PISTOLERO

Livello Pistolero

GRINTA

PUNTI GRINTA
al GIORNO

pti = SAG + Varie

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 = DES

Valore di Inceppamento: 2

ARMI da FUOCO

ARMI da FUOCO

Gittata	Inceppamento	Bonus di attacco	Danno	Critico	Capacità
m q	1 - (m)		d00	×	
m q	1 - (m)		d00	×	
m q	1 - (m)		d00	×	
m q	1 - (m)		d00	×	
m q	1 - (m)		d00	×	

AGILE

LEGGIADRIA
BONUS SCHIVARE

+ CA = (Livello Pistolero + 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

GESTA

			Costo
Livello 1	Occhio Letale	Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata	1 punto per incremento di gittata
	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
	Riparazione Rapida	Ripara un'arma rotta come azione standard	(1 pt to fix as a move action)
Livello 3	Iniziativa del Pistolero	+2 a Iniziativa; (con Estrazione Rapida estrai l'arma come parte dell'iniziativa)	*
	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	*
Livello 7	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	*
	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
Livello 11	Ferita Sanguinante	Danno da sanguinamento pari a **DES** Oppure 1 danno a Forza, Destrezza o Costituzione	1 punto 2 punti
	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 1 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