Personaggi per l'avventura

Arlette Mostert

Guida

Profilo

Arlette è una donna di quasi 50 anni, alta, massiccia e scattante, pericolosissima con un pugnale in mano.
Da giovane ha fatto la fotografa, e in quegli anni girò molto per la Francia. Poi si innamorò, si sposò e a 25 anni ebbe un figlio, Roger.
Purtroppo, tre anni dopo, il marito di Arlette fu accoltellato in un vicolo di Marsiglia, probabilmente dal suo allibratore, e Arlette si trovò a vivere in una profonda indigenza che la portò a fare lavori umili, prostituirsi saltuariamente, compiere piccole truffe a danno di persone deboli come lei (soprattutto tramite la lettura dei tarocchi).
Si fece anche due anni di carcere per una lite finita con una pugnalata o due, e durante quel periodo Roger fu affidato a una vecchia emarginata, una mendicante originaria dell'est Europa.
Roger in seguito le dette molti grattacapi, amava bruciare le cose e, a soli dieci anni, fu beccato a borseggiare una donna del centro di Caen, dove erano andati a vivere.
L'anno seguente il mondo impazzì, i Morti spazzarono via legge e crimine, ricchezza e povertà, livellando l'umanità in sue soli gruppi: "Vivi" e "Non più vivi".
Arlette fece quello che sapeva fare e che era convinta di essere predestinata a fare: sopravvivere assieme a suo figlio, che più cresceva più diventava forte e violento, ma anche capace di difendere se stesso e lei.
Ora entrambi fanno parte di un gruppo di Cacciatori di Morti ritenuto abbastanza affidabile e capace: "Les Avides" (gli Affamati).
Arlette è la Guida del gruppo, anche se il vero Leader di fatto è Paul Berger, una figura misteriosa a metà tra un medico e un mago che esercita su Arlette un grande fascino, andando a stuzzicare quella parte di lei che ha bisogno di sentirsi parte di un destino immutabile che la porterà a svelare misteri soprannaturali.
Rispetta anche i consigli di Pierre Normand, un ex-militare con una benda sull'occhio che quando parla sprigiona un certo fascino, ed è entusiasta della nuova "recluta", una giovane donna piena di entusiasmo.

Tarocco Dominante: La Ruota della Fortuna

Equipaggiamento iniziale: borraccia italiana, gavetta, coltello a serramanico, revolver Cal.38, Giaccone pesante, zaino, binocolo.

Roger Mostert

Cacciatore di Morti

Profilo

Roger è l'unico figlio di Arlette Mostert e fin da piccolo ha vissuto in una condizione di indigenza ed emarginazione dalla società.
Rimasto orfano del padre quando era molto piccolo, ha viaggiato molto con la madre, che bazzicava ambienti al limite della malavita, tanto che per qualche anno è stato affidato a una specie di barbona slava mentre la madre era in carcere (secondo lui ingiustamente!).
La donna si faceva chiamare Madam Miriach ed era una specie di fattucchiera, che si occupava di predire il futuro per la strada e compiva strani rituali tra le mura fatiscenti della stamberga in cui a volte andavano a dormire quando pioveva.
Madam Miriach approfittò della potestà sul piccolo Roger per introdurlo a una forma di meditazione composta da preghiere in una lingua sconosciuta.
La fattucchiera prendeva i rituali da un libro chiamato Arbor Vitae.
Fu in quel periodo che Roger vide "Le Luci" per la prima volta: sfere gialle o celesti che di notte appaiono nel cielo e stanno sopra di lui, immobili a osservarlo, oppure scendono sul suo corpo per causargli dolore o piacere intenso e pensieri non suoi.
Col passare degli anni ha iniziato a vederle anche di giorno e non di rado a farsi influenzare dalla loro presenza.
Quando Roger tornò con la madre non raccontò dei rituali della vecchia, e neppure che a volte le cose che odiava iniziavano a scottare o a fondersi e che poteva accendere le candele col pensiero.
Roger non è una brava persona: violento, attaccabrighe, invidioso e tormentato da visioni che tiene segrete, si è trovato meglio dopo che prima del Giorno del Giudizio.
Ora può dare libero sfogo alla sua passione per le armi e ha scoperto di provare un inteso piacere a mutilare corpi col machete e l'ascia.
Roger non è neppure bello: è grasso, trasandato e tende a parlare di cose inquietanti, prodigiose e macabre anche quando non ce n'è bisogno, mettendo a disagio il suo interlocutore.
Roger fa più o meno quello che gli chiede sua madre e ascolta poco le "lezioni di vita" del vecchio guercio (Pierre Normand), mentre è invidioso di Micheline Joyce, la nuova ragazza entrata nei Les Avides.
Troppo bella, simpatica e ammirata perché lui possa tollerarla. Le sfere gli fanno sognare spesso come smembrarla. È invece affascinato dai lavori e dai discorsi esoterici del Necrologo Esperto, Paul Berger, anche se evita di approfondire certi interessi per non rivelare a nessuno i suoi segreti.
Non ha idea di come cosa siano le sfere, non sa come controllare il suo potere di Piromanzia e non racconta in giro di quello che sa di poter fare, si limita a seguire sua madre, come faceva da ragazzino, e dare la caccia ai Morti come gli viene ordinato.

