

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 4

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

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

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

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