



HASTA LA ULTIMA BALA

UN JUEGO DE TIROTEOS EN EL VIEJO OESTE PARA MINIATURAS DE 28MM

Chittusell

HASTA LA ULTIMA BALA

- ~ El director de juego diseña el escenario y los personajes (pj.): su Nivel (de 1 a 6), equipamiento, y las posibles reglas especiales.
- ~ Redondeos: al alza.
- ~ Visibilidad: 180° (mitad frontal).
- ~ Mediciones: desde la peana.
- ~ Activación aleatoria: una carta por cada pj. Tiene tantas acciones como su Nivel; pierde una acción por cada punto de Daño o Shock.

ACCIONES

DEJAR DE ESTAR PARALIZADO: sin esto el pj. no se activa; puede mover 2".	
ELIMINAR 1 SHOCK: saca 4+ en 1D6.	
MOVER: máx. 3 acciones; di adónde irás antes de lanzar los dados.	
MONTAR o ATAR AL CABALLO (desmontar: gratis al mover a pie).	
DETECTAR: sin esto no dispara.	
APUNTAR: 1+ acciones	Se encara al objetivo.
DISPARAR o LANZAR	
RECARGAR 1 BALA: solo si no está a tiro o si tiene el arma descargada.	
DESENCASQUILLAR: saca 4+ en 1D6.	
DESENFUNDAR o CAMBIAR DE ARMA	
OTRAS: buscar, llenar la saca, etc.	

INTERRUPCIONES

- ~ Todo pj. puede realizar tantas interrupciones como su Nivel -2.
- ~ Cada activación solo la puede interrumpir un rival, una sola vez.
- ~ Nadie interrumpe la interrupción.
- ~ El pj. que interrumpe se activa con la mitad de acciones.
- ~ Evitar ser interrumpido: si el pj. activo gasta una interrupción y vence en una tirada de Nivel +1D6, el pj. que interrumpió se activa después; repite si empatan.

MOVER

Correr	Primera acción: 2D6"	
	Segunda/tercera acc.: 1D6"	
Saltar: 1D3" (+1" si antes corrió 2")		
Abrir puertas: -1" (con llave: 1 acc.)		
Ventana o valla baja	1 acción	
Subir o bajar escaleras		
Reptar o trepar	Cada pulgada cuenta doble	
Carga pesada		
Terreno abrupto		

MOVER A CABALLO

Trotar: 2D6" (saltar vallas es gratis)
Galopar: 3D6" (recto, sin girar)

MOVER EN CARRO

Maniobrar: 2+1D3" (avanza en línea recta, y luego gira hasta 45°)
Arrear: 2D6" (recto, sin girar)

DETECTAR: 0 acciones

Cada 24" de distancia	1 acc.
Cada obstáculo o 3" de fronda	1 acc.
Objetivo Paralizado y a cubierto	1 acc.
Objetivo más de 2" arriba/abajo	+/-1 a.
Objet. fuera de los 90° frontales	1 acc.
Sol de cara, poca luz, niebla, etc.	1 acc.

Detecta al objetivo y a todo pj. visible situado a 2". Un pj. no visible deja de estar detectado, salvo si reaparece a 2" de donde fue visto por última vez.

DISPARO: 2D6

0-7	Falla. Armas de munición 5+: se encasquillan si sale doble 1.
8	~ A pie: mueve 2" a cobertura (si puede, se oculta; solo con Nivel 3+ puede acercarse al tirador), y queda Paralizado. ~ Jinete: queda Paralizado.
9	1 Shock.
10-11	1 Shock y 1 Daño.
12+	Paralizado y Herida Grave.

- ~ Hasta 3": +1
- ~ Escopeta hasta medio alcance: +1
- ~ Apuntar, por cada acción: +1
- ~ Apuntar rifle/carab. a más de 12": +1
- ~ Más de medio alcance: -1
- ~ Objetivo a cubierto (la mitad o más): -1

FALLA y hay otros a 2" de la trayectoria

Lanza 1D6: si sale 1 (1 o 2 con una escopeta), elige al azar a quién afecta:
 ~ **Pj.:** tira 1D6+6 en la tabla de disparo.
 ~ **Vecino:** es eliminado.
 ~ **Caballo:** es eliminado (jinete: 1 Shock).

JINETE DISPARANDO

No mueve: apuntar gasta 2 acciones.
Mueve: recargar un arma de fuego o apuntar son 2 acc.; resta -1 al disparar.

