



WEST

DE ROL

DIRECTOR DE JUEGO





FAR WEST
JUEGO

PANTALLA PARA EL





HERRAMIENTAS

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 \$

ALOJAMIENTO

Habitación doble (x día)	3.50 \$
Habitación individual	2.00 \$
Botella de vino	0.65 \$
Botella de Whisky	1.25 \$
Vaso de Whisky	0.20 \$
Jarra de Cerveza	0.30 \$
Provisiones para 1 mes	18.50 \$
Provisiones 1 semana	5.00 \$
Rancho (comida 1 día)	0.75 \$

ESTABLOS

Por noche y por caballo	1.50 \$
Forraje (x noche)	0.25 \$
Herraje (x herradura)	0.45 \$

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 \$

VESTUARIO

Abrigo	7.00 \$
Abrigo de cuero	9.50 \$
Billetera	0.40 \$
Bombín	2.00 \$
Botas	3.00 \$
Camisa	0.75 \$
Cinturón	0.60 \$
Corbata	0.20 \$
Chaleco	1.25 \$
Chaleco de cuero	3.00 \$
Chaparreros	8.50 \$
Chaqueta	2.00 \$
Chaqueta de cuero	5.00 \$
Chistera	5.00 \$
Gorra	0.50 \$
Gorra ejército	0.75 \$
Guantes	1.00 \$
Manguitos escribiente	0.14 \$
Monedero	0.20 \$
Pajarita	0.20 \$
Pantalones (Jeans)	1.25 \$
Pantalones (Cassimere)	3.00 \$
Pantalones de cuero	5.50 \$
Pañuelo	0.25 \$
Paraguas	2.00 \$
Salacot	0.75 \$
Sombrero	2.50 \$
Sombrero de paja	0.25 \$
Tirantes	0.30 \$

MUNICION

Cal.22 (caja de 100 balas)	0.28 \$
Cal.28 (caja de 100 balas)	0.40 \$
Cal.31 (caja de 100 balas)	0.51 \$
Cal.32 (caja de 100 balas)	0.65 \$
Cal.38 (caja de 100 balas)	0.87 \$
Cal.41 (Deringuer 100 balas)	0.72 \$
Cal.41 (caja de 100 balas)	0.85 \$
Cal.44 (caja de 100 balas)	1.38 \$
Cal.45 (caja de 100 balas)	1.57 \$

ESCOPETAS

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

EQUIPO VARIO

Alforjas	4.00 \$
Armónica	0.25 \$
Arneses	15.00 \$
Banjo	4.50 \$
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 \$
Espejo de bolsillo	0.10 \$
Espuelas	0.50 \$
Funda revólver	0.50 \$
Funda rifle	1.15 \$
Gafas de sol	0.65 \$
Jabón	0.08 \$
Lápiz grafito	1.50 \$
Lupa	1.20 \$
Maleta	2.50 \$
Maletín	0.75 \$
Manta	1.50 \$
Navaja afeitar	1.00 \$
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 \$
Sobaquera	0.75 \$
Termómetro	1.00 \$
Tienda de campaña	9.00 \$
Tinta china	0.10 \$

POSTIZOS

Barba	0.75 \$
Bigote	0.20 \$
Peluca	10.00 \$



ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS

NOMBRE	CAL.	Balas	%Ataque	%Parada	M.D.	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.

ARCOS

NOMBRE	CAL.	Balas	%Ataque	%Parada	M.D.	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Arco corto			5%	N.A.	-2	S.M.	-5%	-15%	-25%	1d6	N.A.
Arco largo			5%	N.A.	-2	S.M.	-5%	-10%	-20%	1D8	N.A.

REVOLVERES

NOMBRE	CAL.	Balas	%Ataque	%Parada	M.D.	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Colt Army	44	6	15%	5%	-3	S.M.	-5%	-10%	-15%	2d6+1	12.00 \$
Colt Doble Acción	38	6	20%	0%	-1	S.M.	-5%	-10%	-20%	1d8+2	13.00 \$
Colt Doble Acción	41	6	15%	5%	-2	S.M.	S.M.	-5%	-10%	2d6	11.50 \$
Colt Deringer	41	1	10%	N.A.	1	-10%	N.A.	N.A.	N.A.	2d6-1	11.50 \$
Colt Frontier	38	6	15%	0%	-2	S.M.	-5%	-10%	-15%	1d8+2	11.00 \$
Colt Frontier	44	6	15%	5%	-3	S.M.	-5%	-15%	-20%	2d6+1	12.00 \$
Colt Navy	44	6	15%	5%	-3	S.M.	-5%	-10%	-20%	2d6+1	12.00 \$
Colt New Line	22	7	20%	0%	0	-5%	-10%	-20%	N.A.	1d6+2	8.00 \$
Colt New Line	41	5	15%	5%	-3	S.M.	S.M.	-10%	-15%	2d6	11.50 \$
Colt Peacemaker	45	6	15%	5%	-3	S.M.	S.M.	-10%	-15%	2d6+2	13.00 \$
Colt Sidehammer	28	6	20%	0%	0	-5%	-10%	-20%	-30%	1d6+2	9.00 \$
Colt Sidehammer	31	6	15%	0%	-1	S.M.	-5%	-15%	-20%	1d8	9.50 \$
Forehand & Wadsworth	32	6	10%	0%	-1	-5%	-10%	-15%	N.A.	1d8	9.50 \$
Forehand & Wadsworth	38	5	10%	5%	-2	S.M.	-5%	-10%	-20%	1d8+2	11.00 \$
Hopkins & Allen	32	5	5%	0%	-1	S.M.	-5%	-10%	-25%	1d8	9.50 \$
Smith & Wesson	32	5	15%	0%	-1	S.M.	-5%	-10%	-25%	1d8	9.50 \$
Smith & Wesson	38	6	10%	0%	-2	S.M.	S.M.	-5%	-20%	1d8+2	11.00 \$

S.M.: Sin Modificador

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. A todos los daños reflejados en la tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo y en la de Arcos, se les sumará el Modificador por Fuerza que le corresponda al aventurero.



