

4**AJ Cerny**

Rissa	3d10
Sparo	4d10
Schivata	3d10
Forza	2d8
Finezza	2d8
Astuzia	3d10

Colpo Rapido: riduci il dado Sparo per guadagnare un bonus +2. 1/t

Intoccabile: Sempre nascosto.

Tiratore Scelto: incluso.

"Tutti hanno qualche potere interiore che aspetta di essere scoperto"

d10 d8 d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

3**Mak O'Reilly**

Rissa	2d6
Sparo	4d8
Schivata	3d8
Forza	2d6
Finezza	2d8
Astuzia	3d6

Sveglia: ritira 1 dado Sparo o Finezza. 1/t

Cecchino: incluso.

"Non preoccuparti! Sai quanto io sia prudente...a volte."

d8 d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

2**Rook**

Rissa	3d6
Sparo	-d-
Schivata	3d6
Forza	1d6
Finezza	1d6
Astuzia	1d6

Pugile: non può usare Sparo.

"Fatti indietro, ci penso io."

d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

1**Speck**

Rissa	1d6
Sparo	-d-
Schivata	2d6
Forza	1d6
Finezza	2d6
Astuzia	1d6

Bestia: non può compiere azioni.

Scattante: può muoversi fino a 16"

Animale: non può usare Sparo.

"Woof!"

d6* KO

Pulp Alley © 2018

4

- Rissa d
- Sparo d
- Schivata d
- Forza d
- Finezza d
- Astuzia d



d10 d8 d6 A Terra KO
Pulp Alley © 2018

3

- Rissa d
- Sparo d
- Schivata d
- Forza d
- Finezza d
- Astuzia d



d8 d6 A Terra KO
Pulp Alley © 2018

2

- Rissa d
- Sparo d
- Schivata d
- Forza d
- Finezza d
- Astuzia d



d6 A Terra KO
Pulp Alley © 2018

1

- Rissa d
- Sparo d
- Schivata d
- Forza d
- Finezza d
- Astuzia d



d6* KO
Pulp Alley © 2018

I PIRATI DEI CIELI

<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Raven	d10	2d8	4d10	4d10	2d8	3d10	3d10

Inganno: una volta per turno, scartando una carta ricevi un +1 bonus a Sparo o Finezza.

Agile: aggiungi +1 dado a Schivata. (incluso)

Cecchino: aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Numero Due	d8	3d8	4d8	3d8	2d6	2d6	2d6

Colpo Rapido: una volta per turno, diminuisci il dado Sparo per ottenere un bonus di +2 al tiro contro un nemico a **distanza ravvicinata**.

Cecchino: aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Ventuno	d6	2d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6

Agile: aggiungi +1 dado a Schivata. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Ventiquattro	d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Esplosione: come **azione**, piazza la sagoma Esplosione 3" (vedi regole Raffica).

<i>Seguace</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Speedy	d6*	1d6	1d6	2d6	1d6	1d6	1d6

Agile: aggiungi +1 dado a Schivata. (incluso)



Ben Armato (vantaggio) — Una volta per turno, prima di tirare i dadi per Sparo o Rissa per uno dei tuoi personaggi, puoi annullare una penalità di -1.

Ghibli Russo (Socio) — Tira un 4+ per scegliere Armeggiare o Portafortuna.

Copyright **Pulp Alley** © 2022. Tutti I diritti Riservati.

4**Ombra del Caos**

Rissa	4d12
Sparo	2d8
Schivata	3d8
Forza	3d12
Finezza	2d6
Astuzia	4d10

Guarire (Epico): quando passi un test di Recupero, la tua Salute migliora di 2 livelli.

Corazzato: tira 1 dado extra per tutti i test Salute.

Indomito: ritira un test Salute 1/t

d12 d10 d8 d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

Intoccabile: sempre al riparo.

Grinta: durante una rissa, ignora le penalità scontro multiplo.

