



Juego de Rol con Naipes
Creado por
R. Fernández-Regueira



Frontera



Juego de Rol diseñado por Roberto Fernández-Regueira

Agradecimientos a:

Judit Arcellares y Gonzalo Solar







BIENVENIDOS A FRONTERA, EL JUEGO DE ROL	1
<i>¿Qué es un juego de Rol y cómo encaja Frontera en esa definición?</i>	
.....	2
<i>¿Cómo se juega a Frontera?</i>	4
<i>Probabilidades</i>	5
<i>El valor de las cartas</i>	6
MODOS DE JUEGO:	7
<i>Normal</i> :	7
Preparación:.....	8
Fase 1: Mientras hay cartas en el montón:	10
Fase 2: Cuando las cartas del montón se terminan:	10
Intercambios de cartas:.....	11
<i>Sin gestión</i> :.....	14
<i>Con desgaste</i> :.....	15
RASGOS, HABILIDADES, AGUANTE Y CONFIANZA.....	17
<i>Rasgos</i>	17
Manos (Picas).....	17
Sentidos (Tréboles)	18
Músculo (Corazones)	18
Cabeza (Diamantes)	18
<i>Habilidades</i>	18
Habilidades de Armas:	19
Habilidades Mecánicas:.....	20
Habilidades de Exploración:.....	22
<i>Aguante</i>	23
<i>Confianza</i>	23
SALUD, MORAL Y SOBRIEDAD.....	25
<i>Salud</i>	25
<i>Moral</i>	27
<i>Sobriedad</i>	29
CREAR UN PERSONAJE:.....	31
SISTEMA DE JUEGO.....	33
<i>Mano del hombre muerto</i> :	33





<i>Pruebas de rasgo:</i>	35
Atención médica	36
<i>Pruebas enfrentadas:</i>	37
¿Cómo se dirime un enfrentamiento?	37
Ejemplos de pruebas enfrentadas	38
<i>Combate</i>	41
Desarrollo del turno de combate:.....	41
Mecánica del turno de combate:	42
Técnicas de combate:	44
Modificadores y circunstancias que pueden influir en el combate:.....	47
Variantes de Combate:	50
Ejemplo de combate:	52
<i>Otras formas violentas de perder la salud. (Caídas, ser arrollado...)</i>	56
<i>Absorber el daño sufrido (Aguante).</i>	56
En combate: (Aguante)	56
Caídas y accidentes (Músculo (Agilidad)).....	56
<i>Evitar una bajada de Moral.</i>	57
Confianza:	57
Astucia:	57
<i>Emborracharse (Aguante).</i>	57
<i>Apuestas:</i>	59
¿Cómo se resuelve el juego en Frontera?	59
<i>AVENTURAS</i>	69
<i>Equipo y Servicios</i>	71
Herramientas	71
Armas.....	71
Vestuario.....	72
Servicios	73
<i>Ambiente</i>	75
El Ambiente de un local o de un lugar habitado	76
Encuentros en el camino.....	77
<i>PNJs</i>	81
<i>Animales</i>	87
<i>El Valle de la Calavera</i>	93
Cruce.....	95





Lago.....	99
Heaven.....	102
Barranco.....	104
Cárcel de San Gabriel.....	106
Fuerte Overlook.....	109
Misión de San Jaime.....	114
<i>Propuestas de aventura</i>	117
La fiebre del oro.....	117
El paquete.....	120
El Atraco.....	121
La banda de la herradura.....	121
El oro de Grant.....	123
Un cadáver flotando.....	125
El robo del tren.....	126
Los hijos de dios.....	129







Bienvenidos a Frontera, el juego de rol.

Frontera es cualquier lugar del oeste que quieras imaginar. Sus duros habitantes, entre los que se encuentran los personajes, se enfrentan cada día a desafíos: Asaltos, peleas de saloon, secuestros, robos, incluso batallas.

Para los habitantes de una sociedad tan implacable como la de Frontera hay pocas formas de salir de la miseria, y, la mayor parte de ellas, son de cuestionable moralidad.

Fuera de los núcleos urbanos, el estado solo existe en las banderas que llevan los soldados y **la única ley es la del más fuerte**. La propiedad privada de los habitantes de Frontera únicamente está garantizada por las armas, y solo hasta que alguien con más munición decida cogerla. En los pueblos el asunto no está mucho mejor; unos pocos, con mucho dinero y auténticos ejércitos de mercenarios a su servicio, se ocupan de mantener el orden, pero solo si conviene a sus intereses. Los alcaldes y los sheriffs locales solamente son marionetas en las manos de estos caciques.

Aún queda gente que se esfuerza, ingenuos que piensan que, trabajando duro, algún día lograrán prosperar y animosos recién





llegados que planean crear una nueva comunidad con ayuda de dios, pero dios no tiene el menor interés en lo que sucede en Frontera, donde la **Codicia**, la **Envidia**, la **Avaricia** y la **Lujuria** campan a sus anchas.

La mayor parte de los que ya llevan un tiempo en Frontera ha tirado la toalla y únicamente busca la forma de vivir un día más, o un golpe de suerte que les permita pasar a ser uno de los que miran por encima del hombro al resto de la chusma.

Los más desesperados habitantes de Frontera creen que ese golpe de suerte solo puede llegar de tres formas: **encontrando oro, robando o jugando**. Por supuesto, la única verdaderamente efectiva es robar; robar y asesinar a los que encuentran oro o estafar, sin necesidad de utilizar otra cosa que unos naipes, unos dados o una bolita rebotando en una ruleta, a los ingenuos que piensan que van a multiplicar sus ahorros.

¿Puede alguien ganarse la vida con el juego?

Claro, quien lleva la banca.

¿Qué es un juego de Rol y cómo encaja Frontera en esa definición?

Existen tantas definiciones para lo que es un juego de Rol como juegos de Rol.

De forma general, podríamos definir un juego de Rol como un juego en el que dos o más jugadores **crean una historia mediante la interpretación de unos personajes de ficción**. Generalmente, uno de los jugadores será el **director de juego**, que planteará los retos, describirá los escenarios y controlará a





los personajes secundarios, y el resto manejará a los **protagonistas de la historia**.

Lo más habitual en un juego de Rol es que el desempeño de los protagonistas esté condicionado, por un lado, por una serie de atributos definidos en la **hoja de personaje** y, por otro lado, por un **factor suerte**.

Dependiendo de lo simulacionista que quiera ser el juego, la **hoja de personaje** será más o menos compleja y los atributos definidos en ella serán más o menos relevantes en el desarrollo del juego.

El **factor suerte** dependerá, en la mayor parte de los casos, de unas tiradas de dados; pero existen otras muchas formas de hacerlo, desde monedas a usar el piedra papel o tijera, pasando por los naipes. En función de si el juego es más o menos narrativo, el factor suerte tendrá más o menos relevancia en el juego.

Frontera encaja perfectamente dentro de esta definición, hay una **hoja de personaje sencilla** en la que el protagonista está definido por 4 rasgos y 10 habilidades y un factor suerte, que será a través del **uso de naipes**. Además de lo habitual, y gracias a la utilización de los naipes para el factor suerte, Frontera añade un nivel más de juego, la **gestión del mazo de cartas**, que, en cierto modo, no es más que **otro juego dentro del juego**.

El factor suerte de un juego de **Rol clásico** depende del puro azar. Cada vez que se lanza uno o varios dados, **las probabilidades** de obtener un valor u otro **se reinician**. En **Frontera no es así**; durante la **primera fase** de cada sesión, tanto el director como los jugadores deberán **hacerse con el**





mejor mazo de cartas **possible** y a lo largo de la **segunda fase**, deberán preocuparse de **cuidarlo o de mejorarlo**.

¿Cómo se juega a Frontera?

En este sentido, Frontera es exactamente igual que cualquier otro juego de Rol. ¿Qué significa esto? Que se puede jugar de muchas formas.

La más común es que el director de juego diseñe una aventura, con unos escenarios, unos desafíos y unos personajes no jugadores (PNJ) y que los personajes jugadores (PJ) interactúen con ese “mundo” para intentar lograr un objetivo.

Otra forma es que cada PJ presente un trasfondo al director y este utilice todos esos trasfondos para ir creando una historia sobre la marcha con la ayuda de los jugadores.

También es posible que el director se limite a tener un escenario detallado y que los jugadores vayan descubriendo aventuras dentro de él.

En Frontera, al director o directora de juego lo vamos a llamar **Mayor** y a los personajes de los jugadores, **Protagonistas**. El término **Jugadores** se usará para referirse a ambos.

Para realizar cualquier acción, ya sea una acción individual, enfrentada o de combate, se emplearán las **pruebas de rasgo, enfrentadas o de combate**, que dependerán de la suerte con las cartas y de las puntuaciones en los rasgos y habilidades del personaje. Para **hacer una prueba**, el jugador **robará** tantas cartas como indiquen su **rasgo y su habilidad** y **elegirá una**, que será la que juegue. Para superar la prueba, la carta jugada





tendrá que ser de un determinado palo y con un valor mínimo, o no. Todos los tipos de prueba están definidos con más detalle en el **Sistema de juego**.

Para resolver **situaciones de cara o cruz**, se empleará la **prueba de la mano del hombre muerto**, también descrita en el sistema de juego, donde, por puro azar, se podrá obtener uno de dos resultados. Siempre que se mencione esta prueba, será seguido de los dos posibles resultados entre paréntesis y separados por una barra. *Por ejemplo: Prueba de a mano del hombre muerto (Cerveza/Whisky)*

Probabilidades

Para hacerse una idea, empezando con una baraja completa, la probabilidad de obtener una carta de un Palo/Color determinado según el número de cartas que se extraen es la siguiente.

- Con una carta: 25 % / 50 %
- Con 2 cartas: 44.1 % / 75.5 %
- Con 3 cartas: 58.6 % / 88.2 %
- Con 4 cartas: 69.6 % / 94.5 %
- Con 5 cartas: 77.8 % / 97.5 %
- Con 6 cartas: 84 % / 98.9 %
- Con 7 cartas: 88.5 % / 99.5 %
- Con 8 cartas: 91.8 % / 99.8 %
- Con 9 cartas: 94.2 % / 99.9 %
- Con 10 cartas: 96 % / >99.9 %





Obviamente, estas probabilidades variarán, y mucho, en función de las cartas que queden en la baraja, o en el mazo del jugador, pero eso solo hace que sea más divertido.

El valor de las cartas

A la hora de comparar el valor de las cartas, hay que tener en cuenta lo siguiente.

- Cada carta numérica tiene un **valor** igual al número de la carta, a excepción del As, que vale 14.
- J, Q y K, valen 11, 12 y 13 respectivamente.
- Joker vale 15, y es del palo que decida quien ha sacado la carta, el jugador o el Mayor.





Modos de Juego:

En esta sección se explica la forma en la que se van a gestionar las cartas durante el juego y cuantas van a ser necesarias.

Normal:

Esta es la **forma recomendada de jugar a Frontera**, la que permite explotar lo que hace especial al juego, la **gestión de la suerte**. Las **normas** descritas a lo largo del libro están especialmente pensadas para **sacar el máximo partido** a este modo de juego. Los **ejemplos** que aparecerán en el manual también están jugados en este modo de juego.

El juego **comenzará con un montón** de cartas en el centro de la mesa del que todos robarán las cartas para realizar sus acciones. Durante la **primera fase**, los jugadores irán guardando las cartas que jueguen para conformar el mazo con el que cada uno jugará durante la segunda fase.

En esta modalidad, los **jugadores**, Protagonistas y Mayor, van a tener que andarse listos al principio de la sesión, **en la primera fase**. Si quieren conseguir más cartas que los demás, tendrán que actuar lo antes posible y tantas veces como puedan. Pero no todo es conseguir más cartas, lo importante será conseguir las que más le convengan al personaje. El objetivo de esta fase es hacer que los jugadores empiecen la partida despiertos y que participen todo lo posible.

Tampoco deben despistarse en la **segunda fase**, como se muestra a continuación, existen formas de mejorar o de





empeorar las cartas con las que se tiene que jugar. Quien no se haya hecho con un buen mazo de cartas quizás pueda arreglarlo de esta forma.

Este modo de juego implica una experiencia de juego diferente en función del número de jugadores, cuantas menos cartas tenga cada uno durante la segunda fase, más relevante será tener las adecuadas y más importantes serán los intercambios de cartas. Jugar con pocas cartas, por tanto, podrá hacer más divertido el juego dentro del juego, pero también aumenta las posibilidades de que alguno de los jugadores se frustre al no poder hacer gran cosa con su mazo.

Preparación:

- Solamente es necesaria **una baraja por cada 4 jugadores**. Pero siempre se pueden añadir más, si todos están de acuerdo.
 - Si hay pocos jugadores y se quiere potenciar el juego dentro del juego, es posible retirar algunas al azar. Si, por el contrario, se quiere potenciar el juego de rol y evitar distracciones, se pueden añadir cartas de otra baraja.
- En lo relativo a las cartas, el **Mayor será un jugador más** y también tendrá que hacerse con el mejor mazo posible.
- El Mayor **apartará**, antes de comenzar, **los Ases de Picas y Corazones y los Ochos de Tréboles y Diamantes**. Estas cartas se utilizarán cada vez que se use la prueba de la **mano del hombre muerto** (Ver Sistema de juego). (Si se cuenta con otra baraja, se puede sacar la





mano del hombre muerto de la otra baraja y dejar la baraja de juego completa.)

- Para evitar que los jugadores puedan quedarse con un mazo muy corto en la fase 2, **se reparten al azar 8 cartas** a cada jugador, incluido el Mayor.
 - Estas cartas irán directamente al **mazo del jugador** y no se utilizarán hasta la fase 2.
 - Los jugadores **no podrán ver estas cartas** hasta el **comienzo de la fase 2**, salvo que tenga lugar un intercambio de cartas que lo permita.
 - Cada jugador tiene su propio mazo del jugador.
- **Mazo del Tesoro:** El mazo del tesoro será bastante útil para premiar a los jugadores. **Inicialmente, estará vacío**, a no ser que el Mayor cuente con **otra baraja** y decida dejar algunas cartas en él. En la **descripción de la Fase 2** y en **Intercambios de cartas** se explica cómo añadir cartas y cómo usar este mazo.

¿Con qué cartas juega alguien que ha llegado tarde?

Lo más indicado es que nadie llegue tarde, pero, si sucede, hay que tener en cuenta el nuevo número de jugadores para considerar añadir una nueva baraja y prolongar la fase 1, o volver a la fase 1 con el resto de los jugadores conservando sus mazos. Si se hace así, el nuevo jugador cogerá al azar 8 cartas de la nueva baraja, como hicieron los demás.

Si no se añade una nueva baraja, lo más sencillo es que el nuevo jugador robe al azar una, dos o tres cartas, de los mazos del jugador de los demás, dependerá del número de jugadores.





Fase 1: Mientras hay cartas en el montón:

Suponiendo 4 jugadores y una baraja, el montón con el que se jugará la fase 1 será muy corto, entre 16 y 20 cartas, por lo que esta fase debería durar poco, pero es el mejor momento para formar un buen mazo.

- Tras hacer una prueba, el jugador guarda en **su mazo del jugador** la carta, o las cartas, **que ha jugado** (las elegidas de entre las que ha robado para hacer la prueba) (Ver Sistema de Juego).
- Las cartas no **utilizadas** van al **montón de descartes**.
- Si un jugador consigue alguna carta del mazo del Tesoro (Ver Intercambios de cartas), la dejará en su mazo del jugador y no entrará en juego hasta la fase 2.
- Cuando las **cartas** que quedan en el montón **no sean suficientes** para hacer una prueba, se baraja el montón de descartes y se sigue jugando con él.
- Cuando entre el montón y los descartes ya no queden suficientes para hacer una prueba, las restantes se añaden al **mazo del Tesoro** y comienza la **fase 2**.
- Una **opción alternativa** es **saltarse la fase 1, repartir** de inicio **todas las cartas**, al azar, entre los jugadores y empezar directamente en la fase 2.

Fase 2: Cuando las cartas del montón se terminan:

A partir de ahí, **cada jugador** empleará para las pruebas **su mazo del jugador**, o del Mayor, durante **lo que quede de sesión**.





- Tras cada prueba, **la carta jugada**, o las cartas, se dejarán a un lado del mazo, como **descartes**, y **el resto de las cartas volverán al mazo**. El mazo se **barajará** antes de cada nueva prueba.
- Cuando un jugador **acabe** con **las cartas** de su mazo, recuperará sus **descartes**, los barajará y **comenzará de nuevo**.

¿Qué sucede si un personaje quiere hacer una prueba y en su mazo hay menos cartas que las que podría robar por sus rasgos y habilidades?

Que hubiera estado más atento, **tendrá que robar menos cartas, solamente las que hay en su mazo**.

Esto no es necesariamente malo, si tienes pocas cartas y no has intercambiado ninguna, la probabilidad de obtener un éxito en cualquier prueba en la que uses todas tus cartas es, a nada que hayas tenido suerte, muy alta, aunque dependiendo del valor de tus cartas puede que no sea suficiente para superar muchas pruebas enfrentadas, con dificultad o de combate.

Intercambios de cartas:

El mazo de cada jugador no tiene por qué ser un conjunto estático de cartas, existen un montón de formas de intercambiar cartas o incluso de conseguir cartas nuevas.

Si el juego está en **la fase uno**, algunos de estos intercambios pueden permitir a un jugador ver las cartas de su mazo, siempre y cuando gane.





Apuestas

Durante una aventura se pueden dar a menudo situaciones que las que los personajes se jueguen su dinero, ya sea con naipes, dardos, dados..., **cualquier juego** en el que **se apueste dinero** (Ver Apuestas en Sistema de juego). Vamos a hacer que la apuesta sea incluso más emocionante.

- **Cada vez** que un personaje **participe en una apuesta**, el jugador que lo maneja, o el Mayor, también **estará apostando una carta de su mazo**.
- Si hay un **empate**, o un **resultado de 0** en un juego de **“La Banca siempre gana”**, cada participante **roba una carta** al azar del mazo **de su rival** y la añade al suyo.
- Si **no hay empate**:
 - El **ganador elegirá** una carta del mazo del **perdedor** y se la quedará.
 - El **ganador** también **elegirá** una carta de su propio mazo y se la entregará al **perdedor** para que la incorpore en su mazo.
- Si te pillan **haciendo trampas**:
 - Tu rival **elige** una carta de tu mazo y se la queda, sin darte ninguna a cambio.

Duelos

Cuando un personaje participa en un duelo, en cierto modo, también está haciendo una apuesta, **una apuesta con su vida**. El resultado de un duelo no tiene por qué ser necesariamente la muerte, sin embargo, el perdedor deberá **pagar un alto coste**.

- Si lo desea, el **ganador elegirá hasta dos** cartas del mazo del **perdedor** y se las quedará.





- El **ganador** también **elegirá** el mismo número de cartas de su propio mazo y se las entregará al **perdedor** para que las incorpore en su mazo.
- En el improbable caso de un **empate**, los contendientes empatados intercambian dos cartas de sus mazos, al azar.

Muerte

Si un protagonista **muere y abandona el juego**, las cartas del jugador se descartan al **mazo del Tesoro**.

Emborracharse

Emborracharse tiene sus desventajas, pero puede llegar a cambiar tu suerte, para bien o para mal.

Cada vez que un protagonista alcanza el estado de sobriedad **Borracho**, debe **intercambiar** una **carta de su mazo** elegida al azar por una carta, también al azar, del **mazo del Mayor**. Si aún se está jugando la **fase 1**, el intercambio tendrá lugar entre con las **cartas boca abajo**.

Cuidado, si el protagonista llega al estado **En coma**, el **Mayor** podrá **elegir la carta** que da en el intercambio. Además, si aún se está jugando la fase 1, esto le permitirá ver su mazo, pero no podrá ver la carta que le ha entregado el jugador hasta la fase 2, o hasta que otro protagonista acabe **En coma**.

Botín, Tesoro o Recompensa:

Cuando los protagonistas encuentren un tesoro, consigan un buen botín o logren una recompensa. **Aquellos que participen en el reparto**, además de con su contenido, se verán **recompensados con cartas**.





