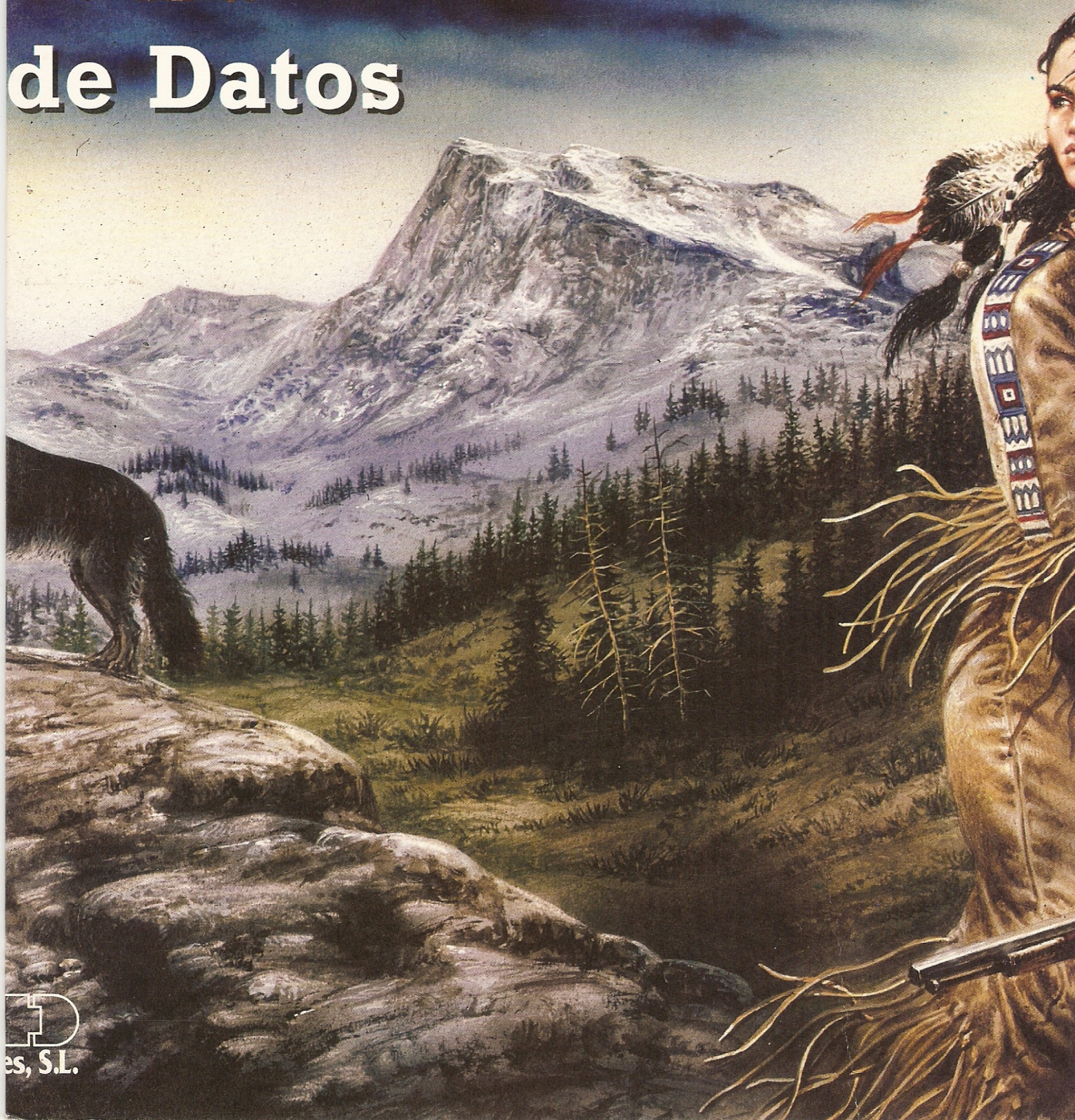
