



REGLAS BÁSICAS

ALGUNOS CONCEPTOS BÁSICOS

Contacto

Dos elementos (miniaturas, terreno, etc.) están en contacto si están físicamente tocándose. Esto incluye las bases de las miniaturas. Dos miniaturas de bandos opuestos que estén en contacto se encuentran involucrados ("engaged") en un combate cuerpo a cuerpo.

Dados

El juego usa tres tipos de dados diferentes para determinar el éxito o el fracaso de tus acciones: D6, D8, D10.

Cuando se apique un relanzamiento ("re-roll") de uno o más dados el segundo resultado debe ser aceptado aunque sea peor que el inicial. Normalmente sólo podrás repetir un dado.

Cuando jugadores de bandos opuestos decidan forzar una repetición de una tirada el jugador activo decide que tira el dado.

Cuando se pregunte por una tirada de D3, D4 o D5 simplemente aplica una tirada de D6, D8 o D10 y divide por la mitad redondeando hacia arriba.

Línea de visión (Line of sight-LOS)

Siempre asumimos que nuestras miniaturas están encaradas en la dirección en la que están mirando teniendo un ángulo de visión de 180° a su frontal. Imagina una línea que divida el punto central de la miniatura en dos.

Cuando se requiera chequear LOS, mira a visión de la miniatura justo detrás de su cabeza. Si puedes ver cualquier parte de la cabeza o el cuerpo del objetivo (no se incluyen armas, sombreros u otro tipo de objetos que porte), entonces tu miniatura puede ver al objetivo. Un puntero láser es útil a este propósito.

La regla más importante para una buena interpretación de la LOS es que si tú puedes ver a un enemigo él puede verte a ti.

Medidas

Por defecto los jugadores pueden pre-medir cualquier distancia en la partida a no ser que decidan que esto no es posible.

Cuando chequees la distancia entre dos elementos, siempre has de medir desde el punto más cercano al punto más cercano. Cuando midas la distancia entre dos miniaturas siempre has de medir desde el borde de sus bases.

Desempates (Roll-off)

Cuando se hable de un "roll-off" en las reglas, cada jugador involucrado en el mismo tira un D10 y el que consiga el resultado más alto ganará el "roll-off". Los eventos usualmente ocurrirán en orden descendente, del más alto al más bajo. Si dos o más jugadores empatan, hay que tirar los dados hasta que uno saque el más alto.

Valor (Grit)

En lugar de tener una hoja de estadísticas para las miniaturas, el juego resume todo esto en una característica sencilla usada para muchas cosas durante el mismo: valor (*grit*).

Hay tres "rangos" (*Rank*) de "grit", y cada uno está unido a un tipo de dado específico:

Novatos: D6

Veteranos: DD8

Héroes: D10

Tests

Durante una partida, hay diferentes circunstancias donde va a ser necesario hacer un test. Sin embargo el procedimiento es muy simple y se muestra a continuación, no importa la situación que sea.

1. Determinar el número de dados base

Cuando una miniatura ha de hacer un "test", debes coger un determinado número de dados apropiado al "rango" de la misma. Lo más común está entre 1 o 3.

Por ejemplo, un novato ha de hacer un "test de disparo con 3 D6"

2. Aplicar los modificadores al número de dados

Debes aplicar ahora el modificador al número de dados dependiendo de la situación. Nótese que esto altera el número de dados a tirar, a diferencia de lo que has de sacar en un dado como en muchos otros juegos.

Por ejemplo, un modificador de -1 Dado significa que has de tirar un dado menos y un modificador de +1 Dado significa que has de tirar un dado más extra.

Nunca puedes llegar a tener 0 dados para cualquier test, siempre has de coger al menos 1, a pesar de los modificadores.

3. Tirar los dados

Una vez hayas determinado el número de dados a tirar, lánzalos todos juntos y mira el resultado de cada uno por separado:

- Cada resultado con un resultado de 5 o más es un éxito
- Cada resultado con un resultado de 4 menos es un fallo
- Si un dado muestra el resultado máximo posible en el mismo (por ejemplo un 6 en un D6) puedes repetir el resultado de otro dado si lo deseas, siguiendo las reglas de repetición de dados antes expuestas.

Por ejemplo, tiras dos D8 y sacas un 3 y un 8. El 8 te permite repetir el 3 y sacas un 5. Por tanto tienes dos éxitos, un 8 y un 5.

4. Determinar el resultado del test

El número de total de éxitos determina el resultado del test.

ANATOMÍA DE UN JUEGO

Una partida de "Shadows of the West" está dividida en 8 turnos. Cada turno de juego se divide a su vez en 4 sub-fases que se resuelven en el orden que se expone a continuación. Cada turno de juego representa sólo unos pocos segundos de "tiempo real" donde asumimos que todas nuestras miniaturas corren alrededor de ellas y se disparan unas a otras simultáneamente.

1: Fase de robo de cartas

En esta primera fase, cada jugador crea su propia mano de cartas para el turno robando un número de su mazo boca abajo igual a la mitad del número de miniaturas que hay en la mesa de su banda (redondeando hacia arriba) y una carta extra más si el jefe de la banda está entre ellas.

Según vas jugando, tus cartas deben ser puestas boca arriba en tu pila de descartes a un lado de la mesa de juego.

2: Fase de acción

¡Esta fase es donde la mayoría de la acción toma lugar! Cada jugador selecciona y juega una carta de su mano para determinar el orden de las activaciones. Una vez un jugador haya hecho una activación el proceso es repetido hasta que no queden cartas en la mano de ningún jugador o todas las miniaturas de la mesa estén con un marcador de agotado ("done"). La fase termina en este punto.

Si queda un único jugador con miniaturas en la mesa para activar, este simplemente ha de hacer activaciones consecutivas de esas miniaturas hasta que hayan terminado sus activaciones y la fase finaliza.

3: Fase de personajes no jugadores (NPC)

Todas las miniaturas que no estén directamente controladas ningún ganan una activación en esta fase.

4: Fase de recuperación

En esta fase todos los marcadores de agotado ("done") han de ser quitados de todas las miniaturas. Las miniaturas derribadas ("downed") tienen una probabilidad de recuperarse. Finalmente tu banda puede tener que hacer un test de agallas ("Bottle Check") si ha sufrido suficiente castigo.

