura o a la inversa), incluso, nosotros defendemos que un mismo aventurero pueda jugar con diferentes Directores de Juego, en distintas Campañas y con diversos compañeros siempre y cuando se cumpla la norma anterior de alternar las aventuras (eso de estar en dos o tres sitios al mismo tiempo, todavía no se ha inventado).

Para FAR WEST existe una tercera posibilidad: las aventuras de "usar y tirar". Estos módulos se caracterizan por que los personajes que los juegan no volverán a aparecer nunca más en ninguna otra aventura; es decir, cuando se ha cumplido el objetivo del juego, se destruyen. Si bien para los jugadores puede resultar más satisfactorio el participar en Campañas con sus aventureros más o menos fijos, este tipo de módulos tiene la ventaja de permitirnos hacer algo que o no nos está permitido realizarlo con el tipo de personaje que escogimos o, simplemente, no nos atrevemos por el riesgo que puede entrañar para la vida de nuestro querido álter ego.

Por ejemplo, un jugador que posee un personaje Soldado, difícilmente podrá, en circunstancias normales, darse el gustazo de asaltar un banco o una diligencia. Sin embargo, el DJ puede proponer el realizar una aventura de "usar y tirar" cuyo único objetivo es ése, el asalto a una diligencia, y para la cual el jugador podrá crearse un personaje Forajido. Personaje que debe destruir una vez que el módulo se finalice.

Algunos podrán preguntarse qué sentido tiene jugar una aventura de la que su personaje no va a sacar ningún provecho (de hecho, ni siquiera la va a jugar). La respuesta es muy simple: diversión.

DIRIGIENDO FAR WEST

FAR WEST tiene muchas cosas en común con otros juegos, de manera que si ya tienes experiencia como DJ, no te será difícil desempeñar ese mismo papel en la atmósfera del Lejano Oeste. A continuación te damos una serie de apuntes sobre la manera de dirigir un juego de Rol como éste.

Los elementos fundamentales que rigen tanto FAR WEST como las películas del Oeste son la acción y la aventura. Los Jugadores pretenden desempeñar el papel de heroicos aventureros dispuestos a salvar su mundo de los terribles males que le pueden aquejar, conseguir grandes riquezas o, simplemente, derrotar al malo de turno. Un juego que quiera reflejar este espíritu ha de ser por necesidad dinámico y claro. Así, de la misma manera que se ha intentado que las reglas conservasen ese carácter, tú, como DJ, debes tenerlo en cuenta a la hora de dirigir las aventuras.

En realidad, el conseguir la atmósfera adecuada depende exclusivamente de tus habilidades como Narrador y Juez. Lo ideal sería que en numerosas ocasiones utilizases descripciones propias del lenguaje cinematográfico o que, incluso, llegases a escenificar la situación para que los jugadores se introduzcan aún más en la acción. De la misma manera has de ser consciente del ritmo de los acontecimientos; no es lo mismo una escena de seducción en un bar, que una trepidante persecución a una diligencia. Has de saber tomar el pulso a cada "escena" y transmitirlo a tus jugadores. Conseguir esto no es nada fácil; hay que hacer un poco de Director de película y de actor al mismo tiempo, pero con un poquito de práctica y si eres un seguidor del mundo cinematográfico, seguro que lo consigues con poco esfuerzo.

HABLANDO UN POCO DE TODO

Hasta este momento hemos intentado mostrar, de una manera muy general, el papel que desempeña el DJ en todo Juego de Rol, pero debemos comentarte una serie de aclaraciones específicas acerca de algún punto de las reglas o el sistema de juego de FAR WEST.

GRUPOS DE AVENTUREROS

Dadas las posibles naturalezas que los aventureros pueden poseer, tú, como DJ, debes procurar que se formen grupos coherentes y homogéneos de aventureros. (¿Tendría sentido un grupo formado por un Soldado, un Rebelde y un Guerrero Apache?) Los jugadores son totalmente libres de escoger el tipo de aventurero que deseen, pero éso no quiere decir que no tengan un poco de sentido común al escogerlo. En este juego son perfectamente posibles los grupos mixtos (formados por Blancos e Indios) pero debes procurar que la explicación que los jugadores te dan para que sea posible tal formación sea lo más creíble posible. Naturalmente aquí toma parte importante tanto los Antecedentes como un breve resumen de la vida anterior del personaje, datos que debe explicitar el jugador para su aventurero concreto. Si no existe una buena razón para que dos enemigos encarnizados estén juntos en un grupo, será mejor que obligues a los jugadores a elegir otros personajes.

(Para más referencias acerca de cómo tratar grupos mixtos o de indios, repásate el capítulo "Piel de Rojo").

EQUIPO

Si has leído con atención las reglas de este libro, habrás podido observar que no existe ningún elemento en ellas que regule la cantidad en Peso de material, que puede transportar un aventurero. A este respecto te dejamos, como Director, la capacidad de decidir si un aventurero lleva consigo más equipo del que puede transportar y aplicarle algún tipo de penalización (que tenga que dejar algo de equipaje o seguir con el que tiene pero disminuyéndole algunas habilidades por el exceso de peso).

Para que puedas ejercer este control es razonable que revises regularmente el equipo que cada aventurero tiene anotado. Un PJ no puede poseer un objeto que no esté apuntado convenientemente en el espacio reservado para ello en la Hoja de Personaje y, aunque

debes dejar que los jugadores lleven su propio control de las pertenencias, si en alguna de tus revisiones encuentras alguna irregularidad debes ser tajante con la aplicación de la correspondiente penalización aunque ello suponga la muerte segura de un aventurero en mitad de un combate, por que resulta que en realidad no posee ese revólver del 38 con el que pretendía enfrentarse a tres temibles guerreros Cheyennes.

RECOMPENSAS

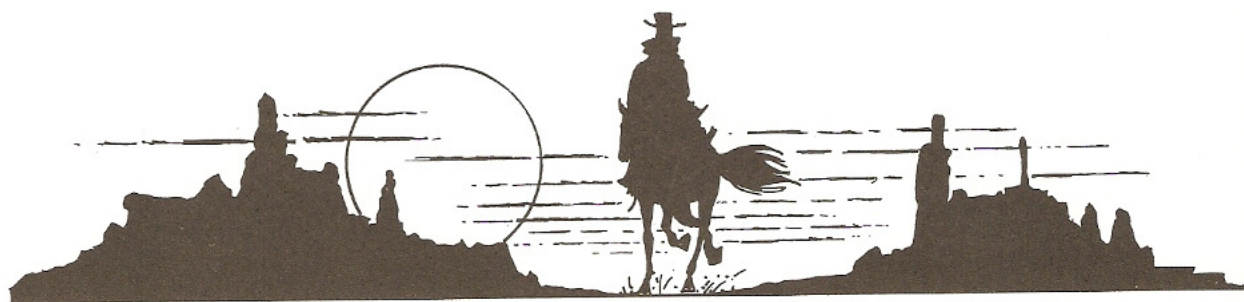
A este respecto, gracias al fácil sistema de aumento de las habilidades por experiencia (ver capítulo "Habilidades") podrás dejar este punto en manos de tus compañeros aunque, eso sí, es recomendable que estés presente cuando realicen las Tiradas de Experiencia.

En FAR WEST, el Director de juego, a parte del sistema totalmente objetivo de aumento de los porcentajes en las habilidades según su uso, puede recompensar la acción de los aventureros con un mayor o menor aumento de los Puntos de Experiencia. Para ello se han dado algunas indicaciones en el capítulo dedicado al Sistema de Juego, que te resumimos de nuevo en este apartado.

El DJ podrá premiar a aquellos jugadores, cuyos aventureros aporten ideas más o menos brillantes para el desarrollo de la partida con 20 Puntos de Experiencia, que se podrán utilizar para aumentar cualquier habilidad de la manera que se desee. Lo que se pretende reflejar con esta "ayuda extra" al incremento de las habilidades, es favorecer de alguna manera a aquellos personajes que están más encaminados a procesos intelectuales que a pasar a la acción (es decir, no tienen muchas posibilidades a la hora de utilizar capacidades de combate que ayuden al grupo, pero aportan ideas imprescindibles).

Por otra parte, también es recomendable premiar a aquellos jugadores que realizan una buena interpretación de su personaje. Por ejemplo, exponiéndolo a ciertos peligros simplemente porque se piensa que una persona del carácter del aventurero estaría dispuesta a afrontarlos aunque ello pueda significar la muerte en el juego del álter ego del jugador.

La cifra en Puntos de Experiencia que hemos dado (20 pto) es totalmente orientativa y el DJ puede modificar esta cantidad según sus propios criterios o situaciones específicas.



ANIMALES



En el siguiente capítulo vamos a mostrarte algunos de los seres vivos más característicos del territorio de los Estados Unidos y que además, puedan tener una mayor o menor incidencia en el juego.

En FAR WEST no existen seres fantásticos o mitológicos y por tanto la presencia de los animales que te describimos a continuación es importante para una buena ambientación.

Las descripciones son muy esquemáticas y simples ya que se trata de animales más o menos conocidos para todos (y además no se trata de aprender Ciencias Naturales). Una nota en cuanto a las características de juego, observarás que los animales no poseen DESTreza sino AGIlidad. A todos los efectos estas habilidades cumplen exactamente la misma función.

Por último añadir que hemos querido agrupar a los animales según su pertenencia a los tipos de ecosistemas más característicos de América de Norte. Esto no quiere decir que un animal deba ser englobado únicamente en uno; en numerosos casos un tipo de animal puede darse tanto en la pradera como en el bosque o el desierto. Consideramos que el DJ poseerá el suficiente criterio como para no situar una especie en un ecosistema impropio.

LA PRADERA AMERICANA

Los vastos límites de esta imprecindible extensión de terreno en el mundo de Far West se encuentran entre el río Mississippi por el Este, Las Rocosas por el Oeste, Alberta por el Norte y las costas del Golfo de Méjico por el Sur.

Tan enorme porción de terreno cuenta, como no podía ser de otra forma, con muy variados climas, diferentes tipos y alturas de hierba. Y es precisamente en el Este donde se encuentran los pastos más altos y tupidos.

Igualmente encontramos diversidad de pobladores, según las zonas, de los cuales recogemos aquí los más representativos y carcterísticos.

BISONTE

Quizá el animal del mundo de Far West por antonomasia, (óbviamente excluyendo los caballos). Es fuerte y muy corpulento. Los ejemplares más grandes llegan a medir hasta 3 metros y alcanzan pesos de hasta una tonelada.

Los bisontes fueron los grandes pobladores de la pradera americana. Los rebaños se podían contar por cientos de miles de cabezas. (sí, sí, cientos de miles). El rebaño de bisontes típico se mueve con los machos flanqueando la zona exterior, dejando el interior, más caliente y seguro, para hembras y crías.

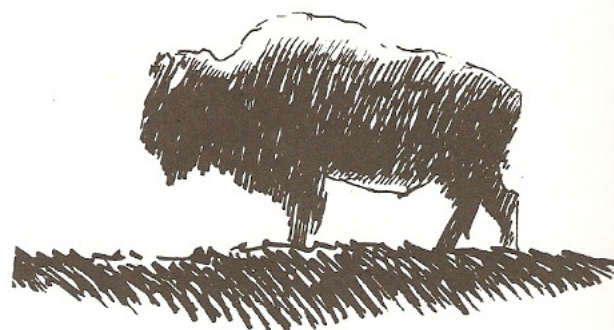
Su carne era muy apreciada, así como su piel. En raras ocasiones se daban casos de ejemplares albinos, de singular valor, especialmente para las tribus indias.

El bison te habita toda la Gran pradera. Desde Las Rocosas por el Oeste hasta los Grandes Lagos por el Este; Alaska por el Norte y frontera con Méjico por el Sur.

CARACTERISTICAS

FUE: 5d6
AGI: 5d6
CON: 5d6+3
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Embestida	50%	1d6+VEL





BERRENDO

Mamífero muy parecido al antílope africano. Es de color pardo o castaño. La zona del pecho, parte inferior de las patas, cuello y cabeza son blancos.

Sus cornamentas pueden medir hasta 25 cm de longitud en los machos. Podemos encontrarlo por toda la Pradera, en el Norte de México y la Península de California.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d6
AGI: 5d6
CON: 2d6
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Cornada	35%	1d6

COYOTE

Es muy parecido a un lobo, pero su pelaje es más rojizo y su cola más espesa. Su hábitat se extiende por casi toda América del Norte y México, excepto el Norte de Alaska, Canadá y la zona de Florida. Su constante voracidad le obliga a cazar (normalmente en grupo) con mucha frecuencia, pero en casos de necesidad se convierte en carroñero o incluso roba comida a otras especies. Cavan profundos pozos en el desierto a la búsqueda de agua.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6+1
AGI: 6d6
CON: 3d6
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	40%	1d6

PERRO DE LAS PRADERAS

Pequeños roedores de color gris amarillento, reciben su nombre de los gruñidos que emiten, parecidos a ladridos. Miden unos 40cm del hocico a la cola, y pesan aproximadamente un kilo.

