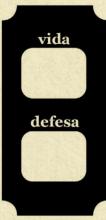
SOMDAS SEIS

nome

Tuco Benedito Pacifico Juan Maria Ramirez nível

1





tormento

FUGINDO de um culto religioso

recompensa

iniciativa

ações

habilidades

RAMBLE ON

Não é covardia, é sobrevivência. Por que ficar e morrer se é possível dar no pé e ver o sol nascer outra vez? Você gasta uma única ação para se mover duas vezes, e também tem +1 em testes para situações de fuga.

ANOTHER ONEBITES THE DUST

A personagem pode escolher uma das manobras abaixo para usar no combate. Repare que são "estilos de luta" então servem apenas para golpes desarmados. Você pode pegar esta habilidade mais de uma vez e se tornar uma máquina de enfiar porrada.

RASTEIRA: é feito um teste contra o oponente que, se derrotado, cai no chão e gasta uma ação para levantar.

SUPLEX: faça um teste contra o oponente que, se perder, é arremessado de cabeça no chão, tomando 2d6 de dano.

BRIGA DE BAR: você pode usar qualquer coisa como arma: garrafas, cadeiras, escadas ou vassouras. Objetos pequenos causam 1d6+1 de dano, médios causam 1d6+2 e grandes causam d6+3 de dano.

TAPA COM AS COSTAS DA MÃO: a bifa faz com que a dignidade do inimigo saia dele por alguns momentos, deixando-o pasmo e surpreso. É preciso gastar uma ação para se recuperar desse tapa na dignidade.

reputação procurado em 14 condados

Assassinato; Assalto a mão armada de cidadãos, bancos estaduais e agencias dos correios; Roubo de objetos sagrados; Incendio na prisão estadual; Perjúrio; Bigamia; Abandono da mulher e filhos; Incitação a prostituição; Sequestro; Extorsão; Receptação de objetos roubados; Venda de objetos roubados U\$

equipamento Revólver Remington Model 1858	dano 1d6 perto e longe
Espingarda	1d6+3 perto e longe
Cinturão de Revólver	24 balas de revólver.
Coldre de munição	16 balas de espingarda
Unguento para para dor	Cura 1d6
Sabre	1d6 perto
Pé de cabra	
Bolsa de armas	
Mochila	
CAVALO (nome	Burro fidelidade

GA	VALO	Burro			
potênci vigor		vida defesa dano	1d6 + vigor 5 + vigor 6 + potência	itens no cava	alo
0	Antes de mais nada, dê um Agora sabe quando você es				
	O Cavalo corre mais rápido mais longe. Adicione +1 à s				
0	O Cavalo vai até você com e não permite que outras p		em.		
0	Seu Cavalo está mais esbel Adicione +2 à sua potência				