



SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Jeffrey Roy Clayburn* Nome Giocatore:

Maestranza: *Gambler*

Età: *25* Sesso: *m*

Estrazione Sociale: *Sistemato*

Cultura di Provenienza: *Low-class*

Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO



SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

2

FISICITÀ

2

INTROSPEZIONE

3

RAPIDITÀ

6

FIGURA

4

ACUTEZZA

2

Intuizione	6	Resistenza	5	Memoria	6	Estrarre	-2	Prima Impresione	-1	Conoscenze	5
Consapevolezza	5	Grado di Tolleranza	5	Volontà	7	Azioni per Turno	4	Riconoscimento	3	Tecnologie	3
Sorprendere	7	Bonus al Danno	3	Empatia	8	Corsa (mt/Turno)	69	Mod. Notorietà	-1	Lingue	1
Assi nella Manica	1	Peso Tra./Sol.	30 80			Crociera s.p./f.p.	40 29				

Adatt. alle Armi		Armi da Botta		Diagnosi Medica		Armi da Lancio	2	Adeg. all'Ambiente	4	Cartografia	
Celare	4	Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità		Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi		Armi da Taglio	2	Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare	3	Contatti	
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare	1	Bluff	3	Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare	2	Camuffarsi			
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione		Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale		Dita Agili	4	Intimidire	3	Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili		Linguaggio Corporeo	3	Interrogare	2
		Atletica		Orientarsi		Pistole	4	Mimetizzarsi		Legge	
Infiltrarsi		Carpenteria		Recitare	2	Schivare	2	Mondanità	2	Leggere e Scrivere	3
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario		Segretezza	3	Musica		Manutenzione Armi	2
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	4			Matematica	
Piano 'B'				Udito	1					Medicina	
Prev. Atmosferica								Sedurre	2	Mentire	
Riparazioni di Fortuna		Lottare	1					Schernire	1	Oratoria	2
Scassinare	3	Manualità	3							Valutare	
Seg./Cop.Tracce		Nuotare									
Sopravvivenza		Parare									
Viaggiare	2	Tatto	1								

Senso del Tempo

Pericolo Incombente

Comandare

Voci

Agganci

Senso dello Spazio

NEGATIVA

NOTORIETÀ

POSITIVA

22

MODIFICATORI

Prove sociali

Riconoscimento

28

+1

girano voci

sentito nominare

Giudizio attuale

girano voci

FOCUS



3

Sentiero del Nome	2
Sentiero della Strada	2

ORME NEL MONDO

Moda: cravatta di seta nera

PMGE



PMGE

● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●

● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●

● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●
● ● ● ●

BENEDIZIONI / ANATEMI

Cons. - Aspetto mansueto	B ● A ○	1
Costanza - Attento	B ● A ○	2

Libertà - Fiato corto	B ○ A ●	2
-----------------------	---------	---

	B ○ A ○	
	B ○ A ○	





PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Colt Dragoon	6	3	5	70	PE	2	4	5	.44	68
4	Queen Anne Pistol	1	1	7	60	PE	1	5	3	50	8
6	Pugnale	1	-	5	3	PE	5	6	4		

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	\$	10	Mensile
Contanti		215,70	
Preziosi			
In Banca		420,00	
Rendite			
Mantenimento		75,00	

Mercato Accessibile



PROTEZIONE

Livelli di Protezione	BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute
Testa	LP naturali				
Cappello con fascia	2	2	1	1	3
Totale	2	2	1	1	Giri
Busto	LP naturali				
Vestiti	1	1	0	0	2
Totale	1	1	0	0	Giri
Braccio dx	LP naturali				
Vestiti	1	1	0	0	2
Guanti	1	1	0	1	2
Totale	2	2	0	1	Giri
Braccio sx	LP naturali				
Vestiti	1	1	0	0	2
Guanti	1	1	0	1	2
Totale	2	2	0	1	Giri
Gamba dx	LP naturali				
Vestiti	1	1	0	0	2
Stivali	2	3	1	1	2
Totale	3	4	1	1	Giri
Gamba sx	LP naturali				
Vestiti	1	1	0	0	2
Stivali	2	3	1	1	2
Totale	3	4	1	1	Giri

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Punto Debole (Nome)	1
Collaborazione (Strada)	1
Civettare	2
Letture Superficiale	2
Volteggi con l'Arma	4

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
<input checked="" type="checkbox"/> Vestiti buoni		3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Vestiti da tutti i giorni		5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Carte da gioco		4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Sella buona da Viaggio	+1	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



MEZZI DI TRASPORTO

MEZZI DI TRASPORTO	DU	CP	CO	CRsp	CRfp	DE
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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
Raze	paint horse	da viaggio, da carovana	155	55	36	11	11	8	4	-	4
			<input type="checkbox"/>								

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



COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>

FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero del Nome:
1 volta / sessione: successo automatico in una Prova di Riconoscimento
Espandi Orme nel Mondo con metà punti

Sentiero della Strada:
Prova di Resistenza solo al termine della Scena Narrativa del viaggio



SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Cpt. Douglas M. Stanton* Nome Giocatore:

Maestranza: *Agente del Governo* Età: *32* Sesso: *m* Estrazione Sociale: *Sistemato*

Cultura di Provenienza: *Euro-gentlemen* Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO



SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

2

FISICITÀ

1

INTROSPEZIONE

4

RAPIDITÀ

3

FIGURA

3

ACUTEZZA

5

Intuizione	5	Resistenza	3	Memoria	8	Estrarre	1	Prima Impressione	-1	Conoscenze	13
Consapevolezza	3	Grado di Tolleranza	4	Volontà	7	Azioni per Turno	2	Riconoscimento	6	Tecnologie	7
Sorprendere	6	Bonus al Danno	2	Empatia	9	Corsa (mt/Turno)	36	Mod. Notorietà	-1	Lingue	4
Assi nella Manica	1	Peso Tra./Sol.	20 40			Crociera s.p./f.p.	25 15				

Adatt. alle Armi		Armi da Botta		Diagnosi Medica	2	Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente	1	Cartografia	
Celare		Armi da Punta		Erboristeria	2	Armi da Tiro		Autorità	3	Conoscenza dei Tomi	2
Esplosivi		Armi da Taglio		Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare		Contatti	
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali	-1			Cavalcare	2	Camuffarsi		Chimica	3
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione		Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale	2	Dita Agili	-2	Intimidire	1	Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili		Linguaggio Corporeo		Interrogare	4
		Atletica		Orientarsi		Pistole	3	Mimetizzarsi		Legge	
Infiltrarsi		Carpenteria		Recitare	4	Schivare	2	Mondanità	2	Leggere e Scrivere	2
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario		Segretezza	2	Musica		Manutenzione Armi	-1
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali	3	Vista	3			Matematica	1
Piano 'B'	1			Udito	1					Medicina	2
Prev. Atmosferica								Sedurre	1	Mentire	
Riparazioni di Fortuna		Lottare	1					Schernire		Oratoria	2
Scassinare	-1	Manualità	-1	Senso del Tempo		Pericolo Incombente		Comandare		Valutare	
Seg./Cop.Tracce	4	Nuotare									
Sopravvivenza		Parare									
Viaggiare	1	Tatto	1								