Habitualmente el perro de las praderas hace vida en comunidad, en grandes madrigueras integradas por miles de individuos. Estas madrigueras, en consecuencia, ocupan extensas zonas con cientos de salidas que pueden constituir serios peligros para los jinetes a caballo.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d3
AGI: 2d6
CON: 1d3
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1d3-1

MOFETA

Bastante conocido (e impopular) carnívoro de color blanco y negro. Mide 40 cms de hocico a cola. Podemos encontrarlo Por todo el territorio de Estados Unidos, exceptuando Alaska. Su conocido mal olor proviene de unas glándulas situadas bajo su cola, que segregan un líquido que utiliza como método defensivo, tan eficaz que hace que la mofeta carezca prácticamente de enemigos.

El ataque de una mofeta puede ser bastante más serio de lo que aparenta. El hedor que desprende puede permanecer durante meses a menos que el afectado se lave con amoníaco y corte su pelo al cero.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d3
AGI: 2d6
CON: 1d3
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Líquido pestilente	50%	N.A.



LINCE ROJO

Se trata de un felino de hábitos preferentemente nocturnos. Es un hábil cazador, que puede llegar a capturar presas 10 veces más pesadas que él. Se distribuye por toda América del Norte, exceptuando Canadá y Alaska.

El lince rojo es una codiciada pieza de caza, y son habituales las batidas con perros en busca de este animal.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 4d6
CON: 2d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	50%	1d6+2
Mordisco	30%	1d8

HALCON DE LAS PRADERAS

Exceptuando la franja Norte de los E.E.U.U., éste es uno de los habituales de la Gran Pradera. Suele anidar en farallones, acantilados o ruinas. Es un ave muy apreciada por los cetreros americanos.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 7d6
CON: 1d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	50%	2d6+2
Pico	35%	1d8

JABALI O PECARI

Es un animal fundamentalmente nómada, que vaga en pequeñas manadas buscando comida. Su hábitat se extiende desde la Gran Pradera hasta el Norte de México, pero también se le puede ver en las zonas boscosas. Suele evitar al hombre y no ataca sin provocación, resultando muy peligroso cuando lo hace.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 4d6
CON: 2d6+2
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Embestida	40%	2d6+2
Mordisco	15%	1d6+2

CORRECAMINOS

Su localización habitual se encuentra en las zonas desérticas del Sudoeste y vive en pequeños nidos ubicados entre las chumberas o los cactus. Sus robustas y poderosas patas hacen de esta pequeña ave de plumaje parduzco, un corredor muy veloz y escurridizo. Gran acróbata, puede pararse en seco o girarse sobre sí misma en plena carrera sorprendiendo de esta manera a sus perseguidores.

Pero además, el Correcaminos es un gran actor. Cuando se ve amenazado por un Coyote, finge caminar con una de sus patas herida, de tal manera que su enemigo natural la sigue extrañado y confiado. Sin previo aviso, la inteligente ave echa a correr a toda velocidad dejando atrás al contrariado Coyote.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d3
AGI: 4d6
CON: 1d3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Picotazo	25%	1d3+1

GALLO DE LAS PRADERAS

Es muy similar al gallo doméstico, pero no tiene cresta. De color grisáceo o negruzco, con penachos de plumas blancas. Habita en toda la Gran Pradera, así como en algunas zonas de Canadá y Alaska. Es especialmente veloz en la nieve, por la peculiar estructura de sus patas. Es muy característica su danza nupcial, tremendamente llamativa.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d3
AGI: 3d6 (sin penalización en la nieve)
CON: 1d3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales: No posee

SERPIENTE DE CASCABEL

Viven tanto en la Pradera como en los desiertos. Algunas especies habitan en bosques y zonas pantanosas, como el crótalo diamantino oriental, que puede rebasar los dos metros y medio de longitud.

La serpiente de cascabel es un cazador nocturno, que reposa durante el día. No es exactamente cierto que cuando la serpiente emite su típico cascabeleo vaya a atacar; más bien produce este sonido como método disuasorio para sus enemigos y si éstos no retroceden, entonces ataca. Su picadura puede resultar letal por su mortífero veneno.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d6
AGI: 1d6
CON: 1d3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	35%	1d6+ ven. POT1

ANIMALES DE LOS BOSQUES

En el siglo XIX los bosques ocupaban grandes regiones norteamericanas, y sobre todo de Canadá. Encontramos los principales en gran parte de Alaska, Montañas Rocosas, zona de los Grandes Lagos, y parte del Este y Sur de Estados Unidos, así como algunas de las cuencas fluviales. Muchos de los habitantes de los bosques ya los hemos descrito en el apartado de la Gran Pradera, como el lince rojo o el coyote. Otros, sin embargo, aunque no se describen aquí, deben estar presentes en la mente del DJ a la hora de crear una buena ambientación, tales como ardillas, hurones, nutrias, rapaces nocturnas, mapaches, etc.



CIERVO

Habita principalmente en los bosques de la zona oeste y centro de América del Norte, dejando el Norte de Alaska y Canadá para los alces y los renos. Suelen desplazarse en rebaños, y son sumamente esquivos.

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6
AGI: 4d6 (sin penalización por vegetación densa)
CON: 2d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD MÁXIMA: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Cornada	25%	1d6

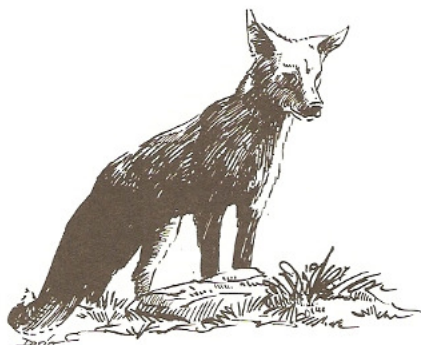
ZORRO

Animal muy codiciado por su piel, al igual que los tuerones, mapaches o nutrias. Habita en la espesura de los bosques, en donde resulta una presa muy silenciosa y escurridiza. En ocasiones el zorro acude a las granjas en busca de caza. Huye del hombre, al que sólo atacará en casos extremos.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 4d6
CON: 2d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	35%	1d6



AZOR

Guarda semejanza con el halcón, aunque a diferencia de aquél, habita preferentemente en la espesura de los bosques. Sin embargo, si el alimento escasea, pueden llegar a alejarse de la espesura, y aparecer en palomares, corrales, etc. Bastante usados en cetrería.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 7d6
CON: 1d3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	40%	2d6+2
Pico	30%	1d8

OSO

Es un animal de vida solitaria, que como es bien sabido hiberna en los meses fríos, a la espera de la primavera. Su hábitat típico se encuentra en Alaska y Canadá. También es frecuente en los bosques cercanos a las Rocosas, así como en las zonas más densas del resto de las selvas.

Hay gran variedad de especies. Una de las más impresionantes es la de Alaska, que puede llegar a medir más de tres metros. Suele vivir lejos del contacto del hombre, al que respeta y raramente ataca, a no ser que se vea intimidado o perseguido. Sin embargo sí arremeterá contra los caballos si se encuentra hambriento. Se les ve con frecuencia en las orillas de los ríos cuando, con la llegada de la primavera, acuden los salmones para reproducirse (los osos son buenos pescadores). En ocasiones pueden acercarse silenciosamente a campamentos o cabañas para robar comida (oso negro).

CARACTERISTICAS

FUE: 6d6
AGI: 4d6
CON: 5d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	50%	3d6+1
Mordisco	35%	1d8+2



ANIMALES DE LA MONTAÑA

La formación montañosa más importante de América del Norte la constituyen sin duda las Rocosas, que se extienden de Norte a Sur por la parte Oeste del Continente. En ellas se encuentran una gran cantidad de seres vivos, de los cuales pasamos aquí a enumerar los más representativos.

CARNERO O MUFLON DE LAS ROCOSAS

Se adapta a todo tipo de climas, ya que se le puede encontrar a lo largo de todas las Rocosas. El muflón de la zona de Alaska es blanco, mientras que su primo que habita en el resto de la cadena montañosa tiene un tono pardusco. Su cornamenta es fuerte y compacta, formando dos espirales a ambos lados de la cabeza.

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6
AGI: 4d6
CON: 2d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Cornada	30%	1d6+2

CABRA BLANCA

Habita en los lugares más escarpados e inaccesibles de las montañas, pudiéndose encontrar incluso en alturas superiores a los 4.000 metros. Su pelo es blanco y muy suave, razón por la que tanto los indios como los tramperos le dan caza. Efectúan saltos de hasta ocho metros en lugares totalmente inviables para otros animales.

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6
AGI: 4d6
CON: 2d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Cornada	30%	1d6+2

PUMA

Su aspecto es bastante similar al de una leona. Puede llegar a medir hasta metro y medio de longitud. Es el principal predador de las montañas, pero también puede vivir en el bosque, los pantanos e incluso en el desierto. Como cazador resulta extraordinariamente silencioso y hábil. Impresionan sus grandes saltos, tanto por altura alcanzada como por distancia recorrida. Tiene gran aversión a los perros, y no suele atacar al hombre, aunque siente por él una gran curiosidad, lo que en ocasiones le lleva a seguir a montañeros solitarios o a grupos de exploradores durante días.

CARACTERISTICAS

FUE: 4d6
AGI: 5d6
CON: 3d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	50%	3d6
Mordisco	50%	1d8+2

AGUILA REAL

Una de las más grandes rapaces de América del Norte, que se encuentra presente en la mayor parte de su territorio. Su lugar preferido para el anidamiento son los flancos rocosos de las montañas. Desde ahí controla un amplio territorio de caza, que puede comprender bosques, praderas, montañas, etc. Su gran capacidad de visión le permite localizar a sus presas desde largas distancias.

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6
AGI: 8d6
CON: 1d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	55%	1d8
Pico	40%	1d6+2

BUITRE

El buitre es sin duda otro de los protagonistas típicos del ambiente de Far West. Construye sus nidos en las paredes escarpadas de los farallones. Su vuelo es más bien un planeo. Extiende sus grandes alas y aprovecha las corrientes ascendentes de aire, llegando a mantenerse en él durante varias horas con muy poco esfuerzo. Ave carroñera por antonomasia con agudo sentido del olfato. Suelen presentarse en gran número, describiendo círculos alrededor de sus presas antes de devorarlas.

Su gran capacidad de desplazamiento hace que se le pueda ver en casi cualquier parte, pero su hábitat más común se halla en el medio rocoso, la Pradera y los desiertos.

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6
AGI: 6d6
CON: 1d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Picotazo	40%	1d4+1

RIOS, LAGOS Y PANTANOS

CASTOR

Este pequeño (y efectivísimo) "leñador" se distribuye por casi la totalidad de América del Norte. Está dotado de unos incisivos muy afilados con los que corta la madera para construir sus viviendas. Los castores viven en colonias situadas en los cursos fluviales o lagos. Estas colonias disponen de un dique (que mantiene constante el nivel del agua), cabaña y despensa. Gracias a esta disposición, pueden afrontar el invierno sin necesidad de salir fuera de sus contrucciones para buscar alimento, y como la entrada se encuentra sumergida, en ella están a salvo de los ataques de sus enemigos naturales.

Su piel es densa y brillante, motivo por el cuál es perseguido y cazado. Es un animal muy esquivo, aunque si tiene que hacer frente a un enemigo constituye un adversario peligroso, debido a sus afilados dientes.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 4d6
CON: 1d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1d6

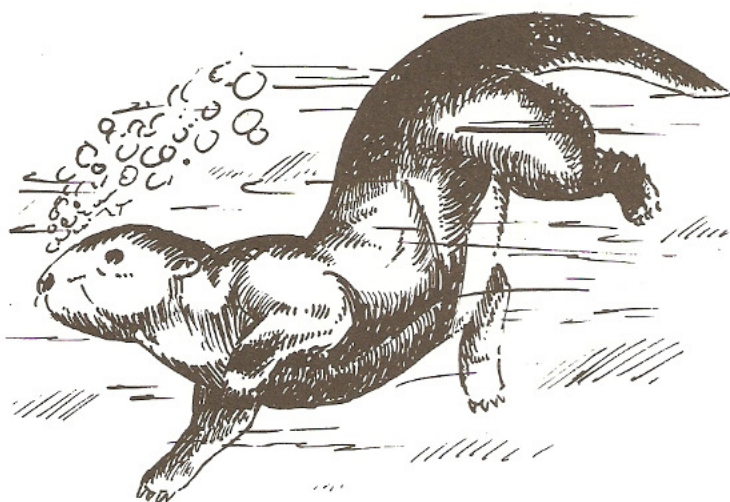
NUTRIA

Esta insaciable cazadora es inquieta y juguetona. Caza casi siempre en el agua, donde se desplaza con mayor agilidad que en tierra. También es un animal muy codiciado por su piel.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d6+3
AGI: 4d6 (en el agua) 3d6(tierra)
CON: 2d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1d6



ANIMALES

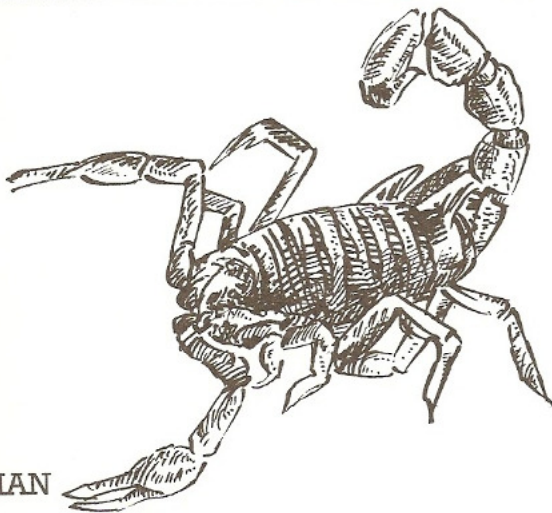
VISON

Está estrechamente emparentado con la nutria, aunque es bastante más pequeño (40 cm). Suele cazar tanto en tierra como en los cursos de los ríos o los lagos. Su piel es muy apreciada.