Nobiltà: non puoi andare KO fallendo un test Recupero. Mentre sei A terra, un nemico a contatto con te può metterti KO come risultato di aver passato una sfida.

Grosso e Inumano: inclusi.

Speciale: Epico.

Speciale: Orrendo.

Il piccolo serpent se n'è andato e il grande serpent è giunto!

4

Rissa	d
Sparo	d
Schivata	d
Forza	d
Finezza	d
Astuzia	d



Pulp Alley © 2018

4

Dr. Fang



Rissa	3d10
Sparo	2d8
Schivata	3d10
Forza	2d8
Finezza	3d10
Astuzia	3d10

Soprannaturale: non può correre se non per caricare. Non può sparare a più di 12". I nemici devono sostituire Astuzia o Finezza quando attaccano Dr. Fang.

Presenza dannata: Azione: gioca un pericolo dalla tua mano contro un nemico.

Comandante: +4 slot nella lista.

d10 d8 d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

PULP alley BANDA



Banda: La TONG D'OMBRA

Leader: Dr. Fang.

Vantaggi: Corta Distanza

Spalla: Yinying

Alleato: Oki Joe

Alleato: Cutter

Sicari: da 3 a 4

Società Segreta: G-13

Esperienza: Rinforzi:

Reputazione: Contatti:

Dritte: Oggetti:

3

Yinying



Rissa	-d-
Sparo	3d8
Schivata	4d8
Forza	2d6
Finezza	2d6
Astuzia	4d8

Intelligente: non può effettuare Rissa.

Mutaforma: come azione, può trasformarsi in Ombra. Se sei ingaggiato quando ti attivi, puoi trasformarti immediatamente.

"Colui che pensa ma non apprende è un grande pericolo"

d10 d8 d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

3

Ombra



Rissa	5d8
Sparo	-d-
Schivata	4d8
Forza	3d8
Finezza	2d6
Astuzia	2d6

Bestia: non può completare azioni.

Scattante: può muoversi fino a 16".

Animale: non può sparare.

Feroce: incluso.

d8 d6 A Terra KO

Pulp Alley © 2018

ESEMPI — PERSONAGGI

Qui alcune carte dei personaggi usati negli esempi in questa sezione del libro.

A volte possiamo ridurre un'abilità a causa dello spazio limitato sulle carte, quindi controlla le regole complete in questo libro se non hai familiarità con un'abilità. Nota, per risparmiare spazio sulle carte usiamo spesso **1/T** per indicare quando un'abilità non può essere usata più di una volta per turno.

Per vedere tutti gli esempi in azione-

guarda Come giocare a Pulp Alley

Video 10 youtube/c/pulpalley

4 Phantom Ace



Rissa	4d10
Sparo	4d10
Schivata	2d8
Forza	3d10
Finezza	3d10
Astuzia	2d8

Veterano: ignora la penalità da combattimento multiplo quando tiri il dado per Sparo.

Feroce e Cecchino: Inclusi.

"BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM!"

d10 d8 d6 A Terra KO
Pulp Alley © 2018

4 Minerva



Rissa	2d8
Sparo	3d10
Schivata	4d10
Forza	2d8
Finezza	3d10
Astuzia	3d10

Nervi d'Acciaio: può ignorare una penalità di -1. 1/t

Schivata Rapida: puoi diminuire di 1 il tipo di dado Schivata per ottenere un bonus +2. 1/t

Agile: Incluso.

"Ti ucciderò più tardi, ora ho altro da fare"

d10 d8 d6 A Terra KO
Pulp Alley © 2018

3 Ramjeet Singh



Rissa	3d8
Sparo	2d6
Schivata	2d6
Forza	3d8
Finezza	2d6
Astuzia	3d8

Muscoli d'Acciaio: il tuo tipo di dado Rissa e Forza non sono influenzati dalle ferite.