Agganci 1 **Senso dello Spazio** 1

FOCUS

Sentiero del Segugio	4
Sentiero di Nessuno	2
	2

NOTORIETÀ

NEGATIVA 5 **MODIFICATORI** POSITIVA 12

Prove sociali Riconoscimento

indifferenza Giudizio attuale indifferenza

ORME NEL MONDO

	P M G E		P M G E
	● ● ● ●		● ● ● ●
	● ● ● ●		● ● ● ●
	● ● ● ●		● ● ● ●
	● ● ● ●		● ● ● ●
	● ● ● ●		● ● ● ●

Voci 4

LINGUE

English Am.	● ● ● ●
Spagnolo	● ● ● ●
Olandese	● ● ● ●
Comanche	● ● ● ●
+5 a piacere:	● ● ● ●
	● ● ● ●
	● ● ● ●
	● ● ● ●
	● ● ● ●
	● ● ● ●
	● ● ● ●

BENEDIZIONI / ANATEMI

Adattamento - Gran fiuto!	B ● A ○	3	Comando - Portamento regale	B ● A ○	1
Ambizione - Rapace	B ● A ○	2	Costanza - Mani nervose	B ● A ○	4





DENARO \$ 115 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Colt Dragoon	6	3	7	60	PE	2	4	5	44b	24

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

Contanti	28,50
Preziosi	
In Banca	
Rendite	
Mantenimento	75,00

Mercato Accessibile

PROTEZIONE

Livelli di Protezione	BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute
Testa LP naturali					
Cappello a bombetta	2	1	1	0	3
Totale	2	1	1	0	Giri
Busto LP naturali					
Vestiti	1	1	0	0	2
Totale	1	1	0	0	Giri
Braccio dx LP naturali					
Vestiti	1	1	0	0	2
Guanti	1	1	0	1	2
Totale	2	2	0	1	Giri
Braccio sx LP naturali					
Vestiti	1	1	0	0	2
Totale	1	1	0	0	Giri
Gamba dx LP naturali					
Vestiti	1	1	0	0	2
Stivali	3	2	1	1	3
Totale	4	3	1	1	Giri
Gamba sx LP naturali					
Vestiti	1	1	0	0	2
Stivali	3	2	1	1	3
Totale	4	3	1	1	Giri

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Collaborazione (nessuno)	1
Attenzione ai dettagli (Segugio)	1
Colpo Trattenuto	2
Lettura superficiale	2
Ricostruzione deduttiva	3

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
<input type="radio"/> C <input checked="" type="radio"/> B Vestiti buoni		2	<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input checked="" type="radio"/> B Documenti		3	<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input checked="" type="radio"/> B Distintivo		5	<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	
<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> C <input type="radio"/> B	

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



MEZZI DI TRASPORTO

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



COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE

FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero del Segugio:
 Accesso a Senso dello Spazio e Voci

Sentiero di Nessuno:
 Parli 5 lingue in più in virtù dei tuoi viaggi



SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Cole 'Kid' Walker*

Nome Giocatore:

Maestranza: *Cacciatore di Taglie* Età: *24* Sesso: *m* Estrazione Sociale: *Autosufficiente*

Cultura di Provenienza: *gente di Frontiera* Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO

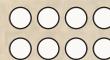


SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

4

FISICITÀ

3

INTROSPEZIONE

2

RAPIDITÀ

5

FIGURA

1

ACUTEZZA

3

Intuizione	7	Resistenza	6	Memoria	4	Estrarre	-1	Prima Impressione	+3	Conoscenze	8
Consapevolezza	7	Grado di Tolleranza	6	Volontà	5	Azioni per Turno	3	Riconoscimento	6	Tecnologie	5
Sorprendere	10	Bonus al Danno	4	Empatia	6	Corsa (mt/Turno)	60	Mod. Notorietà	+3	Lingue	2
Assi nella Manica	1	Peso Tra./Sol.	60 120	Crociera s.p./f.p.	35 25						

Adatt. alle Armi	2	Armi da Botta		Diagnosi Medica		Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente		Cartografia	1
Celare		Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità		Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi	2	Armi da Taglio	3	Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare		Contatti	
Form. Professionale		Arrampicarsi	1			Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare	3	Camuffarsi			
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione	1	Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale		Dita Agili		Intimidire	1	Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili	2	Linguaggio Corporeo	1	Interrogare	2
		Atletica	2	Orientarsi	1	Pistole	4	Mimetizzarsi	2	Legge	1
Infiltrarsi	2	Carpenteria		Recitare		Schivare	2	Mondanità		Leggere e Scrivere	2
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario	2	Segretezza	3	Musica		Manutenzione Armi	2
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	2			Matematica	1
Piano 'B'	2			Udito	1					Medicina	
Prev. Atmosferica								Sedurre	1	Mentire	
Riparazioni di Fortuna		Lottare	3					Schernire		Oratoria	
Scassinare		Manualità								Valutare	
Seg./Cop.Tracce	3	Nuotare									
Sopravvivenza	3	Parare									
Viaggiare	2	Tatto	1								

Senso del Tempo **Pericolo Incombente** **Comandare**

Agganci **Senso dello Spazio**

NEGATIVA **NOTORIETÀ** **POSITIVA**

29 **MODIFICATORI** 11

Prove sociali Riconoscimento

Girano voci... Giudizio attuale *indifferenza*

Voci

FOCUS

Sentiero del Nome 2

Sentiero del Pistolero 1

ORME NEL MONDO

	P	M	G	E		P	M	G	E
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●

LINGUE

English Am. ●●●●

Spagnolo ●●●●

BENEDIZIONI / ANATEMI

Libertà - Lunatico B ● A ○ 1

Saggezza - It's a hard life B ● A ○ 4



DENARO \$ 7,35 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Colt Walker	6	2	6	60	PE	3	3	4	44	18
4	Pepperbox	4	1	4	15	PE	3	4	3	22	10
1	Coltello Bowie	-	-	8	-	PE	3	7	3	-	-

MUNIZIONI

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

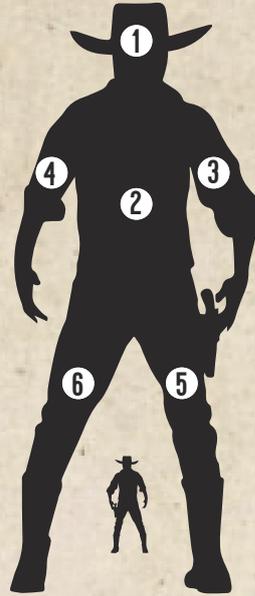
Contanti	8,35
Preziosi	
In Banca	
Rendite	
Mantenimento	50,00