CARACTERISTICAS

FUE: 1d6
AGI: 4d6
CON: 1d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1d4+1



CAIMAN

El más peligroso depredador de los pantanos. Se le encuentra principalmente en las zonas cenagosas del Sur de los Estados Unidos. Es torpe y lento en tierra, pero ágil en el agua.

CARACTERISTICAS

FUE: 4d6
AGI: 2d6 (en el agua) 4d6(tierra)
CON: 3d6+3
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	40%	2d6+2

AGUILA MARINA DE CABEZA BLANCA

Se diferencia del águila real en el capuchón blanco que le da nombre. Tiene especial significación para el pueblo americano, al adoptarla como Emblema. Coloca sus nidos en las rocas o árboles más altos, y se halla presente en casi todo el territorio de América del Norte, aunque prefiere las zonas acuáticas y boscosas. Son hábiles pescadoras.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6+3
AGI: 8d6
CON: 1d6
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Garras	40%	1d4+2
Pico	30%	1d6

ANIMALES DEL DESIERTO

La mayoría de los animales que puedes encontrar en el desierto ya los hemos visto (coyote, serpiente de cascabel, correcaminos, buitre, etc) por lo que en este apartado incluiremos solamente dos.

ESCORPION

Este peligroso arácnido se encuentra en las zonas áridas y montañosas. Su picadura puede ser mortal si no se trata convenientemente. Suele atacar de noche o en lugares oscuros, atacando al hombre únicamente si se le molesta.

CARACTERISTICAS

FUE: 1 punto
AGI: 1d3
CON: 1 punto
VELOCIDAD: AGI*3-CON+FUE
VELOCIDAD máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Aguijón	50%	1 pto+ ven. POT1

MONSTRUO DE GILA

Es un gran lagarto que puede medir más de un metro y medio de longitud, llegando a pesar hasta un kilo y medio. Su cola es gruesa y las patas cortas, con unas franjas amarillas y rosadas sobre fondo oscuro. Se localiza en las regiones más áridas, y sus hábitos son nocturnos. Su mordedura es venenosa pero no mortal.

CARACTERISTICAS

FUE: 2d6
AGI: 1d6
CON: 1d6+3
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordedura	30%	1d4+ ven. POT3

MULA

A pesar de que a través de la cultura cinematográfica se nos presenta al caballo como el rey de los animales domésticos, la mula posee también una importancia fundamental. Dotadas de una fuerza superior a la de los nobles brutos, las mulas eran muy utilizadas para cualquier trabajo pesado (desde tirar de carros, caravanas y diligencias hasta para transporte de material). El único problema que presentan es su gran testarudez que pueden meter en un lío a más de uno.

CARACTERISTICAS

FUE: 5d6
AGI: 3d6
CON: 4d6
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Coz	35%	1d6+ 2

LOS ANIMALES DOMESTICOS

CABALLO

Aunque lo hayamos dejado para este apartado final, el caballo es uno de los símbolos más representativos de la cultura del Oeste. Aunque no es un animal originario de América del Norte, según nos muestran las películas, su acoplamiento a la forma de colonización del territorio es tal, que nos es inconcebible el mundo de FAR WEST sin caballos. Es considerado por tanto, un animal muy preciado, llegando a veces a existir una cierta empatía entre jinete y montura. Junto con tu revólver, no te quepa duda que será tu compañero de aventuras más fiel.

CARACTERISTICAS

FUE: 4d6+2
AGI: 5d6
CON: 4d6
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

Armas naturales:	Ataque	Daño
Coz	35%	1d6+ 2

PERRO COMUN TAMAÑO MEDIO

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6
AGI: 3d6+2
CON: 3d6
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

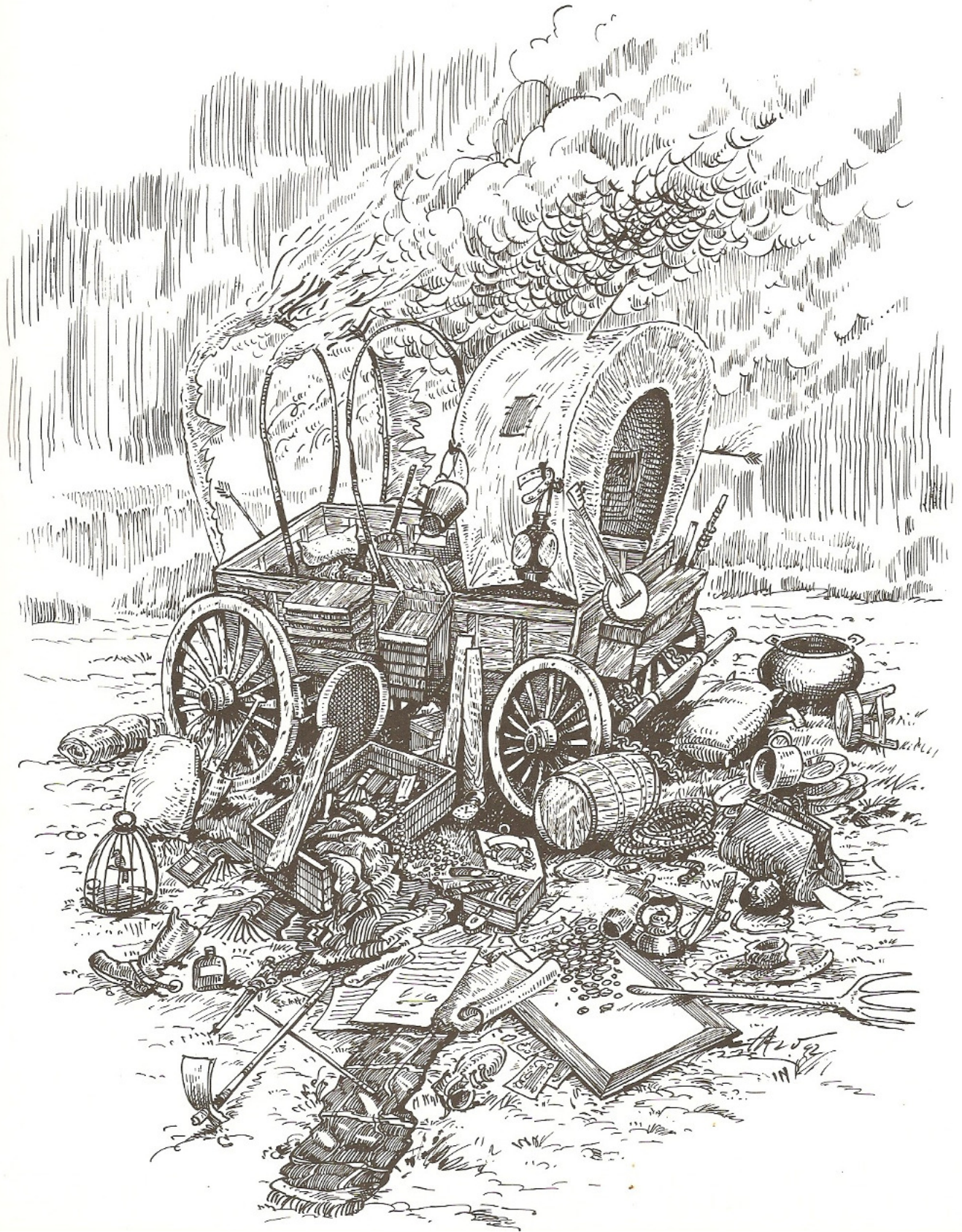
Armas naturales:	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1d6

RES COMUN

CARACTERISTICAS

FUE: 3d6_1
AGI: 2d6+2
CON: 3d6
VELocidad: AGI*3-CON+FUE
VELocidad máxima: AGI*5
Puntos de vida: CON

APENDICES



PERSONAJES CELEBRES

A continuación te ofrecemos unas breves notas (pinceladas más bien) sobre algunos de los personajes que contribuyeron a crear la leyenda del FAR WEST.

La utilidad de esta sección no es otra que la de proporcionar toda una serie de apuntes que puedan facilitar el trabajo de creación y ambientación de aventuras en el universo del Lejano Oeste.

BILLY THE KID (William H. Bonney 1859 - 1881)

En 1862 su familia inició el éxodo hacia el Oeste estableciéndose en 1868 en Silver City (Nuevo México), donde Billy cursó estudios. A los 12 años mató a un hombre que había hablado mal de su madre, e inició su vida de forajido nómada. Su amigo Pat Garret (1850-1908), nombrado sheriff de Lincoln County en unas elecciones amañadas, consiguió detenerle. Fue condenado a muerte pero logró escapar, siendo atrapado nuevamente por Garret que lo asesinó en Fort Summer, en casa de un amigo común (Pete Maxwell). En 22 años de vida había matado a 21 personas.

CABALLO LOCO (Crazy Horse, 1849-1877)

Jefe de la tribu sioux Oglala, participa en el alzamiento iniciado por la tribu de Toro Sentado. En 1876 luchó en Rosebud contra el General George Crook y aniquiló a las fuerzas del General Custer en Little Big Horn. Su rendición se produjo en el año 1877 y en la misma, fue muerto a bayonetazos.

CRISTOPHER CARSON (1809-1868)

Explorador norteamericano nacido en el condado de Madison (Kentucky), acompañó a John C. Fremont en sus cinco expediciones (1842, 43, 44, 45 y 46), la última de las cuales decidió la conquista de California. Luchó contra los Apaches y Navajos en Bosque Redondo y a los Kiowa, Comanches y Apaches en Adobe Walls.

COCHISE (1815-1874)

Jefe de los Apaches Chiricahuas, fue detenido por las tropas estadounidenses, injustamente acusado de secuestrar a un niño. Después de conseguir evadirse, protagonizó una prolongada y sangrienta guerra por toda Arizona. Varias expediciones del Ejército fueron incapaces de derrotarle hasta que en 1872 se vió obligado a firmar la paz con el General Oliver O. Howard.

BUFFALO BILL (W. Frederick Cody, 1846-1917)

Explorador y organizador de espectáculos, nacido en Iowa, recibió el sobrenombre de Buffalo Bill, actuando de cazador para abastecer a las brigadas que construían el ferrocarril de Kansas (1867-68). En el año 1872 hizo su debut como actor melodramático en Chicago y actuó durante diez temporadas teatrales antes de lanzar su propio espectáculo "El salvaje Oeste de Buffalo Bill" en 1883 en Omaha (Nebraska).

COLT, SAMUEL (1814-62)

Este famoso inventor norteamericano, nacido en Hartford (Connecticut), construyó en 1836 su famosa arma de repetición compuesta por un depósito central rotatorio (tambor) provisto de varias cámaras, cada una de las cuales podía alinearse para el disparo con un cañón único. Pero su área de trabajo no se limitó solamente a las armas y, en 1843 tendió, en el puerto de Nueva York el primer cable telegráfico submarino de núcleo protegido.



LEE, ROBERT EDWARD (1807-1870)

General norteamericano nacido en Virginia. Se distinguió en la guerra de México (1846-1847) donde cada batalla le valió un ascenso (Cerro Gordo, Churubusco, Chapultepec). Aunque se oponía a la esclavitud, aceptó la jefatura suprema del Ejército Confederado en 1862. Derrotó a los nordistas en numerosas batallas. Enfrentado a fuerzas muy superiores, hubo de rendir sus armas en Appomattox (9 de Abril de 1865). Aceptó legalmente la derrota y contribuyó con su entereza a borrar las discordias que el conflicto había favorecido. En 1865-70 regentó el Washington College de Lexington (Virginia), rebautizado más tarde como Washington and Lee University.

LINCOLN, ABRAHAM (1809-1865)

Político norteamericano y 16º presidente de los Estados Unidos. Nace en Hodgenville (Kentucky) y en 1832 se alista para combatir en la guerra contra los Fox. En 1837 se licenció en Derecho y abrió un bufete en Springfield. Se convirtió en uno de los campeones del abolicionismo. En 1856 se afilió al nuevo Partido Republicano, alcanzando la Presidencia del Gobierno en 1860. Al estallar la Guerra Civil hizo frente a la situación con gran vigor y tras conseguir la victoria murió asesinado por John Wilkes Booth el 14 de Abril de 1865 de un disparo en la nuca.

MILES, NELSON APPLETON (1839-1925)

General, excombatiente de la Guerra de Secesión, mandó las fuerzas invasoras de Cuba en la Guerra con España (1898) y dirigió la expedición que se apoderó de Puerto Rico.

NUBE ROJA (1822-1909)

Jefe de los Sioux Oglala, caudillo de guerra indio de 1866 a 1867. En 1868 firmó el Tratado de Fort Laramie y en 1876 lideró junto a Toro Sentado, Caballo Loco y Gall las fuerzas indias que aniquilaron a Custer.