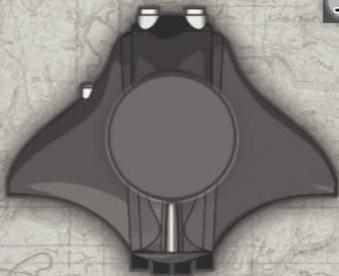
Indomito: puoi ritirare un test di Recupero per turno.

"I codardi muoiono di molti tipi di morte, I valorosi assaggiano la morte solo una volta."

d8 d6 A Terra KO
Pulp Alley © 2018



CAVALCATURA



Ray Skimmer

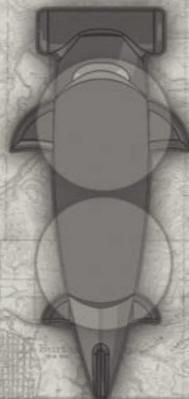
Speciale: Solo un pilota. guadagna un bonus +1d a Sparo se lo skimmer punta direttamente al bersaglio. Skimmer.

Pulp Alley © 2017

DoL #37



CAVALCATURA



Skimmer Biposto

Speciale: Skimmer.

Pulp Alley © 2017



MOTOCICLETTA



Autista

Speciale: Aperto, Svelto.

d6 Rottame

Pulp Alley © 2018



MOTOCICLETTA

CON SIDECAR



Autista

Speciale: Aperto.

d6 Rottame

Pulp Alley © 2018

2

AUTOMOBILE

Autista

Speciale: Niente.

d8 d6 Rottame

Pulp Alley © 2018

2

AUTOMOBILE

Autista

Speciale: Niente.

d8 d6 Rottame

Pulp Alley © 2018

2

ROADSTER

Autista

Speciale: Pilota.

d8 d6 Rottame

Pulp Alley © 2018

2

PICKUP

Autista

Speciale: Pesante.

d8 d6 Rottame

Pulp Alley © 2018

GLI AGENTI DI PHANTOM

<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Phantom Ace	d10	4d10	4d10	2d8	3d10	3d10	2d8

Veterano: Ignori la penalità per **combattimenti multipli** nei tiri per Sparo.

Feroce: Aggiungi +1 dado a Rissa. (incluso)

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Gauge	d8	3d8	2d6	3d8	2d6	2d6	4d8

Inventore: Durante la preparazione, esegui un test Astuzia. Equipaggia un bene con un costo Equipaggiamento uguale o inferiore al numero di successi ottenuti.

Ingegnoso: Aggiungi +1 dado a Astuzia. (incluso)

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Roswell	d8	5d8	<i>Niente Dadi</i>	4d8	3d8	2d6	2d6

Bestia: Non puoi eseguire azioni

Scattante: Puoi muovere fino a 16", invece di 12"

Animale: Aggiungi +1 dado a due capacità. Riduci Sparo a Niente Dadi. (incluso)

Feroce: Aggiungi +1 dado a Rissa. (incluso)



Rete di Sostenitori (vantaggio): Durante la preparazione, tira i dadi Finezza del tuo Leader. Ogni successo (4+) aggiunge +1 punto Contatti per la scelta dei beni.

Compagnia di Eroi (vantaggio): La tua banda può includere una seconda Spalla. Oltre al costo di questo vantaggio, questa seconda Spalla richiede 3 spazi.

Copyright **Pulp Alley** © 2022. Tutti I diritti Riservati

GLI ESPLORATORI

Leader	Salute	Rissa	Sparo	Schivata	Forza	Finezza	Astuzia
A.J. Cerny	d10	3d10	4d10	3d10	2d8	2d8	3d10

Colpo rapido: Una volta per turno, diminuisci il dado Sparo per ottenere un bonus Sparo +2 contro un nemico a **distanza ravvicinata**.

Intoccabile: Conti sempre come in copertura.

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

Spalla	Salute	Rissa	Sparo	Schivata	Forza	Finezza	Astuzia
Mak O'Reilly	d8	2d6	4d8	3d8	2d6	2d8	3d6

Sveglio: Una volta per turno, puoi rilanciare un dado Sparo o Finezza..