- **Si hay alguna carta en el mazo del Tesoro**, podrán **coger** una, al azar, y decidirán ellos quién se la queda. El resto de los protagonistas podrán intercambiar una de las cartas de su mazo con otro protagonista presente en el reparto.
- **Si no quedan cartas en el mazo del Tesoro**, podrán **intercambiar**, libremente, una de las cartas de su mazo con otro protagonista presente en el reparto.
- Si el **Tesoro o Botín es muy valioso**, el Mayor podría decidir que los protagonistas se repartan o intercambien **más cartas**.

El **Mayor** no obtendrá cartas del Tesoro ni podrá participar en el reparto, aunque un PNJ este en él.

Donaciones:

No está permitido donar cartas a otros jugadores.

Libre Intercambio:

No está permitido que los jugadores intercambien sus cartas libremente.

Sin gestión:

Sencillo y sin complicaciones, los jugadores solo van a tener que preocuparse de lo que sucede en la aventura. Sin embargo, quita buena parte del encanto de Frontera, ya que elimina por completo el nivel de juego complementario y las cartas pasan a tener la misma función que un dado.

- Solamente es necesaria **una baraja**, de la que todos sacan las cartas cuando realizan una prueba. Al final de cada





turno, o de cada prueba, todas las cartas vuelven al montón, que **se baraja de nuevo**.

- El Mayor **apartará**, antes de comenzar, **los Ases de Picas y Corazones y los Ochos de Tréboles y Diamantes**. Estas cartas se utilizarán cada vez que se use la prueba de la **mano del hombre muerto** (Ver Sistema de juego). (Si se cuenta con otra baraja, se puede sacar la mano del hombre muerto de la otra baraja y dejar la baraja de juego completa.)

Con desgaste:

En esta modalidad, el sistema será bastante sencillo, como en el modo Normal, pero serán necesarias unas cuantas barajas. En cualquier caso, aunque no tanto como en el modo Normal, los jugadores tendrán que ser cuidadosos con las acciones que realicen, podrían acabar sin cartas. Menos mal que pueden descansar.

- **Cada jugador tiene una baraja.**
- El Mayor **apartará**, antes de comenzar, **los Ases de Picas y Corazones y los Ochos de Tréboles y Diamantes de su baraja**. Estas cartas se utilizarán cada vez que se use la prueba de la **mano del hombre muerto** (Ver Sistema de juego).
- Al final de cada turno:
 - Las **cartas que no se han elegido** vuelven al **montón del jugador**, que se baraja de nuevo.
 - Las **cartas utilizadas** se van a un **montón de descartes del jugador**.





- Los descartes no se vuelven a añadir al montón hasta que el personaje no descansa. (por cada **hora de descanso**, el personaje **recupera 8 cartas** al azar)





Rasgos, Habilidades, Aguante y Confianza.

Un personaje de Frontera estará caracterizado por 4 **rasgos**, uno por cada palo de la baraja, y una serie de **Habilidades** que servirán para definir sus capacidades más específicamente.

Rasgos

Cada uno de los 4 rasgos define un conjunto de capacidades del personaje y su base para llevarlas a cabo. Por **cada punto** que un personaje tiene en un **Rasgo**, el jugador podrá **robar una carta** en cualquier prueba que implique dicho Rasgo.

Manos (Picas)

Manos es el rasgo que aúna todas las acciones que impliquen **habilidad o pericia usando las manos** y sin requerir un esfuerzo físico importante: reparar algo, abrir cerraduras, desactivar o activar mecanismos, disparar rápidamente, manejar una máquina, conducir un vehículo motorizado (como un tren)...





Sentidos (Tréboles)

Sentidos es el rasgo que se aplica para cualquier acción que implique el **uso de los sentidos**: ver, escuchar, oler, buscar objetos o pistas, apuntar con un arma, rastrear, conseguir alimentos lejos de la civilización, orientarse...

Músculo (Corazones)

Músculo será el rasgo indicado para todas aquellas acciones que requieran un **esfuerzo físico**, ya sea corto e intenso o ligero y continuado: correr, trepar, nadar, montar a caballo, saltar, moverse sin hacer ruido...

También será crucial para determinar la **fortaleza física** del personaje, siendo relevante para calcular su **Aguante**.

Cabeza (Diamantes)

Cabeza será el rasgo que se utilice en todo aquello que implique **utilizar el cerebro o la personalidad**: saber algo o dónde y cómo buscarlo, engañar o evitar ser engañado, calcular probabilidades, elaborar estrategias, convencer a otros personajes, liderar, hacer amigos, apostar, prestar atención médica...

Habilidades

Las habilidades no son una puntuación, se tienen o no se tienen. Para que su personaje lleve a cabo una **acción más específica**, contar con la **habilidad** adecuada añade **2 cartas** más a las cartas que robaría el jugador, siempre dentro de las posibles acciones que permita el uso de esa habilidad. Cada habilidad estará, por tanto, **vinculada a un rasgo**.





Existen 10 habilidades, cada una de ellas vinculada a un rasgo pero agrupadas en tres grupos: **Armas**, **Mecánicas** y **Exploración**. Con estas 10 habilidades y los 4 rasgos, debería ser suficiente para cubrir cualquier acción que quiera realizar un personaje de Frontera.

Habilidades de Armas:

Todas las habilidades de este grupo están implicadas en **acciones de combate**, para más detalles o si hay alguna duda, consulta la sección Combate.

Pelea (Manos)

No te dejes engañar por el nombre, Pelea es una habilidad que sirve para pelear a puñetazos, patadas o mordiscos, pero también para el uso en combate de cualquier arma **cuerpo a cuerpo** o **arrojadiza**: desde un cuchillo hasta un tomahawk, pasando por un sable o por un garrote.

Además de **robar 2 cartas más** que las indicadas por el rasgo **Manos**, un personaje **con** la habilidad **Pelea**, podrá **jugar**, de entre las cartas que ha robado, **una carta más por cada dos puntos en el rasgo Manos**. De esta forma podrá realizar más de un ataque a su adversario, **cada éxito será un impacto**. Cada impacto causará **un daño base de un nivel de salud** más otro nivel de salud si tiene Fuerza, además de lo indicado en la descripción del arma.

Disparo rápido (Manos)

Disparo rápido es la habilidad que empleara un personaje siempre que quiera **disparar rápido** con un **arma a distancia**, da igual que arma a distancia. Disparo rápido sirve igual para





disparar un rifle o una escopeta desde la barriga, como para desenfundar y disparar un revolver o disparar flechas lo más rápido posible.

Un Personaje con la habilidad Disparo rápido **robará 2 cartas más** que las indicadas por el rasgo **Manos** cuando dispare rápidamente.

Además, de entre las cartas robadas, **podrá jugar una carta extra por cada dos puntos en el rasgo Manos**. Cada carta jugada, la habitual y las extra, representará un disparo, **cada éxito un impacto**. Cada impacto causará un **daño base de un nivel de salud** más lo indicado en la descripción del arma.

Apuntar (Sentidos)

Apuntar será la habilidad que habrá que utilizar cuando el personaje se tome su tiempo para **apuntar** con un **arma a distancia**, da lo mismo si lo hace con un revolver, con un rifle o con un arco.

Como todas las habilidades, Apuntar permitirá **robar 2 cartas extra** del montón en una prueba del rasgo **Sentidos** para disparar apuntando.

A diferencia de Pelea o Disparo rápido, no habrá disparos extra, pero **el daño base** que causará un impacto será de **3 niveles de salud**.

Habilidades Mecánicas:

Las habilidades de este grupo son las que permiten al personaje **interactuar físicamente** con otros personajes, objetos o criaturas.





Agilidad (Músculo)

Agilidad comprenderá todas las acciones para las que el personaje necesite **moverse rápido, sutilmente o con flexibilidad**, como: saltar, moverse sigilosamente, correr, montar a caballo, descolgarse por una cuerda, ...

Un personaje con la habilidad Agilidad, **robará 2 cartas extra** para cualquier prueba del rasgo **Músculo** que implique este tipo de acciones.

Fuerza (Músculo)

La Fuerza, como habilidad, servirá para todas aquellas acciones que impliquen **usar la fuerza o la resistencia física**, como: trepar, nadar, levantar peso, derribar objetos o puertas...

Si un personaje cuenta con la habilidad Fuerza, **robará 2 cartas extra** para cualquier prueba del rasgo **Músculo** que implique este tipo de acciones.

Si un personaje cuenta con la habilidad Fuerza, su **daño base** con **Pelea** será de **2 niveles de salud**, en lugar de uno.

Maña (Manos)

La habilidad Maña cubrirá todo tipo de acciones en las que sea preciso **ser habilidoso con las manos**, exceptuando las acciones de combate. Esto comprende: abrir cerraduras, inutilizar mecanismos, manejar maquinaria, hacer trampas en el juego, vaciar bolsillos, hacer trucos de manos...

Un personaje con la habilidad Maña, **robará 2 cartas extra** para cualquier prueba del rasgo **Manos** que implique este tipo de acciones.





Habilidades de Exploración:

Este grupo comprende las habilidades relacionadas con la manera de **percibir e interactuar** con otros personajes y con el mundo.

Percepción (Sentidos)

Cualquier prueba para realizar una acción que implique ver, escuchar, buscar usando los sentidos, rastrear, percatarse de una amenaza, orientarse..., se realizará usando el rasgo **Sentidos**, con la habilidad **Percepción**.

Si un personaje tiene la habilidad Percepción, **robará 2 cartas extra** cada vez que utilice el rasgo **Sentidos** con alguna de estas acciones.

Saber (Cabeza)

Saber algo, cómo buscarlo entre documentos y libros o conocer a quién hay que preguntar. También será la habilidad que habrá que emplear para prestar **Atención médica**. Todo lo que tenga que ver con los **conocimientos** se jugará con una prueba del rasgo **Cabeza** y la habilidad **Saber**.

Un personaje con la habilidad Saber, **robará 2 cartas extra** para cualquier prueba del rasgo **Cabeza** que tenga algo que ver con este tipo de acciones.

Astucia (Cabeza)

La Astucia es la **inteligencia innata, la velocidad de pensamiento y cálculo**. Un personaje usará Astucia para engañar o evitar ser engañado, para jugar a las cartas, para disfrazarse, para elaborar estrategias, ocultarse...





Si un personaje cuenta con la habilidad Saber, podrá **robar 2 cartas más** en cada prueba del rasgo **Cabeza** que implique usar la Astucia.

Labia (Cabeza)

La labia de un personaje es una habilidad que describe su capacidad para **interactuar con otros humanos**. Un personaje podría utilizar Labia para convencer a alguien de que haga lo que él o ella quiere, para lograr favores de otros personajes, para conseguir información en la calle o de las autoridades, para regatear un precio, para lograr que otros le sigan, para conseguir que otros se calmen...

Un personaje con la habilidad Labia, podrá **robar 2 cartas extra** en todas sus pruebas del rasgo **Cabeza** para este tipo de acciones.

Aguante

El aguante de un personaje es un valor fijo que da una medida de la capacidad del personaje para soportar el daño, la bebida, el dolor...

El **Aguante** será igual a la puntuación del rasgo **Músculo más 4**.

Confianza

La confianza es otra puntuación fija del personaje que mide cuánto cree en sí mismo/a.

La **Confianza** es igual a la **puntuación de Rasgo más alta del personaje más 4**.







Salud, Moral y Sobriedad.

Además de los Rasgos y las Habilidades, un personaje estará definido por **2 características con un valor numérico fijo**, el **Aguante** y la **Confianza**. Estas características serán una medida de lo que es capaz de aguantar un personaje antes de perder niveles de Salud, de Moral, respectivamente. Además, el Aguante también servirá para mantenerse sobrio.

Pero, primero, ¿qué es la Salud, qué es la Moral y qué es la Sobriedad de un personaje?

Salud

El nivel de Salud de un personaje indica el estado físico en el que se encuentra. Un personaje puede estar en 5 niveles de salud distintos, de 0 a -4, aunque pierda más niveles, estará en -4.

Estar en nivel u otro implicará unas consecuencias para sus pruebas, en forma de robo de menos cartas, o de ninguna. Cómo recuperar un nivel también dependerá del nivel en el que se encuentre el personaje.





- **Sano (Nivel de Salud 0)**
 - Es el estado normal de un personaje.
- **Herido (Nivel de Salud -1)**
 - El personaje **ha perdido 1 nivel de Salud** y sufre heridas leves.
 - **Robará una carta menos en todas sus pruebas.**
 - Recuperación de un nivel:
 - Con atención médica: 1 hora.
 - Con descanso: 8 horas.
 - Sin descanso: 1 día.
- **Malherido (Niveles de Salud -2)**
 - El personaje **ha perdido 2 niveles de Salud** y sufre heridas graves.
 - **Robará 2 cartas menos** en todas sus pruebas.
 - Recuperación de un nivel:
 - Con atención médica: 8 horas.
 - Con descanso: 1 día.
 - Sin descanso: 3 días.
- **Incapacitado (Nivel de Salud -3)**
 - El personaje **ha perdido 3 niveles de Salud** y sufre heridas muy graves.
 - Está fuera de combate, **no puede moverse ni efectuar acciones.**
 - Recuperación de un nivel:
 - Con atención médica: 7 días.
 - Con descanso: 1 mes.
 - Sin descanso: no es posible.
- **Muerto (Nivel de Salud -4)**





- El personaje ha perdido 4 niveles de Salud y sufre heridas mortales.
- Está fuera de combate, **no puede moverse ni efectuar acciones.**
- Recuperación de un nivel:
 - En menos de 5 turnos, el personaje debe hacer una **prueba de la Mano del hombre muerto** (Incapacitado/Permanente).
 - Con **atención médica**: El jugador podrá **coger dos cartas y elegir la mejor**.
 - **Sin atención médica**: El jugador solamente **coge una carta** en la prueba.

La mayor parte de las pérdidas de niveles de salud tendrán lugar en combate, ver sección Combate para descubrir cómo. Pero también se podrá perder salud al caerse o ser arrollado por un caballo.

Moral

El nivel de Moral de un personaje indica su estado psicológico, su terror o falta de confianza. Un personaje podrá estar en 4 niveles de Moral diferentes, de 0 a -3. Nunca bajará de -3.

Como con la salud, el nivel de moral de un personaje implicará unos penalizadores y un tiempo de recuperación diferente.

- **Normal (Nivel de Moral 0)**
- **Asustado/Aturdido/Irritado (Nivel de Moral -1)**





- El personaje está nervioso y atemorizado.
- **Robará una carta menos** en todas sus pruebas.
- Recuperación de un nivel:
 - El personaje debe hacer una **prueba de la Mano del hombre muerto** (8 horas/1 día).
- **Aterrorizado/Conmocionado/Furioso (Nivel de Moral -2)**
 - El personaje está muy nervioso y tembloroso.
 - **Robará 2 cartas menos** en todas sus pruebas.
 - Recuperación de un nivel:
 - El personaje debe hacer una **prueba de la Mano del hombre muerto** (1 hora/8 horas).
- **Paralizado (Nivel de Moral -3)**
 - El personaje no se puede mover por el shock.
 - **No puede moverse ni hacer acciones.**
 - Recuperación de un nivel:
 - El personaje debe hacer una **prueba de la Mano del hombre muerto** (1 turno/1 minuto).

Muchas pérdidas de niveles de Moral se darán cuando un personaje utiliza la **variante de combate Asustar**. La **Confianza** del personaje será su defensa en estos casos. Leer Asustar en la sección Combate para saber más.

Otra forma de perder moral es mediante **Desafiar y Provocar**. En estos casos la Confianza será irrelevante y se resolverá en una **prueba enfrentada**. Ver Desafiar y Provocar en pruebas enfrentadas.





Situaciones aterradoras o peligros inminentes también podrían minar la moral de un aguerrido personaje. En estos casos, el Mayor cogerá una carta al azar para determinar la dificultad de la amenaza. Si el valor de la carta supera la Confianza del personaje, este bajará un nivel de moral.

Sobriedad

Un personaje borracho puede tener bastantes problemas para funcionar al 100 % de sus capacidades, pero la dura vida en Frontera, a veces, conduce a beber más de la cuenta. Algunos personajes pueden aguantar el alcohol mejor que otros, esto vendrá determinado por el **aguante**. Un personaje podrá estar en 4 niveles de Sobriedad diferentes, de 0 a -3.

Como con la salud y la moral, cada nivel de sobriedad tendrá unas consecuencias y un tiempo de recuperación.

- **Sobrio (Nivel de Sobriedad 0)**
- **Achispado (Nivel de Sobriedad -1)**
 - El personaje está alegre y con ganas de marcha, pero le patinan un poco las palabras. Esa pequeña pizca de confianza extra puede venirle bien, o mal.
 - **Antes de cada prueba cogerá una carta de la mano del hombre muerto:**
 - Con un **As** robará **una carta más** en la prueba.
 - Con un **8** robará **una carta menos** en la prueba.
 - Recuperación de un nivel:
 - 12 menos el Aguante horas.





- **Borracho (Nivel de Sobriedad -2)**

- El personaje se tambalea, le cuesta hablar correctamente y no está bien coordinado. Puede darle por llorar o por reír, bailar y hacer locuras.
- **Robará 2 cartas menos** en todas sus pruebas.
- **En modo Normal** intercambia una carta al azar con el Mayor. (Ver modo Normal)
- Recuperación de un nivel:
 - 2 horas en una cama/4 horas sin beber pero activo.

- **En coma (Nivel de Sobriedad -3)**

- El personaje cae como un saco de patatas, se ha convertido en un peso muerto para sus amigos.
- **Está inconsciente y no puede hacer otra cosa que dormir la mona.**
- **En modo Normal** entrega una carta al azar al Mayor, que le dará a cambio la que él elija de su mazo.
- Recuperación de un nivel:
 - 4 horas en una cama/6 horas en el suelo





Crear un personaje:

Crear un personaje nuevo en Frontera es muy sencillo, inicialmente, todos los personajes tienen **1 punto en cada uno de los rasgos** y **una habilidad de cada grupo** (Armas, Mecánicas o de Exploración); Después, tendrá que seguir los siguientes pasos:

1. Reparte **8 puntos** entre los **rasgos**.
2. Añade **una habilidad**.
3. Calcula tu **Aguante**, que será **Músculo más 4**.
4. Calcula tu **Confianza**, que será el valor de tu **rasgo más alto más 4**.
5. Elige tu **equipo inicial**, que incluirá:
 - a. Un caballo.
 - b. Un revolver o 10 cuchillos.
 - c. Lo que puedas comprar con 50 \$.





Ejemplo:

Judit va a crear a su personaje, Clementine:

- 0- *Incialmente, Clementine tiene 1 punto en cada Rasgo y elige 1 habilidad de cada grupo:*
 - a. *De las habilidades de Armas, elige Apuntar.*
 - b. *De las habilidades mecánicas, elige Agilidad.*
 - c. *De las habilidades de exploración, elige Astucia.*
- 1- *Judit decide repartir sus 8 puntos de rasgos de la siguiente forma:*
 - a. *1 punto en Manos. Sumado al punto inicial, 2 puntos en Manos.*
 - b. *3 puntos en Sentidos. Para un total de 4 puntos en Sentidos.*
 - c. *2 puntos en Músculo. Que hacen 3 puntos en Músculo.*
 - d. *2 puntos en Cabeza. Para obtener una puntuación de 3 en Cabeza.*
- 2- *Elige una habilidad más, de cualquier grupo.*
 - a. *Elige Percepción.*
- 3- *El aguante será 3, de Músculo, más 4, total 7.*
- 4- *La Confianza será 4, del rasgo más alto (Sentidos), más 4, total 8.*
- 5- *Elige como equipo inicial un Caballo y un Revolver. Se compra un rifle (20 \$) y ropa de trabajo (3 \$), que le da una carta extra en Agilidad.*





Sistema de juego

Para jugar a Frontera solo necesitarás una baraja francesa o de póker, o quizá varias dependiendo del modo de juego que elijas. En todos los casos, excepto en la prueba de la mano del hombre muerto, la mecánica será la misma.

- Para realizar cualquier prueba, el jugador que maneja el personaje **robará tantas cartas como puntos tiene en el rasgo** que va a utilizar su personaje.
 - Si su personaje **cuenta con la habilidad** adecuada, **robará 2 cartas más**.
- El jugador tendrá que **elegir**, de entre las cartas que ha robado, **una única carta**, que será con **la que juegue**.
 - **Algunas habilidades** permiten **elegir más de una carta**, cada carta **elegida** se jugará como si se hiciera **más de una acción**, pero todas contarán como una en un turno de combate.
- El jugador **se descarta** de todas las **cartas** que **no ha elegido**. (Ver los modos de juego para saber cómo)

Para descubrir cómo se resuelve la acción, lee, a continuación, las mecánicas específicas para Mano del hombre muerto, Pruebas de Rasgo, Pruebas Enfrentadas y Combate.