SHERIDAN, HENRY (1831-88)

General americano originario de Albany. Tras una larga serie de brillantes actuaciones durante la Guerra Civil (Booneville, Perryville, Stone River (1862), Chattanooga (1863) y la batalla decisiva de Fwe Forks (1865) obligó a Lee a evacuar Richmond y Petersburg) fue ascendido a Teniente General (1869), posteriormente a Comandante en Jefe (1883) y por último a Generalísimo en 1888.

SHERMAN, W. TECUMSEH (1820-1991)

Figura clave del ejército nordista en la Guerra de Secesión, este General ocupó Vicksburg (1863), tomó Atlanta tras una serie de brillantes acciones, iniciando luego su famosa marcha hacia el mar a través de Georgia, haciendo capitular a Savannah (1864). Seguidamente se dirigió al Norte y, llegando a Columbo, derrotó al enemigo en Bentonville (1865). El 26 de Abril de ese año obligó a rendirse a Johnston cerca de Raleigh poco después de la capitulación de Lee. Al ascender Grant a la Presidencia, le sucedió en el mando supremo del Ejército.

TORO SENTADO (1839-1890)

Jefe y shamán de los indios Sioux Lumkpapa, nacido en lo que actualmente es Dakota del Sur, fue el principal animador de la resistencia contra la usurpación territorial de los blancos y artífice de la derrota de Custer en Little Big Home. Terminó viviendo en la reserva de Standing Rock y acompañó a Buffalo Bill en su show del Salvaje Oeste (1886).



BILLY EL NIÑO

CARACTERISTICAS

FUE: 13 Puntos de Vida: 14
DES: 16 Velocidad: 55
CON: 14 Velocidad Máxima: 80

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 70%
 Descubrir 50%
 Escondarse 40%
 Esquivar 50%
 Explosivos: 40%
 Movimiento silencioso 30%
 Primeros auxilios 35%

Armas Cortas 80%
 Rifle 50%

CRISTOPHER CARSON

CARACTERISTICAS

FUE: 14 Puntos de Vida: 13
DES: 12 Velocidad: 45
CON: 13 Velocidad Máxima: 60

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 60%
 Cartografía 50%
 Conocimiento del terreno 50%
 Derecho 35%
 Historia 35%
 Intuición 30%
 Orientación 35%
 Otro idioma (Apache) 35%

Armas Cortas 60%

CABALLO LOCO

CARACTERISTICAS

FUE: 16 Puntos de Vida: 14
DES: 13 Velocidad: 50
CON: 14 Velocidad Máxima: 65

Modificador al daño: +1d6

HABILIDADES

Cabalgar 80%
 Conocimiento del terreno 50%
 Descubrir 50%
 Escondarse 50%
 Esquivar 60%
 Estrategia 40%
 Mando 75%
 Orientación 50%

Tomahawk 75%
 Rifle 50%

COCHISE

CARACTERISTICAS

FUE: 14 Puntos de Vida: 13
DES: 10 Velocidad: 35
CON: 13 Velocidad Máxima: 50

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 80%
 Conocimiento del terreno 60%
 Descubrir 50%
 Escondarse 50%
 Estrategia 40%
 Mando 75%
 Movimiento silencioso 40%
 Trampas 50%

Arco 70%
 Rifle 40%

JOHN CHARLES FREMONT

CARACTERISTICAS

FUE: 13 Puntos de Vida: 13
DES: 15 Velocidad: 60
CON: 13 Velocidad Máxima: 75

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 70%
 Conocimiento del terreno 60%
 Descubrir 40%
 Esconderse 50%
 Esquivar 50%
 Estrategia 30%
 Mando 25%
 Orientación 50%

Armas Cortas 60%
 Rifle 50%

ULYSSES SIMPSON GRANT

CARACTERISTICAS

FUE: 15 Puntos de Vida: 12
DES: 14 Velocidad: 50
CON: 12 Velocidad Máxima: 70

Modificador al daño: +1d6

HABILIDADES

Cabalgar 60%
 Crédito 30%
 Derecho 60%
 Elocuencia 50%
 Estrategia 80%
 Leer/escribir 75%
 Mando 100%
 Ver 60%

Armas Cortas 50%
 Rifle 70%

ZANE GREY

CARACTERISTICAS

FUE: 10 Puntos de Vida: 11
DES: 12 Velocidad: 40
CON: 11 Velocidad Máxima: 60

Modificador al daño: Sin modificador

HABILIDADES

Conducir carro 40%
 Crédito 40%
 Elocuencia 70%
 Historia 60%
 Intuición 40%
 Leer/escribir 100%
 Leyendas 30%
 Maña 30%

GERONIMO

CARACTERISTICAS

FUE: 17 Puntos de Vida: 15
DES: 12 Velocidad: 50
CON: 15 Velocidad Máxima: 60

Modificador al daño: +1d6

HABILIDADES

Cabalgar 70%
 Conocimiento del terreno 50%
 Esconderse 40%
 Escuchar 40%
 Esquivar 50%
 Estrategia 30%
 Mando 50%
 Movimiento silencioso 50%

 Rifle 60%

APENDICES

WILD BILL HICKOK

CARACTERISTICAS

FUE: 14 Puntos de Vida: 15
DES: 15 Velocidad: 50
CON: 15 Velocidad Máxima: 75

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 65%
 Descubrir 60%
 Derecho 25%
 Elocuencia 25%
 Juegos de manos 50%
 Movimiento silencioso 50%
 Soborno 50%

Armas Cortas 70%
 Rifle 40%

ROBERT EDWARD LEE

CARACTERISTICAS

FUE: 13 Puntos de Vida: 11
DES: 16 Velocidad: 55
CON: 11 Velocidad Máxima: 80

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 60%
 Crédito 25%
 Derecho 40%
 Elocuencia 50%
 Estrategia 90%
 Leer/escribir 80%
 Mando 80%
 Ver 50%

Armas Cortas 60%

ABRAHAM LINCOLN

CARACTERISTICAS

FUE: 12 Puntos de Vida: 13
DES: 14 Velocidad: 55
CON: 13 Velocidad Máxima: 60

Modificador al daño: Sin modificador

HABILIDADES

Conducir carro 50%
 Crédito 90%
 Derecho 100%
 Elocuencia 80%
 Escuchar 30%
 Historia 70%
 Labia 60%
 Leer/escribir 100%

NELSON APPLETON MILES

CARACTERISTICAS

FUE: 10 Puntos de Vida: 14
DES: 17 Velocidad: 55
CON: 14 Velocidad Máxima: 85

Modificador al daño: Sin modificador

HABILIDADES

Cabalgar 60%
 Derecho 25%
 Esquivar 50%
 Estrategia 60%
 Leer/escribir 70%
 Mando 70%
 Ver 40%

Armas Cortas 70%
 Sable de Caballería 50%

NUBE ROJA

CARACTERISTICAS

FUE: 15 Puntos de Vida: 11
DES: 14 Velocidad: 55
CON: 11 Velocidad Máxima: 70

Modificador al daño: +1d6

HABILIDADES

Aturdir 40%
 Cabalgar 75%
 Conocimiento del terreno 50%
 Estrategia 40%
 Mando 75%
 Movimiento silencioso 50%
 Rastrear 50%

Lanza 70%
 Rifle 50%

HENRY SHERIDAN

CARACTERISTICAS

FUE: 14 Puntos de Vida: 12
DES: 12 Velocidad: 40
CON: 12 Velocidad Máxima: 60

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 70%
 Elocuencia 30%
 Estrategia 90%
 Intuición 50%
 Historia 40%
 Leer/escribir 80%
 Mando 80%

Armas Cortas 65%

WILLIAM TECUMSEH SHERMAN

CARACTERISTICAS

FUE: 11 Puntos de Vida: 15
DES: 15 Velocidad: 45
CON: 15 Velocidad Máxima: 75

Modificador al daño: Sin modificador

HABILIDADES

Cabalgar 60%
 Derecho 25%
 Estrategia 80%
 Historia 70%
 Intuición 50%
 Leer/escribir 80%
 Mando 70%

Armas Cortas 60%
 Sable de Caballería 50%

TORO SENTADO

CARACTERISTICAS

FUE: 14 Puntos de Vida: 14
DES: 12 Velocidad: 45
CON: 14 Velocidad Máxima: 60

Modificador al daño: +1d4

HABILIDADES

Cabalgar 70%
 Descubrir 40%
 Esquivar 50%
 Estrategia 60%
 Leyendas 50%
 Mando 80%
 Orientación 50%

Arco 70%
 Rifle 50%

EXTRAS Y PNJ'S

Este capítulo está compuesto por aquellos tipos de PNJ's que con mayor probabilidad podrían encontrarse los aventureros a lo largo de una partida. La utilidad de estos Personajes pregenerados consiste en que pueden ser utilizados inmediatamente en cualquier aventura sin necesidad que el DJ tenga que perder tiempo en crearlos.

Lógicamente podrán ser totalmente modificados y personalizados para adaptarse mejor a la aventura que el Director tenga en mente.

BARMAN

FUE: 11
DES: 7
CON: 17
Puntos de Vida: 17
Velocidad: 15%
Velocidad máxima: 35%

Habilidades:
Aturdir 35%
Elocuencia 40%
Intuición 15%
Regatear 30%

Armas:
Rifle 50%

BUSCADOR DE ORO

FUE: 10
DES: 13
CON: 15
Puntos de Vida: 15
Velocidad: 34%
Velocidad Máxima: 65%

Habilidades:
Conocimiento mineral 60%
Explosivos 50%
Tasar 25%
Cabalgar 35%

Armas:
Rifle 25%

COMERCIANTE

FUE: 10
DES: 9
CON: 11
Puntos de Vida: 11
Velocidad: 28%
Velocidad Máxima: 45%

Habilidades:
Crédito 60%
Regatear 40%
Tasar 50%
Labia 30%

Armas:
Cortas 15%

BUHONERO

FUE: 9
DES: 12
CON: 9
Puntos de Vida: 9
Velocidad: 36%
Velocidad máxima: 60%

Habilidades:
Elocuencia 60%
Labia 50%
Tasar 35%
Regatear 40%

COLONO

FUE: 13
DES: 12
CON: 11
Puntos de Vida: 11
Velocidad: 38%
Velocidad Máxima: 60%

Habilidades:
Conducir carro 45%
Orientación 30%
Maña 30%
Intuición 35%

ENTERRADOR

FUE: 7
DES: 10
CON: 8
Puntos de Vida: 8
Velocidad: 29%
Velocidad Máxima: 50%

Habilidades:
Conducir carro 30 %
Medicina 25%
Maña 10%
Primeros auxilios 20%

HERRERO

FUE: 15
DES: 8
CON: 13
Puntos de Vida: 13
Velocidad: 26%
Velocidad Máxima: 40%

Habilidades:
Conocimiento mineral 30%
Forzar Cerraduras 25%
Maña 35%
Tasar 25%

MAESTRA

FUE: 11
DES: 9
CON: 11
Puntos de Vida: 11
Velocidad: 27%
Velocidad Máxima: 45%

Habilidades:
Enseñar 60%
Historia 50%
Leer/escribir 60%
Elocuencia 25%

PIANISTA DE SALON

FUE: 10
DES: 13
CON: 9
Puntos de Vida: 9
Velocidad: 40%
Velocidad Máxima: 65%

Habilidades:
Cantar 35%
Labia 45%
Juegos de manos 35%
Seducir 10%

JUEZ

FUE: 8
DES: 9
CON: 11
Puntos de Vida: 11
Velocidad: 24%
Velocidad máxima: 45%

Habilidades:
Elocuencia 50%
Derecho 60%
Historia 35%
Leer/Escribir: 60%

MEDICO

FUE: 11
DES: 12
CON: 10
Puntos de Vida: 10
Velocidad: 37%
Velocidad Máxima: 60%

Habilidades:
Conocimiento mineral 25%
Medicina 60%
Primeros Auxilios 40%
Leer/Escribir 35%

PISTOLERO

FUE: 12
DES: 15
CON: 13
Puntos de Vida: 13
Velocidad: 44%
Velocidad Máxima: 75%

Habilidades:
Cabalgar 60%
Esquivar 40%
Movimiento silencioso 35%

Armas:
Cortas 75%

LAVANDERO CHINO

FUE: 9
DES: 12
CON: 10
Puntos de Vida: 10
Velocidad: 37%
Velocidad Máxima: 60%

Habilidades:
Elocuencia 40%
Otro idioma (inglés) 35%
Maña 50%
Escuchar 25%
Conocimiento mineral 25%

PARROCO

FUE: 11
DES: 9
CON: 12
Puntos de Vida: 12
Velocidad: 26%
Velocidad Máxima: 45%

Habilidades:
Elocuencia 60%
Labia 50%
Leyendas 20%
Leer/escribir 40%
Enseñar 30%

PROSTITUTA

FUE: 10
DES: 12
CON: 10
Puntos de Vida: 10
Velocidad: 36%
Velocidad Máxima: 60%

Habilidades:
Forzar Cerraduras 35%
Intuición 15%
Robar 30%
Seducir 60%

LADRONES DE GANADO

por Oscar Díaz

"El polvo y el sudor acumulado impedían una apreciación exacta de lo que se dibujaba en el horizonte. Después de parar a las reses, Mike se adelantó para echar un vistazo. A los pocos minutos regresó, pero ya no era él. Le miré a los ojos y me di perfecta cuenta que nunca volvería a ser el mismo. Después vimos aquellos cadáveres salvajemente mutilados. En mi profesión he visto derrumbarse a muchos vaqueros y sé cuándo un hombre ha llegado a su límite. Mike lo había sobrepasado hace tiempo y estaba acercándose peligrosamente a las tortuosas fronteras de la locura..."