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

Alleato	Salute	Rissa	Sparo	Schivata	Forza	Finezza	Astuzia
Zdenko Cerny	d6	2d6	Niente Dadi	2d6	1d6	1d6	3d6

Pugile: Aggiungi +1 dado a due abilità. Riduci Sparo a **Niente Dadi**. (incluso)

Alleato	Salute	Rissa	Sparo	Schivata	Forza	Finezza	Astuzia
Rook	d6	3d6	Niente Dadi	3d6	1d6	1d6	1d6

Pugile: Aggiungi +1 dado a due abilità. Riduci Sparo a **Niente Dadi**. (incluso)

Seguace	Salute	Rissa	Sparo	Schivata	Forza	Finezza	Astuzia
Speck	d6*	1d6	Niente Dadi	2d6	1d6	2d6	2d6

Bestia/Animale/Scattante: Niente azioni. Puoi muovere fino a 16", invece di 12"



Baluardo della Scienza (vantaggio): Durante la preparazione, tira i dadi Astuzia del tuo Leader. Ogni successo (4+) aggiunge +1 punto Equipaggiamento per la scelta dei beni.

LA BANDA DELLA GIUSTIZIA

<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
D.A. Denton	d10	3d10	2d8	3d10	3d10	2d8	3d10

Bruto: Una volta per turno, puoi rilanciare un dado Rissa o Forza.

Indomito: Puoi ripetere un test di Recupero per turno.

Esplosione: come azione, utilizza la Sagoma Esplosione da 3" (vedi Raffica).

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Betty Bixler	d8	2d6	3d6	3d8	2d6	4d8	3d8

Impetuoso: Non puoi giocare effetti delle carte Fortuna durante l'attivazione di Betty.

Sveglio: Una volta per turno, puoi rilanciare un dado Sparo o Finezza.

Sagace & Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo e Finezza. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Dot Kruckenburg	d6	<i>Niente Dadi</i>	1d6	3d6	1d6	1d6	3d6

Furbo: Aggiungi +1 dado Schivata e Astuzia. Riduci Rissa a **Niente Dadi**. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Pops Argosy	d6	1d6	2d6	1d6	1d6	1d6	2d6

Inventore: Durante la preparazione, esegui un test Astuzia. Equipaggia un bene con un costo Equipaggiamento uguale o inferiore al numero di successi ottenuti.

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Father O.	d6	*d6	<i>Niente Dadi</i>	*d6	*d6	*d6	*d6

Vero Credente: Quando tiri per qualsiasi altra capacità, tiri un numero di dadi pari al livello del personaggio (2). Questo numero non può essere modificato.



Lavender (Socio): Tira un 4+ scegli Favore della Fortuna: o Sfruttare una Debolezza.

I PIRATI DEI CIELI

<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Raven	d10	2d8	4d10	4d10	2d8	3d10	3d10

Inganno: Una volta per turno, puoi scartare per ottenere +1 a Sparo o Finezza.

Agile: Aggiungi +1 dado a Schivata. (incluso)

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Numero 2	d8	3d8	4d8	3d8	2d6	2d6	2d6

Colpo rapido: Una volta per turno, diminuisci il dado Sparo per ottenere un bonus Sparo +2 contro un nemico a **distanza ravvicinata**.

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Ventuno	d6	2d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6

Agile: Aggiungi +1 dado a Schivata. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Ventiquattro	d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Esplosione: come azione, utilizza la Sagoma Esplosione da 3" (vedi Raffica).

<i>Seguace</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Speedy	d6*	1d6	1d6	2d6	1d6	1d6	1d6

Agile: Aggiungi +1 dado a Schivata. (incluso)



Ben Armato (vantaggio): Una volta per turno, prima di tirare con Sparo o Rissa per uno dei tuoi personaggi, puoi annullare una penalità di -1.

Ghibli Russo (Socio) — Tira un 4+ per scegliere Armeggiare o Portafortuna.

