



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
<i>Preparación</i> :.....	8
<i>Fase 1: Mientras hay cartas en el montón</i> :	10
<i>Fase 2: Cuando las cartas del montón se terminan</i> :	10
<i>Intercambios de cartas</i> :.....	11
<i>Sin gestión</i> :.....	14
<i>Con desgaste</i> :.....	15
RASGOS, HABILIDADES, AGUANTE Y CONFIANZA.....	17
<i>Rasgos</i>	17
<i>Manos (Picas)</i>	17
<i>Sentidos (Tréboles)</i>	18
<i>Músculo (Corazones)</i>	18
<i>Cabeza (Diamantes)</i>	18
<i>Habilidades</i>	18
<i>Habilidades de Armas</i> :	19
<i>Habilidades Mecánicas</i> :.....	20
<i>Habilidades de Exploración</i> :.....	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





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 ocho**s. 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.





Nombre:

Descripción:

Jugador:

SENTIDOS

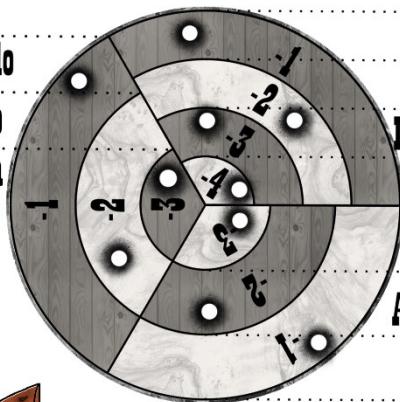
MÚSCULO

MANOS

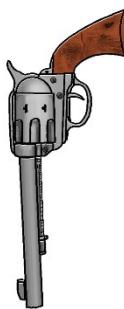
CABEZA



Achispado
Borracho
En coma



Herido
Malherido
Incapacitado
Muerto
Paralizado
Aterrorizado
Asustado



Arma

Ady/Cor/Med/Lar

Daño

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

Armas
<input type="radio"/> Pelea (Manos)
<input type="radio"/> Disp. Rápido (Manos)
<input type="radio"/> Apuntar (Sentidos)
Mecánicas
<input type="radio"/> Agilidad (Músculo)
<input type="radio"/> Fuerza (Músculo)
<input type="radio"/> Maña (Manos)
Exploración
<input type="radio"/> Percepción (Sentidos)
<input type="radio"/> Saber (Cabeza)
<input type="radio"/> Astucia (Cabeza)
<input type="radio"/> Labia (Cabeza)





Equipo:

Dinero:

Notas:





FRONTERA