FASE DE ACTIVACIÓN

Durante la fase de activación la siguiente secuencia ha de ser resuelta:

1: Juega una carta de tu mano

Si es posible hacerlo, cada jugador escoge una carta de su mano y la juega, boca abajo, enfrente de él.

Una vez todos los jugadores hayan jugado una carta, las cartas se ponen boca arriba y el orden de activaciones es determinado.

2: Determina el orden de las activaciones

Cada jugador que haya jugado una carta puede hacer una activación. El orden exacto de las activaciones se determina por las cartas reveladas. Cuando es tu turno activo tu banda pasa a ser activa y puedes activar una o más de tus miniaturas que no tengan marcadores de agotado ("done tokens"):

- Los jugadores hacen activaciones desde el valor más alto de carta hasta el más bajo. Para este propósito, los Ases tiene en mayor valor

seguidos de Reyes(K), Reinas(Q), Sotas(J), los valores numéricos desde el 10 al 2 y finalmente comodines.

- Las cartas negras se resuelven antes que las rojas. Las cartas negras (espadas y bastos) siempre se resuelven antes que las rojas (corazones y diamantes). Así pues, un jugador que hay jugado el 2 de bastos hará sus activaciones antes que uno que haya jugado el as de corazones, por ejemplo.
- Cartas del mismo valor. Si dos o más jugadores han jugado cartas que entren en conflicto entre ellas por tener valor idéntico (por ejemplo, el as de Espadas y el as de Bastos) esos jugadores han de efectuar un desempate (roll-off). Las activaciones han de ser resueltas en orden descendente del desempate.
- Cartas idénticas. Si dos o más cartas han sido reveladas con idéntico valor un Evento ocurre, después los jugadores que hayan jugado idénticas cartas han de efectuar un desempate (roll-off).

3: Hacer las activaciones

Cuando llega el turno de tu activación, puedes activar cualquiera de tus miniaturas que no tengan fichas de agotado. Tienes tres opciones:

- Primero, si todas tus miniaturas tienen fichas de agotado, debes pasar la activación. En ese caso las cartas van a tu pila de descartes.
- Puedes una activación única. Esto te permite hacer dos acciones con una única miniatura en cualquier combinación de las siguientes acciones: Movimiento, Disparo, Lucha cuerpo a cuerpo o Alerta. Cada arma puede ser disparada una vez por activación, pero si la miniatura tiene dos o más armas puede disparar cada una de ellas en una acción separada. Finalmente cada acción debe hacerse separadamente. Por ejemplo, la miniatura puede mover después dispara, disparar y después mover o mover dos veces (haciendo dos acciones discretas de movimiento de 4" No mover 8"! o dispar dos veces si tiene al menos dos armas. Entonces la miniatura recibe un marcador de agotado para mostrar que ya ha sido activada este turno.
- O puedes hacer una activación doble. Esto te permite seleccionar cualesquiera dos miniaturas sin marcadores de agotado y hacer una acción con cada uno de ellos. Cada miniatura puede hacer las diferentes acciones antes descritas y en el orden que desee el jugador propietario, sin embargo debes finalizar una acción de una miniatura para antes de realizar la acción de la siguiente. Después de que se complete la activación ambas miniaturas reciben marcadores de agotado.

4: Descartar y Repetir

Una vez que hayas terminado tus activaciones, la carta que hayas usado va boca arriba a tu pila de descartes. Una vez se hayan resuelto las acciones de todas las cartas jugadas, ejecuta el proceso de nuevo a partir del paso 1 hasta que no haya cartas en la mano de ningún jugador o todas las miniaturas de la mesa estén con un marcador de agotado. En este punto si queda alguna carta en mano de algún jugador son descartadas y la fase de acción termina. Para aclararse, ¡siempre has de empezar un nuevo turno de juego sin cartas en tu mano!

Ejemplo de una fase de activación

Andy, Tony, Tom y John están echando una partida. Cada banda se compone de 6 miniaturas al principio del turno.

Cada jugador por tanto roba 3 cartas, y dado que todos los jefes de la banda están en juego cada uno de ellos roba una carta extra haciendo un total de 4 cartas para cada jugador en total.

Cada jugador entonces escoge su primera carta y todas son reveladas.

Andy ha jugado el 10 de espadas, Tony la sota (J) de corazones, Tom el 10 de espadas y John el 6 de bastos.

Primero, Andy y Tom han jugado ambos el 10 de espadas. Esto hace que un evento se dispare. Después de que el evento haya sido resuelto, Andy y Tom deben hacer un desempate (roll-off). Andy gana. Ahora, todas las cartas negras se resuelven en orden descendente, en este caso, Andy tiene una activación, seguido por Tom y después John.

Tony resuelve su carta roja. Nótese que John hace esta activación antes que Tony a pesar de que su carta técnicamente tiene un valor menor. Esto es debido a que las cartas negras se resuelven antes que las rojas.

QUEDARSE SIN CARTAS

Tu mazo no se baraja cada turno, tus cartas usadas permanecen en la pila de descartes y no están disponibles hasta que barajees tu mazo. Si te resulta imposible robar suficientes cartas al principio de un nuevo turno, debes barajar tu mazo, y robar cuantas cartas necesites. Simplemente baraja tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y continúa robando cuantas cartas necesites para tu mano.

¡TIRADOR SOLITARIO!

Si tu mano sólo se compone de una carta al principio del turno, puedes decidir exactamente cuándo jugar (siguiendo las normas habituales

para hacerlo) durante la fase. Puedes, efectivamente, "pasar" la oportunidad de jugar esta carta hasta que lo desees.

ACCIONES

Cuando una miniatura es activada, puede hacer una de las siguientes acciones: mover, disparar, luchar cuerpo a cuerpo o ponerse en alerta. Una miniatura puede no hacer una Acción si no lo deseas.

MOVER

Una miniatura que se activa para una acción de movimiento puede moverse 4" a través de terreno abierto. Mientras mueve, una miniatura puede cambiar de dirección como desee y puede pasar a través de puertas y ventanas como quiera, exceptuando lo siguiente: ninguna parte de la base de la miniatura puede sobrepasar su capacidad de movimiento. Recuerda que para una miniatura siempre se asume que está mirando en la dirección donde este encarada al terminar el movimiento. ¡Si deseas únicamente pivotar una miniatura esto cuenta como movimiento!

