





LIVIO ERMANNO TANGHERI

Sebbene abbia studiato legge con lo scopo di divenire Notaio, Tangheri si è totalmente distaccato dall'idea di divenire parte dell'Inquisizione, quando è entrato in contatto con le idee dei Braccamorte e la loro visione delle anime intrappolate nei corpi morti. Entrato nell'organizzazione completamente convinto dall'abilità dialettica di Stige è stato prima un semplice Accolito, poi è divenuto presto Cavaliere e ora Giudice, grazie ad alcune sue spiccate capacità: egli è un cecchino e un cacciatore invidiabile. Sebbene non sia molto vispo e sia sottomesso completamente a Stige, la sua conoscenza della legge e soprattutto la sua attenzione a ogni piccolo dettaglio ne fanno un nemico terribile. Tangheri ha un altro vantaggio dalla sua: alcuni anni fa (prima di entrare nella setta) aveva aiutato alcuni Conversi rimasti sotto il fuoco di alcuni banditi, mettendo in fuga questi ultimi con pochi e precisi colpi di fucile, per cui in molti lo riconoscono come un eroe. Il problema è che il Foglio di Via che porta con sé è falso!

GINA CARFOLA

Gina è una giovane donna, veramente brutta, divenuta Excubitor per sfuggire alla sua asfissiante famiglia. Sola come un cane, si è unita ai Braccamorte, dove è divenuta presto un Cavaliere grazie alle stesse capacità di attenzione e dedizione tipiche del suo amico Livio Ermanno Tangheri. Gina è una ragazza semplice, ma totalmente succube di Stige e della setta. Ha una abitudine ossessiva: non riesce a mangiare se prima non si è lavata le mani per almeno trenta minuti. Essendo un Excubitor il suo Foglio di Via è reale. È Gina Carfola ad aver ricevuto la telefonata dell'amica Brigitta Rialti che l'ha informata della cattura da parte degli Excubitores del Gran Cerimoniere della Congrega di San Giorgio a Querciola.

LUDOVICA ADERENTI

Ludovica è una Excubitor divenuta Cavaliere di Stige grazie alle sue capacità di comando, alla sua testa dura e al suo desiderio di avere sempre l'ultima parola. Decisa e testarda, ma poco sveglia, cambia idea velocemente, risultando spesso fastidiosamente incoerente: ogni volta è sicurissima di ogni sua decisione, anche quando la modifica dopo dieci minuti con un'altra altrettanto "sicura". Sarà proprio lei a voler imporre le sue idee costantemente, anche contraddicendo cose dette dal Giudice, il quale in teoria dovrebbe avere il comando della spedizione.

GUSTAVO LA PASSERA

Questo uomo ben vestito, curato e dai lineamenti da divo, è il segretario e aiutante di Livio Ermanno Tangheri, oltre che a essere il nipote di uno dei pezzi grossi della Sancta Militia, il Colonnello La Passera. Gustavo La Passera è un pallone gonfiato, stupido, deboluccio, ma con una fortuna sfacciata. Sebbene sia incapace di fare molte cose non se ne fa un problema, perché si sente migliore degli altri. Se non ci fosse quel fastidioso nome ridicolo, sarebbe ancora più felice! Ha con sé un Foglio di Via falso (l'ha falsificato lui stesso).



Nome del personaggio *Ivivo Ermanno Tangheri*
 Tarocco Dominante *La Luna*
 Tarocco del Passato *L'Innamorato*
 Professione *Giudice di Stige/Avvocato* Età *35*

Pregi e Difetti	
<i>Stimato professionalmente</i>	<i>Affascinabile</i>
<i>Possedimento Iniziale</i>	<i>Segreto Mortale</i>
	<i>Fedina Penale Sporca</i>

CARATTERISTICHE

Intuito 3 (-2)	Aspetto 4	Coordinazione 5	Aff. Occulta 4
Memoria 3	Comando 4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I4
Percezione 8	Creatività 5	Forza Fisica 4 (-)	Eq. Mantale 4
Volontà 4	Socievolezza 4	Mira 5	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
V	Ascoltare	+0	+Per 8	oooooooo
S	Correre	½	+Coo 2	oooooooo
V	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 8	●●●●oooo
S	Intrufolarsi	½	+Coo 2	oooooooo
S	Lanciare	½	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	+2	+Mem 5	oooooooo
	Lingua(latino)	+I	+Mem 4	oooooooo
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooo
	Orientamento	½	+Per 4	oooooooo
V	Osservare	+0	+Per 8	oooooooo
V	Perquisire	+0	+Per 8	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Rissa	½	+Coo 2	oooooooo
V	Seguire tracce	+0	+Per 8	oooooooo
	Uso (pistola)	+0	+Mir 5	oooooooo
S	Gioco d'Azzardo	+0	+Int 3	oooooooo
	Recitare	+0	+Cre 5	oooooooo
	Legge	+2	+Mem 5	oooooooo
	Oratoria	+I	+Soc 5	oooooooo
	Interrogare	+I	+Com 5	oooooooo
S	Letteratura e Arte	+0	+Mem 3	oooooooo
S	Politica ed Economia	+0	+Mem 3	oooooooo
	Cavalcare	+0	+Coo 5	oooooooo
V	Uso (fucile)	+3	+Mir 8	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **21**

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **-4**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Asfissia Fame Malattia Fatica

ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Walther PPK (P+0) - 5 proiettili di riserva

Kar 98k (P+2) - 23 proiettili di riserva

Foglio di Via falsificato

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

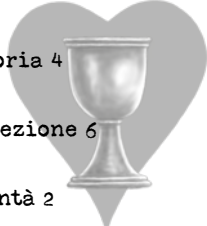
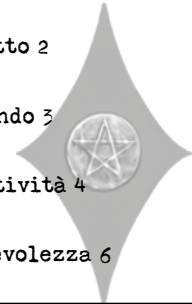
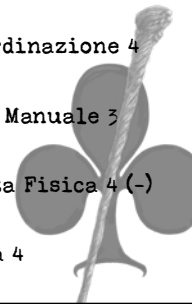

PUNTI AVANZAMENTO _____



Nome del personaggio *Gina Corfolà*
 Tarocco Dominante *La Luna*
 Tarocco del Passato *Le Stelle*
 Professione *Cavaliere di Stige/Excubitor* Età *22*

Pregi e Difetti	
<i>Possedimento Iniziale</i>	<i>Segreto Mortale</i>
	<i>Abitudine Ossessiva</i>

CARATTERISTICHE





Intuito 5 (-) Memoria 4 Percezione 6 Volontà 2 	Aspetto 2 Comando 3 Creatività 4 Socievolezza 6 	Coordinazione 4 Des. Manuale 3 Forza Fisica 4 (-) Mira 4 	Aff. Occulta 4 Dist. dalla Morte I4 Eq. Mantale 6 Karma 4 
--	---	---	---

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 6	○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 6	●●●●○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	●●●●○○○○
	Lanciare	½	+Mir 2	○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
	Lingua(Latino)	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 3	○○○○○○○○
	Nuotare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 6	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 6	●●●●○○○○
	Perquisire	+0	+Per 6	●●●●○○○○
S	Persuadere	½	+Soc 3	○○○○○○○○
S	Rissa	½	+Coo 2	○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 6	○○○○○○○○
	Uso (Spada)	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Paracadutismo	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Pilotare -biplano	+0	+Per 6	○○○○○○○○
	Interrogare	+3	+Com 6	○○○○○○○○
S	Legge	+I	+Mem 5	○○○○○○○○
	Uso (Fucile)	+3	+Mir 7	○○○○○○○○
	Cavalcare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **16**

VITALITÀ MASSIMA **8** **MORTE A** **-4**

⑩ ⑨ ⑧ ⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ① ⑩ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
			

ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Spada Doppietta con altri 7 colpi Foglio di Via

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI



PUNTI AVANZAMENTO _____



Nome del personaggio *Iudovica Aderenti*
 Tarocco Dominante *L'Imperatore*
 Tarocco del Passato *L'Appeso*
 Professione *Cavaliere di Stige/ Excubitor Età 29*

Pregi e Difetti	
<i>Possedimento Iniziale</i>	<i>Segreto Mortale</i>
	<i>Incoerente</i>

CARATTERISTICHE

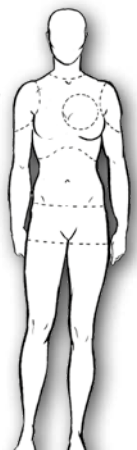
Intuito 3 (-2) Memoria 3 Percezione 3 Volontà 7 	Aspetto 4 Comando 7 Creatività 4 Socievolezza 3 	Coordinazione 5 Des. Manuale 3 Forza Fisica 4 (-) Mira 3 	Aff. Occulta 4 Dist. dalla Morte I4 Eq. Mantale 5 Karma 4 
---	---	---	---

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Ascoltare	+0	+Per 3	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Guidare(4 ruote)	½	+Per I	oooooooo
	Intrufolarsi	+I	+Coo 6	oooooooo
S	Lanciare	½	+Mir I	oooooooo
S	Leggere e scrivere	½	+Mem I	oooooooo
S	Lingua(Latino)	½	+Mem I	oooooooo
S	Mercanteggiare	½	+Soc I	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Orientamento	½	+Per I	oooooooo
S	Osservare	+0	+Per 3	oooooooo
S	Perquisire	+0	+Per 3	oooooooo
S	Persuadere	½	+Soc I	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 5	oooooooo
S	Seguire tracce	½	+Per I	oooooooo
	Uso (Ascia)	+2	+Coo 7	oooooooo
S	Falsificazione	+0	+Mem 3	oooooooo
V	Interrogare	+I	+Com 8	oooooooo
S	Legge	+0	+Mem 3	oooooooo
	Uso (Fucile)	+3	+Mir 6	oooooooo
V	Cavalcare	+3	+Coo 8	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo





RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 19

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -4

⑩⑨⑧⑦⑥⑤④③②①①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------

ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Scuri
Foglio di Via
Kar 98k con altre 5 munizioni

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Gustavo La Passera*
 Tarocco Dominante *Il Bagatto*
 Tarocco del Passato *L'Appeso*
 Professione *Cavaliere di Stige/Segretario* Età *38*

Pregi e Difetti
Possedimento Iniziale *Segreto Mortale*
Conoscenze Importanti *Fedina Penale Sporca*
 Nome e Cognome Ridicoli

CARATTERISTICHE

Intuito 3 (-2) Memoria 4 Percezione 4 Volontà 3	Aspetto 7 Comando 4 Creatività 4 Socievolezza 4	Coordinazione 3 Des. Manuale 4 Forza Fisica 3 (-1) Mira 3	Aff. Occulta 4 Dist. dalla Morte 15 Eq. Mantale 5 Karma 6
--	--	--	--

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	●●●●○○○○
S	Lanciare	+0	+Mir 3	○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	●●●●○○○○
	Lingua(Latino)	+0	+Mem 4	●●●●○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Orientamento	½	+Per 2	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Perquisire	½	+Per 2	○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○
S	Rissa	½	+Coo 1	○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per 2	○○○○○○○○
S	Uso (Pistola)	+0	+Mir 3	○○○○○○○○
	Falsificazione	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
S	Cavalcare	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
	Legge	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
	Politica ed Economia	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
	Letteratura e Arte	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **16**

VITALITÀ MASSIMA **3** **MORTE A** **-3**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Asfissia Fame Malattia Fatica

ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Bodeo 1889 con altri 3 proiettili
Foglio di Via falso

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____