

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
m q 1 - (m)	
Bonus di attacco	Danno
	d00
Critico	x

Capacità

Gittata

Inceppamento

m q 1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

d00

Critico

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

m q 1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

d00

Critico

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

m q 1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

d00

Critico

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

m q 1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

d00

Critico

x

Capacità

Gittata

Inceppamento

m q 1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

d00

Critico

x

GESTA

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