



Gregory M. Hall
2018



Professor Dirk Martins

Da sempre appassionato lettore e studioso, è stato da giovanissimo un cultore di leggende e occultismo, poi ha intrapreso studi umanistici, senza mai abbandonare le proprie radici e credenze.

Da sempre convinto che ogni teoria e ogni storia vada accertata di persona e apprezzata con i propri occhi, ha viaggiato a lungo per musei, siti storici e luoghi folkloristici, alla ricerca di conferme alle proprie teorie.

Professore con cattedra in Folklore Teutonico all'università di Amburgo, è considerato un mezzo pazzo in ambiente accademico, ma nessuno mette in dubbio la sua cultura nel campo del fantastico.

Convinto sostenitore della teoria per cui i Morti siano sempre esistiti, seppur in numero esiguo, come dimostrato da centinaia di leggende antiche, si vede come una versione reale del professor Abraham van Helsing immaginato dallo scrittore Bram Stoker nel suo celebre "Dracula".

Porta con sé, in un'ampia borsa di pelle nera, una borraccia riempita con acqua santa, una croce cristiana d'oro massiccio (la Gestapo ne è al corrente, del resto per il Professore non si tratta di un oggetto di culto, ma di uno "strumento di lavoro"), otto paletti di frassino, un piccolo martello, una mannaia d'argento e un piccolo manuale che tratta i vampiri. Il libriccino è composto da appunti personali e ritagli di giornali riportanti notizie straordinarie (molte portano la firma di Hernest Kluger).

Ogni volta che il Prof. Martins vorrà cercare un'informazione riguardante vampiri o leggende legate ai vampiri, permettete al Giocatore di pescare un A.M. per decidere casualmente se è o meno riportata nel libro del suo Personaggio.

Il pingue Professor Dirk Martins fa parte del gruppo in quanto "Esperto di leggende e Paranormale".

Dottor Erwin Sauer

Ex cadetto della Luftwaffe, Erwin Sauer ha abbandonato la Wehrmacht dopo il Giorno del Giudizio e quattro anni dopo ha iniziato gli studi per diventare medico. Da poco laureatosi come Medico del Reich (Medico di classe C), è stato contattato da un collega presso il quale aveva svolto parte del proprio tirocinio per partecipare a una "missione speciale". Tale Dott. Stein è un Medico di Classe B, appartenente alle SS, e con una grande influenza sul giovane Sauer.

Sauer dovrà affiancare una squadra della Gestapo in un'indagine in cui probabilmente ci sarà da valutare lo stato sanitario della popolazione di un piccolo Borgo, e forse da analizzare un particolare tipo di Morti. Se riuscirà a trovare una di queste creature e a portarla, in qualsiasi condizione, fino ai laboratori del Dott. Stein nella periferia di Berlino, potrà accedere a un colloquio con il Dott. Spitz in persona per essere integrato nelle SS.

Il Dottor Sauer ha una borsa di pelle marrone con gli strumenti da medico, un set con tre bisturi e altri strumenti chirurgici, un kit di Pronto Soccorso (per cinque medicazioni) e tre siringhe già cariche con un veleno mortale. Ogni siringa contiene una neurotossina che può uccidere un uomo in una manciata di secondi per soffocamento.

Porta nella borsa anche un fazzoletto imbevuto di oli aromatici, che mette sulla faccia nel tentativo di contrastare l'asma che lo coglie qualora entri in una stanza in cui vi è o vi è stato un gatto.

Agente Inko Engel

Inko ha vissuto nella bambagia, studiando arte e pittura, fin quando ha potuto. La guerra e il Giorno del Giudizio non gli hanno strappato la ricchezza della famiglia, ma certamente hanno cambiato le sue prospettive di vita. Convinto che ci fosse poco bisogno di pittori e che invece era il momento di servire fedelmente il nazismo, entrò nella Gestapo con entusiasmo. Abile nell'uso delle armi da fuoco e sempre dotato di un'ascia per affrontare i Morti, Inko è apprezzato per il suo atteggiamento spavaldo, sicuro di sé e totalmente devoto al nazismo.

Un segreto che tiene per sé è la totale impotenza sessuale.

Ispettore Fritz Kuhn

L'integerrimo e autoritario Ispettore Kuhn... non è chi dice di essere!

Fritz Mauzer era un poco di buono, un uomo violento, che lavorava come falegname in un Borgo dell'est, nelle terre che un tempo erano la Polonia e in cui era nato. Finito per puro caso sotto la lente della R.H.S.A., si accorse delle strane visite di un uomo nella sua falegnameria e, senza neppure fare domande o accertarsi di chi fosse lo decapitò con una grande ascia. L'uomo era una SD di Hinka.

Fritz Mauzer, dopo l'omicidio, scappò dal Borgo e, grazie a una rete di criminali che aveva frequentato nella sua vita, riuscì a ottenere documenti falsi e una nuova identità. Tale identità apparteneva a un tale di nome Fritz Kuhn, un solitario, che da poco era stato trasferito fuori Amburgo ed era stato ammazzato durante una rapina. Chi fece sparire il cadavere e rubò i documenti non sapeva che l'uomo era un Agente della Gestapo in odore di trasferimento e promozione.