HERIDA GRAVE: 1D6

1: PIERNA	2 Shock y 1 Daño. A pie: -1" a cada dado.
2: BRAZO*	2 Shock y 1 Daño. Disparar con ese brazo: -1.
3: PECHO	1 Shock y 2 Daño.
4: CABEZA	1 Shock y 2 Daño. Detectar: +1 acción.
5: TRIPAS	1 Shock y 3 Daño. A pie: solo mueve una vez.
6: R. I. P.	¡Muerto!

- ~ Escopeta: +1 hasta medio alcance; -1 más lejos.

CAÍDAS

Pj. herido a 1" de un abismo sin pretil, o a caballo, o en el techo de un carro que mueve, tira 1D6 (-1 si es Herida Grave):

0-2: CAE	Menos de 2": 1 Shock. Cada 2": 1 Shock y 1 Daño.
-----------------	---

PELEA

Un pj. solo puede mover a 1" de un enemigo si se sitúa adyacente y pelea, lo cual finaliza su activación.

Nº DADOS = Nivel (mínimo 1D6)

Cada Daño o Shock	-1D6
Defensor Paralizado	-1D6
Defender un obstáculo	+1D6
Atacar sin ser visto	+1D6
A caballo	+1D6
Atacar tras galopar 6"	+1D6

El defensor puede gastar un dado para desenfundar o cambiar de arma.

ARMAS Y ÉXITO

Culata del arma / Puños	5+
Cuchillo / Hacha	4+
Bayoneta / Lanza / Sable	3+
1 o 2 disparos a bocajarro**	2+

**Solo el defensor, si vio al atacante.

DIFERENCIA DE ÉXITOS

0	Ambos: 1 Shock; retroceden 1"
1	1 Shock; retrocede 2"
2	2 Shock; retrocede 2"
3	1 Shock y 1 Daño; retrocede 2"
4	Paralizado y H. Grave; retro. 2"

- ~ Si no puede retroceder: 1 Shock.
- ~ Ganador: 1 Shock/cada 6 del rival.
- ~ Tras la pelea, el defensor debe encararse. Si el atacante galopó, puede completar su movimiento.

DERROTA

Un pj. es eliminado si pierde todas sus acciones. Cada vez que un pj. sea eliminado, suma el Nivel de los que quedan, -1 por cada 2 Shock; si es la mitad o menos del total inicial, saca 4+ en 1D6 o la banda huye.

CAMPAÑA

Si un pj. eliminado sufrió tanto o más Daño que Shock, lanza 1D6 (-1 si sufrió alguna Herida Grave):

0-1	¡Muerto!
2	Con una Herida Grave, le queda su penalización (sin Shock ni Daño); con varias o ninguna, elige una al azar.

Experiencia: cada pj. de Nivel 1 a 5 suma +1 al Nivel si sale 6 en 1D6.

VECINOS

Si un pj. sospechoso mueve a 2" o dispara a 6" de un vecino, tira 1D6:

1	Dispara y se esfuma: lanza 2D6-1 en la tabla de disparo.
2-4	Se aleja 2D6".

*Elige al azar: brazo bueno o malo.



HASTA LA ULTIMA BALA

Un juego de tiroteos en el Viejo Oeste para miniaturas de 28mm, por José Manuel Ordás.

ARMAS DE FUEGO CORTAS	ALC.	MUN.	REGLAS ESPECIALES	AÑO
Derringer Marston	6"	3	Débil, RL2; Cuchillo	1858
Derringer Moore / Remington 95	6"	1 / 2	Débil, RL2	1861 / 1865
Derringer Philadelphia	6"	1	RL5	1852
Derringer pimentero Sharps	6"	4	Débil, RL2	1859
Escopeta recortada de avancarga	9"	1 / 2	RL5	1830
Escopeta recortada con eyector	9"	1 / 2		1874
Escopeta recortada sin eyector	9"	1 / 2	RL2	1865
Pistola Mauser C96	24"	10	RR3	1896
Pistola de percusión	18"	1	Letal, RL5	1830
Pistola Volcanic	12"	8 / 10	Débil	1854
Revólver Apache	3"	6	Apache, Débil, RL2	1869
Revólver Colt Army	24"	6	RL5	1860
Revólver Colt Buntline	30"	6	RL2	1876
Revólver Colt Lightning	12"	6	RL2	1877
Revólver Colt Navy	24"	6	Débil a más de 12", RL5	1851
Revólver Colt Peacemaker	24"	6	RL2	1873
Revólver Colt Pocket	12"	5	RL5	1848
Revólver Colt Walker	24"	6	Letal, RL5	1847
Revólver Le Mat de avancarga	24"	9 (1)	RL5 (Recortada: RL5)	1856
Revólver Le Mat de retrocarga	24"	9 (1)	RL2 (Recortada: RL5)	1863
Revólver Remington 1858 Army	24"	6	RR3	1861
Revólver Remington 1858 Navy	24"	6	Débil a más de 12", RR3	1861
Revólver Smith & Wesson Model 1	12"	7	Débil, RL2	1857
Revólver Smith & Wesson Model 2	12"	5	Descarga	1876
Revólver S&W Model 3 / Schofield	24"	6	Descarga	1870 / 1875