Mercato Accessibile

PROTEZIONE

Livelli di Protezione	BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute
Testa LP naturali					
Cappello	2	3	2	0	3
Totale	2	3	2	0	Giri
Busto LP naturali					
Giaccone	3	2	1	1	2
Camicia e Gilet	1	2	0	0	2
Totale	4	4	1	1	Giri
Braccio dx LP naturali					
Giaccone	3	2	1	1	2
Camicia	0	1	0	0	2
Totale	3	3	1	1	Giri
Braccio sx LP naturali	2	2	0	1	
Giaccone	3	2	1	1	2
Camicia	0	1	0	0	2
Totale	3	3	1	1	Giri
Gamba dx LP naturali					
Pantaloni	1	2	0	0	2
Stivali	2	3	1	1	2
Totale	3	5	1	1	Giri
Gamba sx LP naturali					
Pantaloni	1	2	0	0	2
Stivali	2	3	1	1	2
Totale	3	5	1	1	Giri

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Sgambetto (Nome)	1
Punto Debole (Pistolero)	1
Collaborazione	1
Colpo Trattenuito	2
Disarmare con Armi da Fuoco	3

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit da viaggio		2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Patente per il Texas		4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Sella e finimenti		3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Kit Manutenzione delle armi da fuoco	-1	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



MEZZI DI TRASPORTO

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
Lucky Dime	mustang	da guerra, da viaggio	165	75	40	10	11	6	4	-1	5

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



COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>

FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero del Nome:
1 volta / sessione: successo automatico in una Prova di Riconoscimento





PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Revolver Starr d.a.	6	2	4	40	PE	3	2	5	446	24
6	Queen Anne	1	1	7	60	PE	5	1	3	50	15

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	304,12	
Preziosi		
In Banca	600.000	
Rendite		
Mantenimento	250,00	

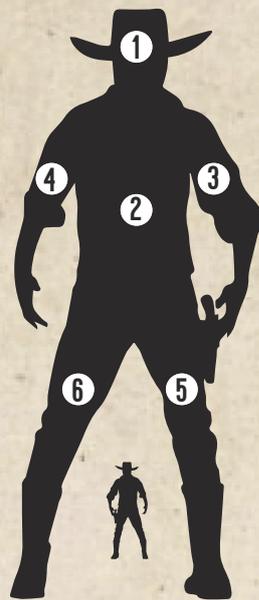
Mercato Accessibile -



PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappello da viaggio		3	1	1	1		
Totale		3	1	1	1	Giri	
Busto	LP naturali						
Cappotto da viaggio		3	1	1	1		
vestiti		1	2	0	0		
Totale		4	3	1	1	Giri	
Braccio dx	LP naturali						
Cappotto da viaggio		3	1	1	1		
vestiti		1	2	0	0		
Totale		4	3	1	1	Giri	
Braccio sx	LP naturali						
Cappotto da viaggio		3	1	1	1		
vestiti		1	2	0	0		
Totale		4	3	1	1	Giri	
Gamba dx	LP naturali						
Pantaloni da viaggio		1	2	0	0		
Stivali		2	4	2	1		
Totale		3	6	2	1	Giri	
Gamba sx	LP naturali						
Pantaloni da viaggio		1	2	0	0		
Stivali		2	4	2	1		
Totale		3	6	2	1	Giri	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Comprendere il Richiamo (Mandriano)	1
Spago e Sputo (Strada)	2
Addestrare animali	2
Civettare	2
Forzare l' Andatura	3

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
<input checked="" type="checkbox"/> Kit da viaggio lusso		4		
<input type="checkbox"/> Lettere di credito bancarie		3		
<input type="checkbox"/> Frustino di crine		6		
<input checked="" type="checkbox"/> Guardaroba di lusso		3		
<input type="checkbox"/>				

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



MEZZI DI TRASPORTO

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

COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE



FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero del Mandriano:
Puoi usare Arti sociali con gli animali

Sentiero della Strada:
Prova di Resistenza solo al termine della Scena Narrativa del viaggio



DENARO \$ 13,50 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
5	Doppietta Remington	2	2	8	30	PE	4	6	4	.120	12
2	Colt Navy 1851 rimfire	6	3	6	60	PE	4	2	5	.38	10

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

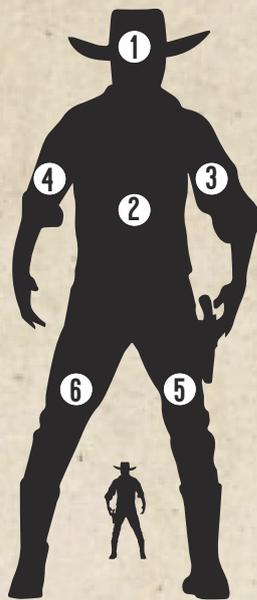
Contanti	25,85
Preziosi	
In Banca	1200
Rendite	
Mantenimento	150,00

Mercato Accessibile -

PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappello		2	3	2	1		
Totale		2	3	2	1	Giri	
Busto	LP naturali						
Giacca		3	2	1	0		
vestiti		1	1	0	0		
Totale		4	3	1	0	Giri	
Braccio dx	LP naturali						
Giacca		3	2	1	0		
vestiti e guanti		2	2	1	0		
Totale		5	4	2	0	Giri	
Braccio sx	LP naturali						
Giacca		3	2	1	0		
vestiti e guanti		2	2	1	0		
Totale		5	4	2	0	Giri	
Gamba dx	LP naturali						
Pantaloni		1	2	0	0		
Stivali		2	3	1	1		
Totale		3	5	1	1	Giri	
Gamba sx	LP naturali						
Pantaloni		1	2	0	0		
Stivali		2	3	1	1		
Totale		3	5	1	1	Giri	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Scambetto (Segugio)	1
Collaborazione (la Tua Gente)	1
Colpo trattenuto	2
Tiratore Scelto	3
Volteggi con l' Arma	4

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit da viaggio base		2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sella e finimenti		3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ciendolo con ritratto di Hope		5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit ricarica munizioni		3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



MEZZI DI TRASPORTO

MEZZI DI TRASPORTO	DU	CP	CO	CRsp	CRfp	DE
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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
Baker	quarter horse	1 trucchetto	155	65	30	9	11	6	4	-	4
			<input type="checkbox"/>								

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

COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>



FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero della Tua Gente:
Puoi effettuare una Prova per
Aiutare un compagno nella sua Prova di
Riconoscimento





SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Lawrence "Hurry" Kayne* Nome Giocatore:

Maestranza: *Vagabondo*

Età: *52* Sesso: *m* Estrazione Sociale: *Morto di fame*

Cultura di Provenienza: *gente di frontiera* Segni particolari: *molte cicatrici - PTSD*

