

PISTOLERO

Livello Pistolero

GRINTA

PUNTI GRINTA al GIORNO

Altri

punti

=

SAG

+

punti

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

Valore di Inceppamento

=

DES

2

ARMI da FUOCO

ARMI da FUOCO

Capacità

GittataInceppamentoBonus di attaccoDannoCritico

m q 1 - ( m )

d

x

Capacità

GittataInceppamentoBonus di attaccoDannoCritico

m q 1 - ( m )

d

x

Capacità

GittataInceppamentoBonus di attaccoDannoCritico

m q 1 - ( m )

d

x

Capacità

GittataInceppamentoBonus di attaccoDannoCritico

m q 1 - ( m )

d

x

Capacità

GittataInceppamentoBonus di attaccoDannoCritico

m q 1 - ( m )

d

x

LEGGIADRIA

LEGGIADRIA

BONUS SCHIVARE

Livello Pistolero

+ CA

=

( + 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

Occhio Letale

Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata 1 pt per range increment

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 pt

Riparazione Rapida

Ripara un'arma rotta come azione standard (1 pt to fix as a move action)

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 pt

Colpo di Utilità

Distrugge una serratura o Sposta oggetti incustoditi o termina sanguinamento

\*

Colpo Letale

Tira tutti gli attacchi, dadi per il danno addizionali

1 pt

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 pt

Ferita Sanguinante

Danno da sanguinamento pari a DES oppure 1 danno a Forza, Destrezza o Costituzione

2 pt

Esperto nella Ricarica

Impedisce a un'arma inceppata di esplodere

1 pt

Ricarica Fulminea

Ricarica come azione veloce 1/round (Con Ricarica Rapida azione gratuita)

\*

Elusivo

Ottieni Eludere e Schivare Prodigioso Migliorato

\*

Colpo Minaccioso

Spara in aria per ispirare paura nel raggio di 9m

1 pt

Pistolero Fortunato

Ritira un TS (bisogna tenere il secondo tiro) Ritira una prova di abilità

2 pt 1 pt

Truffare la Morte

Rimane a 1 pf invece che andare a 0 o meno

all remaining pts

Colpo Stordente

Se colpisce, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + SAG) oppure è stordito per 1 round

1 pt

Colpo della Morte

Se critico, TS Tempra (CD 10 + ½ Livello + DES) oppure muore

1 pt

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