Mano del hombre muerto:

En Frontera, para resolver situaciones a cara o cruz, o por puro azar, se empleará la **prueba de la mano del hombre muerto**. Cuando se mencione esta prueba en el manual,





aparecerá de la siguiente forma: Prueba de la mano del hombre muerto (Mejor resolución/Peor resolución).

- El Mayor tiene reservadas 4 cartas, **2 ases y 2 ochos**. El jugador roba una carta, o dos si el Mayor lo considera oportuno, elige la mejor y: si es un **As** logra la **mejor resolución**, si es un **8**, la **peor**.





Pruebas de rasgo:

El jugador roba tantas cartas como su puntuación de Rasgo, más 2 si se tiene la habilidad; a continuación, elige la mejor carta, que será la que juegue.

Dependiendo de la carta elegida, el resultado de la prueba será **Éxito, Éxito parcial o con consecuencias o Fracaso.**

- Mismo palo que el Rasgo: **Éxito**
- Mismo color que el Rasgo: **Éxito parcial o con consecuencias**
- Diferente color que el Rasgo: **Fracaso**

En **pruebas más complicadas**, como abrir una caja fuerte o saltar un barranco, el Mayor podría exigir un **valor mínimo para la carta**. Este valor será la **dificultad**.

- Si el personaje consigue una carta del **palo correcto**, pero **no llega al valor exigido**, el Mayor concederá un **Éxito parcial**, dependiendo de la escena.
- Si no obtiene **ninguna carta del palo correcto**, independientemente del color, será un **Fracaso**.

Ejemplo:

Policarpo ha conseguido colarse en la guarida de Big Joss, el cacique local. Está buscando el arma que mató a su padre, para confirmar si realmente fue él, como le han contado.

Para ello tendrá que buscar por toda la casa, empezando por el despacho del gigantesco rufián.





El Mayor pide a David, el jugador que maneja a Policarpo, que haga una prueba de Sentidos (Percepción), pero le avisa de que no va a ser sencillo. Necesitará una carta con un valor de, al menos, 8 para encontrar algo o estar seguro de que no está ahí.

Policarpo tiene 4 puntos en Sentidos, pero no tiene la habilidad Percepción, por lo que solamente robará las 4 cartas del rasgo. Si hubiera tenido la habilidad Percepción habría robado 6, 4 por el rasgo y 2 por la habilidad.

David saca 4 cartas de su mazo, un 3 de ♣, un 9 de ♦, un 10 de ♠ y una K de ♠.

El palo de Sentidos es ♣, y Policarpo tiene un 3 de ♣, pero el Mayor ha pedido un 8. David elige jugar el 3 de ♣ con la esperanza de obtener alguna pista. Un Éxito parcial.

Policarpo no ha encontrado el arma que inculpe a Big Joss, no obstante, si ha descubierto una habitación cerrada cuyo contenido desconoce y está fuera de su alcance en este momento, ya que los hombres de Big Joss están dentro.

Atención médica

Una de las pruebas de Rasgo más útiles en Frontera es la capacidad de prestar atención médica a otros, o a uno mismo.

- Para prestar atención médica a otro personaje, el sanador tendrá que lograr un éxito en una prueba de **Cabeza (Saber)**, un éxito parcial no servirá de nada.
- Para que un personaje pueda curar sus **propias heridas**, la prueba tendrá una **dificultad de 8**, con cualquier carta que no llegue a 8, aun siendo un ♦, el resultado será un fracaso.





La atención médica no recupera niveles de salud **automáticamente**, simplemente acelerará la velocidad de recuperación para ese nivel de salud, o mejorará las opciones de supervivencia de alguien herido de muerte, tal como se explica en Salud, Moral y Sobriedad.

Durante un combate, una prueba de Atención médica ocupará el turno completo y el sanador no podrá moverse ni hacer otra cosa.

Contar con Material de curandero ayudará al sanador pudiendo robar 1 carta más.

Pruebas enfrentadas:

En una prueba enfrentada, además del palo o el color, va a ser importante el valor de la carta.

- Cada participante de la prueba **roba tantas cartas como la puntuación de rasgo**, y 2 más si el personaje cuenta con la habilidad adecuada.
- Cada uno **elige una carta de entre las que ha robado**. Esa será la carta con la que va a jugar.
- Todos **muestran sus cartas a la vez** y **se resuelve** el enfrentamiento.
- La prueba enfrentada terminará con un resultado de **Victoria, Derrota o Tablas**.

¿Cómo se dirime un enfrentamiento?

Al igual que en una prueba de rasgo, el palo adecuado es el palo del Rasgo que utiliza el personaje para esa acción.





- Si **solamente uno** de los contendientes obtiene una **carta del Palo adecuado**, logrará la **Victoria** y sus rivales Derrota.
- Si **más de uno** obtiene una **carta del Palo adecuado**, se **compararán los Valores de las cartas**. La carta de mayor valor obtiene la victoria. Si hay **dos cartas con el mismo valor**, el resultado será de **Tablas**.
- Si **ninguno** obtiene una **carta del Palo adecuado**, la **Victoria** será para el que tenga la **carta del Color adecuado y con el Valor más alto**. Si hay dos cartas con el **mismo Valor**, el resultado será de **Tablas**.
- Si **ninguno** tiene una carta del **Palo** o del **Color adecuado**, el enfrentamiento finalizará en **Tablas** y será necesaria otra prueba para dirimir el vencedor.

Ejemplos de pruebas enfrentadas

Persecución:

- Para que una persecución requiera de una prueba enfrentada, **todos los participantes deberán utilizar un medio de locomoción similar**, si no, simplemente ganará el más veloz.
- Ya sea a pie o a caballo, los personajes usarán **Músculo (Agilidad)** para la prueba enfrentada.
- Si el que huye **tiene ventaja**, el Mayor puede requerir que el perseguidor lo supere en **más de una prueba** para alcanzarlo.
- Perseguir un tren a caballo no será una prueba enfrentada, sino una prueba de rasgo convencional, donde el Mayor determinará si es o no necesario un valor mínimo en función de las circunstancias.





Ejemplo:

El escurridizo Billy Bala acaba de atracar el banco, esto no importaría a Ulises, el ayudante del Sheriff, si no fuera porque en una de las cajas estaba su reloj, el único recuerdo de su padre.

El Sheriff no está en la ciudad, y Ulises no tenía ninguna gana de meterse en un tiroteo, pero al ver pasar corriendo a Billy, no ha podido evitar reconocer su reloj sobresaliendo de su bolsillo.

Al principio, Ulises ha dudado. —El reloj estaba a punto de caer. Lo seguiré despacio y lo recogeré—. Pero entonces se ha dado cuenta de que el reloj, probablemente iba enganchado en el bolsillo. Esto ha dado un poco de ventaja al ladrón, pero Ulises es rápido. Comienza una persecución.

Según el Mayor, la ventaja del ladrón no es suficiente como para estar a salvo, por lo que, en caso de ganar una prueba, Ulises alcanzará a Billy.

Ulises tiene 2 puntos en Músculo, no obstante tiene la habilidad Agilidad, por lo que robará 2 cartas por el Rasgo y otras 2 por la habilidad, 4 cartas.

Saca el 3 de ♣, el 5 de ♦, el 8 de ♥ y el As de ♦. Elige jugar con el 8 de ♥, que es la única carta del palo del rasgo que tiene. De momento no muestra sus cartas.

A Billy Bala no le llaman así por nada, tiene 4 puntos en Músculo y la habilidad Agilidad. Robará 4 cartas por el Rasgo y 2 por la Habilidad, un total de 6 cartas.

Saca el 6 de ♦, el 6 de ♥, el 7 de ♥, la Q de ♣, el 7 de ♣ y el 2 de ♥. Tiene tres cartas de Corazones, si Ulises no ha obtenido ninguna, le vale cualquiera de ellas para ganar. Elige el 7 de ♥.

Ambos muestran la carta elegida al mismo tiempo, el 8 de ♥ de Ulises gana al 7 de ♥ de Billy, que ya no parece tan rápido.





Ulises está tan sorprendido como Billy de haberlo alcanzado, ahora tendrá que recuperar su reloj luchando por él.

Sigilo:

- Será una prueba enfrentada entre **Músculo (Agilidad)** del acechador y **Sentidos (Percepción)** del vigilante.

Vaciar bolsillos:

- Será una prueba enfrentada entre **Manos (Maña)** del ladrón y **Sentidos (Percepción)** de la víctima.

Desafiar:

Desafiar a alguien a un duelo, a una partida de cartas o a una carrera apelando a su valor.

- Prueba enfrentada entre **Cabeza (Labia)** del que intenta retar contra **Cabeza (Astucia)** del desafiado.
- Si el desafiado pierde, tendrá que enfrentarse a su rival, si no lo hace, perderá un nivel de **Moral**.
- Si el desafiante pierde, bajará un nivel de **Moral**.

Provocar:

Provocar es muy parecido a desafiar, pero provocando, el personaje, en lugar de retar al otro para que participe en su desafío, busca enfurecer a su rival para que cometa un error en un hipotético enfrentamiento.

- Prueba enfrentada entre **Cabeza (Labia)** del que intenta provocar contra **Cabeza (Astucia)** del provocado.
- El perdedor bajará un nivel de **Moral**.





Combate

Desarrollo del turno de combate:

Todas las acciones en el Turno de combate serán simultáneas, no existe el orden de actuación. Un Turno de combate dura, aproximadamente, 6 segundos.

Este es el desarrollo normal para un turno de Combate:

- Los jugadores anunciarán su acción, o acciones, y robarán sus cartas en el orden que ellos decidan.
 - Siempre después de los personajes no jugadores (PNJ).
- Cada jugador mirará sus cartas y elegirá las que juega, sin mostrar el resto a los demás (Salvo que le apetezca). Las cartas en juego se descubrirán todas al mismo tiempo.

Cada personaje tendrá dos opciones de actuación durante un turno de combate:

- **Acción + Movimiento:** Puede moverse dentro del Alcance Adyacente (3 metros) y Atacar o realizar cualquier otra Acción.
 - Recoger un arma del suelo equivale a una acción.
 - Ponerse a cubierto, cobertura parcial, es un movimiento.
- **Solo movimiento:** Puede moverse dentro del Alcance Corto (10 metros) y no hacer nada más.





Mecánica del turno de combate:

Movimiento de los personajes durante el turno:

- Las posiciones de los personajes objetivo, incluidas las nuevas coberturas, **no serán efectivas hasta el final de todas las acciones** y el comienzo del siguiente turno. *Es decir, un personaje A se podrá mover para golpear a otro personaje B, pero si otro personaje C, o el propio B, quiere golpear a ese personaje A, tendrá que desplazarse hasta la posición que el personaje A tenía al comienzo del turno.*

¿Cómo atacar a otro personaje?

- Antes de robar, hay que elegir la **técnica de combate**, que determinará el rasgo y habilidad que se va a utilizar, y también **el número de ataques**. (Ver la descripción detallada de cada una en **Técnicas de combate**)
 - Pelea: Manos (Pelea)
 - Arma cuerpo a cuerpo: Manos (Pelea)
 - Arma arrojadiza: Manos (Pelea)
 - Arma a distancia:
 - Disparo rápido: Manos (Disparo rápido)
 - Apuntar: Sentidos (Apuntar)
- Se roban las cartas que indiquen las puntuaciones de rasgo y habilidad del personaje, **como en cualquier prueba de rasgo**, y se selecciona la carta, o las cartas, que se van a jugar.
- **No existen los éxitos parciales en combate**, cualquier carta de un palo diferente es un fallo, cualquier carta del palo apropiado un impacto.





- El **Aguante** del objetivo del ataque será la **dificultad**. Sin embargo, no superarlo no evitará el impacto, solo **reducirá el daño** causado.
- Si un personaje **comienza el turno** con sus **armas enfundadas** y pretende hacer un ataque:
 - **No podrá** utilizar Apuntar, pero **sí** Disparo rápido, Armas arrojadizas o Armas cuerpo a cuerpo.
 - En cualquier caso **no tendrá el movimiento** de 3 metros. Salvo que el personaje tenga una funda para cuchillos y use cuchillos.

¿Cuántos niveles de salud pierde un personaje por un impacto?

- El **daño causado** por cada impacto será igual al **daño base** más el **daño del arma**.
 - El daño base dependerá de la técnica de combate.
 - El daño base de las técnicas Cuerpo a cuerpo: Pelea, Arma CC y Armas arrojadizas también dependerá de la habilidad Fuerza.
 - Sin la habilidad Fuerza: 1
 - Con la habilidad Fuerza: 2
- El **daño sufrido** por el personaje atacado variará en función de su **aguante** y del **valor** de la carta con la que se le ha impactado:
 - Si el **valor** de la carta con la que el personaje ha sido impactado **es menor que su Aguante**, el daño sufrido **se reducirá en 3 niveles de salud**.
Si el daño causado por el ataque es 4, solamente bajará un nivel de salud.





- Si el **valor** de la carta con la que el personaje ha sido impactado **es igual que su Aguante**, el daño sufrido **se reducirá en 2 niveles de salud**.
Si el daño causado por el ataque es 3, solamente bajará 1 nivel de salud.
- Si el **valor** de la carta con la que el personaje ha sido impactado **es mayor que su Aguante**, perderá tantos niveles de salud como el **daño causado completo**.

Fin del turno de combate:

Al finalizar el Turno y resolver todas las acciones, comenzará un **nuevo Turno** con las **Posiciones, Moral y Salud** con las que los personajes terminaron el turno anterior.

Técnicas de combate:

Dependiendo de las Armas que se utilicen y de los rasgos o habilidades, existirán varias formas de combatir:

Con armas a distancia (de fuego, arcos y flechas)

Cuando un personaje use un arma de fuego en un combate, **podrá disparar a cualquier adversario dentro del alcance de su arma**. Según cómo utilice el arma (Disparo rápido o Apuntar), la prueba de combate será ligeramente diferente.

Disparo rápido:

Para disparar rápidamente cualquier arma de fuego, no necesariamente un revólver, sin apuntar, se empleará el rasgo **Manos** y la habilidad **Disparo rápido**.





- **Ataque múltiple:** Si se dispara con **Manos (Disparo rápido)** y se cuenta con la **habilidad Disparo rápido**, el jugador podrá **elegir**, de entre las cartas que ha robado, **una carta más por cada 2 puntos en Manos**. Cada carta elegida será un disparo y **cada éxito un impacto**.
- El **daño base**, en cada impacto, será **un nivel de salud**.
- El **daño total** será igual al **daño base** más el **daño del Arma utilizada**.

Apuntar:

Para cualquier arma de fuego, no necesariamente un rifle, apuntando, se usará el rasgo **Sentidos (Apuntar)**.



- **Solamente** se puede **disparar una vez** con Apuntar.
- El **daño base**, en caso de impacto, será de **3 niveles de salud**.
- El **daño total** será igual al **daño base** más el **daño del Arma utilizada**.

Con Armas cuerpo a Cuerpo

Un personaje podrá atacar con armas cuerpo a cuerpo a cualquier adversario dentro del alcance Adyacente. Se utilizará el rasgo **Manos (Pelea)**.





- **Ataque múltiple:** Si el jugador tiene la **habilidad Pelea**, podrá **elegir**, de entre las cartas que ha robado, **una carta más por cada 2 puntos en Manos**. Cada carta será un ataque y **cada éxito un impacto**.
- El **daño base**, en cada impacto, será **un nivel de salud**.
 - Si el personaje tiene la **habilidad Fuerza**, el **daño base** será de **2 niveles de salud**.
- El **daño total** será igual al **daño base** más el **daño del Arma utilizada**.
- El **daño total** será igual al **daño base** más el **daño del Arma utilizada**.

Con armas arrojadizas

Un personaje podrá arrojar un arma arrojadiza sobre cualquier rival dentro de su alcance corto. Se empleará el rasgo **Manos (Pelea)**.

- Ataque múltiple: Si el jugador tiene la **habilidad Pelea** y **más de un arma arrojadiza**, o un **látigo**, podrá **elegir una carta más por cada 2 puntos en Manos**, con un máximo igual al número de armas disponibles. Cada carta será un lanzamiento y **cada éxito un impacto**.
- El **daño base**, en cada impacto, será **un nivel de salud**.
 - Si el personaje tiene la **habilidad Fuerza**, el **daño base** será de **2 niveles de salud**.
- El **daño total** será igual al **daño base** más el **daño del Arma utilizada**.





Pelea

Un personaje podrá atacar con sus puños, patadas u objetos de oportunidad, a cualquier adversario dentro del alcance Adyacente. Se utiliza el rasgo **Manos (Pelea)**.

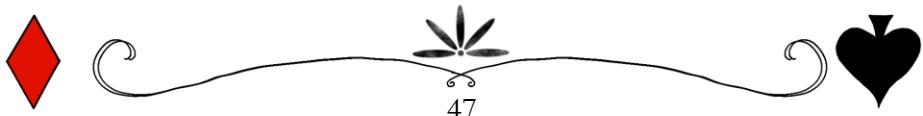
- Ataque múltiple: Si el jugador tiene la **habilidad Pelea**, podrá **elegir una carta más por cada 2 puntos en Manos**. Cada carta será un golpe y **cada éxito un impacto**.
- El **daño base**, en cada impacto, será **un nivel de salud**.
 - Si el personaje tiene la **habilidad Fuerza**, su **daño base**, en cada impacto, será de **2 niveles de salud**.
- El **daño total** será igual al **daño base**, sin añadir nada más.

Modificadores y circunstancias que pueden influir en el combate:

Munición.

Los duros habitantes de Frontera nunca descuidan sus armas, les va la vida en ello, por lo que **siempre tiene listas sus armas y munición más que de sobra**. La recarga es automática para ellos, por lo que no ocupará tiempo durante el Turno de Combate.

Si el combate se prolonga demasiado, los automatismos, y las armas, se pueden resentir. Por eso, si un combate se alarga hasta 5 turnos, **en el quinto y cada 5 turnos a partir de ahí**, todos los participantes, independientemente de las acciones que hayan realizado, deberán pasar una **prueba de la Mano del Hombre muerto**. Si obtienen un **As**, podrán **seguir disparando**, si sacan





un 8, deberán **perder todo el Turno** en recargar, desencasquillar, o enfriar su arma.

Alcance

En Frontera existen 4 niveles de alcance, o distancia: **Adyacente** (Menos de 3 metros), **Corto** (Entre 3 y 10 metros), **Medio** (Entre 10 y 40 metros) y **Largo** (Entre 40 y 200 metros).

El Alcance determinará si es posible utilizar un tipo de arma u otro en Combate, pero también influirá en la prueba y en el daño.

- Pelea y Armas CC solo se podrán usar contra enemigos Adyacentes.
- Cada arma a distancia tiene un alcance máximo.
- Un Arma Arrojadiza solo es efectiva a alcance Corto o Adyacente.
- Usar un Arma a distancia o arrojadiza contra un enemigo Adyacente se penaliza robando una carta menos. Este penalizador ya está incluido en la descripción del Arma en la tabla de Armas del capítulo equipo, no aplicar dos veces.

Cobertura

En un tiroteo, lo más lógico es buscar dónde cubrirse. En Frontera existen 3 tipos de cobertura, que se reflejarán en el juego añadiendo puntos al Aguante y entorpeciendo, o no, algunas acciones de ataque a distancia.

- **Expuesto:**

- El personaje no se cubre.
- Su **Aguante no se ve alterado**.





- **Cobertura parcial:**

- El personaje se cubre parcialmente tras algún objeto, pero pudiendo disparar normalmente.
- Su **Aguante** es **1 punto más alto**.

- **Cobertura total:**

- El personaje se cubre lo mejor posible, necesitando moverse para disparar.
- Su **Aguante** es **2 puntos más alto**.
- **No puede Apuntar**, sus ataques con armas a distancia serán con Disparo rápido.

Combatir desde un vehículo o montura

Usar armas mientras se cabalga un caballo o desde un carro en marcha no es fácil, pero tampoco imposible, eso sí, no es lo mismo hacerlo mientras el vehículo va a gran velocidad, como en una persecución, que a trote o avanzando lentamente.

