MYSTERIOUS Livello		ARMI da FUOCO							
STRANGER	. 1								Capacità
(GUNSLINGER)	Gitta	nta		Incent	pamento		Bonus di attacco	Danno	Critico
GRINTA	. I	m	a	1 -	(m)		d00	×
PUNTI GRINTA	۱,		Ч.			1117			Capacità
al GIORNO Varie	Gitta	nta		Incent	pamento		Bonus di attacco	Danno	Critico
pti - CAL	John	m	a	1 -	(m)		d00	×
			7			,			Capacità
pti	<u> </u>						Bonus di attacco	Danno	Critico
Colpo Critico con arma da fuoco +1 punto grinta	Gitta			Incept	amento (m)		d00	×
Colpo mortale con arma da fuoco +1 punto grinta Azione Audace Discrezione del	CM	m	q			1117		<u> </u>	Capacità
Azione Audace Discrezione del STRANGER'S FORTUNE	_						Bonus di attacco	Danno	Critico
Livello Ignore a firearm misfire as a free action a number of	Gitta	ata			amento		DOITUS UI ATTACCO		
5 times per day equal to CHA ADDESTRAMENTO ARMI da FUOCO		m	q	1 -	(m)(d00	Capacità
DANNO BONUS Valore di Inceppar	ner to								·
= DES 2	Gitta	ata		Incept	amento		Bonus di attacco	Danno	Critico
ARMI da FUOCO	-)	m	q	1 -	(m)(d00	×
	*						GESTA		# (
LUCKY LUCKY Livello WILL SAVE BONUS + VOL = (+ 2) ÷ 4 (per difetto) TALENTI BONUS Livello 4 Livello 8 Livello 12 Livello 16 Livello 20 VERA GRINTA	3 Livello 7	Colpo di Calcio Colpo di Utilità Colpo Letale Colpo Sorprendente Livello Bersagliare			Att Se Diss Spotern Tirate Share Ga Ali	O+2 a Iniziativa; (con Estrazione Rapida estrai l'arma come parte dell'iniziativa). Attacco in mischia a sorpresa. 1 mano: 1d6/d1d4. 2 mani: 1d10/1d8 1 punto Se riesce, BMC per buttare a terra Distrugge una serratura o \$\text{Sposta oggetti incustoditi o termina sanguinamento} Tira tutti gli attacchi, dadi per il danno addizionali 1 punto \$\text{Sbagliando il tiro, il bersaglio è impreparato fino al suo prossimo turno} Come azione di attacco completo, scegli una parte del corpo: 1 punto \$\text{Braccia: il bersaglio fa cadere un oggetto (nessun danno)} Testa: confuso per 1 round \$\text{Gambe: cade a terra prono} Torso: minaccia di critico 19-20 \$\text{Ali: inizia a cadere} \$Ali: inizia a cadere			
Livello 20 2 Gesta qualsiasi esclusa Fortuna del Pistolero	Livello 11 	Clipping Shot Livello 11 Esperto nella Ricaric Ricarica Fulminea			dea dea r ica Imp	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. Impedisce a un'arma inceppata di esplodere 1 punto Ricarica come azione veloce 1/round (Con Ricarica Rapida azione gratuita)			
qualities costata . Si talia del Fiotoloro		Elusivo			Ott	Ottieni Eludere e Schivare Prodigioso Migliorato *			
	Livello 15					Spara in aria per ispirare paura nel raggio di 9m 1 punto			
	-)	Pistolero Fortunato				Ritira un TS (bisogna tenere il secondo tiro) 2 punt Ritira una prova di abilità 1 punto			
		Truffare la Morte			Rin	Rimane a 1 pf invece che andare a 0 o meno tutti i punti rimanenti			
		Colpo Stordente			Se	Se colpisce, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + SAG) oppure è stordito per21pund			
		Colpo	della	Morte	Se	critico, T	S Tempra (CD 10 + ½ Livello	+ DES) oppure mu	ore 1 punto

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