

0° SOM DAS SEIS

nome

Tuco Benedito Pacifico
Juan Maria Ramirez

nível

1

atributos

físico

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

agilidade

X X ☐ ☐ ☐ ☐

intelecto

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

coragem

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

vida

defesa

tormento

FUGINDO de um culto religioso

recompensa

iniciativa

ações

antecedentes

combate

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

negócios

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

montaria

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

tradição

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

labuta

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

exploração

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

roubo

X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

medicina

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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 ONE BITES 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 agências dos correios;
Roubo de objetos sagrados; Incendio na prisão estadual; Perjúrio; Bigamia; Abandono da mulher e filhos;
Incitação a prostituição; Sequestro; Extorsão; Recepção de objetos roubados; Venda de objetos roubados;

U\$

equipamento	dano
Revólver Remington Model 1858	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	

SEU

CAVALO

nome

Burro

fidelidade

potência

vigor

X

X

X

vida

1d6 + vigor

defesa

5 + vigor

dano

6 + potência

itens no cavalo

Antes de mais nada, dê um nome a seu animal. Agora sabe quando você está falando com ele.

O Cavalo corre mais rápido e pode saltar mais longe. Adicione +1 à sua Potência.

O Cavalo vai até você com um assovio, e não permite que outras pessoas o montem.

Seu Cavalo está mais esbelto e forte. Adicione +2 à sua potência.

Ricardo Mauro ricardomauro543@gmail.com Pedido #25392