Para empezar, **nunca se podrá utilizar Apuntar** cuando se combate montado o sobre un vehículo, será necesario utilizar otra técnica de combate.

Mecánicamente, disparar desde una montura o vehículo en marcha, **funciona igual que la cobertura, pero al revés**. Es decir, va a ser más difícil impactar sobre el blanco, por lo que **el Aguante del objetivo aumentará**.

¿Cuánto aumentará?

Eso va a depender de la velocidad del vehículo y del vehículo. Habrá vehículos que a 10 km/h vayan al trote o caminando, como un caballo, una diligencia o un tren, y vehículos que a la misma velocidad vayan dando botes y perdiendo parte de su





integridad, como un carromato. El Mayor deberá ser quién, en última instancia, determine si el vehículo en cuestión va a en un rango de velocidad o en otro.

Como regla general, estos serán los modificadores al Aguante de los objetivos según el rango de velocidad del vehículo desde el que son atacados:

- Caminando: +1 al Aguante
- Trote: +2 al Aguante
- Galope: +3 al Aguante

Variantes de Combate:

El objetivo de un ataque no tiene por qué ser siempre causar daño al rival.

Apresar:

Un personaje puede **renunciar a causar daño** a su rival a cambio de apresarlo e inmovilizarlo.

- El jugador debe **informar al Mayor** antes de hacer la prueba.
- Para conseguirlo, debe lograr un **éxito en una prueba de Pelea**, o armas **arrojadizas**, si utiliza un lazo.
- **No se puede absorber** un ataque de presa.
- Los personajes que participan en una presa **no pueden realizar otras acciones**.
- Para **mantener la presa**, los participantes efectuarán una **prueba enfrentada de Músculo**, con cualquiera de las dos habilidades, Fuerza o Agilidad.





Asustar:

Un personaje puede utilizar una **prueba de combate para asustar a otro**. El personaje **renuncia entonces a causar daño** con sus impactos a cambio de minar la moral de su rival. Narrativamente, esto puede ser tan sencillo como hacer bailar al otro disparándole a los pies, disparar a su arma o sombrero o hacer una exhibición de velocidad y habilidad desenfundando.

- El jugador debe **anunciarlo antes de hacer la prueba**.
- Cada **éxito** con una carta con un **valor superior a la puntuación de Confianza** de su adversario, **reduce su nivel de moral en 1**.

Duelos:

Los duelos regulados, con sus testigos y normas, son cosa de la aristocracia y del pasado. Los avances tecnológicos de las nuevas armas las hacen ser mucho más precisas y letales, por lo que los duelos cada vez interesan menos en las sociedades más avanzadas, donde los duelistas suelen tener algo que perder si mueren.

La mayor parte de los habitantes de Frontera, sin embargo, valoran más bien poco su vida, por lo que los duelos aún siguen formando parte de la cotidianidad. Y, gracias a la letalidad de las nuevas armas, cada año se cobran numerosas vidas.

Duelo de pistolas

El tipo de duelo más habitual en Frontera es **el clásico duelo de pistolas**. A diferencia de los duelos con pistolas de antes de la aparición del cañón estriado, donde la puntería, o la suerte, era más importante que la velocidad, con las nuevas pistolas **lo más**





importante es ser el primero en disparar. Por eso, en un duelo de este tipo, los contendientes tendrán que hacer una **prueba enfrentada de Manos (Disparo rápido)**.

En un **duelo** no hay simultaneidad, por lo que **hay que olvidarse** por un momento **de las reglas de combate** convencionales. Tampoco hay absorción.

- **El perdedor** de la prueba enfrentada recibe un disparo y **sufre todo el daño**.
 - Intentar absorber el daño se considerará hacer trampas y de cobardes.
- **El ganador no sufre ningún daño**, la bala del perdedor se pierde o no llega a ser disparada.
- **En caso de Tablas, ambos reciben un impacto y el daño completo**.

Después del **duelo de pistolas**, los personajes, ya sean Protagonistas o PNJs, decidirán como continúa el asunto, si con un combate convencional o si queda zanjado el litigio.

Solo puede quedar uno

Otra forma de batirse en duelo es el “**Solo puede quedar uno**”, cuando dos o más personajes que **entran en un lugar** (Pueblo abandonado, cementerio, iglesia, cantina...) y **solamente uno de ellos puede salir con vida**. Este tipo de duelos se **jugarán como un combate normal**. Para hacerlos más interesantes, **se puede limitar el número de disparos** de los que dispone cada uno de los duelistas.

Ejemplo de combate:

Coyote sonriente y Djamal se dan cuenta de que algo va mal.





—No se escucha a ningún animal. —Explica Coyote Sonriente.

Djamal asiente y desenfunda su revolver.

Los asaltantes, al darse cuenta de que han sido descubiertos, comienzan el tiroteo con un disparo de advertencia.

—¡Alto! Entregadnos todo el oro que lleváis encima y podréis salir de aquí con vida, —grita una voz al otro lado del camino, una roca resbala por la pendiente unos metros más adelante. Djamal y Coyote Sonriente se miran y sonríen, ya saben dónde se encuentran 3 de ellos.

Todos están dentro del alcance medio, por lo que ninguno de ellos, ni los que usen Revolver, ni los que usen un Rifle, ni el que usa un Arco, robarán cartas de más o de menos.

El Mayor indica que tres enemigos abren fuego con sus rifles desde una posición de cobertura total (+2 al Aguante), por lo que deben hacerlo en disparo rápido con Manos (Disparo rápido), Los asaltantes son Esbirros, por lo que, para simplificar, el Mayor robará 3 cartas por cada uno.

- Esbirro 1: $Q\clubsuit$, $6\spadesuit$, y $9\clubsuit$; dispara a Coyote Sonriente
 - Elige el $6\spadesuit$, pero no lo desvela.
- Esbirro 2: $8\heartsuit$, $2\heartsuit$ y $As\clubsuit$, dispara a Djamal.
 - Elige el $As\clubsuit$, pero no lo desvela.
- Esbirro 3: $3\clubsuit$, $K\clubsuit$ y $4\spadesuit$, dispara a Djamal.
 - Elige el $4\spadesuit$, pero no lo desvela.

Djamal que tiene la habilidad Disparo rápido y 6 puntos en Manos, decide hacer varios disparos en lugar de buscar más precisión. Usará Manos (Disparo rápido) y hará 4 disparos, el que le corresponde y uno más por cada dos puntos en Manos. Robará 6 cartas por Manos y 2 más por tener la habilidad Disparo rápido, un total de 8, de las que tendrá que jugar 4.





Además, se move su alcance adyacente para buscar cobertura en el próximo turno.

El aguante de Djamal es 6.

- Djamal: 6 ♣, 5 ♣, 9 ♥, 5 ♦, 7 ♣, 6 ♥, J ♣ y Q ♣.
 - Elige Q ♣, J ♣, 7 ♣ y 5 ♣

Coyote Sonriente indica a Djamal que el del rifle es suyo, empleará Sentidos (Apuntar) para asegurar un buen disparo con su arco. Tiene 4 puntos en Sentidos y la habilidad Apuntar, robará 6 cartas y elegirá una. Además, avanza su alcance adyacente para ponerse a cubierto en el siguiente turno.

El aguante de Coyote Sonriente es 8.

- Coyote Sonriente: 9 ♠, J ♥, 9 ♦, 3 ♠, K ♦ y 5 ♥
 - Elige 9 ♠, por si su objetivo, el esbirro 3, tiene un aguante alto por la cobertura.

Todos desvelan sus cartas a la vez.

- El esbirro 1 impacta en Coyote Sonriente con su 6 de ♣.
 - El daño causado será el daño base del disparo rápido (1) y el daño del arma, un rifle, (2). En total 3 niveles de salud.
 - La carta tiene un valor de 6, menor que el aguante de Coyote sonriente, que es 8. Por lo que el daño sufrido será de 3 menos y no pierde ningún nivel de salud.
- El Esbirro 2 falla sobre Djamal con un As de ♣.
 - No hay daño.
- El Esbirro 3 impacta en Djamal con un 4 de ♣
 - El daño causado será de 3 niveles de salud.





- 4, el valor de la carta, es menor que el Aguante de Djamal, 6, por lo que sufrirá 3 puntos menos de daño y no baja ningún nivel de salud.
- Djamal impacta con dos disparos sobre el esbirro 1, con Q ♠ y J ♠; impacta sobre el esbirro 2 con su 7 ♠ y falla sobre el esbirro 2 su cuarto disparo, con un 5 de ♣.
 - Todos sus daños serán (1) por disparo rápido y (1) por usar un Revolver. En total 2 niveles de salud por disparo.
 - Los esbirros tienen un aguante de 5, más 2 por la cobertura completa, 7 en total. Por lo que:
 - El esbirro 1, cuyo aguante no iguala el valor de ninguna de las dos cartas con las que le han dado, sufre el daño completo, 4 niveles de salud, y muere.
 - El esbirro 2, iguala con su aguante el valor de la carta, 7, y sufre 2 puntos menos de daño, por lo que no pierde niveles de salud.
- Coyote Sonriente impacta sobre el esbirro 3 con su 9 de ♠.
 - Su daño causado será (3) por apuntar más (1) por el Arco.
 - El 9 es mayor que el 7 del aguante del Esbirro 3, que sufre el daño completo, 4 puntos. El mayor dice que es suficiente para matarlo.

Nuestros dos protagonistas están intactos, tan solo algún rasguño superficial o algún agujero en la chaqueta. Dos de los asaltantes han muerto y el tercero, intacto pero impresionado, decide poner tierra de por medio. Djamal y Coyote sonriente respiran con alivio cuando ven la nube de polvo que deja el caballo de su enemigo al alejarse.





Otras formas violentas de perder la salud. (Caídas, ser arrollado...)

Un personaje podría perder niveles de salud por **causas no relacionadas con el combate**. A continuación se muestran algunos ejemplos y el daño sufrido.

- Una caída (-1 Nivel de Salud/5 metros)
- Arrollado por un tren (-4 Niveles de Salud)
- Arrollado por una diligencia o un caballo (-2 Niveles de Salud)

Absorber el daño sufrido (Aguante).

En combate: (Aguante)

No es posible evitar un impacto exitoso, pero, en algunas ocasiones, sí que cabe la posibilidad de absorber parte del daño. Ya sea porque ha sido una herida superficial, debido a que ha impactado en una zona protegida o a causa de que el personaje es particularmente duro.

Tal y como se describe en la mecánica del turno de combate, si el aguante del objetivo es igual al valor de la carta con la que se ha impactado, este sufre 2 puntos menos de daño, si es mayor, reduce el daño en 3 puntos, y si es menor sufre el daño completo.

Caídas y accidentes (Músculo (Agilidad))

Caer bien o evitar los golpes más peligrosos en un accidente dependerá de la agilidad del personaje.





Un éxito en una **prueba de Músculo (Agilidad)** reducirá el **daño** sufrido en cualquiera de estas causas en 2 niveles de salud, un éxito parcial, lo reducirá en uno.

Evitar una bajada de Moral

Confianza:

Si el **valor de la carta** con la que el rival ha intentado asustarlo o la **dificultad de la amenaza supera la puntuación de Confianza** del personaje, este **baja un nivel de Moral**.

Astucia:

Cuando la pérdida potencial de Moral es debida a una Provocación o Desafío, la única defensa que tendrá el personaje será ganar la prueba enfrentada entre su Cabeza (Astucia) y Cabeza (Labia) del provocador, o al revés si es él el desafiante.

Emborracharse (Aguante).

Para declarar que un personaje está borracho, el Mayor hará una estimación de las copas que ha bebido.

Para saber estimar el nivel de sobriedad del personaje se **proponen dos mecánicas**, una para **duelos a beber** y otra para **cuando** los personajes, simplemente, **han bebido mucho**.

En Salud, Moral y Sobriedad se describen las consecuencias que tendrá para los personajes perder niveles de sobriedad. Por otro lado, tal y como se describe en Intercambios de cartas, en la descripción del modo de juego Normal, emborracharse sin que se vaya de las manos puede servir también para intercambiar cartas en un momento dado.





Mecánica para duelos a beber:

Cuando un personaje ha bebido el **equivalente a tantas jarras de cerveza**, o chupitos de whisky, como **la mitad**, redondeando hacia arriba, **de sus puntos de aguante**, tendrá que hacer una **prueba de la mano del hombre muerto** (se queda como está/baja un nivel de Sobriedad) robando 2 cartas y eligiendo la mejor.

- **Cada nueva jarra**, o chupito, hasta llegar a su puntuación de Aguante **repetirá la prueba**.
- **Cuando haya bebido tantas como su puntuación de Aguante más uno**, pasará a robar una sola carta en la prueba de la mano del hombre muerto.

Mecánica para cuando se ha bebido mucho:

- Por cada jarra, o chupito, bebido aumenta en 1 el nivel de alcohol.
- Si el nivel de alcohol supera la mitad, redondeando hacia arriba, del Aguante, hará una **prueba de la mano del hombre muerto** (se queda como está/baja un nivel de Sobriedad) normal, robando una carta.
- Si **supera el Aguante**, bajará automáticamente **un nivel de Sobriedad y hará una prueba**.
- Si **dobra el Aguante**, bajará automáticamente **2 niveles de Sobriedad y hará una prueba**.
- Si **triplica el Aguante**, bajará directamente al **nivel de Sobriedad más bajo, en coma**.





Apuestas:

El juego es un problema muy grave y romantizarlo no es la intención de Frontera, por lo que es deliberadamente probable que, apostando, un PJ lo pierda todo.

Existen muchas formas de juego diferentes con las que perder tu dinero en Frontera. A términos de juego vamos a dividirlas en tres grandes grupos, dependiendo de la relevancia del factor suerte y el factor habilidad:

- La banca siempre gana.
 - Incluye todos los juegos de casino en los que el jugador se enfrenta a la banca.
 - Ruleta, Black Jack, apuestas...
- Azar.
 - Jugadores se enfrentan a otros individuos en juegos en los que la suerte tiene una componente muy importante.
 - Juegos de naipes como el Póker, o de dados.
- Habilidad.
 - Juegos en los que la habilidad del jugador sea muy relevante.
 - Dardos, rodeo, duelos, aguantar bebiendo...

¿Cómo se resuelve el juego en Frontera?

Va a depender del grupo en el que esté el tipo de juego al que va a jugar el PJ.

La Banca siempre gana.

En los juegos de este tipo, el **propietario del negocio siempre saca beneficios**, pero, con bastante suerte, es posible conseguir





ganar mucho dinero de vez en cuando. De alguna forma hay que convencer a la gente para que siga jugando.

Para **resolver una velada de juegos de este tipo** será necesario determinar, por un lado, el **factor suerte** y, por el otro, el **factor habilidad**, que no será otra cosa que ser capaz de saber el momento adecuado para dejar de jugar.

Ronda de juego: El factor suerte.

- Se utilizará el **mazo del Mayor**, incluyendo la **mano del hombre muerto**, que se retirará de nuevo al final de la sesión de juego.
- Un **Joker** vale **5 puntos** para el jugador.
- Los **Ases** valen **3 puntos**.
- Las **figuras** (J, Q y K) valen **2 puntos**.
- El **resto de las cartas** vale **1 punto**.
- Cada **ronda** se saca **una carta** del mazo del Mayor.
 - Si la carta es de **picas**, los puntos son para el **jugador**.
 - Si es de **cualquier otro palo**, los





puntos son **para la banca**.

- Cuando se acaban las cartas del mazo del Mayor, se baraja y se vuelve a empezar.

Saber parar: El factor habilidad.

- Despues de cada **ronda**, si el jugador quiere dejar de **jugar**, hará una prueba de **Cabeza (Astucia)**.
 - Con un **fracaso** sigue **jugando**.
 - Con un **éxito con consecuencias**, el jugador **podrá abandonar el juego después de la siguiente ronda**, sin hacer otra tirada, pero añadiendo la puntuación de esa ronda al resultado.
 - **Con un éxito**, el jugador **podrá abandonar el juego en ese momento**, incluyendo la puntuación de esta última ronda en el resultado final.
 - Con un **éxito y con una carta con mayor o igual valor que la última carta extraída del mazo del mayor**, el jugador podrá **abandonar el juego ignorando la última ronda** (si quiere), como si no se hubiera jugado.

¿Cómo se resuelve la velada de juego? Resolución.

- En el momento que acaba la sesión de juego, se restan los **puntos de la banca menos los del jugador**.
 - Si el **resultado es 0**, el jugador **se irá con lo que llegó**.
 - Si se está jugando en Modo Normal, será como un **Empate para el intercambio de cartas** entre los jugadores.
 - Si el resultado es **mayor que 0**, cada punto equivale a una **pérdida de una cuarta parte del dinero** que el jugador lleva encima.





- Perder más de 4 puntos implica contraer una deuda de juego.
- En algunos locales pueden aceptar posesiones para saldar la deuda, pero su valor será la mitad del valor real de esa posesión.
- Si se está jugando en Modo Normal, será como una **Derrota para el intercambio de cartas** entre los jugadores, el jugador será el perdedor y el Mayor el ganador.
- Si el resultado es **menor que 0**, **cada punto** equivale a una **ganancia** para el jugador igual a **una cuarta parte del dinero** que lleva encima.
 - Cada punto por encima de 4 multiplica por dos las ganancias.
 - Dependiendo del local, ganar demasiado dinero puede levantar sospechas sobre un jugador. Si es así, las consecuencias pueden ir desde que lo echen del casino hasta una paliza o un linchamiento.
 - Si se está jugando en Modo Normal, será como una **Victoria para el intercambio de cartas** entre los jugadores, el Protagonista será el ganador y el Mayor el perdedor.

Ejemplo:

Clementine entra al casino para intentar conseguir más dinero con el que contratar a unos mercenarios, solamente tiene 12 \$, pero se siente afortunada y su mazo contiene una buena cantidad de ♦. El Mayor ha acumulado bastantes ♠ en su Mazo, para utilizarlas en combate, eso es bueno para nuestra heroína.





En la **primera ronda**, el Mayor saca un *As de ♠*, genial, 3 puntos para Clementine.

Clementine ha empezado bien y quiere más, así que, tras la primera ronda, no quiere dejar de jugar, por lo que decide no hacer su **prueba de Cabeza**.

En la **segunda ronda**, el mayor saca un *6 de ♥*, 1 punto para la Banca. (Banca 1, Clementine 3)

Después de la segunda ronda, Clementine aún quiere seguir jugando, el premio no es suficiente para lo que quiere, así que decide no hacer su **prueba** y continua.

En la **tercera ronda**, el Mayor saca un *8 de ♣*, 1 punto para la Banca. (Banca 2, Clementine 3)

Tras la tercera ronda, Clementine ve cómo sus ganancias empiezan a esfumarse, **decide hacer la prueba** para dejarlo mientras aún está ganando. Judit, la jugadora, no quiere tener que dar una buena carta al Mayor. Clementine tiene 3 puntos en Cabeza y la habilidad Astucia, por lo que puede robar 5 cartas, 3 por el rasgo y 2 por la habilidad. Roba un 4 de ♠, un 5 de ♥, una K de ♠, una J de ♥ y una Q de ♠. **No hay ningún Diamante**, que es el palo de Cabeza, pero sí dos cartas de **Corazones**, que son del mismo **color**, cualquiera de ellas sirve para conseguir un **éxito con consecuencias**, podrá abandonar el juego, pero tendrá que jugar una ronda más. Elige utilizar el 5 y guardarse la J en el mazo, por si tiene que salir corriendo.

En la cuarta ronda, que será la última, el Mayor saca un **Joker**, 5 puntos para Clementine. ¡Menuda suerte! (Banca 2, Clementine 8)

Clementine ha empezado a jugar con 12 \$ encima y, con un golpe de suerte, ha logrado acabar con un -6 en el **resultado**, 2 de la Banca menos 8 de Clementine.





Cada punto hasta -4 suma a sus bolsillos una cuarta parte de 12, 3 \$, para un total de 12 \$ de ganancias. El siguiente punto, el -5, dobla sus ganancias, que ya son 24 \$. El siguiente, el -6, las vuelve a doblar, 48 \$. Clementine ha entrado al Casino con 12 \$ y ha salido con 60 \$, las leyendas del lugar hablarán de ella durante bastante tiempo.

Además, como están jugando en modo Normal, con la victoria, Judit, que es la jugadora que maneja a Clementine, podrá escoger una carta del mazo del Mayor y cambiársela por la que ella elija de su propio mazo.