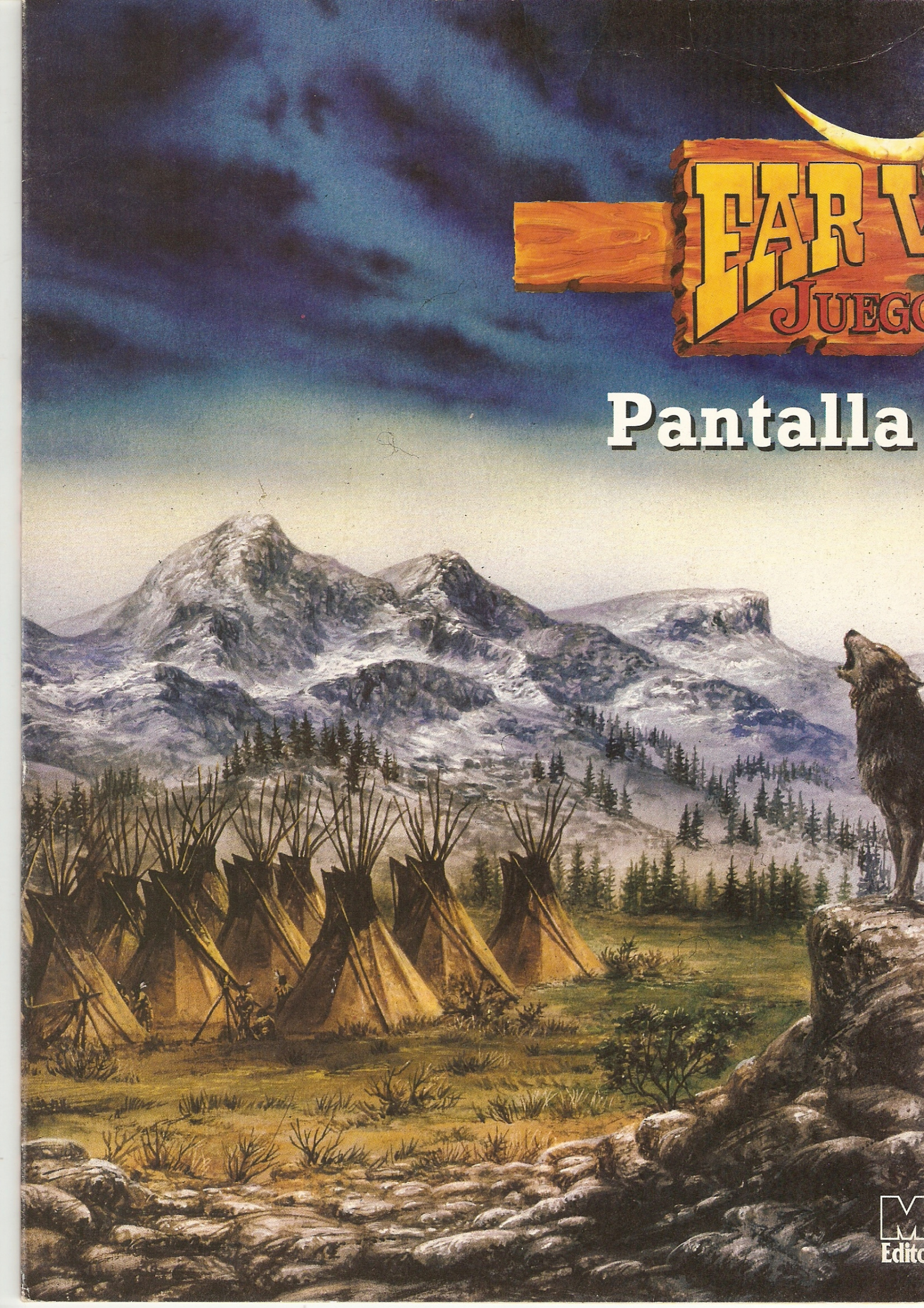






