

MYSTERIOUS STRANGER

(GUNSLINGER)

GRINTA

PUNTI GRINTA al GIORNO

Varie

pti = CAR +

pti

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

WILL SAVE BONUS Pistolero

+ 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

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

GESTA

Costo

Livello 1 Occhio Letale Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata per incremento di gittata 1 punto

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

Livello 3 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) *

Livello 15 Elusivo Ottieni Eludere e Schivare Prodigioso Migliorato *

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

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