<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Dr. Fang	d10	3d10	2d8	3d10	2d8	3d10	3d10

Soprannaturale: Quando un nemico ti combatte, deve sostituire i dadi Rissa e Sparo con quelli Astuzia o Finezza (a sua scelta). In caso contrario, procedi normalmente. Non puoi sparare oltre i 12". Non puoi muoverti di oltre 6" se non per caricare.

Presenza Dannata: come azione, Scegli un nemico e fagli incontrare un pericolo giocato direttamente dalla tua mano. Non è richiesta la linea di vista.

Comandante: +4 spazi alla banda, per solo personaggi di livello 1 e livello 2.

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Yinying	d8	Niente Dadi	3d8	4d8	2d6	2d6	4d8

Mutaforma: Come azione, trasformati in **Shadow**. Nota, puoi trasformarti istantaneamente in Shadow all'inizio della tua attivazione se sei ingaggiato.

Furbo: Aggiungi +1 dado Schivata e Astuzia. Riduci Rissa a **Niente Dadi**. (incluso)

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Shadow	d8	5d8	Niente Dadi	4d8	3d8	2d6	2d6

Bestia: Non puoi eseguire azioni

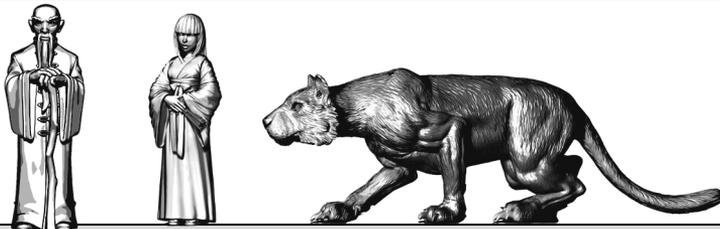
Scattante: Puoi muovere fino a 16", invece di 12"

Animale: Aggiungi +1 dado a due capacità. Riduci Sparo a Niente Dadi (incluso).

Feroce: Aggiungi +1 dado a Rissa. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Oki Joe	d6	2d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)



Dominio (vantaggio): Questo vantaggio garantisce l'accesso a Servitori, Doni e Culto.

Corta Distanza (vantaggio): I personaggi di questa banda non possono sparare oltre i 12" e possono ritirare un dado Rissa durante la propria attivazione.

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Cutter	d6	3d6	Niente Dadi	3d6	1d6	1d6	1d6

Bestia: Non puoi eseguire azioni

Sciame: Puoi giocare un pericolo dalla tua mano su un nemico quando entra o si attiva in contatto con te.

Animale: Aggiungi +1 dado a due capacità. Riduci Sparo a Niente Dadi. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Lu	d6	3d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Stupido e Feroce: Non puoi eseguire azioni. Aggiungi +1 dado a Rissa. (incluso)

Bruto: Una volta per turno, puoi rilanciare un dado Rissa o Forza.

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Wang	d6	3d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Stupido e Feroce: Non puoi eseguire azioni. Aggiungi +1 dado a Rissa. (incluso)

Bruto: Una volta per turno, puoi rilanciare un dado Rissa o Forza.

<i>Seguace</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Chen	d6*	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Stupido: Non puoi eseguire azioni.

Feroce e Cecchino: Aggiungi +1 dado a Rissa e Sparo. (incluso)

<i>Seguace</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Ping	d6*	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Stupido: Non puoi eseguire azioni.

Feroce e Cecchino: aggiungi +1 dado a Rissa e Sparo (incluso)



<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Doc Thompson	d12	4d10	Niente Dadi	3d8	4d10	2d8	3d10

Stimolante: Una volta per turno, un compagno entro 12" ottiene +1 per una sfida.

Pugile: Aggiungi +1 dado a due abilità. Riduci Sparo a Niente Dadi.

Grosso: Aumenta Salute e Forza. Riduci Schivata e Finezza. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Eggs	d6	2d6	Niente Dadi	2d6	1d6	3d6	2d6

Pugile e Sagace: (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Pete	d6	Niente Dadi	2d6	2d6	1d6	2d6	2d6

Inganno: Una volta per turno, puoi scartare per ottenere +1 a Sparo o Finezza.

