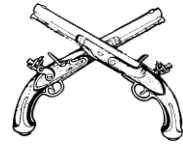


Règles pour pistolets
Grandeur Nature Pirate 2016



Feuille de personnage

-Possession d'un pistolet : **10 p.p.**

-2 balles : **5p.p.** (aucun maximum)

Temps pour charger un pistolet :

Défaire le sachet et installer le pétard.

Domage :

Si le tireur peut toucher l'adversaire avec son arme en allongeant le bras = 15 points de domage

Si le tireur **NE TOUCHE PAS** l'adversaire même en allongeant le bras = 5 points de domage

Si le pétard ne fonctionne pas, il n'y a donc pas eu de balle tirée.
Pas de POW pas de balle.

Protection contre :

Aucune

Esquive des projectiles ne fonctionne PAS contre les pistolets.