Le Luci: quando lo deciderà il Cartomante, Roger vedrà apparire delle sfere luminose. Ha paura di tali elementi e non si avvicina a dove si trovano. Se si muovono verso di lui deve fare un Test Volontà per rimanere immobile, altrimenti l'istinto ha la meglio e scappa per qualche decina di metri.
Le Luci sono presenti quasi ogni notte, per più o meno tutta la sua durata, mentre gli appaiono nelle ore diurne circa un giorno sì e uno no.

Piromamanzia: con la volontà può scaldare una modica quantità di acqua (una tazza) accedere un fiammifero o una candela, scaldare la lama di un coltello (o una chiave o un altro piccolo pezzo di metallo) fino a farla arroventare.
La usa automaticamente (e non può opporvisi) in questi casi:
- se fallisce un Test Paura o Orrore, oppure se viene ferito (Danno 3 o 4): colpisce in questo caso la sorgente dello stress con forza +0.
- se fallisce un Test Terrore, oppure viene ferito (Danno da 5), o se sua madre viene ferita: colpisce in questo caso la sorgente dello stress con forza +1.
- se viene ferito molto gravemente (Danni da 6 in su) o se sua madre viene uccisa: colpisce in questo caso la sorgente dello stress con forza +2.

Tarocco Dominante: Il Diavolo

Equipaggiamento iniziale: gavetta, corda (20 m.), machete, scure da pompiere, lampada a olio, 2 fiaschett e d'olio, bottiglia di vino rosso, rasoio da barba, acqua di colonia.

Pierre Normand

Graduato

Profilo

Pierre Normand è un uomo forgiato dalla guerra fin dal giorno della sua nascita. Figlio di un Generale di brigata ha masticato storie sull'eroismo soldatesco fin dalla culla.
Ovviamente ha seguito la carriera militare del padre, arrivando fino al grado di Chef d'Escadron (Capo di uno squadrone di Artiglieria).
Durante un'esercitazione col mortaio, nel 1939, Pierre fu colpito in faccia da una scheggia che gli ha causato un profondo taglio e la perdita dell'occhio sinistro.
Pierre però è un uomo fatto di pietra e non si è fatto abbattere dalla menomazione, ha anzi ripreso il suo ruolo di addestratore e ha intensificato i suoi allenamenti personali, affinando ulteriormente la sua mira con pistola e fucile.
Mandato in azione, però, fu letteralmente spazzato via dalle forze di invasione della Wehrmacht.
Dopo la distruzione del suo Squadrone, carico di odio, vergogna e desiderio di vendetta, si unì a gruppi della Resistenza Francese che addestrò all'uso delle armi, mentre imparava i rudimenti di Pronto Soccorso per aiutare combattenti feriti e popolazione in difficoltà.
Con l'arrivo dei Morti ha semplicemente continuato a combattere, giorno dopo giorno. Si è unito a Les Avides da poco più di un anno e sebbene a volte senta la responsabilità di dover guidare il gruppo come faceva con i suoi soldati, il marchio indelebile della sconfitta del 1940 lo blocca dall'imporre le sue idee e dal dare ordini, a meno che non sia strettamente necessario.
A suo modo di vedere è Arlette lo scheletro del gruppo, mentre Paul Berger ne è l'anima, la scintilla. Lui si sente come un elemento di raccordo tra i due, che li aiuti a vedere certi aspetti pratici.
Detesta il pingue e odioso figlio di Arlette, Roger, una specie di sadico che si batte per il gusto di farlo, senza nessun ideale superiore a guidarlo, se non la gonna di sua madre. Se avesse avuto un tipo del genere sotto il suo comando lo avrebbe plasmato a calci nel sedere, ma allo stato attuale delle cose sono due pari e Roger potrebbe reagire in modo imprevedibilmente pericoloso a qualcuno in grado di umiliarlo.
Il meglio che Pierre può fare è provare a guidarlo senza che lui si renda conto di eseguire i suoi ordini travestiti da consigli.
La nuova arrivata, Micheline, lo ha comunque distratto da questo genere di pensieri e lo ha turbato profondamente con la sua bellezza.
Pierre si ripete continuamente che Micheline potrebbe essere sua figlia e si vergogna di provare attrazione per una donna così giovane, ma non riesce a non ammirarne la bellezza, sia fisica che caratteriale.
Se non fosse un uomo di pietra ammetterebbe a se stesso di essersi innamorato.