Para una miniatura que pase a través de un terreno difícil como matorrales, aguas poco profundas y similares cada 1" de movimiento cuenta como 2".

Otras miniaturas

Las miniaturas amigas no bloquean el movimiento pero no puedes acabar tu movimiento encima de ellas.

No puedes mover voluntariamente a menos de 1" de un enemigo a no ser que vayas cargar contra él.

Si una miniatura enemiga está en contacto con un obstáculo lineal de menos de 2" de altura como una valla o muro bajo, se considera que estas en contacto con ella si estás en contacto con el obstáculo y dentro de una 1" de ella. Cada miniatura se considera que está Fortificada por la otra en este caso. Mirar las reglas más adelante

Cargando a miniaturas enemigas

Si entras en contacto con un enemigo que PUEDES VER al principio de tu movimiento se considera que lo has cargado. Tu miniatura puede hacer inmediatamente una acción gratuita de combate cuerpo a cuerpo como parte de ese movimiento contra el enemigo. Mira las reglas de combate cuerpo a cuerpo más adelante.

Destrabarse de otra miniatura enemiga

Puedes destrabarte de una miniatura enemiga como parte de un movimiento. Has de hacer un test con 1 Dado para destrabarte, si tienes éxito te destrabas.

Si fallas, puedes destrabarse pero has de efectuar primero una salvación de +5 por cada enemigo con el que te encuentres en contacto (esto representa un golpe de oportunidad mientras la miniatura trata de destrabarse). Asumiendo que la miniatura que se destraba puede hacerlo, ésta completa el movimiento para destrabarse. No puedes destrabarte de una miniatura en cualquier circunstancia (mirar reglas más adelante).

Escalando y saltando..

Movimientos verticales (hacia arriba o hacia abajo) de 2" o más son reducidos de tu movimiento. Si no tienes suficiente movimiento para alcanzar el otro lado en una acción debes pararte en el lado más cercano en su lugar. Cualquier obstáculo de más de 2" es ignorado cuando mueves.

Una miniatura puede escalar terreno más alto que su total de movimiento si la acción de movimiento le deja en contacto con la estructura. La miniatura se pone en contacto arriba o debajo de la estructura aplicable y su activación termina inmediatamente(a no ser que todavía le queden acciones).

Una miniatura puede caer desde una posición elevada sin coste en su movimiento en lugar de escalar si lo desea, sin embargo si la caída es mayor a 2" cuenta como una caída.

Una miniatura puede saltar un espacio de hasta 4" de ancho como parte de su movimiento, si tiene suficiente movimiento para alcanzar el otro lado. Si no lo tiene cae en el punto y el movimiento termina.

.. y cayendo

Una miniatura que cae debe efectuar una salvación de 5+. Por cada 2" adicionales caídas, la salvación se vuelve en 1 peor.

Por ejemplo, si una miniatura cae 4" debe efectuar una salvación de 6+.

Si la salvación es pasada, entonces la miniatura está intacta. Si cae encima de otra miniatura puede hacerle daño. La desafortunada miniatura sobre la que cae debe hacer una salvación de 5+ y la miniatura que cae sobre la otra debe ser puesta a 1" de la víctima antes de realizar su propia salvación.

Desencasquillando un arma

Una miniatura puede desencasquillar armas encasquilladas gastando una acción entera de movimiento por cada una de las armas encasquilladas. Elimina el marcador de encasquillado de la miniatura.

DISPARO

Una miniatura que ha sido activada para una acción de disparo sigue el procedimiento que se

muestra a continuación.

Si un arma (como un rifle repetidor) o habilidad te permiten disparar múltiples veces con una acción, cada disparo ha de ser resuelto separadamente, uno a uno, siguiendo este procedimiento. Puedes seleccionar cuantos objetivos desees para tus disparos.

1: Declarar arma y objetivo

Declara que arma dispara (si llevas más de una) y elige una miniatura como objetivo que debe ser el enemigo más cercano visible más cercano.

Miniaturas con una base de 40mm o más son objetivos grandes y siempre pueden ser declarados como objetivos, a no ser que haya objetivos visibles más cercanos como objetivos del tirador.

Puedes evitar esta limitación al disparar haciendo un test de 1 Dado para seleccionar ("*spotting test*") al enemigo que desees. Si tienes éxito puedes disparar a cualquier enemigo visible. Si fallas la miniatura pierde su oportunidad para disparar y la acción se malgasta. Miniaturas derribadas (*downed*) o que se encuentren trabadas con enemigos en un combate pueden ser ignoradas al designar un objetivo.

2: Medir la distancia

Ya puedes medir la distancia al objetivo. Cada arma tiene tres "bandas" de alcance: corto, medio y largo. La banda en la que este tu objetivo determina cómo es de fácil impactarle. Si el objetivo está justo a la mitad de dos bandas de alcance, debes elegir la más alta.

Si estás en una partida en la que no se permite pre-medir y la miniatura que haya sido seleccionada como objetivo está fuera del largo alcance del arma seleccionada, el disparo se pierde y la acción se malgasta.

3: Tirar para impactar

Cuando hayas determinado la distancia, el tirado hace un test de disparo con 3 dados al que se aplican los siguientes modificadores:

Objetivo en cobertura	-1 Dado
Objetivo a larga distancia	-1 Dado
Tirador por la espalda	+1 Dado
Objetivo a corta distancia	+1 Dado
Tirador elevado	+1 Dado

Si la tirada no tiene éxito, el disparo falla automáticamente y la acción finaliza. Si fallas y además al menos un dado ha tenido un resultado de 1, debes realizar un test de encasquillamiento con el arma que ha disparado. En cualquier otro caso

el disparo ha impactado. Cuenta el número de éxitos y ves al paso 4.

4: El objetivo tira salvación si ha sido impactado

El objetivo impactado ahora debe hacer una tirada de salvación con un dado de valor ("*grit*" die) para escapar ileso. Es importante hacer notar que esta tirada no es un "test" sino una "salvación" y no se aplican modificadores añadiendo o restando dados.

El resultado necesario para salvar depende de cuántos éxitos haya tenido el tirador. Asimismo, algunos efectos del juego pueden modificar el resultado de la tirada del dado de valor, positivamente o negativamente.

Por ejemplo, un resultado de -1 a la salvación significa que un resultado de 5 cuenta como si fuese un 4.

