



Artigliere Capo

Eventi Epici

- ☠ 2d10 - Colpisci l'arma da fuoco nemica, facendola esplodere (3 ferite non evitabili).
- ☠ 2d10 - Eviti un attacco con un'arma da fuoco (no cannone).
- ☠ 2d10 - Colpisci due bersagli. Tira 2dFerita Pistole separatamente.

- ☠ 3d10 - Colpisci un deposito di polvere da sparo, facendolo esplodere (5 ferite non evitabili).
- ☠ 3d10 - Improvvisi una piccola granata. 1dFerita Pistole non evitabile ai bersagli coinvolti.
- ☠ 3d10 - Sparando con un fucile +1dFerita Fucili (per il secondo tira 2 dadi e tieni il migliore).

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo Stress del Capitano di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena Coop.

Abilità speciali

- ☠ S - Ricarichi istantaneamente un'arma da fuoco.
- ☠ A - Un personaggio vicino a te è ora capace di utilizzare un'arma da fuoco fino a fine rn.
- ☠ S - L'arma da fuoco del nemico si inceppa.
- ☠ A - Per tutto il round puoi spendere PS per evitare danni da armi da fuoco.
- ☠ S - Conosci provenienza e caratteristiche di un'arma da fuoco.
- ☠ L - Per un round la nave ha +1 alla Potenza di fuoco.

Tratto speciale

---

---

---

Tratto speciale

---

---

---

Diario