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO



SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

5

FISICITÀ

5

INTROSPEZIONE

2

RAPIDITÀ

3

FIGURA

1

ACUTEZZA

2

Intuizione	8	Resistenza	12	Memoria	5	Estrarre	1	Prima Impressione	+4	Conoscenze	6
Consapevolezza	7	Grado di Tolleranza	11	Volontà	3	Azioni per Turno	2	Riconoscimento	6	Tecnologie	4
Sorprendere	10	Bonus al Danno	10	Empatia	6	Corsa (mt/Turno)	36	Mod. Notorietà	+3	Lingue	2
Assi nella Manica	2	Peso Tra./Sol.	100 200	Crociera s.p./f.p.	25 15						

Adatt. alle Armi	3	Armi da Botta		Diagnosi Medica		Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente		Cartografia	
Celare	1	Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità		Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi	6	Armi da Taglio		Form. Culturale		Armi Pesanti	3	Barare		Contatti	3
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare		Camuffarsi			
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione	3	Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale	2	Dita Agili		Intimidire	3	Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili	2	Linguaggio Corporeo	1	Interrogare	
		Atletica	2	Orientarsi		Pistole		Mimetizzarsi		Legge	
Infiltrarsi	2	Carpenteria		Recitare		Schivare	1	Mondanità	-1	Leggere e Scrivere	
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario	3	Segretezza	2	Musica		Manutenzione Armi	2
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	1			Matematica	
Piano 'B'	3	artificiere	3	Udito	1					Medicina	
Prev. Atmosferica								Sedurre	1	Mentire	
Riparazioni di Fortuna	2	Lottare	5					Schernire	3	Oratoria	-2
Scassinare	1	Manualità	3							Valutare	
Seg./Cop.Tracce		Nuotare									
Sopravvivenza	3	Parare	3								
Viaggiare	3	Tatto	1								

Senso del Tempo
●●●●● 2

Pericolo Incombente
●●●●● -2

Comandare
●●●●●

Voci
●●●●●

Agganci
●●●●●

Senso dello Spazio
●●●●●

NOTORIETÀ

NEGATIVA: 59, -1, +1
MODIFICATORI: Prove sociali, Riconoscimento
POSITIVA: 6, indifferenza

famigerato *Giudizio attuale*

FOCUS

- Sentiero della Strada: 5
- Sentiero del Sopravvissuto: 4
- Sentiero del Viaggiatore: 3
- Sentiero del Viaggiatore: 1

ORME NEL MONDO

	P	M	G	E		P	M	G	E
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●

LINGUE

English Am. ●●●●●

Comanche ●●●●●



BENEDIZIONI / ANATEMI

Guerra - Macchina per Uccidere	B ● A ○	6	Zelo - Demolitore	B ● A ○	5
Saggezza - Fantasmi dal passato	B ○ A ●	4		B ○ A ●	



SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Carlos Maria Hernandez de la Vega* Nome Giocatore:

Maestranza: *Mariachi*

Età: *26* Sesso: *M*

Estrazione Sociale: *Morto di fame*

Cultura di Provenienza: *Ispano-Mex* Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO

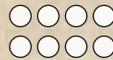


SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

2

FISICITÀ

2

INTROSPEZIONE

5

RAPIDITÀ

3

FIGURA

6

ACUTEZZA

2

Intuizione	6	Resistenza	7	Memoria	8	Estrarre	-	Prima Impressione	-1	Conoscenze	6
Consapevolezza	4	Grado di Tolleranza	5	Volontà	8	Azioni per Turno	2	Riconoscimento	7	Tecnologie	2
Sorprendere	9	Bonus al Danno	4	Empatia	8	Corsa (mt/Turno)	36	Mod. Notorietà	+1	Lingue	2
Assi nella Manica	2	Peso Tra./Sol.	40 80	Crociera s.p./f.p.	25 15						

Adatt. alle Armi		Armi da Botta		Diagnosi Medica	2	Armi da Lancio	3	Adeg. all'Ambiente	-2	Cartografia	
Celare	3	Armi da Punta		Erboristeria	2	Armi da Tiro		Autorità	-1	Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi		Armi da Taglio	4	Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare		Contatti	1
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare	2	Camuffarsi	2		
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti	2	Coordinazione		Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale		Dita Agili		Intimidire		Insegnare	1
				Olfatto	2	Fucili		Linguaggio Corporeo	3	Interrogare	
		Atletica		Orientarsi		Pistole	3	Mimetizzarsi		Legge	-4
Infiltrarsi	-2	Carpenteria		Recitare	2	Schivare	1	Mondanità	-4	Leggere e Scrivere	1
Nascondersi	3	Forgiare		Studiare l'Avversario	1	Segretezza	3	Musica		Manutenzione Armi	
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	2	Chitarra	5	Matematica	
Piano 'B'				Udito	3					Medicina	
Prev. Atmosferica								Sedurre	3	Mentire	3
Riparazioni di Fortuna		Lottare	3					Schernire	2	Oratoria	-1
Scassinare		Manualità	1							Valutare	

Senso del Tempo

●●●●●○

Pericolo Incombente

●●●●○

Comandare

●●●●○

Voci

●●●●○

Agganci

●●●●○

Senso dello Spazio

●●●●○

NOTORIETÀ

NEGATIVA: 25, 0, +1

MODIFICATORI: Prove sociali, Riconoscimento

POSITIVA: 0, indifferentia

Girano voci... Giudizio attuale

FOCUS

Sentiero del Mescalero	4
Sentiero del Viaggiatore	2
Sentiero del Sopravvissuto	1

ORME NEL MONDO

	P	M	G	E		P	M	G	E
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●
	●	●	●	●		●	●	●	●

LINGUE

Inglese	●●●●
Messicano	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●
	●●●●



BENEDIZIONI / ANATEMI

Generosità - Desperado	B	○	●	6	Ambizione - Artigli	B	○	●	4
Adattamento - Diannodback	B	○	●	4		B	○	●	



DENARO \$ 4,50 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
2	Vecchia Patterson	5	1	5	40	PE	2	4	2	36	4
1	Cucillo	-	-	6	3	PE	3	6	4		
6	Cucillo	-	-	6	3	PE	3	5	5		

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

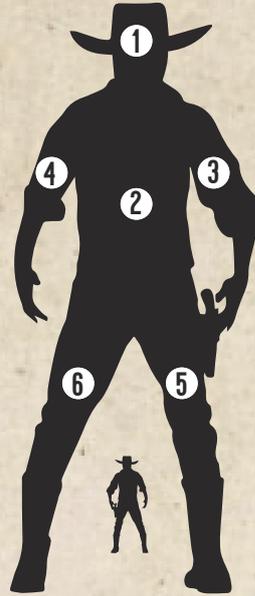
Contanti	2,25
Preziosi	
In Banca	
Rendite	
Mantenimento	-