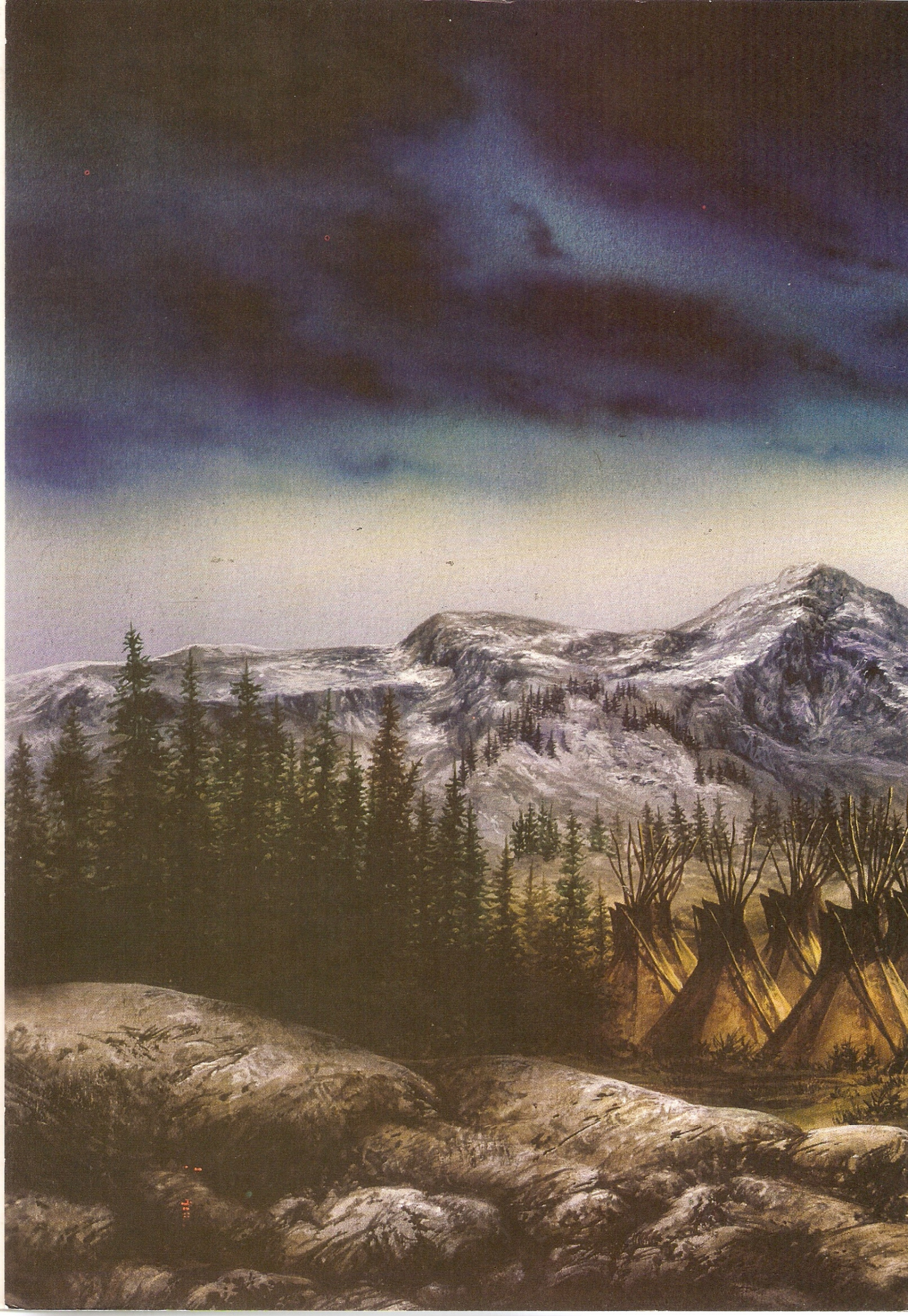
de Datos





FAR V JUEGO

Pantalla





Equipo Diverso		Herramientas		Vestuario		Munición	
Alforjas	4.00\$	Azada	2.00\$	Abrigo	7.00\$	Armas de Percusión (50 uds)	
Armónica	0.25\$	Berbiquí	1.50\$	Abrigo de cuero	9.50\$	Todos los calibres	
Arneses	15.00\$	Cacerola	0.95\$	Billetera	0.40\$	Fuego Anular (25 balas)	
Banjo	4.50\$	Cafetera	1.00\$	Bombín	2.00\$	Cal. 22 Corto	0.10\$
Baúl	14.00\$	Cedazo	0.35\$	Botas	3.00\$	Cal. 28 FA	0.10\$
Baraja de cartas	3.00\$	Cinta métrica	1.00\$	Camisa	0.75\$	Cal. 300 Rocketbullet	0.15\$
Biblia	10.00\$	Cubo	0.62\$	Cinturón	0.60\$	Cal. 394 Rocketbullet	0.15\$
Block de notas	0.20\$	Fuelle	3.50\$	Corbata	0.20\$	Cal. 32 Corto y Largo	0.15\$
Brújula	2.00\$	Garfio	1.50\$	Chaleco	1.25\$	Cal. 38 FA	0.20\$
Cámara fotos	20.00\$	Guadaña	0.75\$	Chaleco de cuero	3.00\$	Cal. 41 Corto	0.20\$
Canana	1.50\$	Herradura	0.18\$	Chaparreros	8.50\$	Cal. 44 Henry FA	0.30\$
Candado	0.20\$	Lámpara petróleo	0.85\$	Chaqueta	2.00\$	Cal. 56-56 Spencer	0.30\$
Cantimplora	0.50\$	Lima	0.10\$	Chaqueta cuero	5.00\$	Fuego central (25 balas)	
Caña de pescar	2.00\$	Martillo	0.50\$	Chistera	5.00\$	Cal. 38 S&W	0.40\$
Cartuchera	0.75\$	Pala	0.65\$	Gorra	0.50\$	Cal. 38 Largo Colt	0.40\$
Catalejo	6.00\$	Pico	0.75\$	Guantes	1.00\$	Cal. 41 Largo Colt	0.40\$
Corneta	2.00\$	Rastrillo	0.50\$	Pantalones (Jeans)	1.25\$	Cal. 44 Colt	0.70\$
Cuerda (10mts)	1.50\$	Sartén	0.65\$	Pantalones cuero	5.50\$	Cal. 44 American	0.65\$
Espejo de bolsillo	0.10\$	Serrucho	1.25\$	Pañuelo	0.25\$	Cal. 44 Russian	0.65\$
Espuelas	0.50\$	Taza	0.23\$	Paraguas	2.00\$	Cal. 45 Colt	0.70\$
Funda rifle	1.15\$	Tijeras	0.40\$	Sombrero	2.50\$	Cal. 45 S&W	0.65\$
Jabón	0.08\$	Yunque	7.00\$	Tirantes	0.30\$	Cal. 44-40 win	0.70\$
Lápiz grafito	1.50\$	Alojamiento		Transporte y Establos		Cal. 45-70 (25 balas)	0.90\$
Lupa	1.20\$	Hab. doble (x día)	3.50\$	Barca desmont.	5500\$	Cal. 45-75 win (25 balas)	0.90\$
Maleta	2.50\$	Hab. individual	2.00\$	Bicicleta	35.00\$	Cal. 50-70 (25 balas)	1.00\$
Maletín	0.75\$	Botella de vino	0.65\$	Caballo	30.00\$	Cal. 50-90 (25 balas)	1.00\$