1 Éxito	Salva con 5+
2 Éxitos	Salva con 6+
3 Éxitos	Salva con 7+
4 Éxitos	Salva con 8+
5 Éxitos	Salva con 9+
6 Éxitos o más	Salva con 10+

Si obtienes un resultado igual o más alto que el número apropiado de la tabla pasas la salvación sin ningún daño.

Nótese que en ocasiones el resultado es imposible de obtener en un determinado dado (Salvación de 8+ en un D6 por ejemplo), sigue siendo necesario efectuar una tirada de salvación por razones que se explicarán a continuación.

Si la salvación se falla, el objetivo sufre daño. Mira más adelante.

Chequeos de encasquillamiento

Cuando se requiera hacer un chequeo de encasquillamiento ("*jamming checks*") tira el dado de encasquillamiento que tenga el arma en particular (mirar tabla). Con un éxito no ocurre nada, pero con un fallo el arma sufre un resultado de encasquillamiento, y debe ser desencasquillada antes de ser usada otra vez. Si tienes otras armas disponibles puedes usarlas en lugar del arma encasquillada.

Pasillo de fuego (*Fire corridors*)

Ciertas armas, como escopetas recortadas (*sawn-off shotguns*) no usan el procedimiento descrito arriba. En su lugar, selecciona un objetivo usando las reglas normales de selección del mismo e imagina una línea recta que se extiende directamente desde el centro de la base de la miniatura hasta el máximo alcance de la misma pasando por el centro del objetivo. Nótese que esta línea puede continuar sobrepasando al objetivo y tocar a otras

miniaturas detrás pero es bloqueada por terreno sólido (como los muros de un edificio) o que tenga 2" o más de altura.

Este es el corredor de fuego, cualquier miniatura visible, amiga o enemiga dentro de 1" de la línea es una potencial víctima. Una miniatura cuya base este bajo la línea es automáticamente impactada.

Por cada víctima potencial dentro de 1" de la línea del tirador tira un dado de valor desde el más cercano al más lejano. Con un éxito la miniatura es impactada y debe realizar una tirada de salvación de 5+.

Cobertura

Para determinar si un objetivo tiene cobertura, traza una línea imaginaria (la "línea de fuego") desde el centro de la base del tirador hasta el centro de la base del objetivo. Si esta línea cruza cualquier tipo de terreno(o miniaturas) con al menos 1" de altura, el objetivo está en cobertura. Obstrucciones en contacto con el tirador no bloquean su línea de disparo.

Terreno como bosques, edificios en ruinas y pantanos se representa como un "área". Dentro de esta área de terreno asumimos que una miniatura hace un uso eficiente de la cobertura. Si la línea de fuego pasa al menos 1" antes de alcanzar el centro de la miniatura objetivo asumimos que ésta tiene cobertura.

Elevación

Un tirador está elevado si está físicamente al menos a 2" más arriba que el objetivo.

Disparo por la espalda

El tirador gana un bonificador de tiro por la espalda (back-shooter) si no es visible para el objetivo, en otras palabras, el tirador debe estar fuera de la línea de visión frontal de 180° del objetivo.

Disparando a un combate cuerpo a cuerpo

¡Seguramente, sólo los más desesperados y sin escrúpulos personajes contemplan esta acción! Puedes seleccionar a un objetivo que se encuentre en un combate cuerpo a cuerpo (esto es, que se encuentre en contacto con una o más miniaturas, incluidas las de tu bando) si lo deseas.

Tú y el poseedor de la miniatura objetivo debéis efectuar un roll-off: el ganador decidirá qué miniatura involucrada en el combate será objetivo del disparo. Esto puede hacer que cualquier miniatura visible por el tirador y en contacto con el objetivo original sea ahora el objetivo, ¡pero no puedes usar esta regla para "snipear" a un objetivo que esté por ejemplo en la esquina de un edificio y que no veas!

Una vez el objetivo haya sido determinado el tirador procede a disparar normalmente. Nótese que las armas de "pasillo de fuego" o explosiones causadas por dinamita ignoran las reglas expuestas. Afectan a todos los modelos en el área de efecto

Nota del diseñador sobre el disparo

Nótese que el número de dados lanzados al disparar no es necesariamente el número de "disparos" efectuados. Similarmente, el número de éxitos no indica el

ARMAS BÁSICAS					
Nombre	Alcance			Encasquillamiento	Descripción
	Corto	Medio	Largo		
Pistola	4"	8"	12"	D10	Tipo pistolas
Carabina	6"	12"	18"	D10	Tipo Rifle
Escopeta (Shotgun)	4"	8"	12"	D10	Tipo Escopetas. +1 Dado si dispara a menos de 4" y -1 Dado si dispara entre 9-12"
Arco (Bow)	6"	12"	18"	D10	Sólo nativos americanos. El objetivo tiene +1 Salvación de 7-12" y +2 de 13-18"
Rifle	8"	16"	24"	D8	Tipo Rifle
ARMAS ESPECIALES					
Nombre	Alcance			Encasquillamiento	Descripción
	Corto	Medio	Largo		
Pistola pesada	4"	8"	12"	D8	Tipo pistolas. El objetivo -1 a la salvación si está a menos de 4"
Sixgun	4"	8"	12"	D6	Tipo pistolas. Puede disparar 2 veces como una acción
Pistola LeMat	4"	8"	12"	D8	Tipo pistolas. Una vez por partida puede actuar como una escopeta recortada(sawn-off shotgun)
Rifle Repetidor	6"	12"	18"	D6	Tipo rifle. Puede disparar dos veces como una acción
Buffalo Gun	10"	20"	30"	D6	Tipo rifle. El objetivo sufre -1 a la salvación hasta 10"
Escopeta recortada (sawn-off shotgun)	6" Pasillo de fuego			Auto	Tipo Escopetas. Se encasquilla automáticamente tras disparar

COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando una miniatura es activada para un combate, sigue el siguiente procedimiento:

1: Seleccionar al Defensor

El atacante selecciona a un enemigo en contacto con él como "Defensor". Esta es la miniatura con la que va a combatir. El defensor se gira inmediatamente (si es necesario) para ponerse encarado con el atacante.