Mercato Accessibile -

PROTEZIONE

Livelli di Protezione	BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute
Testa LP naturali					
Sombrero	2	2	0	0	(2)
Bandana	1	0	0	0	(1)
Totale	3	2	0	0	Giri
Busto LP naturali					
Giacca	1	1	0	0	(1)
Totale	1	1	0	0	Giri
Braccio dx LP naturali					
Giacca	1	1	0	0	(1)
Totale	1	1	0	0	Giri
Braccio sx LP naturali					
Giacca	1	1	0	0	(1)
Totale	1	1	0	0	Giri
Gamba dx LP naturali					
Brache	1	1	0	0	(1)
Stivali	2	3	1	1	(1)
Totale	3	4	1	1	Giri
Gamba sx LP naturali					
Brache	1	1	0	0	(1)
Stivali	2	3	1	1	(1)
Totale	3	4	1	1	Giri

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Sgambetto (Mescalero)	1
Collaborazione (Viaggiatore)	1
Punto debole	1
Lancio doppio	2
Disarmare con Armi da Fuoco	3

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
C <input type="radio"/> B <input checked="" type="radio"/> Chitarra		3	C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input checked="" type="radio"/> Vestiti da viaggio		2	C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input checked="" type="radio"/> Lettera del cugino		4	C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input checked="" type="radio"/> Ciendolo di			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/> un tempo passato		5	C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	

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



MEZZI DI TRASPORTO

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



COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE

FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero del Mescalero:
- la durata delle sostanze assunte è raddoppiata





DENARO \$ 8,50 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Doppietta Remington	2	2	8	30	PE	4	6	3	.120	10
2	Colt Dragon	6	3	7	60	PE	2	4	5	44b	21
3	Tomahawk	-	-	8	-	TA	4	8	4		

MUNIZIONI

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

Contanti	17,15
Preziosi	
In Banca	480,00
Rendite	4
Mantenimento	50

Mercato Accessibile MC



PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappello di cuoio		2	3	2	1		
Totale		2	3	2	1	Giri	
Busto	LP naturali						
Vestiti		1	1	0	0		
Spolverino		2	2	1	1		
Totale		3	3	1	1	Giri	
Braccio dx	LP naturali						
Vestiti e Guanti		3	3	1	1		
Spolverino		2	2	1	1		
Totale		5	5	2	2	Giri	
Braccio sx	LP naturali						
Vestiti e Guanti		3	3	1	1		
Spolverino		2	2	1	1		
Totale		5	5	2	2	Giri	
Gamba dx	LP naturali						
Spolverino e pantaloni		3	3	1	1		
Stivale		2	3	1	1		
Totale		5	6	2	2	Giri	
Gamba sx	LP naturali						
Spolverino e pantaloni		3	3	1	1		
Stivale		2	3	1	1		
Totale		5	6	2	2	Giri	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

	LV
Comprendere Richiamo (Sensi)	1
Attenzione ai Dettagli (Nessuno)	1
Attenzione ai dettagli	1
Letture Superficiale (Nessuno)	2
Tiratore Scelto	3
Ricostruzione deduttiva	3

EQUIPAGGIAMENTO

	MO	DE		MO	DE
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Distintivo governativo	-1*	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sella e finimenti		2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit da viaggio base		3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit per manutenzione			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> delle armi da fuoco	-1	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mappe del Territorio	-1	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



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
Kwik-hat	quarter horse	1 truccetto	155	65	30	9	11	6	4	-	5

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



COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>

FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero di Nessuno:

- +4 Lingue

- Durante un viaggio, con la spesa di 1 Asso nella

Manica si ottiene di poter riposare in un rifugio sicuro





SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Harsh Sandy*

Nome Giocatore:

Maestranza: *Cercatore*

Età: *36* Sesso: *F*

Estrazione Sociale: *Morto di fame*

Cultura di Provenienza: *Imm. Europei* Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO



SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

6

FISICITÀ

5

INTROSPEZIONE

2

RAPIDITÀ

2

FIGURA

2

ACUTEZZA

1

Intuizione	9	Resistenza	9	Memoria	5	Estrarre	+1	Prima Impresione	+3	Conoscenze	2
Consapevolezza	10	Grado di Tolleranza	9	Volontà	5	Azioni per Turno	2	Riconoscimento	4	Tecnologie	3
Sorprendere	12	Bonus al Danno	8	Empatia	6	Corsa (mt/Turno)	12	Mod. Notorietà	-	Lingue	2
Assi nella Manica	3	Peso Tra./Sol.	100 200	Crociera s.p./f.p.	15 5						

Adatt. alle Armi	2	Armi da Botta		Diagnosi Medica		Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente	-2	Cartografia	
Celare	1	Armi da Punta		Erboristeria	3	Armi da Tiro		Autorità		Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi	6	Armi da Taglio		Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare		Contatti	
Form. Professionale		Arrampicarsi	2			Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali	4			Cavalcare	2	Camuffarsi			
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti	3	Coordinazione		Danzare	2		
Guidare				Linguaggio Manuale		Dita Agili	-2	Intimidire	2	Insegnare	1
Carri	2			Olfatto	2	Fucili	3	Linguaggio Corporeo		Interrogare	2
		Atletica		Orientarsi	3	Pistole		Mimetizzarsi		Legge	1
Infiltrarsi	2	Carpenteria	2	Recitare		Schivare	1	Mondanità	-2	Leggere e Scrivere	
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario		Segretezza	2	Musica		Manutenzione Armi	
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali	2	Vista	3			Matematica	
Piano 'B'				Udito	2					Medicina	
Prev. Atmosferica	2							Sedurre	-1	Mentire	
Riparazioni di Fortuna	4	Lottare	6					Schernire		Oratoria	
Scassinare		Manualità	1	Senso del Tempo		Pericolo Incombente	-1	Comandare		Valutare	4
Seg./Cop.Tracce		Nuotare									
Sopravvivenza	3	Parare									
Viaggiare	1	Tatto	3								

Agganci 1

Senso dello Spazio

FOCUS

Sentiero della Strada 2

Sentiero della Montagna

Senso del Tempo

Pericolo Incombente -1

Comandare

NOTORIETÀ

NEGATIVA 15

MODIFICATORI

PROVE SOCIALI

RICONOSCIMENTO

POSITIVA 2

sentito nominare Giudizio attuale indifferenza

ORME NEL MONDO

PMGE

PMGE

Voci

LINGUE

Inglese

Ponca (Osage)



BENEDIZIONI / ANATEMI

Zelo - Demolitore	BA	5	Ambizione - Artigiani	BA	4
Comando - Fare da Veterano	BA	3		BA	



DENARO \$ 2,50 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
3	Trombone (colpisce 2 locazioni)	1	1	10	20	PE	4	5	3	b	80
5	Dinamite (colpisce 3 locazioni)	-	-	6	1	BC	1	2	2		