Del extracto del Diario de Everett Adams

¿Has visto? Tan sólo han hecho falta unas cuantas frases y tu mente imaginaba con todo detalle la escena. No hay que tener madera especial para ser Director de Juego. Sólo hace falta una cosa: imaginación. Si sigues leyendo, es porque tú vas a ser el primer DJ de FAR WEST.

En esta aventura introductoria hemos pretendido que se incluyan los aspectos más básicos del juego pero, a pesar de esto, no hemos descuidado la historia. De todas maneras, sabemos que ésta va a ser una obra menor comparada con las que están por venir. Las que crees tú mismo, querido DJ.

1 7 de Julio de 1878. Carver es una apacible y tranquila ciudad de Texas, fronteriza con el territorio de Nuevo México. No alcanza los quinientos habitantes, pero los rumores crecientes ante la posibilidad de que la compañía ferroviaria Atchinson, Topeka & Santa Fe Railways haga pasar el ferrocarril que están construyendo de Abilene a El Paso, está provocando un aumento demográfico vertiginoso.

La población está dispersa entre las edificaciones del núcleo urbano y los pequeños ranchos adyacentes. Las casas y establecimientos comerciales (como en la mayoría de las ciudades en el FAR WEST) están arremolinadas en torno a la calle principal.

Por supuesto, el clima de creciente prosperidad ha producido otro tipo de crecimiento poblacional, no tan aconsejable como el anterior. Buen número de pistoleros, tahúres, forajidos y demás gente de mal vivir se están convirtiendo en la pesadilla de los pacíficos habitantes de Carver. De hecho, el reverendo Knobscott (párroco de la localidad) ya había advertido en más de una ocasión (y de dos, y de tres...) que Carver podía convertirse en otro Abilene u otro Dodge City y que no estaba dispuesto a permitirlo.

Todas estas circunstancias se ven favorecidas por la corrupción, cobardía e incapacidad del sheriff de la localidad, además de la candidez de su joven ayudante.

El DJ deberá encontrar alguna excusa razonable para explicar la presencia de los aventureros en Carver (generalmente relacionada con la actividad que desarrolla cada PJ).

Aproximadamente al medio día, un suceso llamará la atención de los PJ's. Un hombre a caballo se sitúa en la calle principal a la altura del Saloon e intenta llamar la atención de la concurrencia a base de disparos al aire. En realidad, el suceso no es demasiado extraordinario, ya que pasa todos los días unas cuatro o cinco veces, gracias a las monumentales borracheras que se cogen los parroquianos asiduos al Saloon El Alamo. Lo infrecuente es que esto suceda a las doce de la mañana.

Los PJ's observarán como un grupo relativamente numeroso de gente se arremolina alrededor del jinete. Si se acercan, escucharán sin problemas lo que dice; si no, tendrán que pasar una tirada de Escuchar para saber de qué habla.

APENDICES

Si los PJ quieren comprar algún modelo de arma hay una posibilidad del 70% que lo tengan en la tienda a su precio habitual. Es obvio que en todas las compras pueden intentar Regatear, pero si aciertan no les supondrá más que un 10% de descuento. Además, hay un 20% de probabilidad que en algunas haya un raterillo que intente vaciar el bolsillo de uno de los jugadores. Si se da la circunstancia, pueden pasar varias cosas.

Si el raterillo falla la tirada de Robar, el PJ tendrá una tirada de Ver, y si pifa, se le descubrirá inmediatamente. Si el PJ descubre al ratero y es demasiado expeditivo (por ejemplo, un balazo entre ceja y ceja) el castigo desproporcionado, le supondrá, casi con toda seguridad, graves problemas legales. Esto es evitable, pero si el PJ se empeña en hacer el salvaje, estamos seguros que nuestro querido sheriff aceptará unos cuantos dólares extra por tapar el asunto.

EL SHERIFF BAXTER

Si los jugadores van a la oficina del sheriff encontrarán varios carteles de Se Busca. Llamen la atención especialmente los de dos sujetos, Garth "Curly" Wilson y Pat Samuelson, con un impresionante curriculum delictivo. Se ofrecen 500 \$ de recompensa por cada uno de ellos.

Dan Baxter, sheriff de Carver, es un sujeto bastante peculiar. Mide aproximadamente 1,65 y no llega a los 70 Kgs de peso. Se podría decir que no tiene demasiado poder intimidatorio. Sigue de sheriff porque nadie quiere el cargo, a pesar de ser por todos conocido su incapacidad y cobardía. Se le apoda "Mr. Five minutes later" ya que tiene una increíble aptitud para llegar cinco minutos tarde a todos los sucesos conflictivos que se dan en la ciudad.

INFORMACION EN LA CIUDAD

Aparte de los canales habituales para conseguir información (borrachines, prostitutas, etc...), en Carver se pueden conseguir un buen número de publicaciones del Estado de Texas, como por ejemplo, de El Paso Times, The San Antonio Ledger, además del Carver Chronicle, el periódico de la ciudad. Si los PJ's saben leer (cosa que dudamos) verán que lo que más les llama la atención es la profusión de noticias acerca de ladrones de ganado en la zona.

LLEGAN LOS "LONGHORNS"

Faltando pocos minutos para las nueve de la noche, los aventureros observarán a lo lejos, en dirección Este, una gran polvareda. Evidentemente, no hay que ser un lince para saber que la manada de reses se acerca a la ciudad. El DJ recordará a los jugadores que hay una buena oportunidad de conseguir trabajo y deberá dirigir a los PJ's al Saloon a la hora convenida.

Los PJ's verán que tres jinetes a caballo se paran delante del Saloon y se introducen en él. El más viejo de los tres va delante, flanqueado por los que se supone que son sus empleados. Uno de los dos acompañantes es el jinete que estuvo esa misma mañana en Carver.

Mientras los dos empleados hacen parar la música y piden silencio a los parroquianos, el jefe sube al escenario y se dispone a hablar. Después de unos cuantos silbidos (no en vano estaba cantando la corista más espectacular de la región, Holly Reynolds), empieza a hablar. Su nombre es Earl B. Tillis y es el mayoral del rancho C & B de Galveston, Texas. Se le ha encargado del transporte de 2.000 reses de tipo Hereford hasta Great Valley, Arizona, donde debe encontrarse con un comprador. Su intención inicial no era pasar por Carver, pero el ataque de unos ladrones de ganado, menguó significativamente el número de componentes del grupo y se han visto obligados a hacer una parada para intentar contratar personal. Según sus previsiones llegarán a Great Valley en 10 días. No niega que puedan surgir dificultades. De hecho, ya ha perdido la mitad de sus hombres durante el ataque de unos peligrosos forajidos y, por si esto fuera poco, la ruta prevista atraviesa el territorio de los Apaches Mescaleros. La buena paga (4 \$ diarios) deberá bastar para convencer a los PJ's.

A continuación, Tillis indicará que los interesados deben dar sus datos personales a su capataz, Karl Steinmann. Este es un gigantesco hombre de casi dos metros de altura, de mediana edad, rubio y de ojos claros. Tiene un acento bastante peculiar y tanto Tillis como su otro acompañante se refieren a él como "el Alemán".

A pesar de la interesante paga los PJ's observarán cómo sólo otro cowboy acepta el trabajo. Los PJ's pueden solicitar una tirada de Intuición si se dan cuenta del particular. Si preguntan acerca de este comportamiento, se les contestará con evasivas, refiriéndose exclusivamente a las dificultades del terreno, los peligros de la misión, etc... Sólo un crítico en Elocuencia (o una botella entera de whisky) conseguirá hacer hablar a sus interlocutores, aunque éstos serán bastante

APENDICES

Otra posibilidad es el Póker. En el Saloon hay montadas varias partidas de cartas y los PJ's pueden jugar si así lo desean. En cada mesa de juego va a haber al menos un tahúr. Se recomienda al DJ que se juegue verdaderamente al póker (preferentemente descubierto) haciendo el DJ el papel del tahúr. Este va a intentar cada baza, una tirada de Juegos de Manos, para sustituir una carta de las que le han sido dadas por la que más le convenga. La única manera de evitarlo es que los PJ's acierten una tirada crítica de Ver. Si el tahúr es descubierto, encañonará al que se le ponga por delante e intentará salir a toda velocidad del Saloon. Nunca disparará, a no ser que vea seriamente amenazada su vida.

Hay un 15% de posibilidades de que uno de los dos forajidos que estaban en los carteles de "se busca", en la oficina del sheriff, se encuentren en el Saloon. Quizás los PJ's quieran probar suerte, entregándolos (vivos o muertos) a la justicia.

Los PJ's tiene un 25% de posibilidades (por PJ) de encontrarse con algún vaquero fanfarrón y desafiante, medio borracho y buscando pelea. Quizá ésta sea una buena excusa para probar el combate cuerpo a cuerpo o los duelos. Este 25% aumentará a un 50% si el PJ es de otra raza distinta a la blanca.

Y finalmente, los aventureros pueden optar por pasar la noche con una de las agraciadas señoritas que ofrecen sus servicios a los habitantes de Carver. Por 3\$ pasarán una noche completa de placer y diversión, pero se verán recompensados al día siguiente con un maravilloso -10% a todas sus habilidades por cansancio físico.

SALIDA HACIA GREAT VALLEY

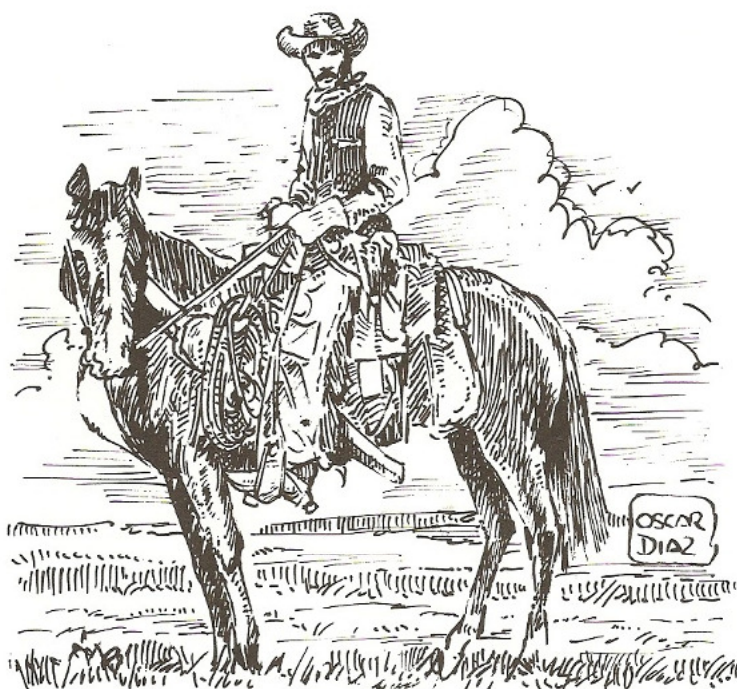
Bueno, exactamente hacia Great Valley, no. Después del madrugón y de hacer todos los preparativos para el viaje, el grupo saldrá en dirección Oeste hacia el primer punto del viaje, Fort Brady, cercano a la frontera con Nuevo México. Los PJ's con porcentaje en Conducir Ganado, serán distribuidos alrededor de las reses, y los que no tengan esa habilidad serán enviados unos metros por delante del grupo como avanzadilla. El DJ deberá aplicar las reglas de Conducir Ganado que se nombran en la lista de habilidades.

Tillis y uno de los cowboys irán permanentemente en el carro y no dejarán acercarse, bajo ningún concepto, a los recién contratados.

Durante los tres primeros días de viaje no sucederá nada de particular. Si acaso, algún encuentro ocasional con un puma o una serpiente de cascabel.

Al cuarto día de viaje, y después de haber dejado atrás Fort Brady (donde se repusieron las provisiones necesarias para continuar la marcha), el grupo se verá sorprendido por una tormenta de arena que pondrá a prueba su capacidad para controlar el ganado (la tormenta durará 1d4 horas).

A medida que el grupo se adentre en Nuevo México, el paisaje se volverá cada vez más árido (y eso que Texas no es un brillante ejemplo de bosque frondoso), y habrá más dificultades para encontrar pastos para las reses.



La convivencia en el grupo cada vez será más difícil. Los secuaces de Tillis tratan despectivamente a los PJ's y puede que se llegue a dar algún incidente aislado. Hay dos subgrupos perfectamente diferenciados. Por un lado están Tillis y los suyos, y por el otro están los PJ's (suponemos) y Buck Henry. Si los aventureros insisten en ver lo que hay en el carro, el grupo de Tillis se mostrará cada vez más hostil y no cederá ante su presión. Al amanecer del quinto día, antes de levantar el campamento, el grupo será atacado por 8 forajidos a caballo. Si los bandidos pierden más de la mitad de sus efectivos, huirán. Si los componentes del grupo rechazan el ataque (de hecho es lo más probable) perderán 1d20 horas en reunir la manada de reses.

Después de este incidente, el grupo seguirá su camino hacia Fort Gorman, el último puesto armado en cientos de kilómetros a la redonda.