Manta	1.50\$	Botella de Whisky	1.25\$	Canoa	37.00\$	Escopetas	
Navaja afeitar	1.00\$	Vaso de Whisky	0.20\$	Carreta	65.00\$	Cal. 10 (25 cartuchos)	2.00\$
Pipa	1.00\$	Jarra de cerveza	0.30\$	Mula	25.00\$	Cal. 12 (25 cartuchos)	1.70\$
Pluma estilográfica	2.00\$	Provisiones 1 mes	19.50\$	Trineo	7.00\$	Cal. 16 (25 cartuchos)	1.25\$
Prismáticos	10.00\$	Provisiones		Establo por		Cal. 20 (25 cartuchos)	0.90\$
Raquetas nieve	6.50\$	1 semana	5.00\$	noche y caballo	1.50\$	Nota: en la descripción de cada arma se incluye el tipo de cartucho y calibre que utiliza.	
Saco	0.50\$	Rancho		Forraje (x noche)	0.25\$		
Saco de dormir	3.00\$	(comida 1 día)	0.75\$	Herraje (x cada)	0.45\$		
Silla de montar	6.00\$						
Tienda campaña	9.00\$						
Tinta china	0.10\$						

ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS									
Nombre	%Ataque	%Parada	MD	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Botella	20%	20%	-1	-10%	-----	-----	-----	1D4	varía
Cuchillo	15%	15%	-1	-5%	-----	-----	-----	1D6	6.00\$
Escudo	0%	15%	-2	-----	-----	-----	-----	1D4	-----
Hacha	10%	10%	-2	-10%	-----	-----	-----	1D8	18.00\$
Lanza de Guerra	5%	5%	-3	-5%	-20%	-----	-----	1D10	-----
Látigo	5%	5%	-2	-----	-----	-----	-----	1D4	7.00\$
Maza	10%	10%	-1	-5%	-----	-----	-----	1D6+1	-----
Maza ritual	5%	5%	0	-----	-----	-----	-----	1D4	-----
Navaja	10%	10%	-1	-10%	-----	-----	-----	1D3+1	3.00\$
Pelea	25%	25%	0	-----	-----	-----	-----	1D4	-----
Porra	5%	5%	-1	-----	-----	-----	-----	1D4+2	3.00\$
Sable de Caballería	10%	10%	-2	-----	-----	-----	-----	1D8+2	-----
Silla	15%	15%	-3	-20%	-----	-----	-----	1D4+1	-----
Tomahawk	5%	5%	-2	-5%	-20%	-----	-----	1D8	-----

NOTA: Con la Habilidad de Lanzar únicamente se puede arrojar un objeto a una distancia máxima de 10 mts + la FUE/2 del personaje.

ARCOS									
Nombre	%Ataque	%Parada	MD	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Arco corto	5%	-----	-2	0%	-10%	-20%	-30%	1D6	-----
Arco largo	5%	-----	-2	0%	-10%	-15%	-25%	1D8	-----

Nota: los Rangos de Distancia para la utilización de arcos son los aparecidos en la pág. 45 del Libro Básico de Reglas.

ARMAS A UNA MANO - REVOLVERES

Nombre	Cal.	Balas	%Ataque	%Parada	Long.	MD	Recarga	Daño	Precio
Colt Paterson 1836	.31	5	5%	5%	Corta	0	RCV	1D6+1	12.00\$
Colt Texas Paterson 1838	.36	5	5%	10%	Normal	-1	RCV	1D6+2	14.00\$
Colt Walker 1847	.44	6	5%	10%	Larga	-3	RCV	2D6	16.00\$
Colt Dragoon 1848	.44	6	10%	10%	Larga	-2	RCV	2D6	16.00\$
Colt Pocket 1849	.31	5	5%	5%	Corta	0	RCV	1D6+1	14.00\$
Colt Navy 1851	.36	6	5%	10%	Larga	-1	RCV	1D6+2	12.50\$
Colt Sidehammer 1855	.28	6	5%	5%	Corta	0	RCV	1D6	10.00\$
Colt Sidehammer 1860	.31	6	5%	5%	Corta	0	RCV	1D6+1	10.00\$
Le Mat 1856	.42	9	5%	10%	Larga	-1	RCV	1D8+1	16.00\$
Le Mat, escopeta 1856	.60	1	—	—	Le Mat	-1	RCV	4D6	—
Smith&Wesson #1 1857	.22C	7	10%	5%	Normal	0	ART	1D6	12.00\$
Colt Army 1860	.44	6	5%	10%	Larga	-2	RCV	2D6	12.50\$
Starr DA Army 1860	.44	6	10%	5%	Larga	-1	RCV	2D6	14.00\$
Starr Navy 1860	.36	6	5%	10%	Larga	-1	RCV	1D6+2	12.50\$
Remington Army 1861	.44	6	5%	10%	Larga	-2	RCV	2D6	12.50\$
Remington Navy 1861	.36	6	5%	10%	Larga	-1	RCV	1D6+2	12.50\$
Smith&Wesson #2 1861	.32L	6	10%	5%	Normal	0	ART	1D6+2	12.00\$
Colt Police 1862	.36	5	5%	5%	Normal	0	RCV	1D6+2	12.00\$
Starr Army 1862	.44	6	5%	10%	Larga	-2	RCV	2D6	12.50\$
Rogers&Spencer Army 1865	.45	6	5%	10%	Larga	-2	RCV	2D6+1	10.00\$
Lefauchaux, C&E 1865	.43	6	10%	5%	Corta	0	RCV	1D8	11.50\$
Revólver Apache 1870	.28FA	6	10%	5%	Diminuto	0	ART	1d6+1	10.00\$
Hopkins&Allen 1870	.32FA	5	10%	5%	Corta	0	RCL	1D6+2	10.00\$
S&W American 1870	.44Arme	6	10%	10%	Larga	-3	ART	2D6+1	16.00\$
S&W American 1870	.44HenryFA	6	10%	10%	Larga	-3	ART	2D8+1	16.00\$
Colt Cloverleaf 1871	.41CFA	4	10%	5%	Corta	0	RCL	1D8+2	10.00\$
F&W DA Revolver 1871	.32FA	6	15%	10%	Normal	-1	RCL	1D6+2	10.00\$
F&W DA Revolver 1871	.38FA	6	15%	10%	Normal	0	RCL	1D8+1	10.00\$
Colt SA Caballería 1873	.45 colt	6	10%	10%	Larga	-2	RCL	2D8	12.20\$
Colt SA Peacemaker 1873	.45 colt	6	10%	5%	Normal	-1	RCL	2D8	12.20\$
Colt SA Frontier 1873	.44-40win	6	10%	5%	Normal	-1	RCL	2D8	12.20\$
Colt New Line 1873	.22	7	10%	5%	Corta	0	RCL	1D6	9.00\$
Colt New Line 1874	.41FA	7	10%	10%	Normal	-1	RCL	1D8+2	9.00\$
Colt New Line 1874	.41FC	7	10%	10%	Normal	-1	RCL	2D6	9.00\$
Remington Army #3 1875	.44 colt	6	10%	10%	Normal	-2	RCL	2D6+1	18.00\$
Remington Army #3 1875	.45 colt	6	10%	10%	Normal	-2	RCL	2D8	18.00\$
S&W Schofield 1875	.45S&W	6	10%	10%	Larga	-2	RCL	2D8	16.00\$
Colt Buntline Special 1876	.45colt	6	10%	15%	Buntline	-4	RCL	2D8	26.00\$
Colt Lightning 1877	.38LC	6	15%	5%	Normal	0	RCL	1D8+2	10.00\$
Colt Thunderer 1877	.41LC	6	15%	5%	Normal	0	RCL*	2D6	10.00\$
Colt DA Frontier 1878	.45colt	6	15%	5%	Normal	-1	RCL	2D8	14.00\$
S&W New mod. Russian 1879	.44rus	6	10%	5%	Normal	-1	ART	2D6+1	14.00\$
S&W .38 DA 1880	.38s&w	5	15%	5%	Corta	0	ART	1D8+2	13.00\$
M&H Pocket Army 1881	.44rus	6	15%	5%	Corta	-1	ART	2D6+1	14.50\$
S&W .44 DA 1881	.44rus	6	15%	5%	Normal	-1	ART	2D6+1	14.00\$

ARMAS DE FUEGO A UNA MANO - AVANCARGA, VOLCANIC Y DERRINGERS

Nombre	Cal.	Balas	%Ataque	%Parada	Long.	MD	Recarga	Daño	Precio
Pistola de Chispa s. XVIII	.54	1-4	0%	10%	Larga	-4	PAV	2D8+2	10.00\$
Pistola de Percusión s. XIX	.45	1-4	5%	15%	Larga	-3	PAV	2D6+1	10.00\$
Revólver Pepperbox 1837	.22	4-10	10%	5%	Normal	-1	PAV	1D6	12.00\$
Revólver Pepperbox 1837	.36	4-10	10%	5%	Normal	-1	PAV	1D6+2	12.00\$
Deringer Philadelphia 1850	.43	1	5%	N.A.	Corta	-1	PAV	1D8+1	8.00\$
Volcanic, pistola bolsillo 1855	.300	6	10%	5%	Corta	0	CDT	1D6+1	13.00\$
Volcanic, pistola 1855	.300	10	10%	10%	Normal	0	CDT	1D6+1	15.00\$
Volcanic Navy 1855	.394	8	10%	10%	Normal	-1	CDT	1D8	14.00\$
Volcanic Navy 1855	.394	10	10%	10%	Larga	-2	CDT	1D8	14.00\$
Pist. nudillera Derringer 1856	.22CFA	7	10%	N.A.	Diminuta	-1	ART	1D6	11.00\$
Sharp Derringer 1859	.32CFA	4	10%	N.A.	Diminuta	-1	ART	1D6+1	12.00\$
Remington Derringer 1866	.41CFA	2	10%	N.A.	Diminuta	-1	ART	1D8+2	10.00\$
Colt Derringer #1 1870	.41CFA	1	10%	N.A.	Diminuta	0	ART	1D8+2	10.00\$



ARMAS DE FUEGO A DOS MANOS - AVANCARGA

Nombre	Cal.	Balas	%Ataque	%Parada	Long.	MD	Recarga	Daño	Precio
Trabuco s. XVIII	varía	1	0%	5%	Trabuco	-3	PAV	seg. cal.	16.00\$
Mosquete indio s. XVIII	.58	1	0%	15%	Mosquete	-6	MAV	2D10+1	10.00\$
Kentucky 1725	.36	1	0%	15%	Rifle	-6	RAV	2D6	36.00\$
Kentucky 1725	.45	1	0%	15%	Rifle	-7	RAV	2D6+2	36.00\$
Mosquete de chispa s. XVIII	.69	1	0%	15%	Mosquete	-7	MAV	2D12+1	13.00\$
Mosquete de percusión s. XVIII	.58	1	5%	15%	Mosquete	-6	MAV	2D10+1	13.00\$
Hawken 1822	.45	1	5%	15%	Carabina	-5	RAV	2D6+2	35.00\$
Hawken 1822	.50	1	5%	15%	Carabina	-6	RAV	2D8+1	35.00\$
Enfield 1853	.58	1	5%	15%	Mosquete R.	-6	ACP	2D10+1	15.00\$
Springfield 1857	.58	1	5%	15%	Mosquete R.	-6	ACP	2D10+1	13.00\$

ARMAS DE FUEGO A DOS MANOS - RETROCARGA Y ESCOPETAS

Nombre	Cal.	Balas	%Ataque	%Parada	Long.	MD	Recarga	Daño	Precio
Sharp, rifle 1854	.52	1	5%	10%	Rifle	-5	AFB	2D8+1	32.00\$
Sharp, carabina 1859	.52	1	5%	10%	Carabina	-4	AFB	2D8+1	24.00\$
Rifle de precisión 1860	.45	1	15%	15%	Rifle prec.	-10	AFB	2D6+1	60.00\$
Remington-Beals 1866	.32FA	1	10%	15%	Rifle	-4	ART	1D8	25.00\$
Remington Roll. block 1867	.45-70 Gov	1	10%	15%	Rifle	-6	AFB	2D8+2	40.00\$
Remington Roll. block 1867	.50-70 Gov	1	15%	15%	Rifle	-7	AFB	2D10+1	40.00\$
Springfield trapdoor 1873	.45-70 Gov	1	10%	15%	Rifle	-6	AFB	2D8+2	20.00\$
Springfield, carabina 1873	.45-70 Gov	1	10%	10%	Carabina	-5	AFB	2D8+2	16.00\$
Sharp para bisontes 1874	.40-70 Sharps	1	10%	10%	Rifle	-6	AFB	2D8+1	40.00\$
Sharp para bisontes 1874	.50-90 Sharps	1	10%	10%	Rifle prec.	-7	AFB	2D12+1	40.00\$
Merwin Hulbert FB 1888	.22FA	1	10%	15%	Rifle	-3	ART	1D6	25.00\$
Colt New Hammerless 1883	12	2	10%	10%	Escopeta	-5	ART	4D6	35.00\$
LC Smith Hammerless 1890	10	2	10%	10%	Escopeta	-5	ART	5D6	35.00\$
Parker Hammerless DH 1890	16	2	10%	5%	Esc. recort.	-3	ART	2D8+2	40.00\$
Daly Hammerless 1891	12	2	10%	5%	Escopeta	-4	ART	4D6	35.00\$
Daly Three Barrel 1892	10	2	10%	5%	Escopeta	-4	ART	5D6	45.00\$
Daly Three Barrel (bala)*	.45-70	1	10%	5%	Carabina	-5	ART	2D8+2	45.00\$
Diana Pattern 1894	20	2	10%	5%	Esc. recort.	-3	ART	2D6+1	50.00\$

* La Three Barrel posee dos cartuchos cal. 10 y una bala cal. 45-70 en el mismo arma. El jugador debe indicar cuál de ellos dispara, aplicándose el daño siempre por separado.

ARMAS DE FUEGO A DOS MANOS - REPETICIÓN

Nombre	Cal.	Balas	%Ataque	%Parada	Long.	MD	Recarga	Daño	Precio
Colt Revolving rifle 1855	.56	5	5%	10%	Carabina	-6	RCV	2D10	36.00\$
Volcanic, carabina #1 1855	.394	20	15%	5%	Carabina	-2	CDT	1D8	30.00\$
Volcanic, carabina #3 1855	.394	30	15%	10%	Carabina	-3	CDT	1D8	30.00\$
Spencer, rifle 1860	.56-56 FA	7	15%	15%	Carabina	-6	CDT	2D10+1	35.00\$
Spencer, carabina 1860	.56-56 FA	7	15%	10%	Carabina	-5	CDT	2D10+1	27.00\$
Henry 1862	.44 Henry FA	15	15%	10%	Carabina	-5	CDT	2D8+1	45.00\$
Winchester, rifle 1866	.44 Henry FA	17	15%	10%	Carabina	-5	PLT	2D8+1	40.00\$
Winchester, rifle 1873	.44-40 Win	15	15%	10%	Carabina	-5	PLT	2D8	36.00\$
Winchester, carabina 1873	.44-40 Win	12	15%	5%	Carabina	-3	PLT	2D8	27.00\$
Winchester Centennial 1876	.45-75 Win	12	10%	10%	Rifle	-6	PLT	2D8+2	40.00\$
Marlin, rifle 1881	.45-70 Gov	9	15%	10%	Rifle	-6	PLT	2D8+2	43.00\$
Colt Lightning Rifle 1887	.22 CFA	15	20%	10%	Carabina	-4	PLT	1D6	23.00\$
Colt Lightning Rifle 1884	.32-20FA	15	20%	10%	Carabina	-4	PLT	1D6+1	23.00\$
Winchester Model 1886	.40-82 Win	8	15%	10%	Rifle	-6	PLT	2D8+1	45.00\$
Winchester Model 1886	.45-70 Gov	8	15%	10%	Rifle	-7	PLT	2D8+2	45.00\$
Marlin 1891	.22 CFA	20	15%	10%	Carabina	-4	PLT	1D6	20.00\$
Marlin 1893	.38-55	10	15%	10%	Carabina	-5	PLT	1D8+2	27.00\$

DINAMITA

	%Ataque	%Parada	M.D.	Muy Corta	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Modificador a Lanzar	Lanzar	N.A.	0	-5%	-15%	N.A.	N.A.	N.A.	5.00\$
Daño	Lanzar	N.A.	0	4D6+1	3D6+2	2D6+1	N.A.	N.A.	N.A.
Cartucho adicional	Lanzar	N.A.	0	+1D6+2	+3 ptos	+2 ptos	+1 pto	N.A.	N.A.

Modificadores según la Distancia para Armas de Fuego

Distancia	Mod. Tirada Ataque
Muy Corta	S.M.
Corta	-10%
Media	-20%
Larga	-40%

Distancias para Revólveres y Pistolas

Cañón	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Diminuto	Hasta 8m	15m	30m	100m
Corto	Hasta 10m	20m	40m	125m
Normal	Hasta 15m	30m	60m	200m
Largo	Hasta 20m	40m	80m	300m
Buntline	Hasta 25m	50m	100m	400m

Distancias para Rifles

Cañón	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Carabina	Hasta 50m	100m	250m	600m
Rifle	Hasta 75m	200m	450m	1200m
R. Bisontes*	Hasta 100m	250m	500m	1500m
Mosquete ánima lisa	Hasta 25m	50m	125m	300m
Mosquete ánima rayada	Hasta 60m	120m	300m	720m

*Los rifles para cazar bisontes eran armas de gran calibre con trayectoria plana e instrumentos para apuntar especialmente adaptados para largas distancias.

Distancias para Escopetas

Cañón	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Escopeta	Hasta 10m	30m	45m	60m
E. recortada	Hasta 6m	18m	27m	36m
Trabuco	Hasta 5m	15m	22m	30m
Le Mat*	Hasta 4m	10m	15m	20m

*El Le Mat era un revólver con un cañón adicional que podía disparar un cartucho de escopeta. Funciona como una recortada.

Daños de Escopeta por proximidad

	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Dist. al blanco	N.A.	1m	2m	4m
Daño recibido	Daño	Daño-1D4	Daño-1D6	Daño-1D8

Rangos Persecuciones/A. Arrojadizas

Rango	Dist. en metros
Muy Corta	hasta 15 mts
Corta	hasta 60 mts
Media	hasta 120 mts
Larga	hasta 200 mts

NOTA: Con la Habilidad de Lanzar únicamente se puede arrojar un objeto a una distancia máxima de 10 mts + la FUE/2 del personaje.

Modificador del Terreno a los Viajes

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

Modificadores al Combate

Tiro de Precisión	-30%
Combate en la oscuridad	-10%
Ataque por sorpresa / por la espalda	+10%
Cada habilidad adicional por asalto	-20%
Apuntar 1 asalto completo (máximo 3)	+10%
Cambio de arma	Se pierde el asalto.
Cambio de blanco	-20%
Coberturas	Ver tabla.
Atacar desde posición elevada	+10%
Atacar a una posición elevada	-10%
Disparar desde un objeto en movimiento (no caballos)	-15%

Nota: todos estos modificadores son acumulables según las circunstancias

Ataque y Parada Cuerpo a Cuerpo

Diferencia

1 a 20 A favor de cualquiera de los dos oponentes: no hay consecuencias.

El ataque se ha parado con éxito. Si alguna de las dos armas es natural entonces el que la utiliza recibe el daño mínimo del arma contraria más el modificador por FUE de su propietario.

21 a 30 A favor del atacante: se rompe automáticamente el arma del defensor. En el caso de un arma natural recibe el daño máximo del arma atacante más el modificador por FUE. No se considera que el arma natural está rota.

21 a 30 A favor del defensor: idéntico resultado que el apartado anterior pero el arma que se rompe es la del atacante. Si el arma que Para es natural, el defensor también recibe el daño mínimo del arma atacante.

31+ A favor del defensor: la parada ha sido tan brutal que se rompe el arma atacante y éste recibe la mitad del daño que efectúa el arma del defensor. No se aplican modificadores por FUE. Además si el arma que ataca es natural, debe considerarse fracturada.

31+ A favor del atacante: igual que el caso anterior pero se aplica el daño y la posible fractura al defensor.

Duelos

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

Modificador al Daño

FUE	Daño Adicional
01-09	-1D4
10-12	0
13-14	+1D4
15-18	+1D6

Se aplica sólo al combate cuerpo a cuerpo y con armas arrojadizas.

Uso de Coberturas

Puntos de Resistencia

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

Modificador al Ataque por Volumen

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

Tiempos de Recarga

Rifle Avancarga (RAV)	0/1*
Mosquete Avancarga (MAV)	1
Avancarga Cart. Papel (ACP)	1
Pistola Avancarga (PAV)	1
Revólver Carga Frontal (RCV)	2
Arma "Falling Block" (AFB) 9/1*+	
Armas de Retrocarga (ART)	9
Revólver Carga Lateral (RCL)	7
Cargador De Tubo	8
Pestaña Lateral (PLT)	9

* El PJ podría recargar en un asalto si no hace absolutamente nada más. Si algo interfiere con su trabajo, perderá ese asalto y necesitará dos para recarga.

** Las Falling Block tienen una recarga muy rápida, pero son de un sólo tiro. En el tiempo sobrante un PJ con este arma puede realizar un ataque en el mismo turno con un -5%.