

MYSTERIOUS STRANGER

(GUNSLINGER)

GRINTA

PUNTI GRINTA al GIORNO

Varie

pti

=

CAR

+

Colpo Critico con arma da fuoco

+1 punto grinta

Colpo mortale con arma da fuoco

+1 punto grinta

Azione Audace

Discrezione del GM

STRANGER'S FORTUNE

Livello 5

Ignore a firearm misfire as a free action a number of times per day equal to **CHA**

ADDESTRAMENTO ARMI da FUOCO

DANNO BONUS

Valore di Inceppamento

=

DES

2

ARMI da FUOCO

LUCKY

Livello Pistolero

WILL SAVE BONUS

+ VOL

=

(

+ 2

) ÷ 4

(per difetto)

TALENTI BONUS

Livello 4

Livello 8

Livello 12

Livello 16

Livello 20

VERA GRINTA

Livello 20

2 Gesta qualsiasi esclusa Fortuna del Pistolero

ARMI da FUOCO

Gittata		Inceppamento		Bonus di attacco		Danno		Critico		Capacità	
m	q	1 -	(m)			d		x			

Gittata		Inceppamento		Bonus di attacco		Danno		Critico		Capacità	
m	q	1 -	(m)			d		x			

Gittata		Inceppamento		Bonus di attacco		Danno		Critico		Capacità	
m	q	1 -	(m)			d		x			

Gittata		Inceppamento		Bonus di attacco		Danno		Critico		Capacità	
m	q	1 -	(m)			d		x			

Gittata		Inceppamento		Bonus di attacco		Danno		Critico		Capacità	
m	q	1 -	(m)			d		x			

GESTA

Occhio Letale	Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata gittata per incremento di gittata	Costo
Livello 1 Focused Aim	As a swift action, gain a bonus on all firearm damage rolls equal to CHA until the end of turn.	1 punto
Schivata del Pistolero	Muoversi di 1.5m come azione immediata;+2 a CA contro l'attacco In alternativa, farsi cadere prono per avere +4 a CA	1 punto
Iniziativa del Pistolero	+2 a Iniziativa; (con Estrazione Rapida estrai l'arma come parte dell'iniziativa)	*
Livello 3 Colpo di Calcio	Attacco in mischia a sorpresa. 1 mano: 1d6/d1d4. 2 mani: 1d10/1d8 Se riesce, BMC per buttare a terra	1 punto
Colpo di Utilità	Distrugge una serratura o Sposta oggetti incustoditi o termina sanguinamento	*
Colpo Letale	Tira tutti gli attacchi, dadi per il danno addizionali	1 punto
Colpo Sorprendente	Sbagliando il tiro, il bersaglio è impreparato fino al suo prossimo turno	*
Livello 7 Bersagliare	Come azione di attacco completo, scegli una parte del corpo: Braccia: il bersaglio fa cadere un oggetto (nessun danno) Testa: confuso per 1 round Gambe: cade a terra prono Torso: minaccia di critico 19-20 Ali: inizia a cadere	1 punto
Clipping Shot	If a firearm attack misses, deal half the damage the attack would have dealt if it hit. May be used after rolling a miss, cannot be used with dead shot or reduced with Signature Deed or similar effect.	1 punto
Livello 11 Esperto nella Ricarica	Impedisce a un'arma inceppata di esplodere	1 punto
Ricarica Fulminea	Ricarica come azione veloce 1/round (Con Ricarica Rapida azione gratuita)	*
Elusivo	Ottieni Eludere e Schivare Prodigioso Migliorato	*
Livello 15 Colpo Minaccioso	Spara in aria per ispirare paura nel raggio di 9m	1 punto
Pistolero Fortunato	Ritira un TS (bisogna tenere il secondo tiro) Ritira una prova di abilità	2 punti 1 punto
Livello 19 Truffare la Morte	Rimane a 1 pf invece che andare a 0 o meno	tutti i punti rimanenti
Colpo Stordente	Se colpisce, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + SAG) oppure è stordito per 2 round	2 punti
Colpo della Morte	Se critico, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + DES) oppure muore	1 punto

* Le gesta senza costo sono utilizzabili solo se rimane almeno 1 punto grinta