LA MASACRE

A las pocas millas los PJ's se encontrarán con un dantesco espectáculo. Diseminados a lo largo del camino hay restos de lo que podía haber sido una gran caravana de colonos. Un incontable número de cadáveres jalonan el camino. Una tirada acertada de Descubrir, permitirá a los aventureros encontrar algún moribundo, que expirando, sólo acertará a decir con una indescriptible expresión de terror que fueron atacados por los apaches. Entre los restos de las carretas no queda nada aprovechable. Todo está rapiñado y no quedan supervivientes. Unos cientos de metros más adelante se encontrarán con los cadáveres de toda una brigada de Caballería. Los soldados han sido desprovistos salvajemente de sus cabelleras y de su equipo. Las numerosas moscas y algún que otro buitre se están dando la merienda de sus vidas.

El sofocante calor comienza a hacer mella en los muertos, y un dulzón aroma de carne podrida impregna la zona. Todos los PJ's que no pasen una tirada de CONx3 sufrirán náuseas y deberán cesar cualquier actividad durante al menos 1d10 asaltos para intentar recuperar el aliento.



LLEGADA A FORT GORMAN

Después de dejar atrás este desagradable espectáculo, al anochecer del sexto día el grupo llegará a Fort Gorman. En el fuerte se respira un ambiente de profunda intranquilidad. El aumento de la actividad india está convirtiéndose en una pesadilla para la guarnición y entre muertos, heridos y deserciones, la dotación del fuerte ha descendido más de un 40%.

Al encuentro del grupo saldrá el teniente Parker, un hombre joven y corpulento, que después de ofrecerles su hospitalidad, y tras una breve charla, sugerirá a los componentes del grupo que no sigan adelante. Insistirá que, en las condiciones que se dan, no puede asegurar su integridad física y es incapaz de prescindir de un solo hombre para escoltarles. Cuando conozca el destino del grupo, una mueca, mezcla de miedo y disgusto, surcará su rostro e intentará hacer ver a Tillis que es imposible atravesar esos territorios. Por supuesto, Tillis no hará caso, a pesar de las airadas protestas del teniente Parker, de Buck Henry y suponemos que de los PJ's. Nada hará cambiar los planes originales de Tillis. Tras este breve episodio, si los PJ's consiguen un Ver, descubrirán a Buck Henry hablando a solas con el teniente Parker.

Tras pasar la noche en el fuerte y después de aprovisionarse, el grupo saldrá en dirección Oeste hacia la conclusión de la aventura.

EL GRAN FINAL

El paisaje va cambiando poco a poco, pasando de las llanuras a un camino ancho pero escarpado entre peñascos. La velocidad del grupo se ralentizará y cualquier PJ que acierte una tirada de Ver o Descubrir, conseguirá darse cuenta de que están siendo observados. Unas sombras sospechosas se deslizarán furtivamente entre los peñascos (nunca a menos de Larga Distancia) y acompañarán de lejos al grupo a medida que éste avanza por el camino.

Tillis, que parece apercibirse, ordena parar el rebaño. Buck Henry intentará rápidamente acercarse al mayor número de PJ's posibles, y si no desconfía de sus intenciones, se mostrará como realmente es. Buck Henry es un Texas Ranger y lleva más de tres meses siguiendo la pista de Tillis y su banda de comancheros. Prevendrá a los PJ's y a lo mejor, si no los convence, dejará caer algo sobre una posible recompensa. Y a partir de aquí, el gran final.

BUCK HENRY**FUE 16 DES 14 CON 16**

Puntos de Vida: 16
Velocidad: 42%
Velocidad máxima: 70%

Cabalar: 70%
Conducir ganado: 50%
Derecho: 50%
Descubrir: 60%
Elocuencia: 40%
Esquivar: 50%
Leer/escribir: 25%
Ver: 60%

Colt Army: 75%
Colt New Lightning: 50%

SECUACES DE TILLIS (3)**FUE 14 DES 9 CON 15**

Puntos de Vida: 15
Velocidad: 26%
Velocidad máxima: 45%

Cabalar: 75%
Conducir ganado: 40%
Escondarse: 50%
Esquivar: 35%
Explosivos: 50%
Tregar: 50%
Saltar: 40%

Colt Sidehammer cal. 28: 50%
Winchester 44: 35%

TENIENTE PARKER**FUE 17 DES 13 CON 17**

Puntos de Vida: 17
Velocidad: 39%
Velocidad máxima: 65%

Cabalar: 80%
Descubrir: 50%
Esquivar: 60%
Estrategia: 35%
Movimiento silencioso: 40%
Primeros Auxilios: 40%
Tortura: 40%

Colt Navy: 60%
Winchester 44: 80%
Sable de caballería: 50%

SOLDADO STANDARD (8)**FUE 15 DES 10 CON 16**

Puntos de Vida: 16
Velocidad: 29%
Velocidad máxima: 50%

Cabalar: 70%
Descubrir: 50%
Esquivar: 40%
Pelea: 50%
Primeros Auxilios: 40%
Saltar: 50%

Colt Navy: 50%
Winchester 44: 25%
Sable de caballería: 30%

TAHUR**FUE 9 DES 16 CON 10**

Puntos de Vida: 10
Velocidad: 47%
Velocidad máxima: 80%

Cabalar: 35%
Descubrir: 40%
Escondarse: 30%
Juegos de manos: 60%
Ocultar: 50%
Robar: 25%

Colt Deringer: 75%
Navaja: 40%

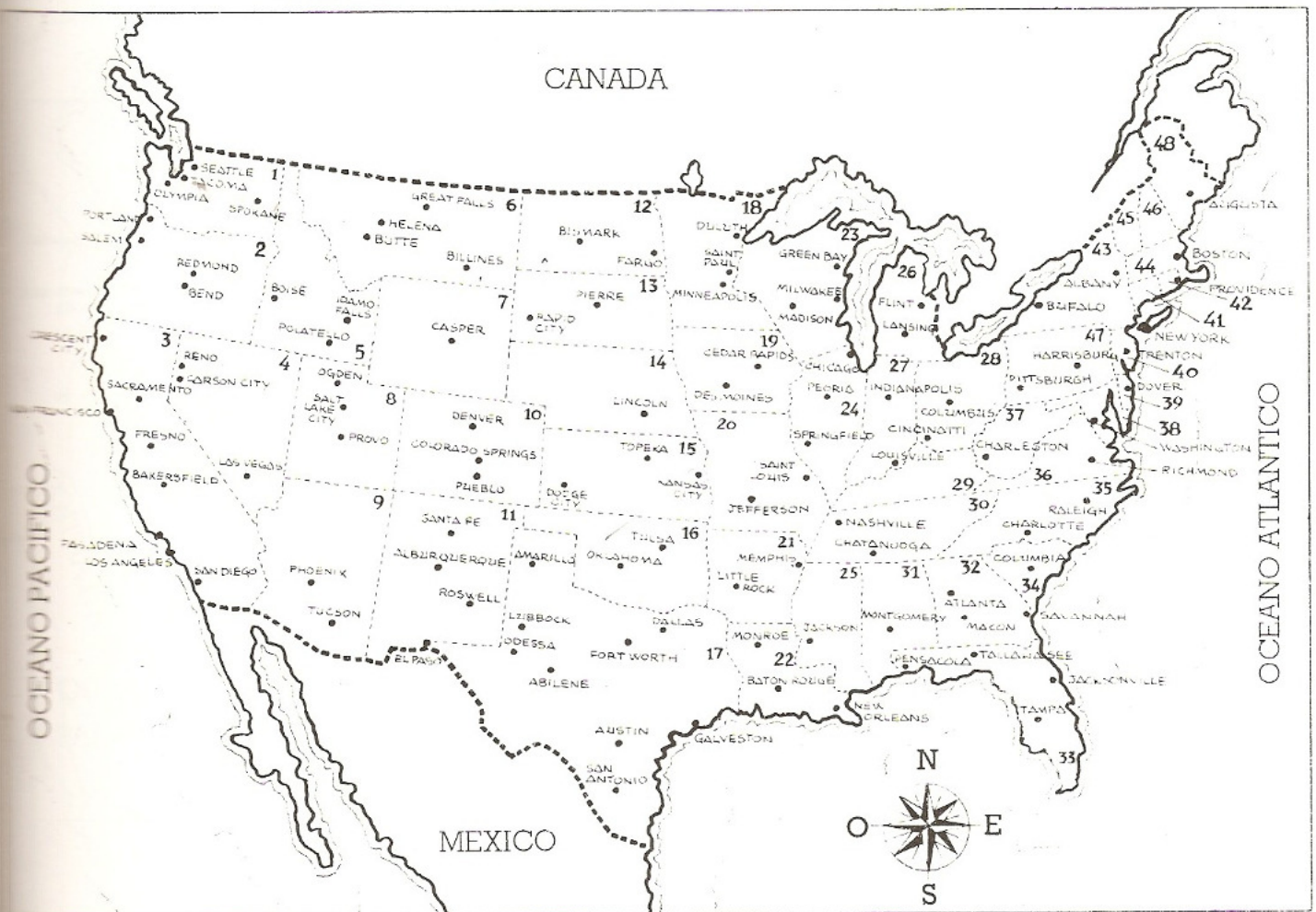
GUERRERO APACHE (6)**FUE 15 DES 14 CON 14**

Puntos de Vida: 14
Velocidad: 43%
Velocidad máxima: 70%

Cabalar: 80%
Escondarse: 50%
Esquivar: 60%
Lanzar: 50%
Movimiento silencioso: 25%
Ver: 40%

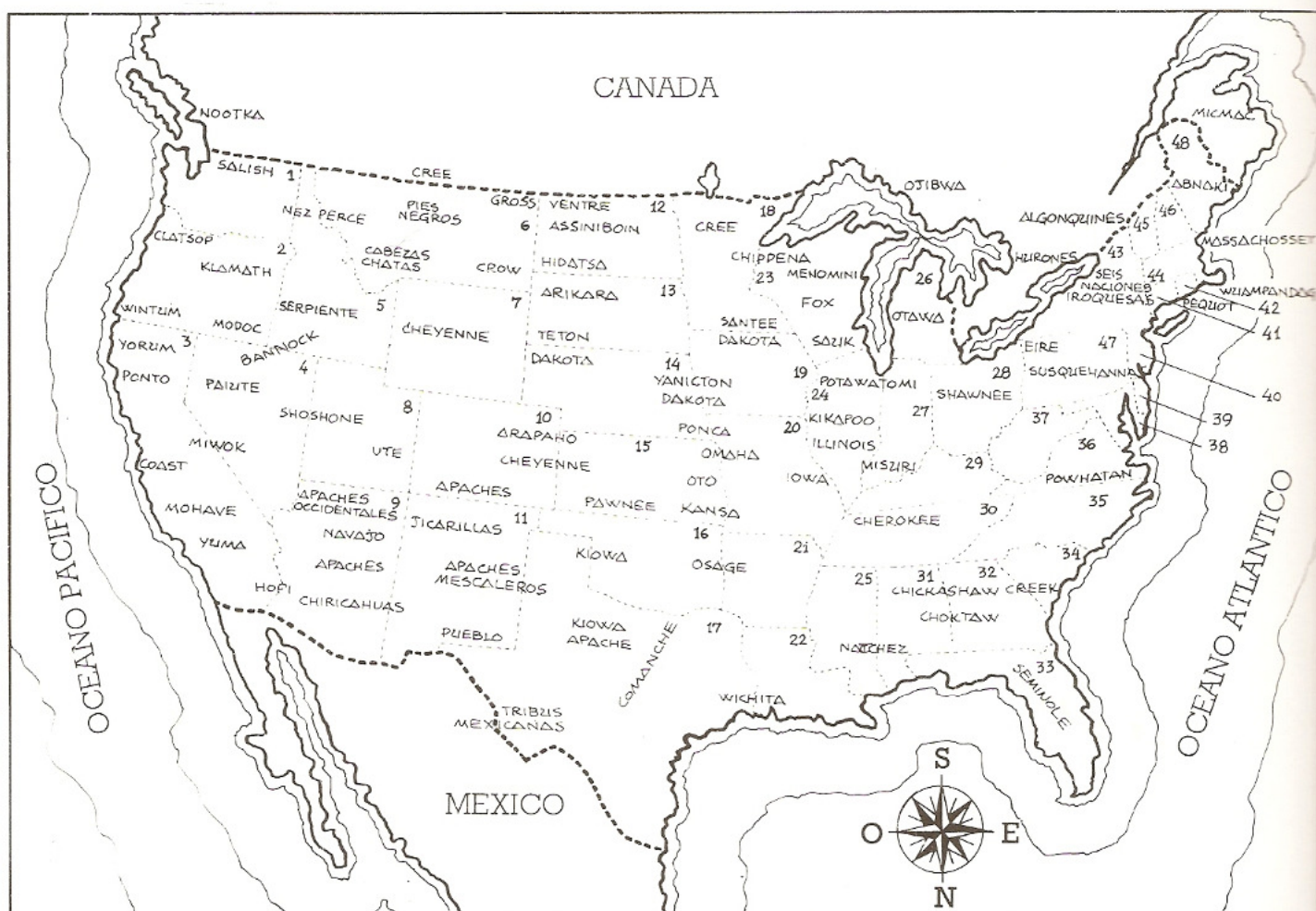
Winchester 32: 50%
Arco corto: 50%

MAPA POLITICO DE LOS ESTADOS UNIDOS



- | | | | |
|------------------|------------------|--------------------|-------------------|
| 1. WASHINGTON | 13. SOUTH DAKOTA | 25. MISSISSIPPI | 37. WEST VIRGINIA |
| 2. OREGON | 14. NEBRASKA | 26. MICHIGAN | 38. MARYLAND |
| 3. CALIFORNIA | 15. KANSAS | 27. INDIANA | 39. DELAWARE |
| 4. NEVADA | 16. OKLAHOMA | 28. OHIO | 40. NEW JERSEY |
| 5. IDAHO | 17. TEXAS | 29. KENTUCKY | 41. CONNECTICUT |
| 6. MONTANA | 18. MINNESOTA | 30. TENNESSEE | 42. RHODE ISLAND |
| 7. WYOMING | 19. IOWA | 31. ALABAMA | 43. NEW YORK |
| 8. UTAH | 20. MISSOURI | 32. GEORGIA | 44. MASSACHUSETTS |
| 9. ARIZONA | 21. ARKANSAS | 33. FLORIDA | 45. VERMONT |
| 10. COLORADO | 22. LOUISIANA | 34. SOUTH CAROLINA | 46. NEW HAMPSHIRE |
| 11. NEW MEXICO | 23. WISCONSIN | 35. NORTH CAROLINA | 47. PENSSYLVANIA |
| 12. NORTH DAKOTA | 24. ILLINOIS | 36. VIRGINIA | 48. MAINE |