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

Contanti	1,75
Preziosi	
In Banca	
Rendite	2
Mantenimento	-

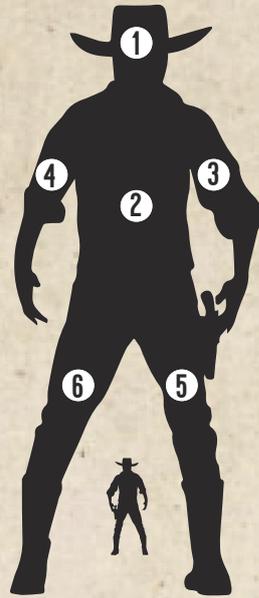
Mercato Accessibile -



PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappellaccio		3	1	0	2		
Totale		3	1	0	2	Giri ●●●	
Busto	LP naturali						
Cappotto		4	1	1	2		
Mutandoni		1	1	0	0		
Totale		5	2	1	2	Giri ●●●	
Braccio dx	LP naturali						
Cappotto		4	1	1	2		
Mutandoni		1	1	0	0		
Totale		5	2	1	2	Giri ●●●	
Braccio sx	LP naturali						
Cappotto		4	1	1	2		
Mutandoni		1	1	0	0		
Totale		5	2	1	2	Giri ●●●	
Gamba dx	LP naturali						
Cappotto e Mutandoni		5	2	1	2		
Scarpone		4	3	1	2		
Totale		9	5	2	4	Giri ●●●	
Gamba sx	LP naturali						
Cappotto e Mutandoni		5	2	1	2		
Scarpone		4	3	1	2		
Totale		9	5	2	4	Giri ●●●	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

	LV
Scambetto (Strada)	1
Comprendere il richiamo	1
Spago e sputo	2
Imitare il richiamo	3

EQUIPAGGIAMENTO

	MO	DE	MO	DE
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit da cercatore buono		4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Corno per polvere		5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 10x Dinamite		2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 50 mt di miccia		3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Kit da Viaggio base		2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Provviste Valide x2 mesi		5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Documenti Concessione		4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



MEZZI DI TRASPORTO

	DU	CP	CO	CRsp	CRrp	DE
Carretto cedevole 150kg			70	20	20	6

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

CAVALCATURE

Nome	Razza	Addestramento	CO	CRsp	CRrp	RE	TO	DA	SF	PI	DE
Zealoth	mammoth jackstock	da viaggio, da carovana	140	40	40	12	10	8	2	+1	5

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



COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero della Strada:
- le Prove per Resistere alle fatiche di un viaggio o alle intemperie si effettuano sempre DOPO la Scena Narrativa.



SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Henry Picker*

Nome Giocatore:

Maestranza: *Steeldriver*

Età: *23* Sesso: *M* Estrazione Sociale: *Morto di fame*

Cultura di Provenienza: *Low-Class*

Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO

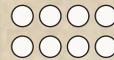


SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

4

FISICITÀ

6

INTROSPEZIONE

2

RAPIDITÀ

1

FIGURA

3

ACUTEZZA

3

Intuizione	7	Resistenza	12	Memoria	5	Estrarre	+2	Prima Impressione	+1	Conoscenze	7
Consapevolezza	7	Grado di Tolleranza	11	Volontà	6	Azioni per Turno	1	Riconoscimento	1	Tecnologie	5
Sorprendere	10	Bonus al Danno	9	Empatia	6	Corsa (mt/Turno)	12	Mod. Notorietà	-2	Lingue	1
Assi nella Manica	1	Peso Tra./Sol.	145 240			Crociera s.p./f.p.	15 5				

Adatt. alle Armi	3	Armi da Botta	4	Diagnosi Medica		Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente	-1	Cartografia	
Celare		Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità		Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi	3	Armi da Taglio		Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare	-1	Contatti	2
Form. Professionale		Arrampicarsi	2			Borseggiare		Bluff	-1	Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare		Camuffarsi			
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione		Danzare			
Guidare		boxe	2	Linguaggio Manuale		Dita Agili	-2	Intimidire	3	Insegnare	1
carri	2			Olfatto	1	Fucili		Linguaggio Corporeo	1	Interrogare	
		Atletica		Orientarsi	1	Pistole		Mimetizzarsi		Legge	-1
Infiltrarsi		Carpenteria	2	Recitare		Schivare	1	Mondanità		Leggere e Scrivere	
Nascondersi	1	Forgiare	3	Studiare l'Avversario	1	Segretezza	2	Musica		Manutenzione Armi	2
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	1			Matematica	
Piano 'B'				Udito	1					Medicina	
Prev. Atmosferica	1							Sedurre	3	Mentire	-2
Riparazioni di Fortuna	3	Lottare	3					Schernire		Oratoria	
Scassinare		Manualità	2							Valutare	
Seg./Cop.Tracce	2	Nuotare	2								
Sopravvivenza	2	Parare	3								
Viaggiare	2	Tatto	1								

Senso del Tempo

Pericolo Incombente

Comandare

Voci

Agganci

Senso dello Spazio

NEGATIVA

NOTORIETÀ

POSITIVA



6

MODIFICATORI

2



indifferenza

Giudizio attuale

indifferenza

FOCUS



3

2

1

Sentiero della Strada

Sentiero della Tua Gente

ORME NEL MONDO

PMGE



PMGE

BENEDIZIONI / ANATEMI

Generosità - Randaio B 1 A 1

Guerra - Presa d'acciaio B 5 A 5

Zelo - Libro Aperto B 2 A 2

Stabilità - Fuggiato tra le fiamme dell'Inferno B 6 A 6



LINGUE

Inglese





DENARO \$ 4,00 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Colt Walker	6	2	6	70	PE	3	3	5	.44	53
3	Lazo	-	-	*	6	*	2	5	3		

MUNIZIONI

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

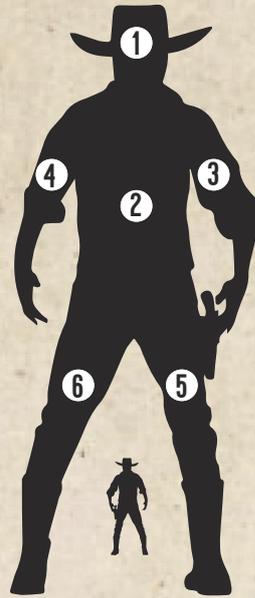
Contanti	11,50
Preziosi	
In Banca	
Rendite	
Mantenimento	25

Mercato Accessibile MC

PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappello bucato		1	2	1	0		2
Totale		1	2	1	0	Giri	
Busto	LP naturali						
Camicia		1	1	0	0		2
Gilet		1	1	0	0		2
Totale		2	2	0	0	Giri	
Braccio dx	LP naturali						
Camicia		1	1	0	0		2
Totale		1	1	0	0	Giri	
Braccio sx	LP naturali						
Camicia		1	1	0	0		2
Totale		1	1	0	0	Giri	
Gamba dx	LP naturali						
Pantaloni e Chaps		3	3	2	2		5
Stivale vecchio		2	2	0	1		3
Totale		5	5	2	3	Giri	
Gamba sx	LP naturali						
Pantaloni e Chaps		3	3	2	2		5
Stivale vecchio e consumato		2	2	0	1		2
Totale		5	5	2	3	Giri	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