2: Tirada para golpear y determinar resultado

Ambas miniaturas hacen un test de combate con 3Dados de valor. Los siguientes modificadores se aplican a ambas miniaturas:

Estás cargando	+1 dado
Estas cargando a un objetivo fortificado	-1 dado
Cada enemigo en contacto contigo después del primero	- 1 dado por enemigo que te supere en número

Ambas miniaturas cuentan en total sus éxitos:

- Si el atacante tiene más éxitos que el defensor, entonces gana la lucha y golpea al defensor
- Si es al revés, el defensor golpea al atacante
- Si hay un empate a éxitos, la miniatura con un resultado en un dado más alto gana de 1. En cualquier otro caso hay un empate en el combate y no ocurre nada más. La acción termina y las miniaturas terminan en contacto una con otra.

3: El perdedor hace una tirada de salvación

La miniatura perdedora (si hay alguna) es golpeada por su oponente y debe hacer una tirada de salvación exactamente como si fuera un ataque de disparo, exceptuando en que el resultado necesario para superarla es determinado por la diferencia entre los éxitos totales.

Por ejemplo, si pierdes el combate por dos éxitos debes realizar una tirada de salvación de 6+.

Sobrepasado en número

Solamente los enemigos que no estén en contacto con otras miniaturas enemigas cuentan a efectos de aplicar el modificador de -1Dado en un combate.

Por ejemplo, un forajido está en contacto con tres hombres de la ley, uno de ellos además, está en contacto con un apache. El forajido sólo sufre un modificador de -1Dado por el segundo hombre de la ley que no está trabado con un apache.

Fortificado

Una miniatura en contacto con un obstáculo lineal como un muro bajo o una valla de menos de 2" de altura o ancho puede ser atacada en combate cuerpo a cuerpo, pero está clasificada como fortificada por todos los atacantes en el otro lado del obstáculo.

Una miniatura que se encuentre elevada frente a un oponente, como por ejemplo luchando escaleras arriba o en un caballo frente a su oponente en el suelo, cuenta como fortificada. Sólo puedes luchar contra un enemigo en diferente altitud si las dos miniaturas se encuentran a 1" o menos, y cuentan como en contacto para efectos de las reglas.

¡Empujón! ("Shove")

Cuando una miniatura gana un combate en lugar de golpear al perdedor puede decir empujarle.

El perdedor es empujado directamente del ganador una distancia de 1" en línea recta por cada éxito por los que haya perdido, y se parará si llega a estar en contacto con otra miniatura o un elemento de terreno sólido. Adversarios montados son derribados de su caballo, y el animal huirá automáticamente fuera de la mesa de juego si esto ocurre.

Sin embargo, si el objetivo tiene una base de mayor tamaño que la miniatura que empuja la máxima distancia que podrá ser empujado será de 1".

Por ejemplo, arriba, en el balcón de un Saloon, un oficial gana el combate con un forajido por un margen de 2 y declara empujón. El desafortunado forajido es empujado 2" hacia fuera del oficial que lo echa fuera del balcón y cae en calle de abajo.

Daños

Cuando una miniatura falla una salvación, la cantidad por la que ha fallado la salvación determina el daño que sufre:

Cantidad fallada	1-2	3-4	5+
Resultado del daño	Aturdido (Shaken)	Derribado (Downed)	Eliminada como baja

¡Esta es la razón por la que siempre debes efectuar una tirada de salvación, aunque sea imposible alcanzar el número requerido!

Por ejemplo, si se requiere obtener un 6+ para una tirada de salvación y obtienes un 4, tu miniatura estará aturdida (shaken) dado que ha fallado la tirada de salvación por 2.

Aturdido (Shaken)

Una miniatura aturdida puede haber sufrido una herida leve o simplemente ha perdido los nervios,

sin importar las razones, la miniatura recibe un marcador para indicarlo.

Mientras una miniatura esté aturdida, has de tratar su dado de valor (*grit die*) un rango por debajo, hasta un mínimo de D6.

Nótese que esta penalización se aplica a todos los test y salvaciones, y hasta el final del juego o hasta que la miniatura se recupere de estar aturdida o derribada (*Downed*).

Por ejemplo, un veterano aturdido debería tirar un D6 en lugar de un D8.

Daños adicionales a una miniatura aturdida causan a la misma que sea derribada (*downed*).

Derribado (*Downed*)

Una miniatura que este derribada está seriamente herida luchando como una comadreja o simplemente manteniendo su cabeza gacha mientras trata de huir. Cualquiera que sea la razón, la miniatura recibe un marcador para indicarlo o es derribada.

Dado que está derribada la miniatura no puede hacer nada cuando es activada para el resto de la fase exceptuando una acción de movimiento de 2" y puede ser ignorada por el resto de miniaturas para todos los propósitos. No bloquea la LOS o el movimiento de ninguna manera. No puede ser objetivo de un disparo pero puede ser contactada para un combate. En este caso no hay que hacer ningún test de combate y la miniatura derribada es directamente eliminada. Sin embargo, no puedes seleccionar una miniatura derribada como defensora de un combate si hay otras miniaturas enemigas en contacto con el modelo que ha iniciado el combate que no se encuentren derribadas.

Si un modelo derribado se encuentra en el borde de una posición elevada a una distancia de 1" o menos, la miniatura automáticamente cae.

Arrastrando a un camarada derribado

Una miniatura a pie puede mover para ponerse en contacto con una miniatura amiga derribada y arrastrarla para lo queda de acción. Trata ese movimiento como si estuviera en terreno difícil (sin ninguna penalización adicional si ya está en este terreno). Usa las reglas para lugareños cuando arrastres a un camarada, exceptuando en que ¡no puede ser usado como escudo humano!

ALERTA

En algunas ocasiones puedes querer que tus miniaturas se mantengan en "alerta" y efectivamente mantener su acción para reaccionar a lo que hagan tus oponentes.

Gastando una acción entera, una miniatura puede mantenerse en alerta. Esto hace que la activación de la miniatura termine inmediatamente

te a pesar de que todavía le quede una acción por hacer, pero en lugar de ganar un marcador de agotado ("*done token*") la miniatura gana en su lugar un marcador de alerta ("*lookout token*").

Tus miniaturas pueden usar otras acciones antes de ponerse en alerta, por ejemplo ¡puedes moverte a una posición y luego ponerte en alerta!

Este marcador puede ser retirado en un punto apropiado durante una activación enemiga para reaccionar. Una vez hayas reaccionado el marcador es reemplazado por un marcador de agotado.