DISTRIBUCION DE LAS DISTINTAS TRIBUS INDIAS



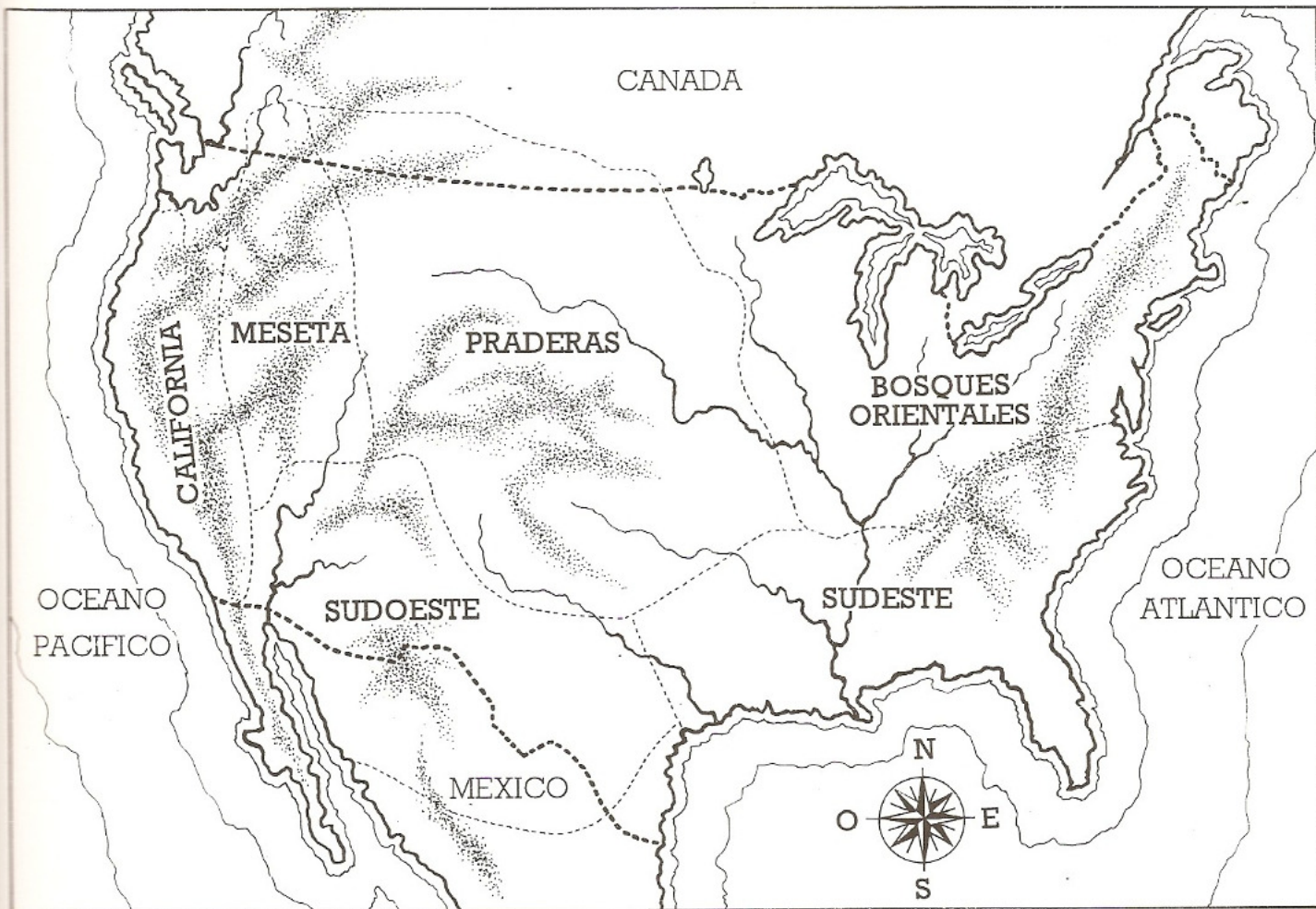
1. WASHINGTON
2. OREGON
3. CALIFORNIA
4. NEVADA
5. IDAHO
6. MONTANA
7. WYOMING
8. UTAH
9. ARIZONA
10. COLORADO
11. NEW MEXICO
12. NORTH DAKOTA

13. SOUTH DAKOTA
14. NEBRASKA
15. KANSAS
16. OKLAHOMA
17. TEXAS
18. MINNESOTA
19. IOWA
20. MISSOURI
21. ARKANSAS
22. LOUISIANA
23. WISCONSIN
24. ILLINOIS

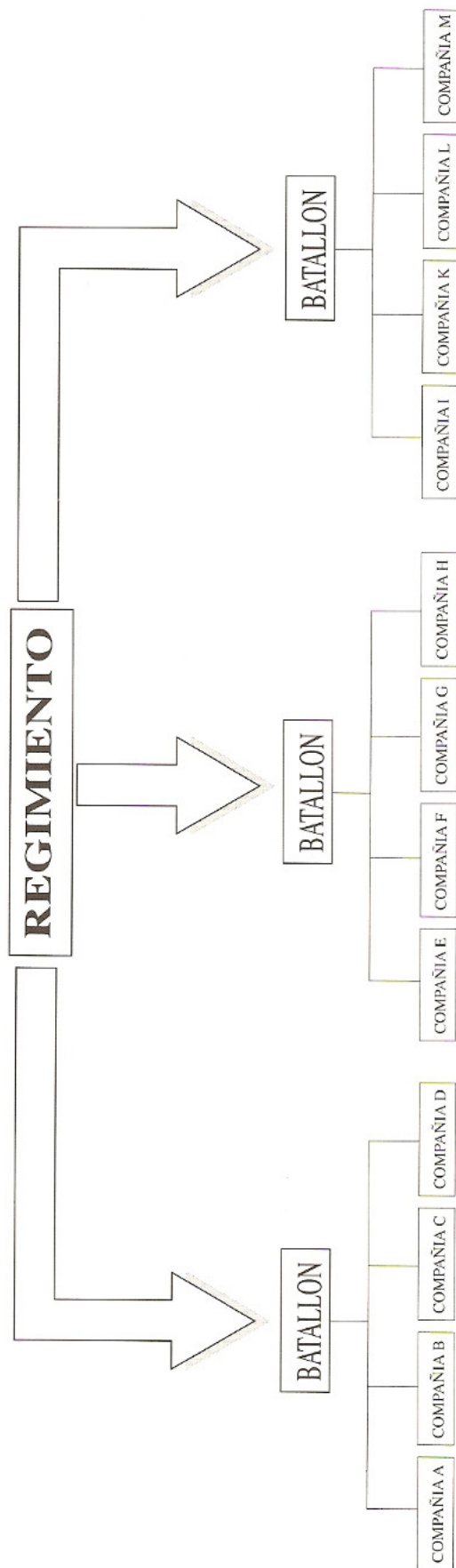
25. MISSISSIPPI
26. MICHIGAN
27. INDIANA
28. OHIO
29. KENTUCKY
30. TENNESSEE
31. ALABAMA
32. GEORGIA
33. FLORIDA
34. SOUTH CAROLINA
35. NORTH CAROLINA
36. VIRGINIA

37. WEST VIRGINIA
38. MARYLAND
39. DELAWARE
40. NEW JERSEY
41. CONNECTICUT
42. RHODE ISLAND
43. NEW YORK
44. MASSACHUSETTS
45. VERMONT
46. NEW HAMPSHIRE
47. PENSSYLVANIA
48. MAINE

ZONAS CULTURALES Y ETNICAS



ESTRUCTURA DE UN REGIMIENTO DE CABALLERIA



Un Regimiento no posee una cifra fija de soldados, el número de hombres podía variar según la época y por lo tanto se establecieron unos máximos y mínimos. Un Regimiento debe poseer como máximo 1140 hombres y como mínimo 960. Los Oficiales que complementan estas cifras son: Coronel, Teniente Coronel, Teniente adjunto, Teniente Comisario y los oficiales de Batallón.

Un Batallón posee un máximo de 380 y un mínimo de 320 soldados. Los Oficiales de Batallón están compuestos por: Mayor, Tenientes (2), Sargento Mayor, Sargentos (2), Oficial Médico, Sargento abanderado y Sargento Veterinario, además de los oficiales de Compañía.

Cada Compañía debía poseer un máximo de 95 hombres y un mínimo de 80. Como oficiales de Compañía constan: Capitán, Primer Teniente, Segundo Teniente, Sargento Primero, Sargentos (5), Corporals (8), Cornetas (2), Conductores de carro (sargentos, 2) y abanderado.

Aunque normalmente se emplazaba un Batallón por fuerte, estas cifras podían sufrir modificaciones y en numerosos casos un par de Compañías debían controlar extensas franjas de terreno.

GRUPOS ETNICOS

FAMILIAS	GRUPO	TRIBUS
MUSKOKI		Alibamú, Apalache, Chickashaw, Choktaw, Koasati, Lower Creek, Upper Creek, Natchez, Seminóles, Tacusa, Túnica.
CADDO		Arikara, Pawnee, Wichita, Red River, Arkansas.
SIoux	DAKOTAS: BAJO MISSOURI: ALTO MISSOURI: OTROS:	Dakotas orientales, Santee-Dakota, Tetón-Dakota, Yankton. Iowa, Kansa, Omaha, Osage, Oto, Ponca. Crow, Hidatsa, Assiniboin. Biloxi, Catawba, Quapaw, Tutelo, Winnebago.
IROQUESA	RAMA SEPTENTRIONAL: RAMA INDEPENDIENTE: RAMA MERIDIONAL:	Las Seis Naciones (Cayuga, Mohawk, Oneida, Onondaga, Séneca, Tuscarora). Eire, Hurón, Susquehanna, Conestoga. Cherokee.
PENUTI	RAMA CALIFORNIANA: KLAMATH: CHINOOKAN: SHAHAPTIN: MEXICANAS:	Miwok, Costanoan, Yokut, Maidú, Wintum. Modoc. Molala. Nez Percé, Klikitat, Paloos, Topinish, Umatilla, Wallawalla, Warm Springs, Yakima. Mixe, Zoque, Huabe, Lencam, Jicquean, Peyán.
ALGONQUINA	VERTIENTE ATLANTICA: PRADERAS: ZONA CENTRAL: CALIFORNIANAS:	Abenaki, Algonquinos, Lenape, Mohicanos, Massachussets, Micmac, Narrangasset, Naskapi, Pequot, Powhatan, Wampanoag. Arapaho, Pies Negros, Sangre, Cheyennes, Gross-Ventré, Piegán, Cree de las Praderas. Cree, Illinois, Kickapoo, Menomini, Miami, Chipewa, Potawatomi, Sauk, Fox y Shawnee. Wiyot, Yurok.
UTO-AZTECA	RAMA DE LOS PUEBLO: RAMA SHOSHONE: RAMA AZTECA:	Hano, Isleta, Jemez, Nambé, Pojoaque, Picuris, Sandía, Taos, Tesuque. Tribus Bannock, Chemehuevi, Comanche, Hopi, Tribus del Río Kern, Tribus de La Misión, Trinos, Paiute, Serpiente, Ute, Wind River, Kiowa. Aztec, Cora, Opata, Papago, Pima, Yaqui.
DENE	RAMA SEPTENTRIONAL: RAMA MERIDIONAL: COSTA DEL PACIFICO:	Hupa, Kato, Tolowa. Navajos, Apaches Occidentales, Chiricahuas, Mescaleros, Jicarillas, Lipán, Kiowa-Apache. Tinglit, Auk, Chillcat, Sitka, Tongas, Yakutat, Tsimshian.