MANOVRE	LV
Comprendere il Richiamo (Mandriano)	1
Collaborazione	1
Scambetto (Sopravvissuto)	1
Addomesticare Animale	2
Forzare l'andatura	3

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	MO	DE	MO	DE
C <input type="radio"/> B <input checked="" type="radio"/> Sella e finimenti		3	C <input type="radio"/> B <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	
C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>			C <input type="radio"/> B <input type="radio"/>	

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



MEZZI DI TRASPORTO

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
Bella	quarter horse	da viaggio	160	70	30	10	11	6	4	-	3

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

COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE
				<input type="radio"/>
				<input type="radio"/>



FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero del Mandriano:
- il PG è in grado di usare Arti di tipo sociale con gli animali





SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *Ten. Robert Young*

Nome Giocatore:

Maestranza: *Ufficiale Medico* Età: *27* Sesso: *M* Estrazione Sociale: *Benestante*

Cultura di Provenienza: *Frontiera* Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO



SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

1

FISICITÀ

4

INTROSPEZIONE

3

RAPIDITÀ

1

FIGURA

5

ACUTEZZA

4

Intuizione	5	Resistenza	9	Memoria	6	Estrarre	+2	Prima Impressione	-5	Conoscenze	10
Consapevolezza	4	Grado di Tolleranza	7	Volontà	9	Azioni per Turno	1	Riconoscimento	6	Tecnologie	3
Sorprendere	4	Bonus al Danno	6	Empatia	7	Corsa (mt/Turno)	12	Mod. Notorietà	+3	Lingue	3
Assi nella Manica	-	Peso Tra./Sol.	80 160			Crociera s.p./f.p.	15 5				

Adatt. alle Armi		Armi da Botta		Diagnosi Medica	4	Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente		Cartografia	
Celare	1	Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità	4	Conoscenza dei Tomi	3
Esplosivi		Armi da Taglio	1	Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare	-2	Contatti	
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare		Bluff	-2	Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare	1	Camuffarsi		Chirurgia	4
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione		Danzare	2		
Guidare				Linguaggio Manuale	1	Dita Agili		Intimidire	3	Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili		Linguaggio Corporeo		Interrogare	2
		Atletica		Orientarsi		Pistole	1	Mimetizzarsi		Legge	
Infiltrarsi		Carpenteria		Recitare	-1	Schivare	1	Mondanità	1	Leggere e Scrivere	2
Nascondersi	-1	Forgiare		Studiare l'Avversario	3	Segretezza	-2	Musica		Manutenzione Armi	2
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali	3	Vista	1			Matematica	
Piano 'B'		Logistica	3	Udito	1					Medicina	5
Prev. Atmosferica								Sedurre	3	Mentire	
Riparazioni di Fortuna	1	Lottare	1					Schernire		Oratoria	4
Scassinare		Manualità								Valutare	

Senso del Tempo ●●●●○ **Pericolo Incombente** ●●●●○ **Comandare** ●●●●○

Agganci ●●●●○ **Senso dello Spazio** ●●●●○

NEGATIVA **NOTORIETÀ** **POSITIVA**

4 **MODIFICATORI** 49

Prove sociali -1

Riconoscimento +1

indifferenza Giudizio attuale Conosciuto

FOCUS ●●●●○

Sentiero del Samaritano ●●●●○

Sentiero del Predicatore ●●●●○

ORME NEL MONDO

	P	M	G	E		P	M	G	E
●●●●○									
●●●●○									
●●●●○									
●●●●○									
●●●●○									

Voci ●●●●○

LINGUE ●●●●○

Inglese ●●●●○

Francese ●●●●○

Latino ●●●●○



BENEDIZIONI / ANATEMI

Generosità - Rumoroso	BA●●	2	Comando - Voce potente	BA●●	3	Generosità - Grande cuore	BA●●	4
Costanza - Pacato	BA●●	1	Consapevolezza - Essere naturale	BA●●	4	Zelo - Topino delle favole	BA●●	6



DENARO \$ 21,00 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	CA	QT
1	Remington Army 1858	6	3	7	60	PE	4	6	3	.44	18
2	Sciabola da ufficiale	-	-	9	-	TA	4	7	3		

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

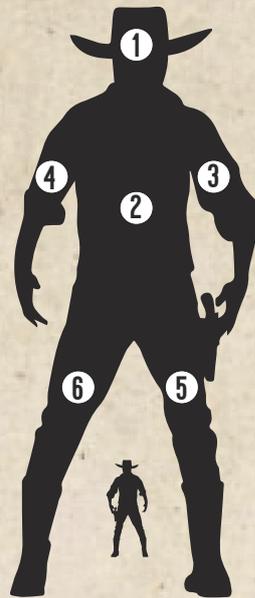
Contanti	102,35
Preziosi	
In Banca	
Rendite	
Mantenimento	150

Mercato Accessibile

PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappello		1	2	1	1	(3)	
Totale		1	2	1	1	Giri	
Busto	LP naturali						
Giaccone		3	2	1	2	(3)	
Vestiti		2	2	0	1	(3)	
Totale		5	4	1	3	Giri	
Braccio dx	LP naturali						
Giaccone		3	2	1	2	(3)	
Vestiti		1	1	0	0	(2)	
Totale		4	3	1	2	Giri	
Braccio sx	LP naturali						
Giaccone		3	2	1	2	(3)	
Vestiti		1	1	0	0	(2)	
Totale		4	3	1	2	Giri	
Gamba dx	LP naturali						
Pantaloni		1	1	0	0	(2)	
Stivali		2	3	1	2	(3)	
Totale		3	4	1	2	Giri	
Gamba sx	LP naturali						
Pantaloni		1	1	0	0	(2)	
Stivali		2	3	1	2	(3)	
Totale		3	4	1	2	Giri	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

	LV
Andarci Piano (Samaritano)	1
Attenzione ai Dettagli (Predicatore)	1
Primo Soccorso	2
Mind Theatre	3
Soccorso Medico	4

EQUIPAGGIAMENTO

	MO	DE	MO	DE
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit toilette uomo		4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Kit medico base	-1	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kit viaggio medio		5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



MEZZI DI TRASPORTO

DU	CP	CO	CRsp	CRfp	DE
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

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

COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>



FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi





SIX BULLETS SYSTEM SPAGHETTI WESTERN

Storie della Frontiera

Nome Personaggio: *"Topeka" Jim*

Nome Giocatore:

Maestranza: *Cacciatore di taglie* Età: *28* Sesso: *M* Estrazione Sociale: *Benestante*

Cultura di Provenienza: *Frontiera* Segni particolari:

Campagna:

PUNTI MAESTRIA



DESTINO

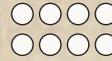


SANGUE FREDDO

RISONANZA



ASSI GIOCATI



VERSATILITÀ

5

FISICITÀ

2

INTROSPEZIONE

1

RAPIDITÀ

4

FIGURA

3

ACUTEZZA

5

Intuizione	9	Resistenza	5	Memoria	4	Estrarre	-	Prima Impressione	-	Conoscenze	12
Consapevolezza	6	Grado di Tolleranza	4	Volontà	6	Azioni per Turno	3	Riconoscimento	4	Tecnologie	5
Sorprendere	10	Bonus al Danno	2	Empatia	2	Corsa (mt/Turno)	48	Mod. Notorietà	+1	Lingue	4
Assi nella Manica	3	Peso Tra./Sol.	20 40	Crociera s.p./f.p.		30 20					

Adatt. alle Armi		Armi da Botta		Diagnosi Medica		Armi da Lancio		Adeg. all'Ambiente		Cartografia	3
Celare	1	Armi da Punta		Erboristeria		Armi da Tiro		Autorità	3	Conoscenza dei Tomi	
Esplosivi	2	Armi da Taglio	3	Form. Culturale		Armi Pesanti		Barare		Contatti	2
Form. Professionale		Arrampicarsi				Borseggiare		Bluff		Form. Accademica	
		Arti Manuali				Cavalcare	2	Camuffarsi	-2		
		Arti Marziali		Imp. Lingue/Dialetti		Coordinazione	1	Danzare			
Guidare				Linguaggio Manuale		Dita Agili	-2	Intimidire	3	Insegnare	1
				Olfatto	1	Fucili	4	Linguaggio Corporeo		Interrogare	1
		Atletica		Orientarsi	1	Pistole	3	Mimetizzarsi	2	Legge	3
Infiltrarsi	2	Carpenteria		Recitare		Schivare	1	Mondanità	-2	Leggere e Scrivere	1
Nascondersi	1	Forgiare		Studiare l'Avversario	4	Segretezza	3	Musica		Manutenzione Armi	3
Navigare		Form. Militare		Trattare con Animali		Vista	2			Matematica	
Piano 'B'	2			Udito	1					Medicina	
Prev. Atmosferica								Sedurre	1	Mentire	1
Riparazioni di Fortuna		Lottare	1					Schernire		Oratoria	
Scassinare		Manualità								Valutare	
Seg./Cop. Tracce	4	Nuotare	-2								
Sopravvivenza	4	Parare									
Viaggiare	3	Tatto	1								

Senso del Tempo

Pericolo Incombente

Comandare

Voci

3

Agganci

1

Senso dello Spazio

1

FOCUS



4

Sentiero dei Sensi

2

Sentiero del Segugio

1

Sentiero del Viaggiatore

0

0



BENEDIZIONI / ANATEMI

Saggezza - È solo un graffio **B** **A** **O** **3**

Adattamento - Gran fiuto **B** **A** **O** **3**

Abilt. - Esploratore dell'abisso **B** **A** **O** **6**

Consap. - Qualcosa qui non va **B** **A** **O** **2**

Stabilità - Al cuore, Ramon! **B** **A** **O** **5**

NEGATIVA

NOTORIETÀ

POSITIVA



15

MODIFICATORI

Prove sociali

Riconoscimento

25



+1

Sentito nominare

Giudizio attuale

Girano voci...

ORME NEL MONDO

P M G E



P M G E

LINGUE

000

Inglese

Spagnolo

Osage (Kansa)

Francese



000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000

000



DENARO \$ 18,50 Mensile

PO	ARMI	CL	CD	DA	RA	TD	LS	LP	DE	MUNIZIONI	CA	QT
1	Colt Walker	6	2	6	60	PE	3	3	3		44	20
4	Pepperbox	4	1	4	15	PE	3	4	4		22	12
3	Enfield Longrifle	1	1	14	90	PE	6	6	2		58	30
1	Coltello Bowie	-	-	6	-	PE	3	7	3			

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

Contanti	54,65
Preziosi	
In Banca	165,00
Rendite	
Mantenimento	150

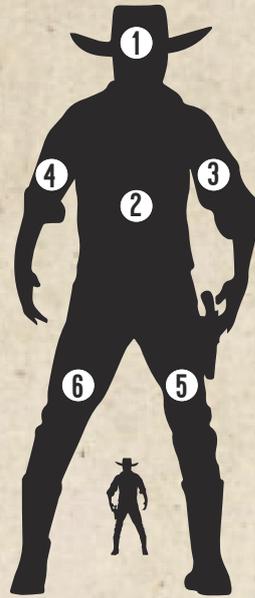
Mercato Accessibile



PROTEZIONE

Livelli di Protezione		BO	TA	PE	SP	Livelli di Salute	
Testa	LP naturali						
Cappello		2	3	2	1		
Totale		2	3	2	1	Giri ●●●	
Busto	LP naturali	2	2	2	2		
Giaccone		3	2	1	1		
Camicia e Gilet		1	2	0	0		
Totale		6	6	3	3	Giri ●●●	
Braccio dx	LP naturali						
Giaccone		3	2	1	1		
Camicia		0	1	0	0		
Totale		3	3	1	1	Giri ●●●	
Braccio sx	LP naturali						
Giaccone		3	2	1	1		
Camicia		0	1	0	0		
Totale		3	3	1	1	Giri ●●●	
Gamba dx	LP naturali						
Pantaloni		1	1	0	0		
Stivale		2	3	1	1		
Totale		3	4	1	1	Giri ●●●	
Gamba sx	LP naturali						
Pantaloni		1	1	0	0		
Stivale		2	3	1	1		
Totale		3	4	1	1	Giri ●●●	

BO botta - TA taglio - PE penetrazione - SP speciale



MANOVRE

	LV
Punto Debole (Sensi)	1
Attenzione ai dettagli	1
Scambetto (Segugio)	1
Colpo trattenuto	2
Disarmare con Armi da Fuoco	3

EQUIPAGGIAMENTO

	MO	DE	MO	DE
<input type="checkbox"/> Documenti e patente	3			
<input type="checkbox"/> Sella e finimenti	5			
<input type="checkbox"/> Kit da viaggio medio	4			
<input type="checkbox"/> Kit per manutenzione				
<input type="checkbox"/> delle armi da fuoco	-1	5		

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



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
Dosil	mustang	da guerra, da viaggio	165	75	40	10	11	6	4	-1	4

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

COMPAGNI ANIMALI

Nome	Categoria PNG	Addestramento	Modificatori	DE



FOCUS

Effetti dei Sentieri attivi

Sentiero dei Sensi:

Considera accessibili le Arti di Senso dello Spazio e Senso del Tempo