Tarocco Dominante: La Forza

Equipaggiamento iniziale: gavetta, borraccia M1910 Us, tronchesi, Kit pronto soccorso, scure da pompiere, Luger p08 (13 colpi), bomba amano OTO42, Carcano M91 (26 colpi), binocolo, zaino, 20 carote, scatola di biscotti (8 biscotti).

Micheline Joye

Esperta di Morti

Profilo

Micheline è una giovane donna di ventotto anni, che ha deciso di combattere fino alla propria morte o fino a vedere strisciare a terra l'ultimo Morto.
Crede davvero che si possa fermare il Risveglio e ha fatto di tutto per documentarsi in merito, arrivando anche a mettere le mani su una copia del Sine Requie che ha posseduto per due mesi, prima di decidere di donarla a un'altra Cacciatrice di Morti per diffondere la conoscenza contenuta nel libro di Matteo Pelagatti.
La sua infanzia è stata distrutta lentamente quando i suoi genitori, di tradizione ebraica, si unirono a una setta religiosa cristiana distorta e inquietante.
Il gruppo si riuniva in un vecchio convento abbandonato e qui officiava riti orgiastici ai quali la ragazzina era costretta ad assistere.
Due settimane dopo il Giorno del Giudizio, nel tentativo di fermare il Risveglio, la setta indisse un sabba speciale al culmine del quale Micheline, vestita con una tunica bianca, fu posta sull'altare, denudata e frustata a sangue.
Le ferite furono poi "benedette" con l'urina di tutti i fedeli, compresi i suoi genitori. Sopravvissuta a stento alle infezioni, allo shock e all'umiliazione, appena poté si allontanò da loro e a 16 anni imbracciò il primo fucile per conto di una banda di Cacciatori e con quello abbatté il suo primo Morto.
Micheline ha ancora quell'arma, e ancora oggi segna una tacca ogni volta che perde un compagno Cacciatore.
Della terribile esperienza con la setta le restano vaghe conoscenze esoteriche e soprattutto una fobia marcata di ambienti religiosi in cui siano presenti croci e crocifissi, la cui vista la riporta al momento più spaventoso della sua vita.
Nonostante questo è una donna solare, simpatica, arguta oltre che bellissima: alta circa un metro e settantacinque, ha capelli lunghi neri e ribelli, che incorniciano un volto di porcellana su cui sono incastonati due vivaci occhi azzurri marcati di nero da folte ciglia.
È entrata da poco in questo gruppo di Cacciatori di Morti, spinta soprattutto dalla presenza di Paul Berger, un noto ricercatore che come lei conosce il contenuto del Sine Requie e cerca un senso alla piaga del Risveglio.
Diffida del giovane Roger, che durante la notte ha visto parlare nel sonno proferendo parole inquietanti, e cioè: "...vai dalla ragazzina, lei conosce il bacio della frusta, alzale il braccio e pratica un'incisione sul tendine, poi strappa il muscolo e senti la sega stridere sull'osso...".
Parole che le misero i brividi, per cui cerca sempre di dormire lontana da lui, e anzi approfitta volentieri della protezione paterna offertale dal vecchio Pierre Normand.
Ha deciso di non parlare della cosa a Arlette, Guida del gruppo e madre di Roger, per evitare di peggiorare la situazione.
In fondo tutti hanno i propri demoni con cui fare i conti.

Tarocco Dominante: L'Appeso

Equipaggiamento iniziale: borraccia M31 feldflasche, scure da pompiere, doppietta (32 colpi), carte da gioco, libro ("Les Gens d'en face" di Georges Simenon), orologio da polso, borsa a tracolla in pelle, due bottiglie d'acqua rivestite di paglia.