Azar

Jugar a las cartas o a los dados tiene un componente de suerte y otro de habilidad. Para determinar el resultado de **una velada en un juego de azar** habrá que tener en cuenta ambos.

El factor de habilidad

Consistirá en una prueba enfrentada del rasgo **Cabeza (Astucia)**.

- **Victoria:**
 - Ver el Factor Suerte para calcular las ganancias.
 - Si se está jugando en **Modo Normal**, será el **ganador** en el intercambio de cartas.
- **Derrota:**
 - Ver el Factor Suerte para calcular las pérdidas.
 - Si se está jugando en **Modo Normal**, será el **perdedor** en el intercambio de cartas.
- **Tablas:**
 - Si solo hay dos jugadores, no hay ganancias ni pérdidas.





- Si hay más de dos jugadores y los empatados tienen la mejor baza, será una victoria para cada uno de los empatados y derrota para el resto.
- Si se está jugando en **Modo Normal**, se hará el intercambio de cartas correspondiente a **Empate**.

El factor suerte

Determinará **las ganancias**, por muy bueno que sea un jugador, si las cartas no acompañan, muchas veces no perder es ganar.

- **Victoria:** Mano del hombre muerto (no pierde dinero/dobra su dinero)
- **Derrota:** Mano del hombre muerto (pierde todo su dinero/no pierde dinero)

Hacer trampas:

Un personaje que hace trampas al juego en cualquiera de los tipos “La banca siempre gana” y “Azar”, **en lugar de utilizar Cabeza (Astucia)**, utilizará **Manos (Maña)**. Esto le ayudará a aumentar las ganancias, pero las consecuencias de la derrota serán terribles.

- **Victoria:** Gana el **doble del dinero** que hubiera ganado sin hacer trampa.
- **Derrota:** Le pillan haciendo trampas. **Pierde todo su dinero** y es posible que también la vida.

Habilidad

Esta categoría incluye todo tipo de apuestas en las que **la habilidad del jugador sea determinante**, se resolverán





mediante pruebas enfrentadas de la habilidad. A continuación se muestran algunos ejemplos.

- **Dardos o lanzamiento de cuchillos:** Prueba enfrentada de Manos (Pelea).
- **Pulso:** Prueba enfrentada de Músculo (Fuerza).
- **Carrera:** Prueba enfrentada de Músculo (Agilidad), ver Persecución en Pruebas enfrentadas.
- **Ajedrez o Damas:** Prueba enfrentada de Cabeza (Astucia).
- **Tiro al blanco:** Prueba enfrentada de Sentidos (Apuntar).
- **Tiro al plato:** Prueba enfrentada de Manos (Disparo rápido).
- **Duelo de aguantar bebiendo:** Ver **duelos a beber**, en la sección **Emborracharse**. El que antes acabe “En coma” pierde.



Aventuras







Aventuras

En este capítulo vamos a intentar dotar al Mayor de las herramientas necesarias para crear o improvisar aventuras para Frontera. Para ello se incluyen tablas de Equipo y servicios, tablas con las que generar rápidamente PNJs, tablas de ambiente para las ubicaciones y escenarios típicamente western, en el valle de la calavera.

Para utilizar todas estas herramientas, a excepción de los mapas, el Mayor necesitará una baraja extra que utilizará solamente para esto. A esta baraja la vamos a llamar el **Mazo de Aventuras**.







Equipo y Servicios

Para sobrevivir en Frontera, nuestros héroes necesitarán equiparse. Ya hemos dicho que no hay que preocuparse por la munición, pero echa un vistazo a las ventajas que dan algunas piezas de equipo.

Herramientas

Objetos o utensilios útiles para el día a día en Frontera.

Herramientas		
Herramienta	Coste	Ventaja
Antorcha	0,25 \$	Visibilidad hasta alcance corto
Brújula	5 \$	(+1 Carta a Percepción para orientarse)
Catalejo	10 \$	(+1 Carta a Percepción para ver a distancia)
Cuerda	2 \$	(+1 Carta a Fuerza para Trepas) Arma arrojadiza para apresar.
Dinamita (Cartucho)	2 \$	Reventar una puerta, roca... (daño 4 NS)
Funda para cuchillos	5 \$	Los cuchillos de la funda cuentan como desenfundados.
Herramientas de ladrón	10 \$	(+1 Carta a Maña para abrir cerraduras)
Lampara	3 \$	Visibilidad hasta alcance medio
Material de curandero	1 \$/uso	(+1 carta en pruebas de Atención Médica)

Armas

Existen muchos tipos de arma mucho más específicos, pero, *grossó modo*, cada arma de un tipo tendrá los mismos efectos, por lo que se ha simplificado la lista de armas disponibles a la siguiente tabla. Si un





jugador quiere que su personaje lleve un modelo específico de revolver, puede hacerlo, sus estadísticas serán exactamente iguales a las de cualquier otro Revolver.

Armas

Arma	Coste	Tipo	Adyacente	Corto	Medio	Largo	Daño
Arco	1 \$	Distancia	(-1 Carta)	(-)	(-)	No	1 NS
Bastón	1 \$	CC	(-)	No	No	No	1 NS
Cuchillo	1 \$	CC/Arrojadiza	(-)	(-)	No	No	1 NS
Escopeta	5 \$	Distancia	(-1 Carta)	(-)	(-)	No	2 NS
Garrote	0,5 \$	CC	(-)	No	No	No	1 NS
Hacha	2 \$	CC	(-)	No	No	No	2 NS
Lanza	5 \$	CC/Arrojadiza	(-)	(-)	No	No	1 NS
Látigo	5 \$	Arrojadiza	(-1 Carta)	(-)	No	No	(-)
Revolver	10 \$	Distancia	(-1 Carta)	(+1 Carta)	(-)	No	1 NS
Rifle	20 \$	Distancia	(-1 Carta)	(-)	(-)	(-)	2 NS

Vestuario

El hábito no hace al monje, pero sí al personaje.

Vestuario

Indumentaria	Coste	Ventaja
Ropa común	1 \$	-
Ropa de abrigo	5 \$	(+1 Aguante)(-1 Carta Agilidad)
Ropa de trabajo	3 \$	(+1 Carta Agilidad)
Ropa elegante	10 \$	(+1 Carta Labia)





Servicios

A veces hace falta contratar algún servicio para sobrevivir.

Servicios

Servicio	Coste	Descripción
Comida y bebida	0.5 \$/día	-
Cerveza/Whisky	0.25 \$	1 Nivel de Alcohol
Atención médica	2 \$	Recuperación más rápida
Alojamiento	0.5 \$/día	-
Alojamiento lujoso	2 \$/día	-
Correo/Telegrama	0.5 \$	-







Ambiente

El ambiente de un lugar, dentro de una historia, es importante para determinar el tipo de PNJs, su número y su actitud hacia los protagonistas. El ambiente de un sitio suele ser característico de un local, pero también es aplicable a un pueblo entero, a un fuerte, a todos los guardias de una prisión o a los encuentros que sucedan durante un día de viaje. En Frontera podremos encontrar 4 tipos de ambiente:

- **Hostil:** Se respira la tensión en el ambiente, por el motivo que sea, los parroquianos no quieren que los protagonistas estén ahí.
- **Festivo:** La gente tiene algo que celebrar, está feliz y seguramente borracha, tienen cosas más interesantes que hacer que preocuparse de los PJ.
 - ¡Cuidado! Podría haber gente buscando incautos a los que robar o con ganas de bronca.
- **Tranquilo:** Hay poca gente y la que hay está tranquila y a lo suyo.
- **Indiferente:** La gente está demasiado preocupada por sus asuntos como para fijarse en los PJ.

Generalmente, en una aventura preparada, el Mayor sabrá qué ambiente encontrarán los PJs en cada lugar y que encuentros tendrán durante un viaje, pero quizás no haya pensado en todo o prefiera que la aventura se vaya construyendo sobre la marcha.

Para cuando el ambiente no esté claro o se esté improvisando, el Mayor podrá sacar una **carta de Ambiente** del **Mazo de Aventuras**. El palo de la **carta de Ambiente** definirá el ambiente del lugar o del día de viaje. Conocer el ambiente influirá





en la actitud de los PNJ, o animales, que los personajes se encuentren en ese lugar o durante ese día de viaje. La influencia del valor de la carta dependerá de la tabla que se utilice.

El Ambiente de un local o de un lugar habitado

Cada tipo de local tiene un aforo habitual, por supuesto, el Mayor puede colocar tantos PNJ como desee en cualquier lugar, esta es simplemente una guía de locales para cuando no lo tenga claro.

- Saloon/Casino/Granja/Rancho/ Grupo Pioneros (Grande)/Vagón de tren: 30 personas.
- Hotel/Burdel (Grande) /Grupo Pioneros (Pequeño): 14 Personas.
- Hotel/Burdel (Pequeño): 4 Personas.
- Cantina: 4 Personas.
- Tienda: 2 Personas.
- Iglesia: 2 Personas (Laborable)/50 Personas (domingo)
- Oficina del Sheriff: 2 Personas.
- Ayuntamiento: 4 Personas.
- Banco: 10 Personas.

El aforo usual de una cárcel, un fuerte, un pueblo o un monasterio dependerá del lugar y de la aventura. En los escenarios que se incluyen en la sección El Valle de la Calavera, se indica cuál es el de cada lugar.

En algunos sitios, con grupos de PNJs claramente diferenciados, como los guardias y los presos en una cárcel, es conveniente robar una carta de ambiente, o establecer arbitrariamente un ambiente, para cada uno de los grupos.





Ambiente del local o lugar

Ambiente	Picas ♠		Corazones ♥		Tréboles ♣		Diamantes ♦	
	Hostil	Festivo	Hostil	Festivo	Tranquilo	Hostil	Festivo	Indiferente
Aforo	2	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual
	3	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual
	4	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
	5	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
	6	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
	7	Aforo habitual	Doble Aforo	Doble Aforo	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
	8	Aforo habitual	Doble Aforo	Doble Aforo	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
	9	Doble Aforo	Doble Aforo	Doble Aforo	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
	10	Doble Aforo	Doble Aforo	Doble Aforo	½ Aforo	Aforo habitual	Aforo habitual	Aforo habitual
Figura o As		Doble Aforo	Doble Aforo	Doble Aforo	½ Aforo	Aforo habitual	Doble Aforo	Aforo habitual
Evento	J	PNJs hostiles se mofan un figurante inocente.	Invitan a rondas de bebida a los PJ	Un borracho pesado con ganas de contar historias sobre las minas	Un borracho pesado con ganas de contar historias sobre forejidos	Invitan a los PJ a una timba de Dados	Invitan a los PJ a una timba de Dardos	Invitan a los PJ a una timba de Pulsos
	Q	PNJs hostiles agreden a un figurante inocente.	Un borracho vomita sobre un PJ	Un borracho pesado con ganas de contar historias sobre forejidos	Un borracho pesado con ganas de contar cotilleos sobre los vecinos del pueblo	Invitan a los PJ a una timba de Dados	Invitan a los PJ a una timba de Dardos	Invitan a los PJ a una timba de Pulsos
	K	PNJs hostiles desafían a los PJ	Alguien intenta vaciar los bolsillos de un PJ	Un borracho pesado con ganas de contar cotilleos sobre los vecinos del pueblo	Un borracho pesado con ganas de contar historias sobre el cacique local	Invitan a los PJ a una timba de Dados	Invitan a los PJ a una timba de Dardos	Invitan a los PJ a una timba de Pulsos
	As	PNJs hostiles atacan a los PJ	Invitan a los PJ a una timba de aguantar bebiendo	Un borracho pesado con ganas de contar historias sobre el cacique local	Un borracho pesado con ganas de contar historias sobre el cacique local	Invitan a los PJ a una timba de Dados	Invitan a los PJ a una timba de Dardos	Invitan a los PJ a una timba de Pulsos

Encuentros en el camino

En el caso de que los PJ estén de viaje por las llanuras, el desierto, los bosques o la montaña, se utilizará esta otra tabla, que además del Ambiente, según el palo, determinará los encuentros y eventos diarios.





El valor de la carta determinará con qué se encontrarán, o verán, por el camino durante un día de viaje, humanos o animales. Si la carta indica un encuentro con animales, se saca una nueva carta de aventura y se determina con las tablas de encuentros con animales. Obtener una **figura o un As**, en lugar de estos encuentros, supondrá toparse con un **evento más dramático** que puede que redefina el resto de la aventura.

Ambiente en ruta

	Valor	Picas ♠	Corazones ♥	Tréboles ♣	Diamantes ♦
Ambiente		Hostil	Festivo	Tranquilo	Indiferente
Encuentro	2	1 Humano	1 Humano	Nada	1 Humano
	3	Animales	Animales	Nada	Animales
	4	Animales	Animales	Animales	Animales
	5	Animales	3 Humanos	Animales	2 Humanos
	6	3 Humanos	Animales	Animales	Animales
	7	Animales	4 Humanos	1 Humano	Animales
	8	Animales	5 Humanos	Animales	4 Humanos
	9	Animales	Animales	Animales	Animales
	10	5 Humanos	7 Humanos	2 Humanos	5 Humanos
Evento	J	Granja quemada y humeante.	Granja en la que celebran una boda.	Se desvian del camino y se pierden.	Se oyen disparos, alguien está atacando una granja.
	Q	Carro militar descontrolado y lleno de cadáveres.	Un buscador de oro ofrece oro a cambio de escolta.	Una serpiente de cascabel muerde a un caballo.	Se oyen disparos, alguien ataca una caravana de colonos.
	K	Campamento de colonos arrasado y lleno de cadáveres.	Un grupo de colonos celebra el nacimiento de un niño.	Una tormenta asusta a los caballos por la noche.	Una partida de búsqueda que busca un niño desaparecido.
	As	Emboscada de forajidos.	Una posada/cantina solitaria en el camino.	Una manada de lobos ataca el campamento por la noche.	Una partida de búsqueda que intenta localizar a una banda de forajidos.





Si los PJ participan en la **boda** o la celebración del **nacimiento**, el mayor debe sacar otra carta y quedarse solo con el valor para determinar el aforo de la granja o grupo de colonos y los posibles eventos en la fiesta, el ambiente será festivo. Si entran en la **posada o cantina**, el Mayor sacará una nueva carta de ambiente para determinar el ambiente y el aforo del local, como con cualquier otro local.

Encuentros aleatorios con animales.

El valor de la carta determinará el tipo de animal del encuentro según el lugar en el que tenga lugar.

Tabla de encuentros con animales por lugar

	Desierto	Llanura	Bosque	Montañas	Granjas o ranchos
2	Escorpión	Escorpión	Escorpión	Escorpión	Escorpión
3	S. de cascabel				
4	Buitre	Coyote	Coyote	Coyote	Conejo
5	Escorpión	Lobo	Lobo	Lobo	Cabra
6	S. de cascabel	Conejo	Puma	Puma	Cuervo
7	Buitre	Cabra	Oso	Oso	Gallina/Gallo
8	Escorpión	Ciervo	Conejo	Conejo	Oveja
9	S. de cascabel	Jabalí	Ciervo	Cabra	Cerdo
10	Buitre	Bisonte	Jabalí	Ciervo	Gato
J	Escorpión	Cuervo	Cuervo	Jabalí	Perro
Q	S. de cascabel	Alcón	Águila	Cuervo	Vaca/Toro
K	Buitre	Buitre	Zorro	Alcón	Caballo
As	Escorpión	Águila	Mofeta	Buitre	Zorro
Joker	S. de cascabel	Mofeta	Mapache	Águila	Mofeta





El palo de la carta determinará el número de animales. Si es un grupo, grande o pequeño, el número dependerá del tipo de animal, como se indica en la descripción de cada animal.

Tabla de encuentros con animales (Número)

	Número
Picas ♠	1
Corazones ♥	2
Tréboles ♣	Grupo pequeño (P)
Diamantes ♦	Grupo grande (G)





PNJs

En primer lugar, en la siguiente tabla se puede encontrar una forma rápida de definir un PNJ en función de si es un simple figurante, un personaje del reparto, un personaje relevante o un personaje principal para la historia.

La tabla indica el Aguante, la Confianza, y los niveles de salud para cada tipo de personaje. Además, para saber cuántas cartas roba el PNJ en sus acciones, se indica un número para cualquier acción (Normal) y un número para las acciones del Rasgo principal del PNJ.

El lector se estará preguntando:

¿Por qué un PNJ puede tener menos niveles de salud que un PJ? La respuesta es sencilla, los PJ de Frontera se supone que son personajes excepcionales.

¿Qué significa tener 1 o 2 niveles de salud? ¿Cuándo está herido o malherido? Los niveles de salud de un PNJ indican cuantos niveles de salud debe perder antes de caer incapacitado, un PNJ con 1 solo nivel de salud no pasará por esos estados, simplemente caerá fuera de combate con un daño, uno con 2 niveles de salud podrá pasar por el estado Herido (robará una carta menos en todas sus acciones), pero un daño más lo dejará fuera de combate.

Si el mayor está improvisando o si aún no tiene claro el tipo de personaje que los protagonistas se van a encontrar, tendrá que sacar una **carta de PNJ** del **Mazo de Aventuras**.





El palo de la carta indicará cuál es el Rasgo principal del PNJ (Picas/Manos, Corazones/Músculo, Tréboles/Sentidos, Diamantes/Cabeza), y el valor definirá el tipo de personaje y sus atributos numéricos básicos.

Personajes No Jugadores (PNJ)

Tipo de personaje	Número	J,Q,K	As	Joker
	Figurante	Reparto	Personaje relevante	Personaje principal
Cartas robadas (Normal/Palo principal)	(1/3)	(2/4)	(3/5) o ficha	(4/6) o ficha
Aguante	5	6	7	8
Confianza	5	6	7	8
Niveles de Salud	1	3	4	4
Niveles de Moral	1	1	3	3
Niveles de sobriedad	1	2	3	3

Posibles profesiones según el palo de la carta de PNJ

Manos	Músculo	Sentidos	Cabeza
Picas ♠	Corazones ♥	Tréboles ♣	Diamantes ♦
Herrería	Granja	Tienda	Abogado
Carpintería	Plantación	Bar	Viajero
Sastrería	Cowboy	Banca	Maestro
Pistolero	Minería	Correos	Médico
Ágente de la ley	Funeraria	Tramperos	Jugador
Cazarrecompensas	Ejército	Viajero	Timador
Pionero	Burdel	Cazarrecompensas	Administración
	Pionero		Justicia
			Iglesia





Para dar color al PNJ, se puede añadir una habilidad útil para su profesión o una de Armas, como Disparo rápido a un pistolero o Maña a un Sastre. Aunque tenga una habilidad, un PNJ no robará más cartas que las indicadas, se supone que ya va todo incluido. Lo único para lo que hay que tener en cuenta la habilidad es para saber si puede hacer más ataques en un turno (Disparo rápido o Pelea) o si puede causar más daño (Fuerza, Apuntar).

Otros elementos importantes para un PNJ, además de sus atributos, es su **actitud** hacia los PJs y la **información** que posee sobre los asuntos de interés de los protagonistas.

Existen tres actitudes diferentes:

- **Hostil:** Cuando el PNJ hará lo posible por entorpecer o causar daño a los PJ. Puede ser porque tienen algo contra ellos, porque les pagan, porque les temen, porque tienen miedo a alguien que quiere acabar con los PJ o, simplemente, porque quieren evitar que los protagonistas les atraigan problemas.
- **Neutro:** El PNJ tiene una actitud indiferente hacia los PJ, no tiene nada contra ellos, pero tampoco los va a ayudar porque sí.
- **Amigable:** El PNJ, por el motivo que sea, está dispuesto a ayudar a los protagonistas.

Normalmente, si el Mayor se ha preparado el escenario y a los PNJ, ya sabrá qué actitud tiene cada uno de ellos, pero a veces es imposible, o demasiado trabajo, preparar tantos PNJ como aparecen en un lugar. Para improvisar la actitud de un PNJ habrá que tener en cuenta el ambiente del lugar, que ya estará definido





por el Mayor o por el **palo** de la **carta de Ambiente**, y el **valor** de la **carta de PNJ** sacada para crear el personaje. Si el PNJ no se ha generado con una carta de PNJ, se roba una nueva del Mazo de Aventuras y ya está.

En la tabla, además de la actitud, se muestra una columna en la que pone Nivel. Esta columna simplemente indica el nivel de responsabilidad del PNJ dentro de su profesión, algo que podría interesar a los PJs a la hora de valorar la información que pudiera tener el PNJ.

Actitud hacia los PJs

Valor	Nivel	Ambiente Hostil ♠	Ambiente Festivo ♥	Ambiente Tranquilo ♣	Ambiente Indiferente ♦
2	Peón	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil
3	Peón	Hostil	Hostil	Neutro	Hostil
4	Peón	Hostil	Neutro	Neutro	Hostil
5	Peón	Hostil	Neutro	Neutro	Neutro
6	Peón	Hostil	Neutro	Neutro	Neutro
7	Peón	Neutro	Neutro	Neutro	Amigable
8	Peón	Neutro	Amigable	Amigable	Amigable
9	Peón	Neutro	Amigable	Amigable	Amigable
10	Peón	Amigable	Amigable	Amigable	Amigable
J	Capataz	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil
Q	Capataz	Hostil	Neutro	Neutro	Neutro
K	Capataz	Neutro	Amigable	Amigable	Amigable
As	Encargado	Hostil	Hostil	Neutro	Neutro
Joker	Jefe	Hostil	Amigable	Neutro	Neutro





En la siguiente tabla se muestra, usando el mismo valor de la **carta de PNJ**, qué información acerca de lo que los PJ quieran averiguar sabe. Dependiendo del valor de la carta y de si la información es conocida, poco conocida o un secreto en ese lugar, un PNJ podrá dar 1 o más pistas, simplemente conocer a alguien que podría saber algo o no saber nada.

Información que sabe el PNJ

Valor	Nivel	Conocida	Poco conocida	Secreto
2	Peón	Conoce a alguien	No sabe nada	No sabe nada
3	Peón	1 pista	Conoce a alguien	No sabe nada
4	Peón	Conoce a alguien	1 pista	No sabe nada
5	Peón	1 pista	No sabe nada	Conoce a alguien
6	Peón	Conoce a alguien	Conoce a alguien	1 pista
7	Peón	1 pista	1 pista	No sabe nada
8	Peón	Conoce a alguien	No sabe nada	No sabe nada
9	Peón	1 pista	Conoce a alguien	No sabe nada
10	Peón	1 pista	1 pista	Conoce a alguien
J	Capataz	1 pista	No sabe nada	No sabe nada
Q	Capataz	2 pistas	Conoce a alguien	No sabe nada
K	Capataz	2 pistas	1 pista	Conoce a alguien
As	Encargado	2 o más pistas	2 pistas	1 pista
Joker	Jefe	2 o más pistas	2 o más pistas	2 pistas

Sin embargo, una cosa es lo que sabe y otra, muy diferente, lo que está dispuesto a compartir con los protagonistas. Esto dependerá de la actitud del PNJ hacia los PJ.





Conseguir información de un PNJ según su actitud

Actitud	Forma de conseguir la información
Amigable	Simplemente con preguntar.
Neutro	Dinero, un favor o jugar una apuesta a un juego de azar o de habilidad (El que mejor se ajuste al palo principal del PNJ)
Hostil	Intimidación o violencia, una apuesta, chantaje...





Animales

Los animales hostiles se crearán del mismo modo que cualquier PNJ, aunque habrá algunas diferencias.

Para empezar, los animales atacarán siempre usando Músculo y no contarán con los rasgos Manos y Cabeza.

Aunque tienen el Atributo Confianza, los animales salvajes tenderán a evitar a los humanos, salvo que sean sus presas. La Confianza de los animales servirá para los casos en los que un PJ intente ahuyentar a un animal agresivo utilizando Asustar (Ver Combate).

Algunos animales tienen como daño **Venenoso**. Un solo impacto superando el aguante de la víctima implicará una **prueba de la mano del hombre muerto (Nada/ perder 1 nivel de salud)** cada 10 minutos hasta obtener el resultado “Nada” o hasta morir. Recibir atención médica permitirá robar dos cartas en una prueba, para contar con esta ayuda en las siguientes pruebas, deberá recibir atención médica de nuevo.

Los animales que tienen como daño **Peste**, dejan a su víctima cubierta de un apestoso fluido que solo se eliminará con un lavado completo y vigoroso del desafortunado, y de su vestimenta. Estar apestado hará que el personaje **baje un nivel de moral** permanentemente hasta que se pueda lavar.

Al igual que los PNJ, los animales podrán soportar la pérdida de menos niveles de salud que un PJ.





Los ataques por turno funcionan igual que cuando un humano utiliza Disparo rápido o Pelea en combate, jugarán una carta más por cada ataque extra, pero todas saldrán de las cartas robadas.

La Habilidad que aparece en la descripción del animal ya está incluida, tanto en las cartas robadas como en el número de ataques por turno, se muestra en la tabla de forma simplemente informativa.

El grupo indica el número de animales que los personajes podrán encontrarse juntos en un momento dado. (Ver encuentros aleatorios con animales.)

El aguante de un animal incluye su capacidad para aguantar el daño, sus reflejos y la dureza de su piel.

A continuación se muestran las estadísticas de diferentes animales que pueden aparecer en Frontera organizadas por tipo:

Depredadores salvajes terrestres 1

	Escorpión	S. de cascabel	Mofeta	Zorro	Mapache
Músculo	1	2	1	1	2
Percepción	0	1	2	2	1
Aguante	5	6	5	5	6
Confianza	5	6	6	6	6
Daño	veneno	veneno	Peste	1	1
Salud	1	1	1	1	1
Habilidad	Pelea	Pelea	Pelea	Pelea	Pelea
Ataques por turno	1	2	1	1	2
Grupo (P/G)	(10/50)	(5/20)	(3/6)	(3/6)	(3/6)





Depredadores salvajes terrestres

	Coyote	Lobo	Puma	Oso
Músculo	2	4	5	6
Percepción	2	3	5	4
Águante	6	8	9	10
Confianza	6	8	9	10
Daño	1	3	2	4
Salud	2	3	3	3
Habilidad	Pelea	Fuerza	Pelea	Fuerza
Ataques por turno	2	1	3	1
Grupo (P/G)	(5/10)	(5/15)	(2/4)	(2/4)

Aves salvajes

	Cuervo	Alcón	Buitre	Águila
Músculo	2	2	4	3
Percepción	1	3	3	3
Águante	6	6	8	7
Confianza	6	7	8	7
Daño	1	1	2	2
Salud	1	1	2	2
Habilidad	Pelea	Pelea	Fuerza	Pelea
Ataques por turno	2	2	1	3
Grupo (P/G)	(5/20)	(2/4)	(5/10)	(2/4)





Herbívoros salvajes

	Conejo	Cabra	Ciervo	Jabalí	Bisonte
Músculo	1	3	4	4	4
Percepción	2	2	2	1	1
Aguante	5	7	8	10	8
Confianza	6	6	8	8	8
Daño	0	1	2	2	3
Salud	1	1	2	2	2
Habilidad	Pelea	Pelea	Fuerza	Pelea	Fuerza
Ataques por turno	1	2	1	3	1
Grupo (P/G)	(5/20)	(5/10)	(5/10)	(4/8)	(15/100)

Animales domésticos 1

	Gallina/Gallo	Oveja	Cabra	Cerdo
Músculo	1	2	2	2
Percepción	1	1	2	1
Aguante	5	6	6	6
Confianza	5	6	6	6
Daño	0/1	1	1	1
Salud	1	2	1	2
Habilidad	Pelea	Pelea	Pelea	Fuerza
Ataques por turno	1	1	2	1
Grupo (P/G)	(5/30)	(10/50)	(5/10)	(4/8)





Animales domésticos 2

	Gato	Perro	Vaca/Toro	Caballo
Músculo	4	3	3	4
Percepción	4	3	1	1
Aguante	7	7	7	8
Confianza	8	7	7	8
Daño	1	2	2	2
Salud	1	2	3	3
Habilidad	Pelea	Fuerza	Fuerza	Pelea
Ataques por turno	3	1	1	3
Grupo (P/G)	(5/20)	(4/8)	(10/50)	(10/50)







El Valle de la Calavera

La región fronteriza del valle de la calavera ofrece al Mayor los escenarios necesarios para dirigir casi cualquier western. Pueblos, ferrocarril, montañas, llanuras, barrancos, desierto, una cárcel, un fuerte e incluso un monasterio...

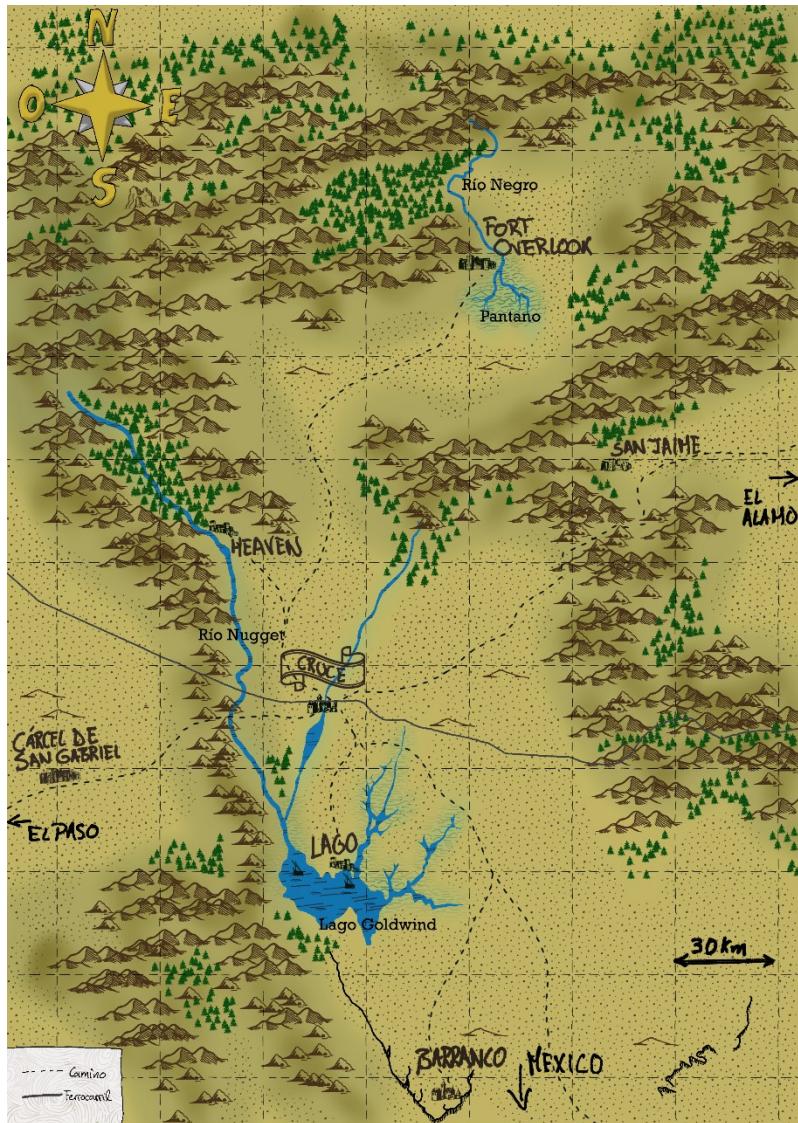
Por supuesto, se puede utilizar cualquier mapa o plano del que se disponga para crear aventuras, esta colección está aquí, simplemente, por si es necesaria.

Cada ubicación descrita en los mapas y planos tiene su historia, o trasfondo, y sus personajes de interés. Sin embargo, al diseñar una partida, o improvisarla, el Mayor podría querer modificarlo todo para que encaje con su aventura. Crear los PNJs necesarios y definir qué sucede en las diferentes ubicaciones que aparecen en el mapa, o, simplemente, dejar que el Mazo de Aventuras vaya creando la historia.

El valle está situado en algún lugar al sur de Texas, cerca de la frontera con México. Las regiones montañosas y próximas a los ríos son puntos excelentes en los que ubicar minas. En cualquier parte de la llanura. O cerca de los bosques podría haber una Granja, Rancho o poblado Comanche.

Cuando el terreno es llanura (verde) o desierto (ocre), cada recuadro del mapa, 30 km, es medio día de viaje a caballo y 2 días a pie o en carreta, en los bosques, las carretas necesitan 3 días para cada recuadro y en la montaña cada 30 km es un día a caballo y 4 a pie o en carreta.





Mapa del valle de la calavera.





Cruce.

Cruce es el pueblo más importante de la región. Años atrás no era más que una pequeña aldea, pero cuando llegó el Ferrocarril, desplazó a Lago de esta posición dominante. Cruce centraliza el tránsito de mercancías llegadas desde el Este y el envío de los recursos más valiosos del valle.

Cruce tiene una población habitual de 537 habitantes.

Dos familias se dividen el control del pueblo. Los Holyster, que son los dueños del Gran Saloon y del Burdel “Amistad”, el más próximo a la estación; y los Garrett, dueños del Casino “Miracle”, el Hotel “Central” y del burdel “París”.

La base de operaciones de los Holyster, además del Gran Saloon, es un rancho al noreste del pueblo, el Rancho Sunburntland. La alcaldesa de Cruce, Samantha Hobson, es una Holyster, la hija mayor de Duke Holyster, y está casada con el Mayor Hobson, un militar retirado.

Los Garrett, por su parte, hicieron fortuna en las minas de oro de Heaven. Cuando se agotó la veta estafaron a un gran número de incautos, a los que vendieron sus concesiones por una fortuna, y, gracias a sus contactos en el este, intentaron hacerse con el control de Cruce antes de la llegada del Ferrocarril. Los Holyster fueron los únicos que lograron sobrevivir a la guerra entre las familias locales. El Sheriff Ron Broken está a sueldo de los Garrett.

Hoy por hoy, la situación entre familias es de Guerra Fría. Ser visto con una u otra familia implicará una actitud hostil automática por parte de la otra.





Además de los mencionados negocios de los Holyster y los Garrett, los personajes que visiten Cruce se encontrarán, gracias al ferrocarril, con negocios y tiendas de todo tipo, incluso hay un periódico local, el *Cruce Mirror*. Cualquiera de los tejados marrones del mapa servirá para ubicar el tipo de establecimiento que el Mayor necesite para su aventura. Desde tiendas de armas a asesoramiento legal, pasando por establos y tiendas de alimentación o talleres.

El Burdel “El cielo” y el pequeño Hotel “El Alto” son los únicos negocios prominentes del pueblo que no están controlados por los Holyster o los Garrett, pero también hay un gran número de pequeñas cantinas, una sucursal del banco de América y una Iglesia anglicana, la Iglesia de San Arnold.

Otros dos lugares interesantes son:

El gran cementerio militar, donde están enterrados los cadáveres de los soldados muertos en la batalla del valle de la Calavera, en las guerras Texano-Mexicanas.

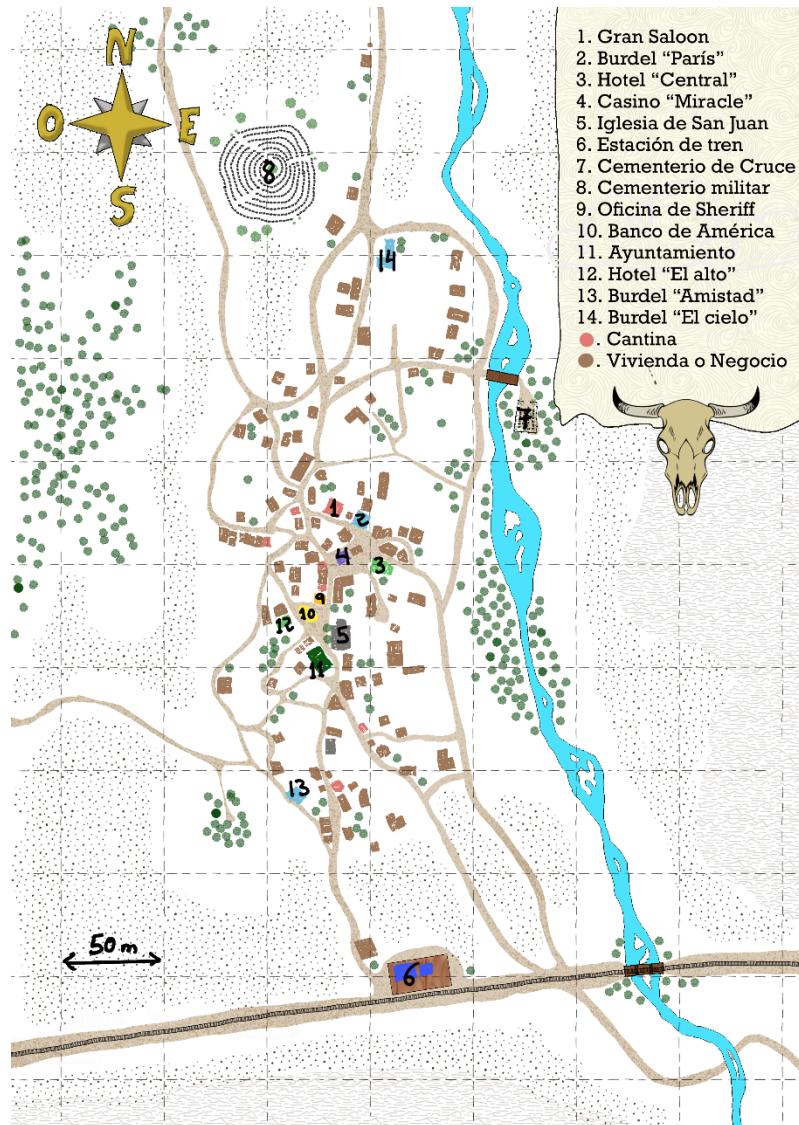
La estación de tren, que conecta el valle con el resto del país 2 veces por semana, una, los lunes, hacia el Este, con parada final en Houston, y la otra, los jueves, hacia el Oeste, con parada final en Los Ángeles.





Plano de Cruce.





Guía de ubicaciones para el plano de Cruce.





Lago.

Antes de la llegada del Ferrocarril a Cruce, Lago era el pueblo más importante de la región. Hoy en día, tras un prolongado, pero imparable proceso de migración, se ha convertido en una decadente ruina con un apestoso y persistente olor a pescado. Aun así, todavía queda gente viviendo en Lago, casi todos descendientes en uno u otro grado, de la que fuera la familia más rica de la región, los Bronson. Años de endogamia han convertido a los actuales habitantes del pueblo en una suerte de criaturas enfermizas y simplonas. Aun así, lucen con orgullo su apellido y tienen tendencias bastante violentas respecto a los forasteros.

La población habitual de Lago es de 128 habitantes, 127 de ellos tienen ascendencia Bronson. La principal actividad de los habitantes de Lago es la pesca de percas y cangrejos en el lago Goldwind.

Todos los negocios e instituciones del pueblo pertenecen a un Bronson, a excepción de la sucursal del Banco de América. El único empleado del Banco de América es, a la vez, el único que no tiene sangre Bronson en todo el pueblo. Rufus Hickook, fue destinado a esta sucursal tras un affaire con la esposa del director de la oficina de Boston, lo único que hace, además de trabajar, es beber hasta perder el conocimiento.

La iglesia del Carmen, por su parte, está casi en ruinas, los Bronson la utilizan con lonja para el pescado y es, después del puerto, el lugar donde peor huele de todo el pueblo. En Cruce y Barranco se dice que los Bronson adoran a algún tipo de criatura maligna que habita el fondo del lago Goldwind.





Plano de Lago.





Guía de ubicaciones para el plano de Lago.





Heaven.

Años atrás, Heaven era el centro de la minería de oro de la región. Cuando el negocio dejó de ser rentable, los Garrett, que controlaban el pueblo, se trasladaron a Cruce y vendieron sus concesiones a una docena de incautos.

Uno de esos incautos era David McCleod, un fanático religioso al que los miembros de su secta adoran como un nuevo mesías.