RIFLES

NOMBRE	CAL.	Balas	%Ataque	%Parada	M.D.	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Winchester mod. 73	22	25	20%	10%	-3	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	1d8	11.86 \$
Winchester mod. 73	32	15	20%	10%	-4	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d6	10.94 \$
Winchester mod. 73	38	15	20%	10%	-5	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d6+1	11.86 \$
Winchester mod. 73	44	15	20%	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 \$
Sport Rifle**	20	5	15%	10%	-8	S.M.	S.M.	S.M.	-10%	5d6	20.00 \$

ESCOPETAS

NOMBRE	CAL.	Balas	%Ataque	%Parada	M.D.	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Colt New Hammerless	12	2	10%	10%	-4	S.M.	-10%	-20%	N.A.	2d8+2	40.00 \$
Daly Hammerless	12	2	10%	10%	-4	S.M.	-5%	-15%	-25%	2d8+2	40.00 \$
Daly Three-Barrel ***	10	3	10%	10%	-3	S.M.	-10%	-20%	N.A.	2d6+1	50.00 \$
Diana Pattern	20	2	10%	10%	-8	S.M.	S.M.	-5%	-15%	5d6	60.00 \$
L.C. Smith	10	2	10%	10%	-3	S.M.	-10%	-20%	N.A.	2d8+1	35.00 \$
Montgomery Ward	16	2	10%	10%	-7	S.M.	-5%	-15%	-25%	4d6	50.00 \$
Parker Hammerless	16	2	10%	10%	-7	S.M.	-5%	-15%	-25%	4d6	50.00 \$
Mosquete	60	1	10%	10%	-5	S.M.	S.M.	-5%	-10%	4d6	2.75 \$
Mosquete 2 cañones	45	2	10%	10%	-5	S.M.	S.M.	-5%	-10%	2d8+2	5.40 \$

DINAMITA

	CAL.	Balas	%Ataque	%Parada	M.D.	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Modificador Lanzar	N.A.	N.A.	Lanzar	N.A.	0	-5%	-15%	N.A.	N.A.	N.A.	5.00 \$
Daño	N.A.	N.A.	Lanzar	N.A.	0	4d6+1	3d6+2	2d6+1	N.A.	N.A.	N.A.
Cartucho adicional	N.A.	N.A.	Lanzar	N.A.	0	+1d6+2	+3 ptos	+2	+1	N.A.	N.A.

S.M.: Sin Modificador

N.A.: No Aplicable

* 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 1.000 mts, este rifle dispararía con una penalización de -5%.

** El calibre del Sport Rifle corresponde a un calibre de escopeta pese a utilizar balas. No obstante, a efectos de compra de munición, se debe comprar la caja de 100 cartuchos de escopeta del calibre 20.

*** 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.

MODIFICADORES AL COMBATE

Aquí tienes algunos modificadores aplicables a los diversos tipos de 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. En esta situación 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 se 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.

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 (pero no debe considerarse que el arma natural esté rota).
- 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, el defensor 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. Además, si el arma que ataca es natural, debe considerarse automáticamente fracturada.
- 31 + **A favor del atacante:** el atacante rompe el arma del defensor y le alcanza produciéndole 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 continuar el combate).

MODIFICADORES DEL TERRENO A LOS VIAJES

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

Los modificadores son acumulables según las situaciones

DUELOS

Veloc.	M.DES	M.Ataque
1	-15	0 %
2	-12	-10 %
3	-9	-20 %
4	-6	-30 %
5	-3	-40 %
6	0	-50 %

DISTANCIAS

Bocajarro: hasta 2 mts.
Muy Corta: de 2 a 15 mts.
Corta: de 16 a 60 mts.
Media: de 61 a 120 mts.
Larga: de 121 a 200 mts.

MOD. AL DAÑO

FUE	Daño adicional
01-09	-1d4
10-12	0
13-14	+1d4
15-18	+1d6

Esta tabla es aplicable únicamente al combate con cuerpo a cuerpo y con armas arrojadizas. El daño con armas de fuego no sufre modificadores por FUE.



PUNTOS DE RESISTENCIA

Arbol	100 P.R.
Barra de bar	75 P.R.
Caballo	65 P.R.
Mesa Saloon	15 P.R.
Puerta	10 P.R.
Persona	50 P.R.
Roca	200 P.R.
Silla	5 P.R.

MODIFICADOR AL ATAQUE POR VOLUMEN

Tumbado	-10%
1/2 cuerpo	-20%
3/4	-30%
Cuerpo entero	-40%

TABLA DE BALAS PERDIDAS

Tirada	Afectado
01-25	Caballo del objetivo
26-60	Sin efecto
61-70	Personaje más próximo al objetivo
71-80	Caballo del personaje más próximo al objetivo
81-90	Personaje más próximo al atacante
91-00	Caballo del personaje más próximo al atacante