Una miniatura puede perder su marcador de alerta antes de usarlo si llega a estar aturdida (*shaken*), derribada (*downed*), si un enemigo mueve para ponerse en contacto con ella, o si es activada en cualquier punto subsiguiente. En ese caso el marcador de alerta es reemplazado por un marcador de agotado.

Una miniatura puede perder su marcador de alerta al principio de su próxima activación sin ninguna penalización y también puede mantenerlo. Es posible que una miniatura mantenga su marcador de alerta de un turno al siguiente.

Declarando reacciones

Cuando una miniatura activa, a partir de ahora referida como "*triggering model*", declara una acción (esto es, antes de que empiece a resolverla) una miniatura "pasiva" con un marcador de alerta que la tenga en su LOS puede declarar una reacción. En partidas que involucren tres o más bandas, sólo una miniatura "pasiva" por bando puede reaccionar de esta manera.

¡ES IMPOSIBLE REACCIONAR A UNA REACCIÓN!

Resolviendo reacciones

Primero, todas las miniaturas que reaccionen deben declarar que van a hacerlo.

Si varias miniaturas de distintas bandas quieren reaccionar a la vez cada jugador involucrado debe hacer un test de reacción con 1Dado de valor.

Esas miniaturas han de resolver sus reacciones en orden descendente (desde el mayor resultado al menor) sin importar en que la tirada hay un éxito o no. En caso de un empate, la miniatura de mayor rango gana, si persiste el empate, ambas miniaturas tiran el dado de nuevo.

Las miniaturas que reaccionan pueden efectuar una acción de disparo teniendo como objetivo el "*triggering model*" y sin necesitar un efectuar un test para seleccionarla como objetivo. También pueden efectuar una acción de movimiento usando las reglas normales.

¡Esta manera de actuar puede hacer que potencialmente abras fuego a un enemigo antes de que escape, te destrabes de un combate, corras a cubrirte o simplemente seas más rápido que tu enemigo desenfundando!

Una miniatura que reacciona puede hacer un movimiento para entrar en contacto con el "triggering model" pero no puedes entrar en contacto con otra una miniatura diferente cuando reaccionas.

Si usas una reacción para destrabarte de un combate, automáticamente lo harás sin necesitar un test para destrabarte.

Una vez la reacción de la miniatura que lo hace esté completa esta recibe un marcador de agotado si es aplicable, y la siguiente miniatura que reaccione hace su reacción si puede llevarla a cabo.

Las miniaturas que reaccionan están obligadas a completar su reacción de la mejor manera posible. Si es imposible completar la reacción por cualquier razón la miniatura se mantiene en alerta.

Una vez las reacciones hayan sido completadas, el "triggering model" completa su acción si puede hacerlo.

Ejemplo de reacciones

¡Mi ayudante del sheriff quiere mover fuera de la mesa con un marcador de botín, y mis oponentes Andy y Tony no quieren que esto ocurra!

Ambos tienen miniaturas elegibles para reaccionar a esto, y ambos declaran una acción de disparo con una miniatura de su elección

Ambos efectúan sus test de reacción, Tony saca un 6 y Andy un 1. Tony efectúa su reacción primero y sin piedad derriba a mi ayudante.

La miniatura de Tony que ha efectuado el disparo gana un marcador de agotado.

La miniatura de Andy ahora ha de reaccionar, sin embargo, dado que las miniaturas derribadas no son objetivos viables y no puede disparar debe mantenerse en alerta.

Finalmente mi ayudante se arrastra por el suelo 2" hacia el borde, ¡tan cerca y sin embargo tan lejos!

FASE DE PERSONAJES NO JUGADORES (NPC)

Es posible que en tu partidas haya algunas miniaturas que no estén directamente controladas por un jugador y no pertenezcan a ninguna banda. Nos referiremos a estas miniaturas como NPC (*Non Player Creatures*).

Algunas miniaturas son inocentes lugareños que solamente se dedicaban a su rutina diaria (antes de que aparecieran las bandas, por supuesto), otras son terroríficas criaturas sobrenaturales que han decidido que tu campo de batalla ahora sea su nueva zona de caza.

En esta fase, todas esas miniaturas ahora cuentan como activas mientras que las bandas ahora están pasivas (aunque pueden declarar reacciones contra ellos si es posible).

La primera cosa que hay que hacer es efectuar un desempate (roll-off) entre todos los jugadores. El jugador con el mayor resultado decide exactamente cuál es el orden en que actuarán los NPC. Aquí está la estricta secuencia que los jugadores deben obedecer:

- Los lugareños inocentes y los NPC específicos de un escenario (si es aplicable) deben actuar primero
- Las criaturas sobrenaturales actúan inmediatamente después

Qué pueden hacer y qué no hacer los NPC está descrito en la sección correspondiente de las reglas.

FASE DE RECUPERACIÓN

La fase de recuperación representa un segundo de sosiego en la lucha, las bandas toman nota de la situación y se reagrupan, antes de entrar en la refriega de nuevo.

Cada banda ha de resolver la siguiente secuencia siguiendo los pasos a uno a uno. El orden de las bandas en este caso no tiene importancia.

1: Eliminar marcadores de agotado

Cada miniatura de tu banda elimina sus marcadores de agotado (*done tokens*)

2: Efectuar los tests de recuperación

El jugador efectúa un test de recuperación de 3 Dados por cada miniatura derribada en su banda y cuenta el número de éxitos que obtiene. Si hay alguna miniatura amiga no derribada en contacto con la miniatura que realiza el test, esta recibe un modificar +1 Dado al test. Nótese que este modificador es siempre +1 Dado sin importar el número de amigos en contacto con la miniatura. Una miniatura aturdida (*shaken*) además de derribada sufre la penalización por dado de rango inferior normal:

0 Éxitos: La miniatura sucumbe a sus heridas, cae inconsciente o de cualquier manera es imposible que continúe luchando. Se convierte en una baja y se retira del juego. Esto no da puntos de victoria (PV) al oponente.

1-2 Éxitos: La miniatura permanece derribada.

3+ Éxitos: La miniatura invoca sus reservas de coraje y es capaz de unirse a la lucha. Se levanta pero permanece aturdida (*shaken*)

3: Tests de agallas (*bottle checks*)

Cada banda debe chequear si es necesario efectuar un chequeo de agallas en este punto para ver si permanece luchando.

En ocasiones la discreción es la mejor parte del valor. ¡Cuando todos tus camaradas están derribados y las balas son abundantes y rápidas,

hasta el más loco pensaría que lo mejor es echar a correr a las colinas!

Tu banda debe efectuar un test de agallas si ha sido reducida a la mitad del número de miniaturas con las que empezó la partida o menos (redondeando hacia abajo). Las miniaturas derribadas no cuentan en la mesa a efectos de este propósito.

Por ejemplo, la banda de Stuart comienza en juego con 9 miniaturas. Es la fase de recuperación del turno 5 y la banda ha perdido 2 miembros como bajas y tiene otros 3 miembros derribados. Con sólo 5 miniaturas en pie, la banda debe comenzar a efectuar chequeos de agallas.

Tu jefe debe hacer el chequeo de agallas si es posible, simplemente es un chequeo sin modificar de 3 Dados de nervios, cuando la banda este a la mitad (redondeando hacia abajo). Si el jefe esta derribado o no está en la mesa, entonces la siguiente miniatura con el rango más elevado debe efectuar el test ¡pero con un único dado!

- Si al menos has obtenido 1 éxito, la banda sigue luchando
- Si no has obtenido ningún éxito, la banda entera se retira y todas miniaturas se retiran del juego incluyendo jinetes. No es necesario efectuar chequeos para destrabarse y cualquier marcador de botín caerá al suelo en la última posición conocida de las miniaturas.

Si todas las bandas huyen en el mismo turno, la partida es un empate.

En una campaña, las miniaturas que no estén derribadas no han de efectuar una tirada por heridas a pesar de que su banda haya huido.

Durante una campaña, un jugador, también puede voluntariamente fallar un chequeo de agallas si desea y abandonar la mesa para preservar las vidas de sus miniaturas.

REGLAS AVANZADAS

Miniaturas montadas

Una miniatura montada ha de tener una base de 40mm.

Una miniatura en caballo mueve 6" pero no puede trepar o pasar por puertas y ventanas. ¡Como dice el sentido común!

Montando y desmontado

El jinete puede montar a su caballo mientras este en contacto con su miniatura o desmontar en contacto con la miniatura del caballo al principio de una acción de movimiento. Es libre de seguir

moviendo después aplicando las reglas normales. ¡Una miniatura no puede montar y desmontar de su caballo en una única acción de movimiento!

Una miniatura puede voluntariamente saltar desde una posición elevada a la montura de su caballo en cualquier parte de su movimiento si el animal está posicionado correctamente y a 1" de la elevación. Tan pronto como la miniatura caiga a salvo puede seguir montando al caballo como parte de la misma acción, simplemente deduce cualquier movimiento que haya efectuado antes del resto de movimiento.

Mientras está desmontado, la miniatura del caballo permanecerá en su lugar. Si otra miniatura diferente a su propietario se mueve en contacto con el mismo, el caballo inmediatamente galopará fuera de la mesa y se retira del juego (pero estará disponible para la próxima partida en una campaña).

Una miniatura desmontada llamar a su caballo y ponerlo en contacto con su peana después de su movimiento (obviamente un caballo no puede escalar o saltar a través de huecos y se parará en las obstrucciones).

Caballos en combate

En un combate cuerpo a cuerpo, los enemigos deben seleccionar a la miniatura del caballo como defensor ¡pero no pueden atacar al caballo!

Un caballo puede, sin embargo, ser objetivo de una acción de disparo en lugar de su jinete. Cuenta como novato e inmediatamente se convierte en una baja si falla su tirada de salvación pero no da puntos de victoria (PV). En una campaña, el propietario debe tirar un D6. Con un 1 el caballo está muerto para la campaña, con cualquier otro resultado el caballo sobrevive y se recupera después de la partida.

Si el caballo se convierte en una baja, cualquier jinete debe reemplazar la miniatura del caballo por la suya y efectuar una tirada de salvación de 5+.

Un jinete que sea derribado debe desmontar inmediatamente y su caballo huye de la mesa de juego. Si el jinete muere, su caballo huye inmediatamente pero no sufre mayor percance.

Dinamita

Algunas miniaturas pueden llevar barrenos de dinamita.

Cada barreno puede ser lanzado una vez por partida como una acción de disparo a un objetivo visible de una distancia máxima de 8" del lanzador. El objetivo no tiene por qué ser una miniatura enemiga, puede ser un punto en el suelo puede pasar a través de una ventana, por ejemplo.

Pon un marcador de TNT de diámetro 20mm en el punto seleccionado. Efectúa una tirada de test de disparo sin modificar de 1Dado para el lanzador. Si tienes éxito la dinamita explota centrada el punto objetivo. Si no obtienes ningún éxito mira el resultado del dado para averiguar que ocurre:

1	¡La dinamita explota centrada en el lanzador!
2	La dinamita mueve un D6" directamente hacia el lanzador desde el punto objetivo y explota
3	La dinamita mueve un D6" directamente desde el lanzador y explota
4	La dinamita falla y no tiene efecto. Cuenta como si hubiera sido usada.

¡Ka-Boom!

Cuando la dinamita explota, todas las miniaturas (amigas o enemigas) cuyo centro de la base esté a 3" del punto objetivo deben realizar una tirada de salvación de 7+ y las miniaturas que se encuentran parcialmente cubiertas a 3" del punto objetivo deben realizar una tirada test de reacción 1Dado o efectuar una tirada de salvación de 7+.

Las miniaturas montadas deben efectuar dos salvaciones, para el jinete y el caballo.

¡Disparo certero!

Una miniatura que se encuentre en estado de alerta puede efectuar una reacción especial (siguiendo las reglas normales) e intentar disparar a la dinamita que se encuentra en las manos del lanzador. Este disparo no necesita efectuar un test para distinguir al objetivo (*spotting test*). Sin embargo si tiene un modificador de -1Dado por disparar a un objeto pequeño. Si tiene éxito la dinamita explota centrada en el lanzador.

Colocando dinamita

En lugar de lanzar la dinamita, una miniatura a pie que la porte puede seleccionar un punto durante una acción de movimiento para colocarla. Coloca un marcador de TNT en cualquier lugar visible de la miniatura a 1" de su trayectoria.

Cualquier miniatura puede en acciones sucesivas disparar a este marcador como si fuera un enemigo siguiendo las normas habituales, exceptuando que:

- Existe un modificador de -1Dado por disparar a un objetivo pequeño
- No se necesita efectuar un chequeo para distinguir al enemigo (*spotting test*).

Si el tirador impacta con éxito el marcador explota como se explica arriba. Una vez resuelta la explosión el marcador se retira.

Similarmente, si un marcador de TNT está en el radio de acción de la explosión de dinamita o en el área de un arma con un pasillo de fuego explota automáticamente pudiendo provocar ¡reacciones en cadena!

LUGAREÑOS INOCENTES

Antes de cada partida, tira un D3+2. Este es el número de lugareños en la mesa de juego (entre tres y cinco).

Se colocan uno a uno por parte de los jugadores alternativamente. Cada lugareño no debe estar más alejado de 12" del centro de la mesa y a más de 2" de otro.

Comportamiento de los lugareños

En cada fase de los NPC, cada lugareño que no esté en contacto con otra miniatura debe mover 4" en línea recta alejándose de la miniatura visible más cercana, ignorando al resto de lugareños.

Si esto no es posible por cualquier razón, en su lugar mueve 4" en una dirección aleatoria.

Los aldeanos reducen su movimiento como otras miniaturas si entran en terreno difícil pero nunca saltan o escalan. Se mueven alrededor de las obstrucciones o se paran cuando esto no sea posible.

Pueden abandonar la mesa de juego y nunca volverán a la misma si lo hacen.

Finalmente se pararán a 1" de cualquier otra miniatura si su movimiento los lleva a estar en contacto con ellos.

Lugareños y otras miniaturas

Una miniatura de cualquier banda puede mover hasta ponerse en contacto con un lugareño durante una acción de movimiento. El lugareño es atrapado por la miniatura y lo mantiene agarrado hasta que sea liberado. Una miniatura no puede hacer esto si ya tiene atrapado a un lugareño.

Una miniatura montada también puede atrapar a un lugareño.

Mientras este atrapado, el lugareño se mueve con la miniatura que lo atrapa y debe ser puesto en contacto en cualquier posición con la misma al final del movimiento. ¡De esta manera el lugareño puede ofrecer cobertura a los individuos que no tengan escrúpulos!

Una miniatura no puede escalar o saltar mientras tenga atrapado a un lugareño. Si un enemigo mueve en contacto con el captor, el lugareño es liberado a 1" del mismo.

Hay que proceder la misma manera si el captor es derribado o huye.

Una miniatura de una banda puede liberar voluntariamente a un lugareño en cualquier punto de la trayectoria de una acción de movimiento.

Escudos humanos

Si una miniatura es impactada mientras mantiene atrapado a un lugareño y falla su tirada de salvación (o no puede salvar), en su lugar elimina al lugareño del juego y la salvación cuenta como pasada automáticamente. ¡Obviamente un verdadero hombre de la ley nunca usará estas tácticas!

Atacando a lugareños

Una miniatura puede atacar a un lugareño o luchar contra él, como si fuera un enemigo. Cuando sea necesario, el jugador a la izquierda de atacante efectuará las tiradas del lugareño.

Los lugareños se consideran novatos (grit die D6) y no golpearán a su oponente si ganan un combate, pero automáticamente se destrabarán en una dirección aleatoria sin necesitar un test para destrabarse.

Finalmente, un lugareño que falle su tirada de salvación se convierte en una baja que no da puntos de victoria.

EVENTOS INESPERADOS

Puedes usar las reglas siguientes para darle más sabor a tus partidas. Si dos o más cartas idénticas son mostradas durante la fase de acción, inmediatamente tira un D6, mira la tabla de abajo y un evento inesperado ocurre. Sólo un máximo de eventos inesperados puede ocurrir por turno de juego, independientemente de las veces que se muestren cartas iguales. Lugareños inocentes y NPC son ignorados cuando determinamos qué miniaturas son afectadas por un evento.

TABLA DE EVENTOS INESPERADOS

1 D6	Nombre	Descripción
1	Criatura peligrosa	Selecciona una miniatura aleatoriamente en la mesa, debe efectuar una tirada de salvación de 5+
2	Civiles armados	Selecciona aleatoriamente un área de terreo o edificio que no tenga miniaturas dentro. Realiza una tirada de 2 Dados sin modificar de valor D6 contra todos los enemigos dentro de una distancia de 6" de este terreno o edificio. No se permiten reacciones contra esta acción de disparo
3	Tormenta de Polvo	La visibilidad es de 12" hasta el final del turno
4	Mal presagio	Selecciona aleatoriamente una miniatura de la mesa que no esté derribada, hasta el final de este turno sufre modificador de -1 a las tiradas de salvación
5	Héroe del momento	Selecciona aleatoriamente una miniatura de la mesa que no esté derribada. Puede ser activada inmediatamente aunque tenga un marcador de agotado
6	¡Suertudo!	Selecciona aleatoriamente una miniatura de la mesa que no esté derribada o trabada con otra. Tira un D6 porque ha encontrado un arma (una miniatura puede llevar un máximo de 3 armas): 1- No ocurre nada, 2-3: Escopeta, 4-5: Rifle repetidor, 6: Barreno de dinamita

TERRENO INUSUAL

Ya hemos tratado las reglas para varias áreas de terreno y terreno difícil, sin embargo puedes también introducir las siguientes reglas para terreno poco usual.

Terreno explosivo

Esto incluye a barriles o cajas de munición o TNT agrupados en una base de 30-50mm.

Una miniatura puede designar ese terreno como el objetivo de una acción de disparo como si fuera una miniatura enemiga. Sin embargo, no se necesita un test para distinguir al enemigo, aunque no sea el objetivo más cercano.

Si impactas al objetivo, el jugador a tu izquierda debe realizar una tirada de salvación de un D8 por el terreno. Si se falla la tirada, el terreno explota de la misma manera que la dinamita y todas las miniaturas a 2" del terreno.

Pueden darse explosiones en cadena como en el caso de la dinamita. Una vez la explosión se

resuelva, retira el marcador de terreno explosivo del juego.

Zonas de cactus

Esta es un área de terreno difícil, representada por varios cactus en un diámetro de 5" (Un viejo CD o DVD es ideal)

Adicionalmente a las reglas normales para terreno difícil, cualquier miniatura que entre en la zona de cactus debe efectuar una tirada de salvación de 5+.

.....
Traducción: AJ

Maquetación: JP Aguilar