ARMAS DE FUEGO LARGAS	ALC.	MUN.	REGLAS ESPECIALES	AÑO
Escopeta de avancarga	18"	1 / 2	RL5	1830
Escopeta de corredera	18"	5		1882
Escopeta con eyector	18"	1 / 2		1874
Escopeta sin eyector	18"	1 / 2	RL2	1865
Rifle Colt Revolving	36"	6	RL5	1855
Rifle Hawken «de las llanuras»	72"	1	Letal, RL5	1830
Rifle Henry	48"	15	Débil a más de 24", RL2	1860
Rifle («mosquete») de percusión	36"	1	Letal, RL5	1830
Rifle / carabina Sharps 1874	96" / 84"	1	Letal	1871
Rifle Spencer	48"	7	RL2, RR3	1860
Rifle Springfield Trapdoor	72"	1	Letal	1865
Rifle / carabina Volcanic	24"	30 / 25	Débil	1854
Rifle / carabina Winchester 1866	48"	17 / 13	Débil a más de 24"	1866
Rifle / carabina Winchester 1873	48"	15 / 12		1873
Rifle Winchester 1873 «1 of 1000»	60"	15		1873
Rifle / carabina Winchester 1876	48"	12 / 9	Letal	1876

OTRAS ARMAS	ALC.	MUN.	REGLAS ESPECIALES	AÑO
Ametralladora Gatling	48"	20 / 40	Carga pesada. Disparo: 90°, no permite apuntar, Letal, RR2. Con una acción dispara 2 veces, o hasta 4 veces si resta -1. No puede mover y disparar, pero sí girar (90° cada acción) y disparar.	1862
Arco simple / compuesto	24" / 36"	1	Hay que «recargarlo» tras usar ambas manos para pelear, trepar, etc.	
Bayoneta / Sable	-	-	Filo, Letal	
Cuchillo	6"	-	Filo	
Cuchillo Bowie / Hacha	6"	-	Filo, Letal	
Dinamita	12"	-	Prender y lanzar son 2 acciones. Se desvía 1D6-ID6" en la dirección del menor al mayor resultado. Explota cuando vuelva a salir la carta del pj. que la lanzó: resuelve tres disparos Letales contra cada pj. a 3" o menos.	
Lanza	12"	-	Filo, Letal	
Puño de acero	-	-	Si gana una pelea, causa 1 Shock extra. Impide disparar con esa mano.	

— ARMAS DE FUEGO —

Con 1 acción puede disparar 2 veces a uno o dos objetivos (separados 1" o menos): no puede apuntar y resta -1.

— REGLAS ESPECIALES —

Apache: sirve de revólver (disparo: -1) y cuchillo, o puño de acero y cuchillo. Cambiar la disposición gasta 1 acción.

Débil: si al disparar el resultado final es exactamente 12, pasa a 11.

Descarga: o expulsa toda la munición al iniciar la recarga, o tiene RL2.

Filo: al pelear, 2 Shock pasan a 1 Shock y 1 Daño.

Letal: 1 Shock y 1 Daño pasan a Paralizado y Herida Grave.

Si sacó Herida Grave, tira con +1.

Recarga lenta: con 2 acc. (RL2) o 5 acc. (RL5) recarga una sola bala.

Recarga rápida: con 2 acc. (RR2) o 3 acc. (RR3) recarga al completo.

— EQUIPO ESPECIAL —

Catalejo: al detectar a un objetivo, divide la distancia a la mitad.

Mira telescópica: ídem; +1 si apunta a más de 12".

Culata de hombro (arma corta): +6" al alcance; +1 si apunta a más de 12".

— CABALLOS —

Un caballo suelto y sin jinete huye si hay disparos a 6" o explosiones a 24", a menos que salga 4+ en 1D6.

Jamelgo: al mover, repite todo resultado de 6 (repite una sola vez).

Vaquero: sin cambios.

Purasangre: al mover, puede repetir todo resultado de 1 (una vez).

Cuarto de milla: ídem 1 o 2.

— PERROS —

Son pj. de Nivel 2. Mueven 3D6" por cada acción. Muerden: 4+, Filo. Un perro de presa suma 1D6 al pelear.