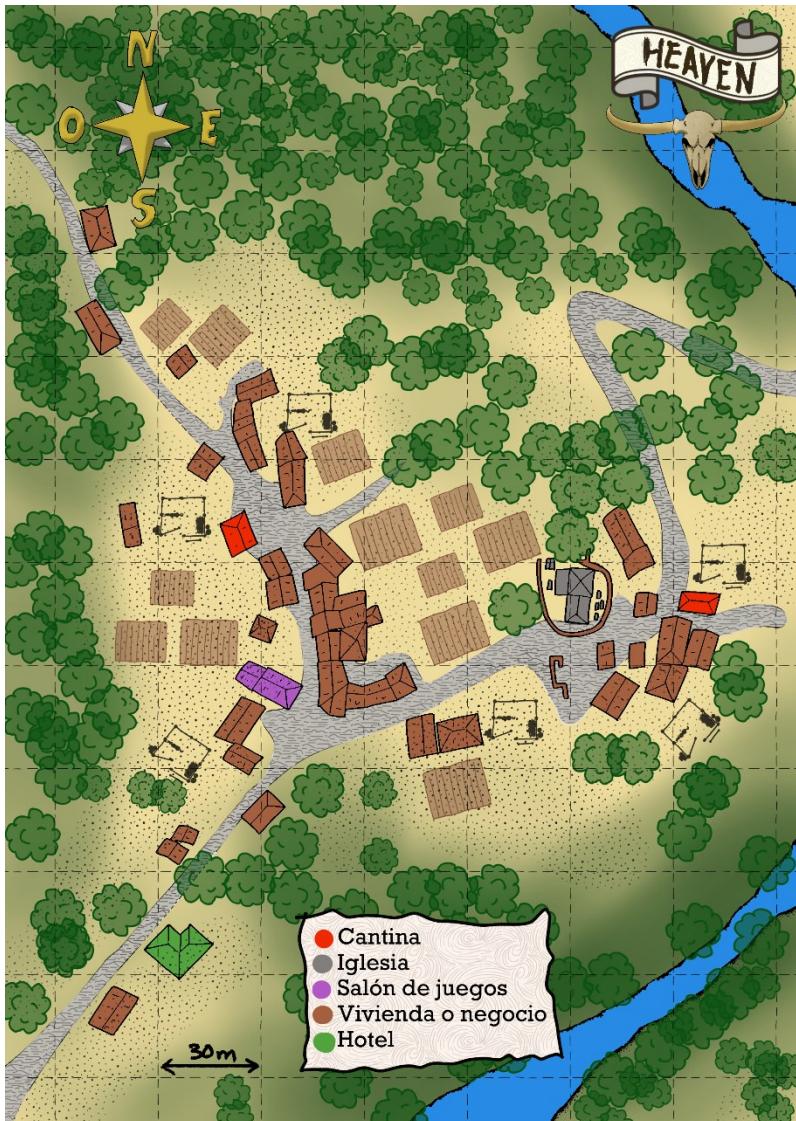
Actualmente, Heaven cuenta con una población habitual de 119 habitantes, todos ellos miembros de la secta.

Recientemente, se ha descubierto un nuevo filón en la zona, y la secta de David está intentando hacerse con el resto de las concesiones utilizando la violencia y la intimidación. Los Garrett también quieren recuperar sus concesiones y librarse de David, pero la secta está bien armada y lista para defenderse hasta el final.

Los otros mineros viven fuera del pueblo, a lo largo del río, en sus respectivas concesiones. La mayor parte de ellos también está preparada para luchar hasta el final, ya sea contra los miembros de la secta o contra los matones de los Garrett.

Otra versión de Heaven, válida para según que otro tipo de aventura, sería la de un grupo de colonos pacíficos que ha ocupado un pueblo abandonado y se ha hecho con las propiedades. En esta versión, los malvados Garrett harán lo posible por lograr que les vendan sus tierras.





Plano de Heaven.





Barranco.

Si en el Valle de la Calavera la Ley está bastante ausente, Barranco es el centro absoluto de la depravación y el vicio. Allí ni se molestan en disimular poniendo un Sheriff de pegolet y nadie recuerda la última vez que un Marshall visitó el pueblo.

Elvira Johnson y sus matones son la única ley de Barranco y controlan todos los negocios del pueblo con mano de hierro y grandes dosis de violencia, si es necesario. El gran Casino es el núcleo, pero un buen número de burdeles y cantinas abren sus puertas cada día para acoger los generosos dólares de cuatreros, atracadores, asesinos, desertores y fugitivos de la ley de cualquier calaña.

La población fija de Barranco es de 78 personas, todos ellos empleados de Elvira, pero es habitual una población flotante de otras 60 personas, para un total de 138.





Plano de Barranco.





Cárcel de San Gabriel.

La cárcel de San Gabriel fue construida durante la guerra, ahora se ha convertido en el centro penitenciario más temido del sur del País.

El alcaide, Wylon Crow, media docena de funcionarios y un sacerdote, el padre Simmons, dirigen sádicamente el penal. Los 20 guardias que hacen el trabajo sucio viven allí y se relevan 2 veces al año, cada 6 meses, en Enero y Julio.

La cárcel cuenta con su propia cantera, donde, cada día, hacen picar piedra a los reclusos hasta el agotamiento, para evitar que tengan tiempo y ganas de intentar escapar.

En la cantera está la celda de castigo, un cubículo de chapa a pleno sol que se convierte en un horno durante las horas del día.

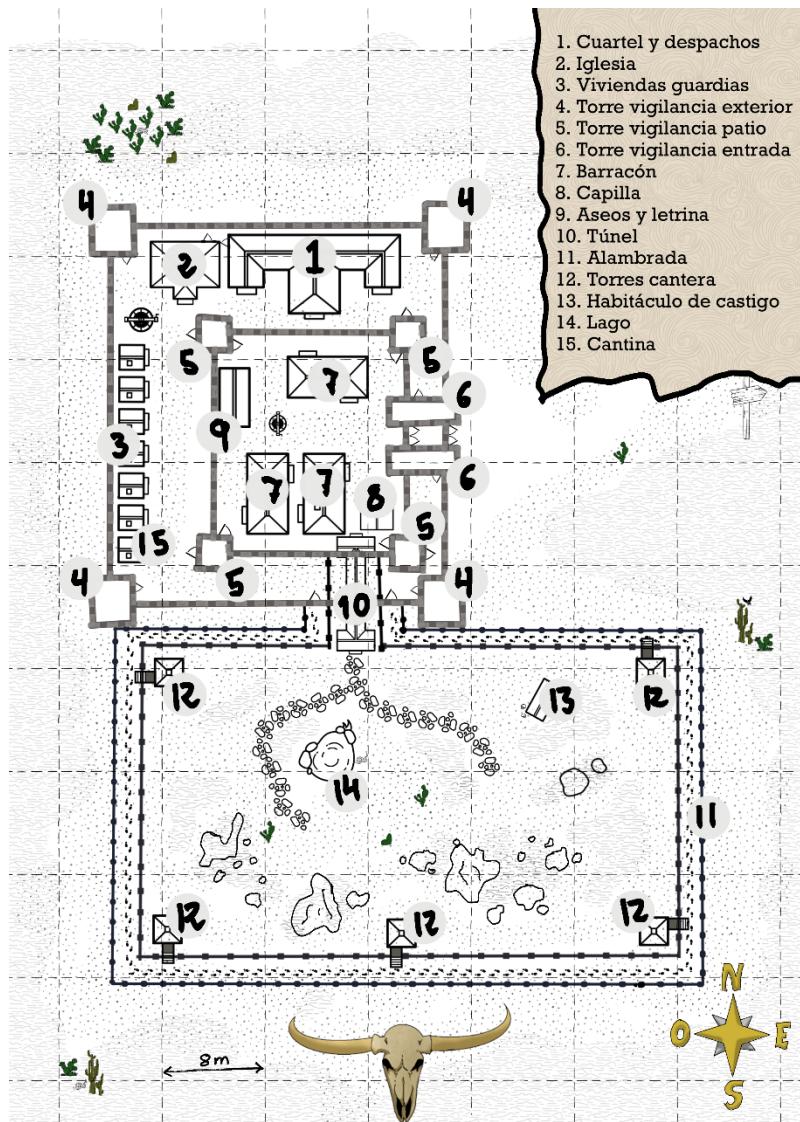
La población reclusa habitual es de unos 25 prisioneros.





Plano de la cárcel de San Gabriel.





Guía de ubicaciones para el plano de la cárcel de San Gabriel.



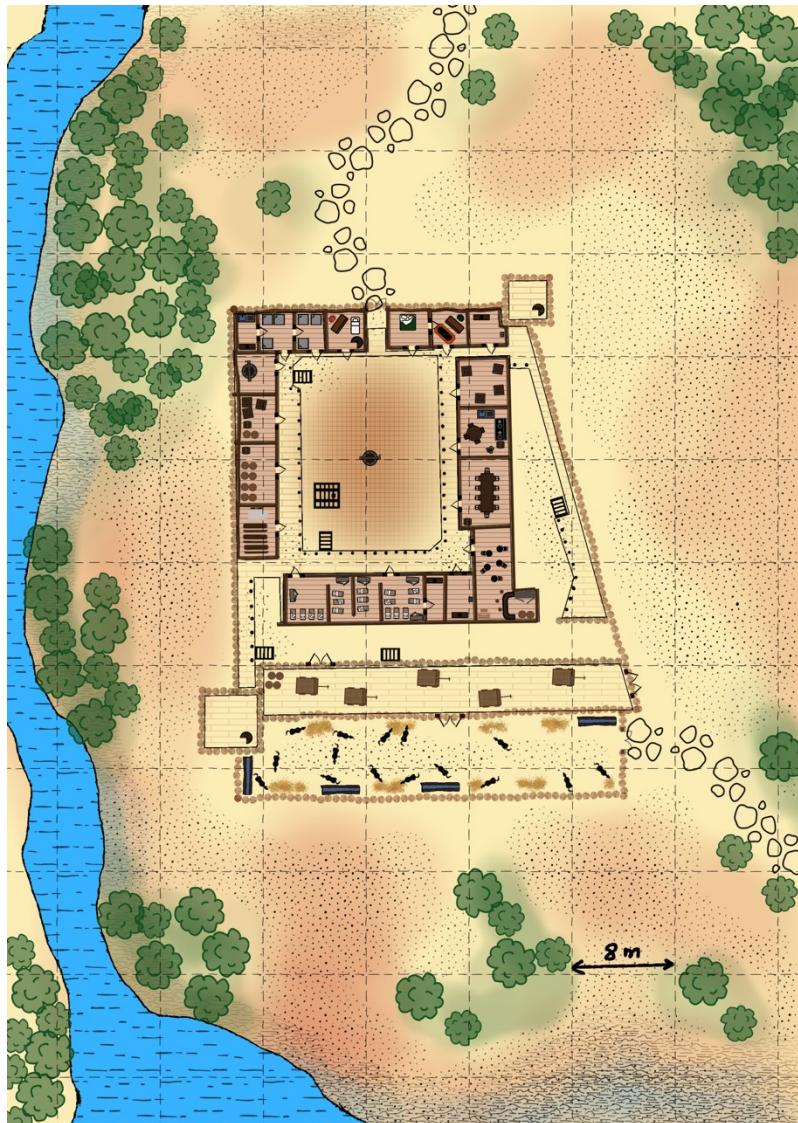


Fuerte Overlook.

Un recuerdo de la guerra, el fuerte, con la excusa de mantener a raya a los Comanches, que viven escondidos en las montañas, una guarnición de 25 soldados, dos suboficiales, un sacerdote, un médico y el Mayor Devon Reyes languidece entre sus muros esperando el relevo, que sucede cada 2 años, o unos días libres para visitar los Casinos y Burdeles de Cruce.

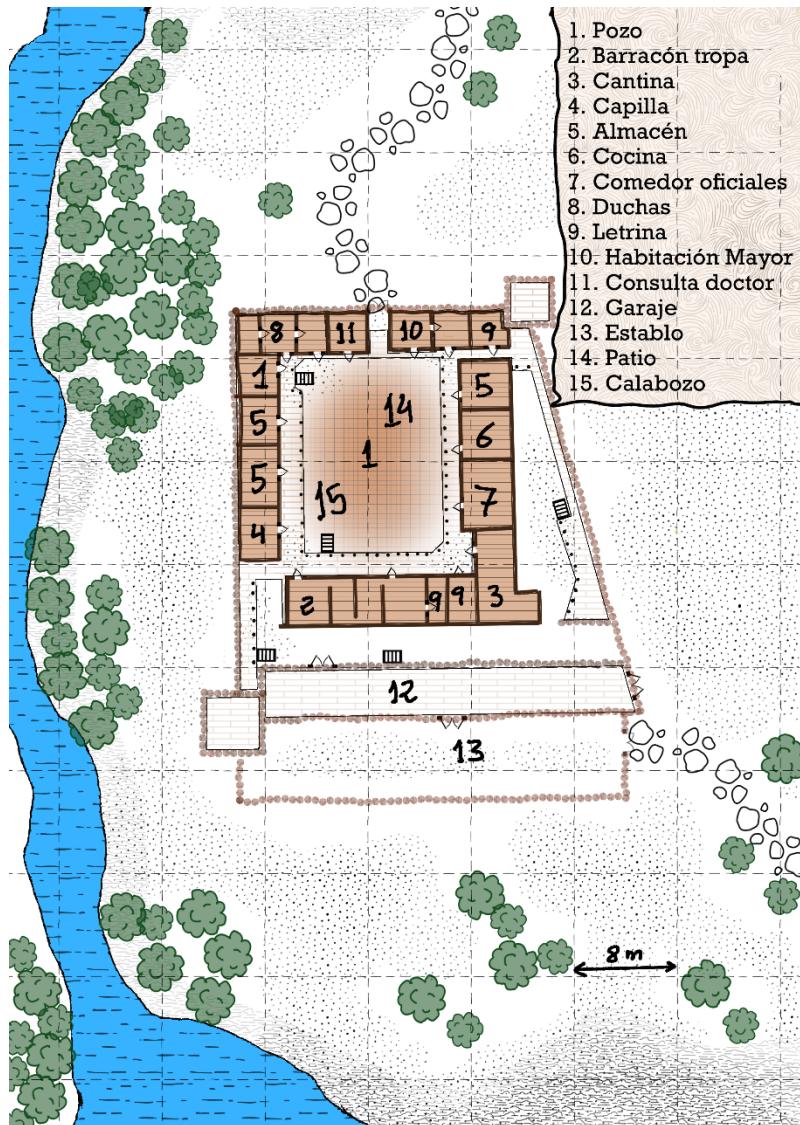
Una vez cada 2 meses, un grupo de soldados viaja al pueblo en busca de provisiones y grandes cantidades de whisky. Son contadas las ocasiones en las que el Doctor William Hunt no tiene que hacerse cargo de las heridas que presentan estos hombres al volver. El grupo de hombres que viaja al pueblo se decide mediante competiciones de póker o beber, peleas y favores.





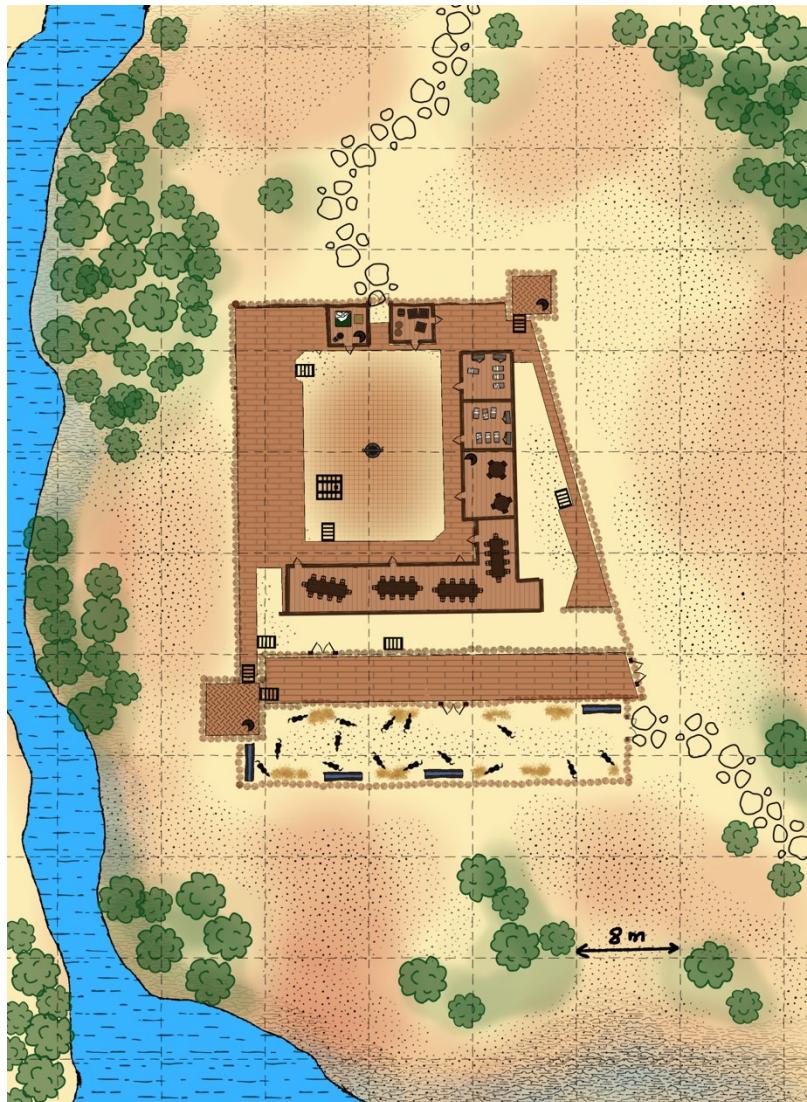
Plano de la 1^a planta del fuerte Overlook.





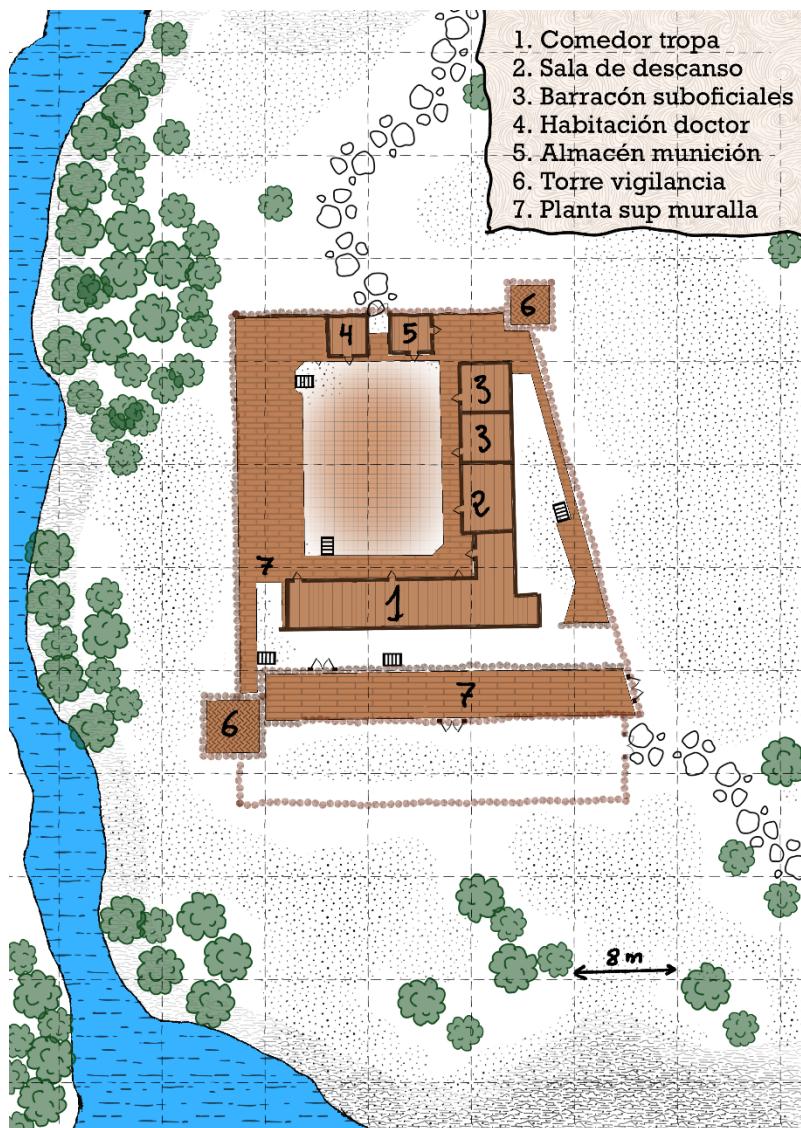
Guía de ubicaciones para la 1^a planta del fuerte Overlook.





Plano de la 2^a planta del fuerte Overlook.





Guía de ubicaciones para la 2^a planta del fuerte Overlook.





Misión de San Jaime.

El convento de san Jaime es una antigua misión española, una de tantas que salpican el sur de Texas, como el Álamo. Sin embargo, San Jaime sigue teniendo el uso para el que fue construida. Un Prior, el padre Díaz y 4 frailes continúan con sus tareas misioneras acercando el catolicismo a los nativos americanos.

Un grupo variable de entre 20 y 40 nativos americanos habita, en chozas de ladrillo encalado y con tejado de paja, permanentemente la misión junto a los frailes. Ellos ayudan a los frailes y, a cambio, se sienten más seguros.





Plano de la Misión San Jaime







Propuestas de aventura

En esta sección vamos a montar, rápidamente, unas cuantas aventuras utilizando los recursos del manual de Aventuras.

Se usarán las cartas de Ambiente y de encuentros en el camino para aquellos lugares en los que no se especifique lo que hay.

Salvo que esté especificado, los PNJ se crearán sacando una carta de PNJ del mazo de aventuras. Si ya está definido el tipo de personaje (Figurante, Reparto, Relevante o Principal) el palo servirá para saber cuál es su Rasgo principal. En algunos caso también estará establecido que sabe un PNJ o su actitud hacia los PJ, si no es así, se podrá averiguar con las cartas de PNJ y de ambiente del lugar o encuentros en el camino donde lo encuentren. Simplemente, habrá que tener en cuenta si en la descripción de la pista se indica que la pista es conocida, poco conocida o un secreto en ese lugar.

La fiebre del oro.

Uno de los PJ ha recibido una carta informando de que su padre, Abraham Hoffman, ha fallecido y él o ella han heredado su concesión minera a orillas del río Nugget, al norte de Heaven.

El personaje y sus socios, o amigos, viajará en tren hasta Cruce, donde descubrirán que nadie sabe nada de su padre o de la muerte de su padre.

Algunos hombres seguirán a los personajes por el pueblo antes de que Phileas Garrett, que sí sabe de la muerte de Abraham, se presente para hacer su oferta por la concesión.





Garret será cordial y amable. Si los personajes rechazan la oferta y deciden ir hasta la concesión, les ofrecerá escolta para protegerse de la “Peligrosa secta” de Heaven.

Pistas:

1. La ubicación de la concesión es aquí:



- Lo podrán averiguar en la oficina de concesiones mineras.
 - Es una pista de tipo Secreto en Cruce y Poco conocida en Heaven y de camino a Heaven.
2. Los Garrett están interesados en comprar la concesión.
 - Pista Conocida en Cruce y Heaven.
 - El propio Phileas Garrett intentará hablar con los personajes para hacer una generosa oferta por la concesión.
 3. En Heaven vive una secta religiosa dirigida por un tal David que también quiere la concesión.
 - Pista Conocida en Cruce y Heaven.
 4. Los Garrett y la secta están en guerra por las concesiones que hace tiempo vendieron los Garrett.
 - Pista Conocida en Cruce y Heaven.





5. Los Garrett han matado al testarudo Abraham Hoffman con la esperanza de que sus herederos vendieran más fácilmente.
 - Es un secreto en Cruce y solo se puede averiguar en algún negocio Garrett. En Heaven nadie sabe que Abraham ha muerto.
6. La última vez que Abraham estuvo en Cruce fue hace 3 meses.
 - Pista que conocen en el banco y en la oficina de concesiones mineras, en el resto de Cruce y en Heaven es una pista poco conocida.
7. La producción minera de Abraham se había disparado el último año.
 - Pista que conocen en el banco y en la oficina de concesiones mineras, en el resto de Cruce y en Heaven es una pista poco conocida.

Desarrollo

Tanto si los PJ ignoran a los Garrett, como si aceptan su escolta, se enfrentarán a un viaje hacia la concesión, pasando por Heaven. Usa las tablas de encuentros en el camino.

Si viajan con escolta Garrett, darán un rodeo para evitar Heaven, sin embargo, en un momento dado sufrirán una emboscada de los sectarios, que serán 5 más que el grupo de los personajes y sus escoltas.

Si no van con los Garrett, serán ellos los que los sigan desde lejos. Si ven que hay buen trato con las gentes de Heaven, atacarán a los sectarios e intentarán convencer a los PJ por la fuerza.





En Heaven serán recibidos de forma áspera, el ambiente en todo el pueblo es Hostil. David está loco, se ofrecerá a comprar la concesión, si rechazan su oferta intentará matarlos. (los hombres de Garrett podrían intervenir en su ayuda)

La aventura terminará vendiendo a unos o a otros, o con un tiroteo con los miembros de la Secta, los Garrett necesitan documentación legal y no eliminarán a los PJ hasta asegurarse de que firman un contrato de compraventa de la concesión.

Si el asunto acaba a tiros, los Garrett dejarán que los PJ se queden, de momento, con la concesión hasta elaborar un nuevo plan.

El paquete.

Los personajes trabajan para Elvira, que les ordenará ir a Cruce a recoger un paquete que ha llegado en tren.

Los Holyster quieren hacerse con el contenido del paquete, por lo que intentarán quitárselo a los PJ tan pronto como lo recojan, en Cruce o en el camino de vuelta a Barranco.

El paquete es un cargamento de rifles y munición para vender a los comanches, pesa media tonelada, por lo que será necesario viajar en carreta.

Usa las tablas de encuentros en el camino, pero fuerza un intento de robo con violencia en la estación y una emboscada de los Holyster a los 3 días de camino.





El Atraco.

Los personajes planean robar el banco de América en Cruce, acaba de empezar el invierno y sus arcas están repletas del oro de los mineros que acaban de cerrar la temporada.

En el banco hay tres hombres armados, pero si se escucha algún disparo, 20 hombres armados acudirán a la plaza e intentarán detener a los ladrones.

El director del banco es el único que conoce la combinación. Es un hombre valiente y no se asustará fácilmente, al menor descuido intentará conseguir un arma y disparar a los PJ. Si los PJ tienen rehenes civiles tendrá más cuidado.

Si lo logran, los Garrett y los Holyster, que también guardaban ahí su dinero, intentarán dar caza a los PJ antes de que logren llegar a México.

Una parte del botín podría convencer a Elvira, la cacique de Barranco, de ayudar a los PJ. Si el asunto está muy feo y los PJ están relativamente de Barranco, los hombres de Elvira podrían aparecer para prestar ayuda, aunque no lo harán gratis.

La banda de la herradura.

Lando Coleman, y los otros 4 hombres que conformaban su banda, la banda del hierro, se esconden en el valle. Pocos saben quiénes son, aparte de ellos.

Lando Coleman (Joker, Rasgo principal “Manos” ♠) se esconde en Heaven como un miembro más de la secta.

John Rigs (As ♠) se oculta en la misión de san Jaime, como un fraile más.





Bethan Horns (As ♣) tiene un rancho a orillas del río negro, justo antes de entrar en el bosque.

Elliot Farnsworth (As ♠) vive en Cruce, trabaja como matón para los Holyster.

Elías González (As ♣) está en barranco, trabajando para Elvira.

Usa las tablas de PNJs para sus estadísticas, Lando es un Joker y los demás son Ases. Todos tienen las habilidades Disparo rápido y Pelea, excepto Horns, que tiene Apuntar y Fuerza.

Uno de los jugadores, puede ser un agente de la ley, un cazarrecompensas o simplemente tener algún asunto pendiente con la banda, llega a Cruce con sus compañeros dispuesto a echar el guante a esta banda de forajidos.

Los personajes cuentan con una descripción de todos, o incluso un cartel con su imagen.

En Cruce, las ubicaciones de todos menos Farnsworth son equivalentes a Secreto, Farnsworth es Conocido.

En Barranco sucede lo mismo con González.

Farnsworth sabe la ubicación de Horns y González.

González sabe la ubicación de Farnsworth y Rigs.

Horns sabe la ubicación de Rigs.

Rigs es el único que sabe dónde está Lando Coleman.

En todos los escondrijos, los rufianes contarán con aliados. Si los PJ van a por ellos deberán tener cuidado con los Holyster, Elvira,





la Secta y los Nativos que se refugian en la misión. Horns cuenta con media docena de hombres a su servicio, en el rancho.

Utiliza las tablas de Ambiente y encuentros en el camino y crea desafíos a la altura de los PJ para lograr que sea divertido.

El oro de Grant.

Un carro del ejército con los caballos desbocados pasa por delante de los PJ, que se encuentran de viaje, a 2 días de Cruce, viiniendo desde Heaven o el Fuerte Overlook (como prefiera el Mayor o los jugadores). El eje se parte y los caballos continúan, pero el carro se detiene frente a los protagonistas. Dentro hay 4 militares unionistas, 3 están muertos, el otro, delirando por la fiebre, dice, “el oro de Grant, era nuestro... Maldito Hodges”

Los jugadores, si están interesados, querrán averiguar quién es ese tal Hodges, localizarlo y hacerse con el tesoro.

Pistas:

1. Hodges es el Cabo Hodges Miller.
 - Conocido en Fuerte Overlook, poco conocido en Cruce, secreto en cualquier otro lugar.
2. Formaba parte del último relevo en el fuerte Overlook.
 - Conocido en Fuerte Overlook, poco conocido en Cruce, secreto en cualquier otro lugar.
3. Él y sus compañeros estuvieron en Cruce hace 3 meses.
 - Conocido en Fuerte Overlook, poco conocido en Cruce, secreto en cualquier otro sitio.
4. El cambio de relevo en el fuerte fue hace 2 semanas.
 - Conocido en Fuerte Overlook, secreto en cualquier otro lugar.





5. Miller fue arrestado hace 3 días en Cruce, va camino de San Gabriel metido en una jaula y escoltado por 4 alguaciles.
 - Solamente se puede averiguar en Cruce.
 - Lo sabe el Sheriff y su ayudante, poco conocido para el resto de Cruce.
6. Alguien recuerda haber visto a los 4 soldados hablando con un buhonero en el Gran Saloon, todos muy borrachos, pero extrañamente atentos a lo que les estaba contando. Era un tipo feo y desarapado que suele viajar con una mula cargada hasta arriba de trastos.
 - Solamente se puede averiguar en Cruce.
 - Poco conocido en Cruce.
7. El Buhonero es Ferdinand Guy.
 - Conocido en Cruce, conocido en Lago, poco conocido en cualquier otro lugar.
8. Ferdinand Guy partió de Cruce hace casi 3 meses, con dirección a Lago.
 - Solo en Cruce o Lago.
 - Poco conocido en Cruce, conocido en Lago.
9. Guy está aún en Lago.
 - Solo en Cruce o Lago.
 - Secreto en Cruce, conocido en Lago.
10. El tesoro está enterrado en una tumba del cementerio militar, en Cruce.
 - Solo lo saben Miller y Guy.
11. El nombre que figura en la tumba es Sean Bean.
 - Solo lo sabe Miller, que cambió el tesoro de lugar antes de que lo capturaran.





El viaje en carromato desde Cruce a San Gabriel es largo, hay que atravesar montañas, si no se retrasan demasiado, quizá puedan alcanzarlos. Si no lo logran, tendrán que pensar un plan para contactar con Hodges dentro de prisión. No aceptará visitas.

Un cadáver flotando.

El Banco de América contrata a los PJ para investigar el asesinato de su único empleado en Lago. Su hinchado cadáver apareció flotando en el puerto y las autoridades locales dicen que fue un accidente.

En realidad, el hombre que ha aparecido flotando, Rufus Hickook, había descubierto los tratos de los Bronson con algún tipo de deidad maligna que habita el lago Goldwind. Rufus, en plena borrachera, anunció su intención de hablar del asunto con el pastor de la parroquia de Cruce. Esa noche no llegó a su casa.

La deidad del Lago a la que adoran los habitantes de Lago es Gorgo, una especie de serpiente acuática gigante que apareció años atrás, cuando, gracias al ferrocarril, Cruce desplazó a Lago de su lugar prominente.

Gorgo, en realidad, es un muñeco que un ingeniero del ferrocarril retirado, Benjamín Sully, utiliza para aterrorizar y dominar a los lugareños, que le proporcionan todo lo que necesita.

Sully, que vive en un islote al otro lado del Lago, no sabe nada del asesinato.

Si los habitantes de Lago descubren lo que hace Sully, lo eliminarán sin contemplaciones.





El ambiente en Lago será hostil para todos los forasteros.

El nombre de los asesinos, Alonso y Jeremy Bronson, será Secreto si indagan por el pueblo.

El culto será conocido en Lago y poco conocido en Cruce y Barranco.

Si los PJ son discretos, los Bronson intentarán evitar problemas y las autoridades tratarán de mostrar a los PJ pruebas que demuestran la hipótesis del accidente de pesca. Si hacen demasiadas preguntas, más pronto que tarde, los Bronson intentarán acorralarlos y matarlos.

El pastor de Cruce, Archivald Croshead, reconocerá haber oido hablar del culto y recordará a un hombre que quería hablar con él acerca de unos supuestos herejes. No recordará el nombre, pero con una descripción reconocerá a Rufus Hickook

Solamente hay dos personas en el valle que saben de la existencia de Sully, Elvira, que es una vieja amiga a la que visita en Barranco de vez en cuando para comprar los suministros que necesita, y el jefe de la estación de tren en cruce, un antiguo compañero de Sully que lleva tiempo pensando en unirse a él.

El robo del tren.

Elvira tiene un trabajo para un grupo de animosos aspirantes a forajido. Necesita que roben algo que viaja en una caja fuerte en el vagón de carga del tren que viene del este, y necesita que lo hagan antes de que llegue a Cruce. El objetivo es un arcón cerrado que pesa mucho, necesitarán un carromato para transportarlo.





El Robo

Los PJ podrían plantar el robo de dos formas diferentes:

Intentar detener el tren en algún punto del trayecto y, tras reducir a la docena de guardias que viajan en él, reventar la caja y llevarse su contenido.

Subir al tren como pasajeros en el apeadero de San Jaime o en el Álamo, y hacerse con el control del tren durante el trayecto en algún punto en el que tengan listo un plan de huida.

El tren está integrado, en este orden, por la locomotora, el vagón del carbón, el vagón de carga, un vagón militar abierto, un vagón de primera clase y dos vagones de tercera clase.

En primera clase, el ambiente hacia los PJ será tranquilo, hasta que desvelen sus intenciones, que pasará a ser hostil. Entre los pasajeros podría haber algún agente de Pinkerton o alguien armado con dinero en la caja fuerte del tren. En el vagón viajan 25 personas adineradas.

En tercera clase, el ambiente será festivo antes de descubrir sus intenciones e indiferente tras hacerlo. Salvo que los PJ intenten robar a los pasajeros o propasarse con ellos, los viajeros de tercera no intentarán hacerse los héroes. Cada vagón lleva 50 viajeros.

En el vagón militar el ambiente será siempre hostil, no permitirán el paso. Hay 9 soldados, usar una carta de PNJ con cada uno de ellos. Todos llevan un fusil.

En el vagón de la caja fuerte viajan 3 hombres fuertemente armados que defenderán el dinero de otros con su vida. Uno será





un As de picas y, los otros dos, ases de tréboles. Todos tendrán rifle y revolver

Si deciden hacer parar el tren con una barricada, necesitarán un éxito en una prueba de Saber (Cabeza), con un éxito con consecuencias, el tren descarrilará y morirá el 50 % de la gente que viaja en él.

Para reventar la caja fuerte necesitarán dinamita, prueba de saber (Cabeza), o superar una prueba de Maña (Manos) con una dificultad de 12 (una Q). En ambos casos, con un éxito con consecuencias, el contenido de la caja se dañará.

Huida.

Si los PJ lo han calculado bien, prueba de Astucia (Cabeza), abandonarán el tren en un punto en que estarán listos los caballos, desde ahí tendrán que llegar a Barranco sin ser capturados.

Las partidas de caza comenzarán 1 día después del atraco.

El contenido de la caja, además de 1000 \$, 200 si se daña al abrir, en la caja habrá un arcón cerrado que pesará mucho. Tanto que necesitarán una carreta para llevarlo. En su interior, si deciden abrirlo o si se daña al abrir la caja, hay una extraña figura de oro puro que representa a un extraño ser humanoide con alas de murciélagos.

Además de los encuentros aleatorios del camino, el grupo de agentes de la ley y voluntarios terminará por dar con los PJ tan pronto como pierdan una tirada enfrentada de Astucia (Cabeza) contra la Percepción (Sentidos) del Sheriff de Cruce (As de





Picas). Tendrán que hacer una tirada cada día y uno de ellos, quien decidan, tendrá que hacerla por todo el grupo.

Una vez en Barranco, Elvira les pagará, pero se enfadará mucho si ve que el Arcón está abierto. Si es así, cuando los PJ abandonen Barranco, un grupo de matones de Elvira les dará caza del mismo modo que el Sheriff, pero con ayuda de un rastreador indio que será un As de Tréboles. Tendrán que sobrevivir 4 días antes de que por fin pierdan su rastro.

Los hijos de dios.

El hermano o la hermana de uno de los PJ vive en Heaven y forma parte de la secta. David ha enviado una carta a sus padres pidiendo dinero, amenazando con matarla.

Los PJ tratarán de infiltrarse en la secta y rescatarla. Para ello, deben ponerse en contacto con Julius Foe en Cruce y convencerle de que quieren unirse a la secta. Parecer campesinos ayudará. Los PJ saben de Foe por un anuncio publicado en el Boston Herald. Si lo consiguen, llegarán al pueblo acompañados de otros 6 nuevos sectarios.

Si intentan llegar como simples viajeros, el ambiente será hostil desde el principio.

Si llegan como nuevos miembros, el ambiente en el pueblo será Festivo, pronto celebrarán una fiesta de la primavera. Si suceden cosas extrañas, el ambiente pasará a ser hostil con todos los últimos que hayan llegado al pueblo recientemente.

El rescatado no querrá saber nada de lo que dice su hermano, por lo que tendrán que convencerlo como a un hostil más.





Si son descubiertos o el rescatado los delata, toda la secta intentará matarlos. Ver la descripción de Heaven. Para crear cada PNJ se utilizará una carta de PNJ considerando el ambiente como Hostil.

Quizá pudieran encontrar a alguien que los ayude, lo que digan las cartas.

El objetivo será sacar de ahí a quién van a rescatar, huir con vida o acabar con el líder de la secta, David McCleod (Joker con Picas como Rasgo principal y las habilidades Disparo rápido, Pelea y Agilidad).





Nombre:

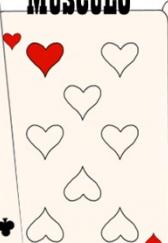
Descripción:

Jugador:

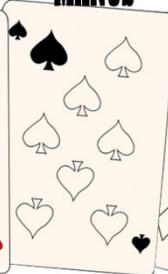
SENTIDOS



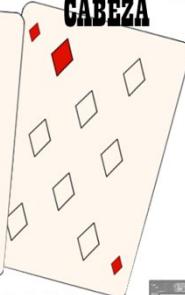
MÚSCULO



MANOS



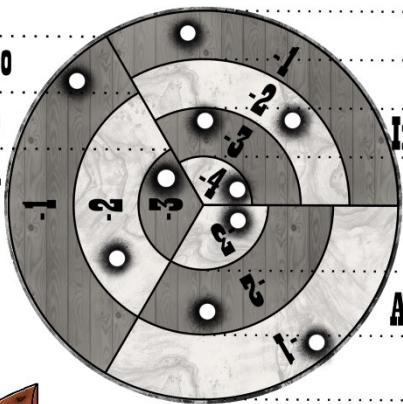
CABEZA



Achispado

Borracho

En coma



Herido

Malherido

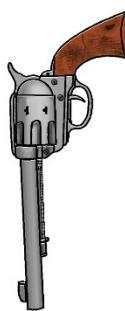
Incapacitado

Muerto

Paralizado

Aterrorizado

Asustado



Arma

Ady/Cor/Med/Lar

Daño

_____	/	/	/	_____
_____	/	/	/	_____
_____	/	/	/	_____
_____	/	/	/	_____

Armas

- Pelea (Manos)
- Disp. Rápido (Manos)
- Apuntar (Sentidos)

Mecánicas

- Agilidad (Músculo)
- Fuerza (Músculo)
- Maña (Manos)

Exploración

- Percepción (Sentidos)
- Saber (Cabeza)
- Astucia (Cabeza)
- Labia (Cabeza)





Equipo:

Dinero:

Notas:





FRONTERA