SIX BULLETS SYSTEM

FRAMEWORK

Nome Personaggio: | Nome Giocatore:
Maestranza: | Età: | Sesso: | Estrazione Sociale:
Cultura di Provenienza: | Segni particolari:
Campagna: | PUNTI MAESTRIA

DESTINO

SANGUE FREDDO

RISONANZA

ASSI GIOCATI

VERSATILITÀ	FISICITÀ	INTROSPEZIONE	RAPIDITÀ	FIGURA	ACUTEZZA
Intuizione	Resistenza	Memoria	Estrarre	Prima Impressione	Conoscenze
Consapevolezza	Grado di Tolleranza	Volontà	Azioni per Turno	Riconoscimento	Tecnologie
Sorprendere	Bonus al Danno	Empatia	Corsa (mt/Turno)	Mod. Notorietà	Lingue
Assi nella Manica	Peso Tra./Sol.		Crociera s.p./f.p.		

Adatt. alle Armi		Armi da Botta		Diagnosi Medica		Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente		Cartografia	
Celare		Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità		Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi		Armi da Taglio		Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare		Contatti	
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare		Camuffarsi			
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione		Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale		Dita Agili		Intimidire		Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili		Linguaggio Corporeo		Interrogare	
		Atletica		Orientarsi		Pistole		Mimetizzarsi		Legge	
Infiltrarsi		Carpenteria		Recitare		Schivare	1	Mondanità		Leggere e Scrivere	
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario		Segretezza		Musica		Manutenzione Armi	
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	1			Matematica	
Piano 'B'				Udito	1					Medicina	
Prev. Atmosferica								Sedurre	1	Mentire	
Riparazioni di Fortuna		Lottare	1					Schernire		Oratoria	
Scassinare		Manualità		Senso del Tempo		Pericolo Incombente		Comandare		Valutare	
Seg./Cop.Tracce		Nuotare									
Sopravvivenza		Parare								Voci	
Viaggiare		Tatto	1								
Agganci		Senso dello Spazio									

NEGATIVA | NOTORIETÀ | POSITIVA

MODIFICATORI

Prove sociali

Riconoscimento

Giudizio attuale

LINGUE

FOCUS

ORME NEL MONDO

	P	M	G	E		P	M	G	E

BENEDIZIONI / ANATEMI

B A		B A		B A	
B A		B A		B A	

Fondina DX 1 Fondina SX 2 Schiena 3 Sidearm 4 Sella 5 Nascosta 6

ARMI

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	MUNIZIONI	CA	QT

PO posizione - CL colpi - CD cadenza - DA danno - RA raggio - TD tipo di danno - LP livelli di protezione - LS livelli di salute - DE destino - QT quantità - CA calibro

DENARO

	Mensile
Contanti	
Preziosi	
In Banca	
Rendite	
Mantenimento	

Mercato Accessibile

PROTEZIONI

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute
Testa	LP naturali					
	Totale					Giri
Busto	LP naturali					
	Totale					Giri
Braccio dx	LP naturali					
	Totale					Giri
Braccio sx	LP naturali					
	Totale					Giri
Gamba dx	LP naturali					
	Totale					Giri
Gamba sx	LP naturali					
	Totale					Giri

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale

EQUIPAGGIAMENTO

	MO	DE
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		
C B		

C nel carro - B in bisaccia - MO modificatori - DE destino

EFFETTI DEL FOCUS

MANOVRE

	LV

MEZZI DI TRASPORTO

	DU	CP	CO	CRsp	CRfp	DE

DU durezza - CP capienza - CO corsa - CR crociera (SP su pista/FP fuori pista)

CAVALCATURE

Nome	Razza	Addestramento	CO	CRsp	CRfp	RE	TO	DA	SF	PI	DE

CO corsa - CR crociera (SP su pista/FP fuori pista) - RE resistenza - TO tolleranza - DA danno - SF sangue freddo - PI prima impressione - DE destino