Paul Berger

Necrologo Esperto

Profilo

Paul Berger è un uomo tutto d'un pezzo, insospettabilmente pericoloso, e un Cacciatore di Morti molto apprezzato per le sue conoscenze e le sue doti.
In passato ha dovuto combattere con le unghie e con i denti per poter emergere da una vita che lo aveva relegato tra gli ultimi, tra i poveracci.
Già giovanissimo entrò in una banda di criminali dediti alla rapina, al brigantaggio e alle scommesse clandestine, divenendone presto il capo.
Coi soldi della malavita ci si pagò gli studi, riuscendo quasi a diventare medico, se la guerra e poi i Morti non avessero ostacolato il suo percorso.
Dopo il Giorno del Giudizio ha continuato a studiare spaziando dalla medicina all'occultismo, fino alle grandi religioni, alla ricerca di un senso a quello che stava accadendo nel mondo.
Per conoscere più cose e vedere da vicino i Morti ha sempre seguito gruppi di Cacciatori, offrendo i propri servigi come medico, anche perché ormai a nessuno interessa più se abbia ultimato o meno gli esami e svolto le pratiche burocratiche per esserlo davvero: se dimostra di saper cucire una ferita e rimettere le budella in pancia a un moribondo è abilitato!
Paul è un uomo riservato e taciturno, che parla solo quando interrogato e difficilmente ha pareri banali.
Ama studiare e informarsi e sa essere molto brusco con chi lo annoia (soprattutto se è una donna).
Per Paul i Cacciatori di Morti sono tutti degli eroi e, soprattutto se sono uomini con Aspetto 4 o superiore, pende dalle loro labbra e crede a ogni loro parola, motivo per cui nonostante abbia letto e riletto il Sine Requie, le sue capacità di Riconoscere i Morti sono un po' offuscate da tanti racconti poco affidabili che lui ha dato per oro colato.
Paul è omosessuale ma evita di raccontarlo in giro per vergogna del giudizio altrui, e anche perché sa bene che molti Cacciatori avrebbero poco piacere a essere toccati da lui se conoscessero i suoi veri desideri.
Finge quindi di interessarsi alle donne, marcando molto (troppo) il suo amore per i "seni enormi" ogni volta che inciampa sull'argomento delle relazioni amorose del suo passato o sulle sue aspirazioni per il futuro.
Non è indifferente al fascino dell'ex-Chef d'Escadron, Pierre Normand, ma sa bene che l'ex-militare è eterosessuale, per cui non ha mai mostrato alcun interesse diretto, ma se deve curare più di un ferito nel gruppo, il suo primo pensiero andrà sempre a Pierre.
Per il resto non prova simpatia per mamma e figlio Mostert, che trova a tratti irritanti, mentre ha più affinità con la nuova arrivata, Micheline, che oltre a essere affabile è anch'essa un'esperta di Morti e condivide con lui interessi e conoscenze, anche nel campo dell'occulto.

Il Rituale

Gli studi effettuati da Paul Berger lo hanno portato a imparare un rituale magico effettivamente funzionante. Grazie a questo rituale Paul può avere delle vivide visioni riguardanti una persona che stia cercando. Per effettuare il Rituale servono cinque candele da accendere ai vertici di una stella tracciata a terra, al cui centro sia posto un oggetto della persona cercata. Più l'oggetto è personale, più il Rituale ha effetto (se è poco personale si estrarrà un semplice Tarocco, se è un oggetto molto usato il test avverrà con vantaggio, se si tratta di qualcosa di veramente intimo il Rituale ha automaticamente successo).

Tarocco Dominante: L'Eremita

Equipaggiamento iniziale: kit medicina e chirurgia, mitra MAB 38A (36 colpi: un caricatore da 20 pieno e uno da 20 con 16 proiettili), accetta, occhiali, penna stilografica, quaderno da appunti con copertina in pelle, torcia elettrica (carica), 10 candele, una scatola di fiammiferi (15).