CRONOLOGIA

- 1848** Final de la Guerra con México.
- 1849** Se descubre oro en Sutter's Creek, California.
- 1850** Aparece el Colt modelo Army.
- 1855** Una partida de Sioux asalta una diligencia. Inicio de las Guerras con los Indios. Se crean el 1º y 2º Regimiento de Caballería.
- 1856** Primer Tratado de Paz con los Sioux.
- 1858** Creación de los Rangers de Texas.
Batalla contra los Comanches en Antelope Hills.
- 1859** Batalla contra los Comanches en Crooked Creek.
- 1860** Se inaugura el Pony Express, que unía Saint Joseph (Missouri) con Sacramento (California).
- 1861** Texas se separa de la Unión. Comienza la Guerra Civil. Creación de cuatro nuevos Regimientos de Caballería.
Se presenta en sociedad el Colt Navy.
- 1862** Regimientos de voluntarios sustituyen a la Caballería que tiene que ir a luchar al Este.
- 1863** El 6º de Iowa derrota a 4.000 Sioux en Ellendale, Dakota del Norte.
Edison inventa un aparato telegráfico simplificado.
- 1864** Diciembre: unión entre Sioux, Arapaho y Cheyennes.
Un grupo de voluntarios de Colorado masacra a 800 Cheyennes y Arapahos en Sand Creek.
Primer enfrentamiento con indios armados con armas de fuego (mosquetes ingleses de 1853).
- 1865** 9 de Abril: el general Lee se rinde a las fuerzas nordistas en Appomatox dando fin a la Guerra Civil.
- 14 de Abril: muere Lincoln a manos de John Wilkes Booth.
El primer ferrocarril de la Unión Pacific llega a Omaha, Nebraska.
- 1866** Asalto de Nube Roja y los Sioux a Fort Kearney.
Se organiza el Ku-Klux-Klan.
Los movimientos de voluntarios son desmovilizados. Se crean cuatro nuevos Regimientos de Caballería.
Los Sioux de Nube Roja causan estragos en las líneas de ferrocarril.
- 1867** Los Estados Unidos compran Alaska a Rusia por 7.200.000 \$.
El 7º de Caballería de Custer busca infructuosamente campamentos Sioux.
Se produce un monumental incendio en los bosques de Idaho, perdiéndose 25.000 hectáreas de terreno.
- 1868** Washington firma un tratado de paz con Nube Roja.
- 1869** Se completa la primera línea férrea transcontinental, producto de la fusión de la Central Pacific y de la Union Pacific.
Junio: el 5º de Caballería arrasa un poblado en el South Plate River.
- 1870** Enero: el 2º de Caballería destruye un poblado Piegan en Montana's Marias River.
- 1871** El 4º de Caballería sustituye al 6º en Texas y se enfrenta a Comanches, Kiowas y Cheyennes.
El 8 de Octubre se produce un trágico incendio forestal en Peshtigo, Wisconsin. Mueren 1.200 personas.
Exactamente el mismo día, en el establo de Patrick O'Leary, una vaca provocó el famoso incendio de Chicago en el que quedaron arrasados 18.000 edificios.
- 1872** Se funda la Atchinson, Topeka & Santa Fe Railways en Topeka (Kansas).

ARCOS

NOMBRE	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Arco largo	5 %	N.A.	- 2	S.M.	- 5 %	- 10 %	- 20 %	1d8	N.A.
Arco corto	5 %	N.A.	- 2	S.M.	- 5 %	- 15 %	- 25 %	1d6	N.A.

S.M.: Sin Modificador

N.A.: No Aplicable.

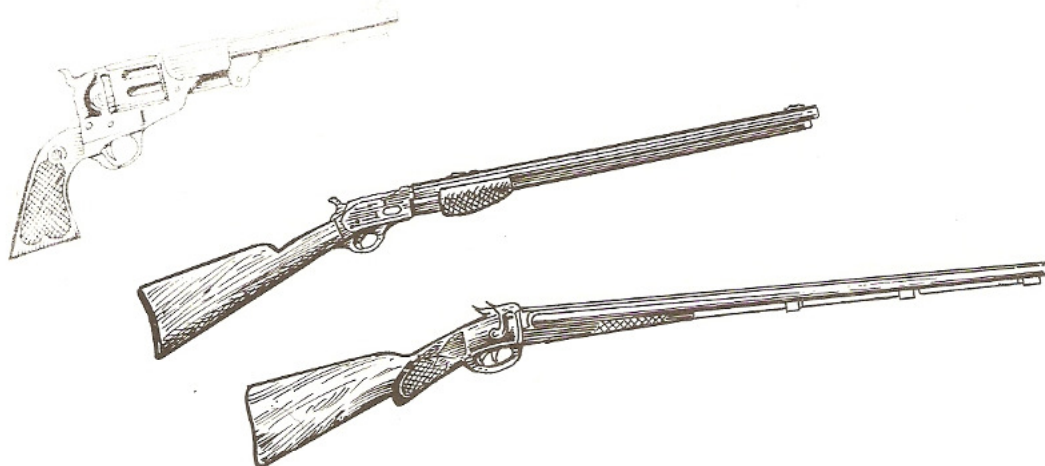
NOTA: a todos los daños reflejados en esta Tabla se le sumará el Modificador por Fuerza que le corresponda al aventurero.

RIFLES

NOMBRE	CAL.	Balas	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Winchester mod. 73	22	25	15 %	10 %	- 3	2-15 S.M.	16-60 S.M.	61-120 S.M.	121-180 S.M.	1d8	11.86 \$
Winchester mod. 73	32	15	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6	10.94 \$
Winchester mod. 73	38	15	15 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+1	11.86 \$
Winchester mod. 73	44	15	15 %	10 %	- 6	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d8-1	11.86 \$
Remington *	45	1	10 %	10 %	- 4	- 40 %	- 30 %	- 20 %	- 10 %	2d8+2	20.00 \$
Colt Lightning	22	15	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	1d8	9.72 \$
Colt New Lightning	32	15	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6	16.50 \$
Pajillera Mod. 90	22	15	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	1d8+1	16.00 \$
Winchester 1886	40	8	15 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+2	21.00 \$
Marlin Safety	38	10	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+1	12.87 \$
Marlin Repeater	22	20	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	1d8	11.87 \$
Remington n°3	32	1	15 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 5 %	2d6+1	14.75 \$
Merwin Hulbert	22	1	15 %	10 %	- 2	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	1d8	5.20 \$

S.M.: Sin Modificador (no tiene penalización alguna).

* El Remington era un rifle de precisión cuyo alcance podía llegar hasta los 1.000 mts. En este caso, para el rango que abarcaría de 200 a 1000 mts, este rifle dispararía con una penalización de - 5 %.



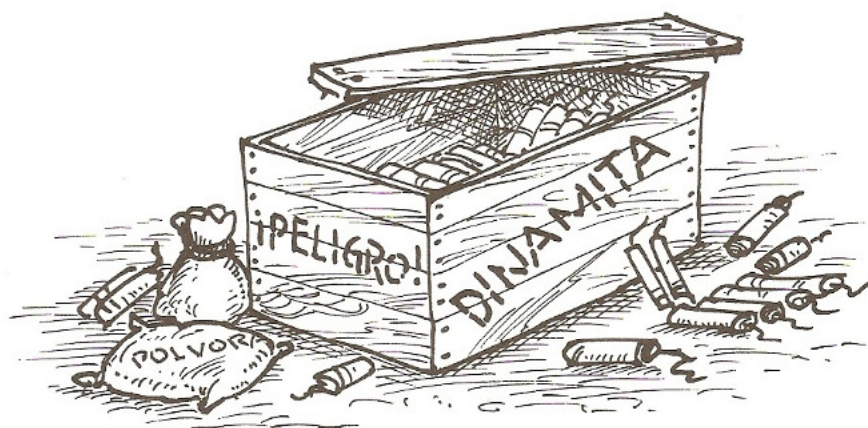
NOMBRE	CAL.	Balas	% Ataque	% Parada	M. DES	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Colt New Hammerless	12	Dos	10 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+2	40.00 \$
Daly Hammerless	12	Dos	10 %	10 %	- 4	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+2	40.00 \$
Daly Three-Barrel *	10	Tres	10 %	10 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d6+1	50.00 \$
Diana Pattern	20	Dos	10 %	10 %	- 8	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	5d6	60.00 \$
L.C. Smith	10	Dos	10 %	10 %	- 3	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+1	35.00 \$
Montgomery Ward	16	Dos	10 %	10 %	- 7	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	4d6	50.00 \$
Parker Hammerless	16	Dos	10 %	10 %	- 7	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	4d6	50.00 \$
Sport Rifle	20	Cinco	15 %	10 %	- 8	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	5d6	20.00 \$
Mosquete **	60	Una	10 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	4d6	2.75 \$
Mosquete 2 cañones **	45	Dos	10 %	10 %	- 5	S.M.	S.M.	S.M.	- 10 %	2d8+2	5.40 \$

S.M.: Sin Modificador (no tiene penalización alguna).

* El Three Barrel se caracteriza por poseer dos cartuchos (cuyos datos son los que se indican en la tabla) y una bala calibre 45 que produce un daño de 2d8+2. El jugador debe siempre indicar cuál de los dos tipos de munición está disparando, y se aplicará siempre el daño por separado.

** Los mosquetes, a diferencia de las demás armas, tardan dos asaltos de combate completos en ser recargados.

	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Precio cartucho
Mod. Lanzar	- 5 %	- 15 %	N.A.	N.A.	5.00 \$
Daño	4d6+1	3d6+2	2d6+1	N.A.	
Cartucho adicional	+1d6+2	+3 puntos	+2	+1	



GLOSARIO DE TERMINOS

Bonus: cantidad en percentiles que, momentáneamente, se suma al porcentaje que se tiene en una determinada competencia.

Campaña: serie de aventuras conectadas entre sí, tanto en su transcurso temporal como en los acontecimientos.

Característica: atributo o capacidad que define físicamente a un aventurero.

Crítico: 10% del porcentaje que posee un aventurero en una habilidad. Siempre supone que se ha conseguido realizar la acción excepcionalmente bien.

Dados: existen una gran variedad de dados para utilizar en los Juegos de Rol. En primer lugar los conocidos dados de 6 caras (d6) aunque también se utilizan dados de 4 caras (d4), de 8 caras (d8), de 10 (d10), de 12 (d12) y de 20 caras (d20).

Director de Juego (DJ): persona encargada de organizar y regular una partida aplicando las reglas del juego en concreto.

Habilidad: también denominadas competencias, las habilidades definen y registran todos los conocimientos y las prácticas habituales que influyen en las posibilidades de un personaje a la hora de realizar una acción o actividad particular. El porcentaje en la habilidad es el nivel de efectividad que se posee en la misma.

Jugador: todo participante en un Juego de Rol.

Malus: cantidad en percentiles que, en un momento dado, ha de restarse del porcentaje que un personaje posee en alguna habilidad.

Módulo: más conocido como aventura o partida, refleja una serie de situaciones en las que se ven inmersos y que deben resolver los participantes en el juego.

Personaje Jugador (PJ): entidad del juego cuyas acciones son controladas por un jugador que no sea el DJ.

Personaje No Jugador (PNJ): entidad del juego cuyas acciones son reguladas por el DJ.

Pifia: error garrafal a la hora de realizar una acción.

Puntos de Experiencia: cantidad en puntos que al finalizar una aventura el DJ otorga a determinados personajes y que pueden ser utilizados para aumentar las posibilidades de éxito de los aventureros en sus habilidades.

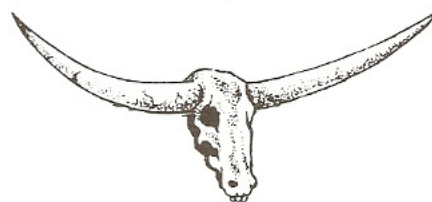
Puntos de Vida: miden el daño físico que puede soportar un personaje antes de morir.

Tipo de Personaje: clasificación de los diferentes aventureros según el tipo de actividad profesional que desempeñaban antes de salir de aventuras.

Tirada: acción de lanzar algún tipo de dado (normalmente será 1d100) con el objeto de resolver alguna acción durante el juego.

Tirada de Característica: tirada cuyo resultado ha de ser siempre igual o inferior a una Característica del personaje.

Tirada de Habilidad: tirada cuyo resultado ha de ser siempre igual o inferior a la cantidad en percentiles (con los bonus o malus correspondientes) que un aventurero posee en una habilidad. Esta Tirada mide exactamente si el personaje ha tenido éxito al realizar una acción y qué tipo de éxito ha sido. En FAR WEST, esta Tirada se realiza siempre con 1d100.





FAR WEST

JUEGO DE ROL



FAR WEST es más que un juego, es la manera de revivir la epopeya de la Conquista del Oeste utilizando para ello los personajes más arquetípicos que han consolidado el Western.

●
Gracias a un sistema ágil de creación de Personajes, puedes estar listo para jugar en pocos minutos.

●
Sus innovadoras reglas te permiten emular cualquier situación bélica y de acción.

●
En su interior encontrarás datos de juego de más de cincuenta armas de la época.

●
El material adicional (mapas, personajes históricos, cronología, PNJ's pregenerados...) permite a los DJ documentar sus aventuras.

●
Contiene un cuadernillo con las Hojas de Personaje para uso de los jugadores.

●
Número de jugadores: A partir de dos.

●
**EL JUEGO DE ROL
MAS BUSCADO DEL OESTE**



MD
Editores, S.L.

PLAZA DE LAS CORTES 4 • TELEF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54 • 28014 MADRID



SCANNED

By FiNLoS