

RIFLE	BOCAJARRO	CORTO	MEDIO	LARGO	EXTREMO
	+2	6 (5 cm) +1	4 (7,5 cm)	2 (10 cm) -1	1 (12,5 cm) -2

## ACCIONES

**Pasar:** no hacer nada (excepto cambiar el encaramiento)

**Mover:** tirar 3D6, Esta es la maxima distancia en pulgadas que puede mover, puede tomar cualquier direccion al comienzo de su movimiento, pero debe mover en linea recta, sin realizar ningun giro. Debe acabar su movimiento encarado en la direccion en que ha movido..

Leyendas, pistoleros y tiradores pueden mover cualquier distancia entre 3 pulgadas y el resultado de la tirada de dados.

Una vez comenzado el tiroteo, los ciudadanos deben mover el total de la tirada de dados, si esto significa que llegan a un obstáculo impasable debe girar a izquierda o derecha hasta completar su movimiento.

*No se debe confiar en que los Ciudadanos hagan lo que desean; no hay que sorprenderse, ya que se hayan en un estado de miedo y confusión cuando comienza el tiroteo. Esto, combinado con su falta de habilidad y su incapacidad para realizar disparos deliberados significa que los Ciudadanos son de poca utilidad a no ser que sean agrupados en una masa..*

Cualquier persona que obtiene tres 1 en la tirada de movimiento se tropieza y cae (tratarlo como derribado). Un ciudadano que saca dos 1 tropieza y cae.

**Mover y disparar:** funciona como arriba, **excepto** que solo se tiran dos dados para movimiento, y el personaje debe disparar al finalizar su movimiento a cualquier enemigo en su arco de fuego.

**Fuego:** gira para encarar cualquier direccion y dispara.

**Apuntar:** el personaje apunta a otra figura. Anuncia cual es su objetivo, y gira para encararlo.

Si el personaje que apunta es capaz de realizar otro turno antes de **mover o ducks back**, realiza un **disparo apuntado**. Si el blanco mueve o duck, o el personaje que apunta es obligado a duck back, no obtiene ninguna ventaja por haber apuntado.

**Recargar:** el personaje recarga una de sus armas, tra haber sufrido un resultado de **sin munición**.

**Recuperar:** personajes heridos o duck back deben gastar un turno **recuperandose** antes de realizar cualquier otra acción. Cualquier número de heridas o duck backs se recuperan de forma simultánea en una acción.

**Levantarse:** los personajes que han sido derribados por una bala o en una lucha deben levantarse antes de realizar cualquier otra acción.

**Suprimirse:** un personaje puede **suprimirse** voluntariamente, de tal forma que no pueda ver ni ser visto. Debe **recuperarse** antes de realizar cualquier otra acción.

**Arreglar un arma:** intenta arreglar un arma: tirar un dado

1, 2 - La jodimos. Este arma ya no tiene arreglo  
3, 4 - No se lo que pasa, probare el proximo turno.  
5. 6 - Arreglada!

**Desafiar:** desafiar a uno o mas oponentes para un duelo en terreno abierto.

**Desenfundar:** sacar la pistola, siempre en un duelo o al diaparar por la espalda.

Excepto si **mueve** o **mueve y dispara** el personaje puede acabar el turno encarado en cualquier direccion.

<b>Modificadores: añade o quita al NUMERO DE DADOS lanzados por el personaje:</b>			
Blanco a cubierto	- 1		
Disparando una pistola, o arrojando un arma tras mover	- 1	Objetivo derribado, o incapacitado	+2
Disp rifle tras mover	- 2		
Disparando dos pistolas, o con la mano contraria, o rifle con una mano	- 4	Ciudadano Pistolero Leyenda	- 1 +1 +2
Cabeza herida	- 1		
Herida superficial de pist		Apuntado con rifle	+6
En brazo de disparar, o en cualquier brazo por rifle	- 1	Apuntado con pistola	+4
Cada Herida seria	- 2	<b>Disparo frenetico</b>	
		Con breach loader	+1
		Con rifle repeticion	+2
Por la espalda	+3	Con pistola	+3

Si un personaje se mueve y contacta (o permanece en contacto) con un oponente, **ataca**, mientras que su vitima se **defiende**, siempre que no este aturrido o incapacitado. El atacante y el defensor lanzan el numero de dados especificado en la tabla de peleas. Se compara el numero de 6 sacados por cada personaje. El que saca mas 6 en la tirada ha ganado y tira en la tabla de efecto la diferencia entre sus 6 y los del otro personaje.

Tirar la localización de las **HL**, y el efecto de las **heridas en la cabeza**

Hay que buscar la localización y el efecto de las **heridas terribles**. Un rozon o una herida leve se convierten en HG, mientras que una HG se convierte en un KIA.

Victimas que reciben un disparo o son acuchilladas tiran normalmente en la tabla de localizacion. Si el atacante esta **sin municion** no puede disparar y por tanto este resultado no tiene efecto.

Antes de comenzar la pelea hay que especificar que se usa la culata del arma. Independientemente del resultado de la pelea un personaje debe gastar una acción para poder disparar de nuevo.

Carta de Pelea								
Dado			Tirada de efecto					
Arma	Ataque	Defensa	1	2	3	4	5	6
Puño	3	4	Kd			HL	Ko	
Pistola	2	2	Kd		HL	Disparo!		
Culata pistola	3	3	Kd		Herida en la cabeza	Ko		
Rifle	2	2	Kd			HL	Disparo!	
Culata Rifle	6	3	HL		Herida en la cabeza		Ko!	
Bowie, lanza, espada o bayoneta	7	6	Kd	HL		Herida terrible!		
Cuchillo	4	4	Kd	Acuchillado!				
Tomahawk	5	3	Kd		Herida en la cabeza	Ko	Herida en la cabeza y Ko	KIA

Defensor en cobertura	- 1
Cada Herida Leve	- 1
Cada Herida Grave	- 2
Brazo P. Herido	- 1
Atacando por la espalda	+2
Defensor derribado	+2
Defensor aturdido	+2

Ciudadano	- 1
Pistolero	+1
Levenda	+2

Atacado desde el lado	- 2
Atacado por la espalda	- 4

CARTA DE LOCALIZACION DE IMPACTO							
DADO		1	2	3	4	5	6
1	CABEZA	Rozon		HL	HL Ko	KIA	
2	PECHO	R	HL		HL Kd	HG Kd	KIA
3	BRAZO DCHO	R	HL			HG	HG Kd

**Herido o rozado** que esta a cubierto queda **suprimido**, incluso si el disparo es detenido por la cobertura.

**Herido** (no rozados) deben **recuperarse** antes de realizar cualquier accion.

**Derribado** debe **levantarse** antes de realizar cualquier otra accion.

**Movimiento reducido** por un dado por cada herida grave o cada herida leve en la pierna.

**No movimiento ni giros** Con una herida grave en la pierna o en el vientre.

Los personajes **Incapacitados** deben tirar 1D6 cada vez que aparece su carta, no pueden realizar otra accion hasta que saquen un 6.

Los personajes con una herida grave en el brazo no pueden disparar una pistola con esa mano, ni recargar un arma.

**Con Una Herida Grave en el brazo** no pueden disparar una pistola con ese brazo, ni disparar un rifle con dos manos, ni recargar.