Sine Requie

Nome del personaggio *Arlette Mostert*
Tarocco Dominante *La ruota della Fortuna*
Tarocco del Passato *La Luna*
Professione *Guida (A)* Età 49

Pregi e Difetti

Scattante
Ottima vista (+1 osservare)
Impulsiva
Familiare a carico

CARATTERISTICHE

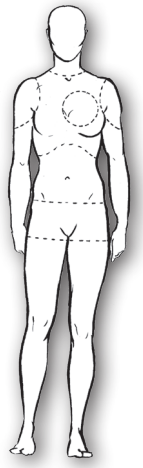
Intuito 3	Aspetto 3	Coordinazione 4	Aff. Occulta 3
Memoria 3	Comando 4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I8
Percezione 4	Creatività 5	Forza Fisica 5	Eq. Mantale 5
Volontà 2	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Guidare(4 ruote)	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+I	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir I	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua(Inglese)	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Orientamento	+2	+Per 6	○○○○○○○○○
	Osservare	+2	+Per 7	○○○○○○○○○
	Perquisire	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+2	+Per 6	○○○○○○○○○
	Uso (pistola)	+I	+Mir 4	○○○○○○○○○
S	Disegnare	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
S	Fotografia	+0	+Mir 3	○○○○○○○○○
	Cacciare	+2	+Int 5	○○○○○○○○○
	Naturalistica	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
V	Uso (Pugnale)	+4	+Coo 8	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 15

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -5

⑩⑨⑧⑦⑥⑤④③②①⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 5
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Borraccia italiana, Gavetta, Coltello a serramanico, Revolver cal 38 (26 colpi), Giaccone pesante, Zaino, Binocolo

DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Roger Mostert*
Tarocco Dominante *Il Diavolo*
Tarocco del Passato *La Torre*
Professione *Cacciatore di Morti* Età 24

Pregi e Difetti

Iniziazione occulta (piromanzia)

Turbe mentali (alienazione: luci), Grasso, Invidioso

CARATTERISTICHE

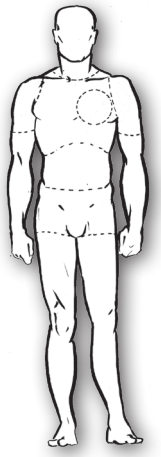
Intuito 5	Aspetto 3	Coordinazione 6	Aff. Occulta 8
Memoria 3	Comando 4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I3
Percezione 4	Creatività 4	Forza Fisica 5	Eq. Mantale 4
Volontà 4	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Guidare (4 ruote)	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir I	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	½	+Mem I	○○○○○○○○○
S	Lingua	½	+Mem I	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Orientamento	½	+Per 2	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Persuadere	½	+Soc 2	○○○○○○○○○
V	Rissa	+2	+Coo 8	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (fucile)	+3	+Mir 5	○○○○○○○○○
S	Borseggiare	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
S	Scassinare	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
S	Armi da Fuoco	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
	Cacciare	+0	+Int 5	○○○○○○○○○
	Guidare (2ruote)	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
	Pronto Soccorso	+I	+Mem 4	○○○○○○○○○
V	Uso (Ascia)	+3	+Coo 9	○○○○○○○○○
V	Uso (Spada)	+2	+Coo 8	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -5

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❶①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 5
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Gavetta, Corda, Machete, Scure da Pompiere, Lampada ad olio (3 fiaschette) Bottiglia di Vino Rosso, Rasoio da Barba.

DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

Piromanzia

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Pierre Normand*
Tarocco Dominante *La Forza*
Tarocco del Passato *Il Carro*
Professione *Graduato (A)* Età 56

Pregi e Difetti

Voce impostata

Mutilazione (-2 osservare)

CARATTERISTICHE

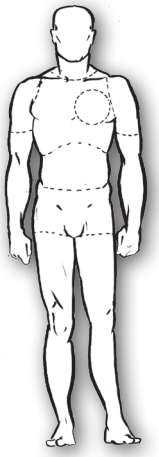
Intuito 4	Aspetto 4	Coordinazione 3	Aff. Occulta 2
Memoria 3	Comando 2	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I4
Percezione 5	Creatività 4	Forza Fisica 5	Eq. Mantale 4
Volontà 3	Socievolezza 6	Mira 4	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Ascoltare	½	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Guidare	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Lanciare	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua	0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 3	○○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Orientamento	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Osservare	-2	+Per 3	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Persuadere	+I	+Soc 7	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Uso (Ascia)	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Strategia	+0	+Int 4	○○○○○○○○○
S	Tattica	+0	+Int 4	○○○○○○○○○
S	Armi da Fuoco	+I	+Mem 4	○○○○○○○○○
S	Cacciare	+0	+Int 4	○○○○○○○○○
	Impartire ordini	+3	+Com 5	○○○○○○○○○
	Pronto Soccorso	+3	+Mem 6	○○○○○○○○○
V	Uso (Pistola)	+4	+Mir 8	○○○○○○○○○
V	Uso (Fucile)	+4	+Mir 8	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 15

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -5

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 5
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Gavetta, Borraccia M1910 us, Tronchesi, Kit pronto Soccorso, Ascia da pompiere, Luger P08 (13 colpi), Bomba a mano OTO42, Carcano M91 (26 colpi), binocolo, Zaino, 20 carote, 8 biscotti

DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Micheline Joye*
Tarocco Dominante *L'appeso*
Tarocco del Passato *Il Diavolo*
Professione *Esperta di Morti* Età 28

Pregi e Difetti

Simpatica

Fobia (Luoghi sacri/croci)
Incapacità sentire odori/sapori

CARATTERISTICHE

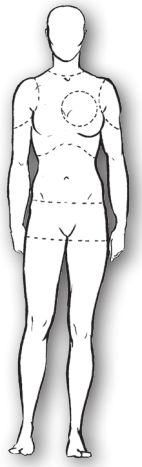
Intuito 4	Aspetto 5	Coordinazione 4	Aff. Occulta 4
Memoria 3	Comando 3	Des. Manuale 4	Dist. dalla Morte I5
Percezione 4	Creatività 4	Forza Fisica 5	Eq. Mantale 3
Volontà 4	Socievolezza 6	Mira 5	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 5	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua(Inglese)	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 3	○○○○○○○○○
	Nuotare	½	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	½	+Per 2	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 6	○○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (mitra)	+0	+Mir 5	○○○○○○○○○
S	Occultismo	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
	Raggirare	+0	+Soc 6	○○○○○○○○○
	Armi da Fuoco	+I	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Cacciare	+0	+Int 4	○○○○○○○○○
	Riconoscimento	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
V	Uso (Fucile)	+3	+Mir 8	○○○○○○○○○
	Uso (Ascia)	+2	+Coo 6	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 14

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -5

⑩❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 5
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Borraccia M 31 feld Fiasche, Ascia da Pompiere, Doppietta (32 colpi) Carte da gioco, Libro (romanzo) Borsa a tracolla in pelle, bottiglia d'acqua, orologio.

DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3) *Canzoncina*
☐ Lieve (Equ. 2)_____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Paul Berger*
Tarocco Dominante *L'Eremita*
Tarocco del Passato *L'imperatore*
Professione *Necrologo Esperto (A)* Età 42

Pregi e Difetti

Non impressionabile
Affascinabile (allocco)
Omosessuale

CARATTERISTICHE

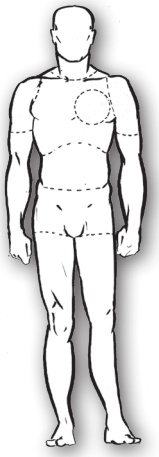
Intuito 8	Aspetto 2	Coordinazione 2	Aff. Occulta 6
Memoria 6	Comando 6	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I6
Percezione 2	Creatività 3	Forza Fisica 3	Eq. Mantale 4
Volontà 3	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo I	○○○○○○○○○
S	Ascoltare	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Guidare	½	+Per I	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir I	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Lingua	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Orientamento	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Osservare	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Perquisire	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Uso (Pistola)	+0	+Mir 3	○○○○○○○○○
S	Impartire ordini	+0	+Com 6	○○○○○○○○○
S	Uso (Fucile)	+0	+Mir 3	○○○○○○○○○
S	Armi da Fuoco	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
S	Biologia	+I	+Int 7	○○○○○○○○○
	Chimica Farmac.	+I	+Mem 7	○○○○○○○○○
	Medicina e chirurgia	+I	+Mem 7	○○○○○○○○○
V	Occultismo	+3	+Mem 9	○○○○○○○○○
	Riconoscimento	+2	+Per 4	○○○○○○○○○
	Teologia	+I	+Mem 6	○○○○○○○○○
S	Uso (Ascia)	+I	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Uso Mitra	+2	+Mir 5	○○○○○○○○○
V	Rituale	+3	+Aff 9	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 11

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -3

⑩❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 3
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Kit di Medicine Chirurgiche, Mitra MAB 38A [(36 colpi (20+16)], Accetta, Occhiali, Torcia elettrica, Stilografica, Quaderno.

DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO