Fasi Ogni turno è composto dalle fasi descritte più avanti,; si segnano le due mosse iniziali e poi se ne aggiunge una ad ogni mossa eseguita.

1) Cambio arma e /o ricerca oggetti
2) Tiro (segnare quanti colpi sono esplosi)
3) Movimento (è obbligatorio dichiarare in anticipo il percorso che si percorre).
   2D6 a velocità normale e **6 cm + 2D6** di corsa. Il risultato ottenuto va percorso integralmente, salvo aver raggiunto la meta.
4) Reazione (a quanto osservato prima e rientrando nel test)
5) Ricarica armi (utilizzare la stessa percentuale di abilità con l'arma; successivo se il test fallisce, l'arma conta come ricaricata il turno seguente; non si possono ricaricare più di sei colpi per fase).

Armi previste

Tipo	colpi	% inceppamento	funzionamento
Derringer	1	2	Singola azione
Derringer colt	2	2	Singola azione
Volcanic navy	8	3	Azione a leva
Adams	5	3	Doppia azione
Colt	6	1	Singola azione
Le Mat	9	4	Doppia azione
S.&W. Frontier	6	1	Doppia azione

Tipo	colpi	% inceppamento
Sharps "Big 50"	1	4
Sawoff Shotgun (fucile a pompa)	2	4
Shotgun 2 canne (doppietta)	3	1
Winchester militare	6	1
Spencer	7	2
Winchester mod.76	15	1
Winchester "special" (1 su 100)	15	0

Raggi di tiro:

Arma	raggio corto	raggio medio	raggio lungo
pistole	6	20	30
fucili	6	50	100
shotgun	6	20	-
Sharp "Big 50"	6	80	150
Derringer	4	19	-

Morale:
Si esegue un test di morale la prima volta che si è colpiti e/o soggetti a fuoco. Con un risultato uguale o inferiore al suo valore di morale, il "personaggio" agisce come vuole il giocatore, altrimenti se ha fallito perde tante fasi quanti sono i punti di superamento nel calcolo.
Modificatori al dado: -1 per ogni nemico ucciso; + 2 per ogni ferita ricevuta.

 @2002 ARSM

Abilità di mischia Si tira un dado percentuale aggiungendo il valore di mischia (modificatori –20 FG e –10 FL) dal confronto il più alto infligge una ferita all'avversario.

Tiri Per colpire o ricaricare in una fase un risultato uguale o inferiore al valore relativo al tipo di arama
Modificatori:
+10% a corto raggio;-10% a lungo raggio; -30% bersaglio in movimento; -40% bersaglio in copertura; -25% bersaglio in copertura minore; -50% tiratore ferito grave; -50% tiratore in movimento.

Per ogni tiro successivo al primo c'è un –10%, ma va considerato un 10% di bonus per ogni colpo a segno.
Ferite 100 punti ferita equivalgono a morte; ad 80 punti ferita va aggiunto 1d10 a fase di punti ferita dovuti alla perdita di sangue. Lo shotgun aggiunge 20 ai punti feriti inflitti ed ha una rosa a discrezione arbitrale. Il fucile da bisonti (Sharp "Big 50) aggiunge punti ferita a discrezione arbitrale.

Tabella risultati da fuoco

Si tira un dado percentuale e si vede il risultato corrispondente alla casella "dado %".
Quindi si ritira in base alle note per determinare il tipo di danno subito.

Dado %	Parte Colpita	Danni subiti	Note
1 a 5	testa	100	
6 a 10	braccio destro	½ D100	
11 a 20	torace	1 D100	*
21 a 25	gamba sinistra	1 D100	metà movimento/non corre
26 a 28	spalla destra	½ D100	
29 a 30	spalla sinistra	½ D100	
31 a 35	braccio sinistro	1 D100	
36 a 40	stomaco	1 D100	immobilizzato *
41 a 45	orecchio	5 punti	
46 a 50	cuore	100 punti	
51 a 53	piede sinistro	½ D 100	corsa non possibile
54 a 55	piede destro	½ D 100	corsa non possibile
56 a 60	gamba destra	1 D100	metà movimento/non corre
61 a 65	fianco (di striscio)	5 punti	
66 a 70	gamba sinistra	½ D 100	corsa non possibile
71 a 75	braccio destro	1 D 100	
76 a 80	fianco (di striscio)	5 punti	
81 a 85	gamba destra	½ D 100	corsa non possibile
86 a 88	mano sinistra	5 punti	perde l'oggetto impugnato
89 a 90	mano destra	5 punti	perde l'oggetto impugnato
91 a 95	braccio sinistro	½ D100	
96 a 97	fianco	1 D100	immobilizzato *
98 a 100	arma impugnata	=====	l'arma si rompe

* La ferita è tale che per ogni turno si aggiungono danni con ulteriori lanci di dado.

L'arbitro dovrà adattare il risultato in base alla situazione p.e. una ferita alla gamba per un bersaglio visibile solo nella parte superiore diventerà ferita al braccio con eventuale incapacità a utilizzarlo.

 @2002 ARSM