Furbo: (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Pope	d6	2d6	Niente Dadi	1d6	3d6	1d6	3d6

Pugile e Ingegnoso: (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Renner	d6	3d6	Niente Dadi	1d6	3d6	1d6	2d6

Pugile e Ingegnoso: (incluso)



Sensi Acuti (vantaggio): Una volta per turno, puoi dare a uno dei tuoi personaggi

un +1 a schivata per un pericolo. **Compagni (vantaggio):** incluso nella lista.

<i>Leader</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Lord Phebo	d10	3d10	4d8	3d10	3d10	3d10	2d8

Risucchio di Vita: se vinci nettamente una Rissa, esegui subito un test di Recupero .

Combattimento Ravvicinato: Non puoi sparare oltre i 12". Una volta per turno, puoi scartare per ottenere bonus +1 a Rissa o Sparo.

Bruto: Una volta per turno, puoi rilanciare un dado Rissa o Forza.

<i>Spalla</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Brother Hurt	d8	3d8	2d6	3d8	3d8	2d6	2d6

Raffica Lunga: come azione, utilizza la sagoma Raffica Lunga (vedi Raffica).

Indomito: Puoi ripetere un test di Recupero per turno.

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Brother Nestor	d6	2d6	3d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Brother Henri	d6	2d6	3d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Cecchino: Aggiungi +1 dado a Sparo. (incluso)

<i>Alleato</i>	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
Brother Bonizzi	d6	1d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6

Acuto: La distanza ravvicinata arriva a 12" e la lunga supera 48".



Ben Armato (vantaggio): Una volta per turno, prima di tirare con Sparo o Rissa per uno dei tuoi personaggi, puoi annullare una penalità di -1.

PULP ALLEY - LISTA DELLA BANDA

	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
	d	d	d	d	d	d	d

	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
	d	d	d	d	d	d	d

	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
	d	d	d	d	d	d	d

--	--

	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
	d	d	d	d	d	d	d

--	--

	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
	d	d	d	d	d	d	d

--	--

	<i>Salute</i>	<i>Rissa</i>	<i>Sparo</i>	<i>Schivata</i>	<i>Forza</i>	<i>Finezza</i>	<i>Astuzia</i>
	d	d	d	d	d	d	d

--	--



PULP **alley** BANDA

Banda:
Leader:
Vantaggi:
Spalla:
Alleato:
Alleato:
Sicari:
Società Segreta:

Esperienza: Rinforzi:
Reputazione: Contatti:
Dritte: Oggetti:

PULP **alley** BANDA

Banda: Gli Esploratori.....
Leader: AJ Cerny.....
Vantaggi: Bastione della Scienza
Spalla: Mak O' Reilly.....
Alleato: Zdenko Cerny.....
Alleato: Dan "Rook" Rogers.....
Seguace: Speck.....
Società Segreta: I.R.E.S......

Esperienza: Rinforzi:
Reputazione: Contatti:
Dritte: Oggetti:

PULP **alley** BANDA

Banda: GLI AGENTI DI PHANTOM
Leader: Phantom Ace.....
Vantaggi: Compagni degli Eroi
Vantaggi: Rete di Sostenitori
Spalla: Gauge.....
Spalla: Roswell.....
.....
Società Segreta: I.R.E.S......

Esperienza: Rinforzi:
Reputazione: Contatti:
Dritte: Oggetti:

PULP **alley** BANDA

Banda: La TONG D'OMBRA.....
Leader: Dr. Fang.....
Vantaggi: Corta Distanza
Spalla: Yinying.....
Alleato: Oki Joe.....
Alleato: Cutter.....
Sicari: da 3 a 4.....
Società Segreta: G-13.....

Esperienza: Rinforzi:
Reputazione: Contatti:
Dritte: Oggetti: