

PISTOLERO

Livello Pistolero

GRINTA

PUNTI GRINTA al GIORNO

Varie

pti

=

SAG

+

pti

Colpo Critico con arma da fuoco

+1 punto grinta

Colpo mortale con arma da fuoco

+1 punto grinta

Azione Audace

Discrezione del GM

ADDESTRAMENTO ARMI da FUOCO

DANNO BONUS

Valore di Inceppamento

=

DES

2

ARMI da FUOCO

ARMI da FUOCO

Capacità

Gittata

Inceppamento

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

1 -

(

m)

d

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

1 -

(

m)

d

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

1 -

(

m)

d

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

1 -

(

m)

d

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

Bonus di attacco

Danno

Critico

m

q

1 -

(

m)

d

x

AGILE

LEGGIADRIA

Livello Pistolero

BONUS SCHIVARE

+ CA

=

(

+ 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

Occhio Letale

Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata

Costo

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

Costo

1 punto

Riparazione Rapida

Ripara un'arma rotta come azione standard

Costo

(1 pt to fix as a move action)

Iniziativa del Pistolero

+2 a Iniziativa; (con Estrazione Rapida estrai l'arma come parte dell'iniziativa)

Costo

★

Colpo di Calcio

Attacco in mischia a sorpresa. 1 mano: 1d6/d1d4. 2 mani: 1d10/1d8 Se riesce, BMC per buttare a terra

Costo

1 punto

Colpo di Utilità

Distrugge una serratura o Sposta oggetti incustoditi o termina sanguinamento

Costo

★

Colpo Letale

Tira tutti gli attacchi, dadi per il danno addizionali

Costo

1 punto

Colpo Sorprendente

Sbagliando il tiro, il bersaglio è impreparato fino al suo prossimo turno

Costo

★

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

Costo

1 punto

Ferita Sanguinante

Danno da sanguinamento pari a DES oppure 1 danno a Forza, Destrezza o Costituzione

Costo

2 punti

Esperto nella Ricarica

Impedisce a un'arma inceppata di esplodere

Costo

1 punto

Ricarica Fulminea

Ricarica come azione veloce 1/round (Con Ricarica Rapida azione gratuita)

Costo

★

Elusivo

Ottieni Eludere e Schivare Prodigioso Migliorato

Costo

★

Colpo Minaccioso

Spara in aria per ispirare paura nel raggio di 9m

Costo

1 punto

Pistolero Fortunato

Ritira un TS (bisogna tenere il secondo tiro) Ritira una prova di abilità

Costo

2 punti
1 punto

Truffare la Morte

Rimane a 1 pf invece che andare a 0 o meno

Costo

tutti i punti rimanenti

Colpo Stordente

Se colpisce, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + SAG) oppure è stordito per 2 round

Costo

2 punti

Colpo della Morte

Se critico, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + DES) oppure muore

Costo

1 punto

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