E così Mauzer si trovò a dover rispondere a una lettera rivolta al precedente abitante della sua casa e proprietario dei suoi documenti contraffatti, una lettera che informava Fritz Kuhn della promozione ottenuta.

Le scarse abilità di indagine di Fritz sono tutte derivate da studi approssimativi ed esperienza sul campo, ma nonostante la sua palese inadeguatezza il suo carattere forte e le sue innate doti di comando lo hanno reso credibile agli occhi dei suoi nuovi colleghi.

Fritz convive da anni col terrore che qualcuno scopra che i suoi documenti sono contraffatti e lo consegna alle SS.

Udo Hinka ha infatti perso le tracce del vile assassino del suo "amato figlio" ma la R.H.S.A. non ha mai interrotto le indagini. Ovviamente per colui che si è macchiato dell'assassinio di una SD di Udo non esiste altro destino che una morte lenta, dolorosa e spaventosa.

Fritz è vestito in uniforme ed è armato con una Luger e un pugnale, ha inoltre un binocolo e un taccuino con penna per appuntarsi gli avvenimenti importanti, gli indizi e le prove che la sua squadra raccoglie.

Agente Fiene Brunner

Fiene, ancora ragazzina, fu rapita da un gruppo di banditi che si opponeva al predominio del Reich, confidando che il Giorno del Giudizio avrebbe portato solo caos, anarchia e vantaggi per gente spietata e criminale come loro. Fiene, assieme ad altre ragazze, fu ripetutamente violentata e poi fu introdotta a forza nel gruppo. Le fu insegnato a sparare e a gestire il campo dei ribelli e lei apprese molto sui rudimenti di strategia e tattica dispensati dai mercenari jugoslavi a capo della banda.

Quando il gruppo fu sgominato dalla Wehrmacht, nel 1947, lei si arrese e dopo un anno di carcere, grazie alle carte in possesso alla sua famiglia e ai suoi ritrovati documenti che la accreditavano come Ariana pura, tornò alla vita civile.

Desiderosa di portare ordine nella società del IV Reich si arruolò nella Gestapo, dove si è sempre distinta per coraggio e abilità: è infatti un'abile cecchino, conosce la legge meglio dell'Ispettore, e poche persone resistono a un suo interrogatorio.

Il suo ruolo principale, però è quello di autista. Sebbene Fiene non discuta gli ordini è convinta che potrebbe essere un Ispettore migliore di Kuhn e che la mettano al volante del camion della squadra col preciso intento di isolarla perché donna.

Viaggia armata con un Carcano M41 di fabbricazione italiana con il quale ha una mira quasi infallibile.

Purtroppo la vita di Fiene è ancora immersa nell'incubo della sua violenta esperienza con i mercenari: quasi ogni notte si agita e urla stringendo le coperte tra i denti, inoltre non riesce ad avere rapporti con uomini. La sola cosa che la eccita sono le armi e, anche se è inorridita da se stessa, più di una volta ha già fatto scivolare il suo Carcano sotto le lenzuola per provare piacere.

Agente Lubbe Meier

Ex militare e dal carattere molto volubile, Lubbe è un ottimo Agente, che sa quel che fa e agisce con perizia in ogni campo. Il suo unico "neo" è la mira, tanto che solitamente non gli viene neppure consegnato il fucile d'ordinanza "per evitare che faccia male a qualcuno".

In compenso non si separa mai dalla sua ascia ed è molto apprezzato dalla squadra quando si trova a gestire dei Morti.

Il suo aspetto è sgradevole e, nonostante sia Germanico, appare gracile e malaticcio, inoltre soffre spesso di forti dolori addominali, colpa di un'infestazione da tenia che da anni non riesce a debellare.



Nome del personaggio *Prof. Dirk Martins*
 Tarocco Dominante *Il Mondo*
 Tarocco del Passato *Il Diavolo*
 Professione *Professore Universitario* Età 50

Pregi e Difetti
Lettura Veloce *Grasso*

CARATTERISTICHE

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

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo 2	○○○○○○○○
S	Ascoltare	+0	+Per 3	○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 5	○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 3	○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir I	○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+2	+Mem 5	●●●●○○○○
S	Lingua (latino)	+0	+Mem 3	●●●●○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○
S	Nuotare	½	+Coo 2	○○○○○○○○
S	Orientamento	½	+Per I	○○○○○○○○
S	Osservare	+0	+Per 3	○○○○○○○○
S	Perquisire	+0	+Per 3	○○○○○○○○
	Persuadere	+I	+Soc 6	○○○○○○○○
S	Rissa	½	+Coo 2	○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per I	○○○○○○○○
S	Uso (pistola)	+0	+Mir 2	○○○○○○○○
S	Occultismo	+0	+Mem 3	○○○○○○○○
	Raggirare	+0	+Soc 5	○○○○○○○○
	Letteratura e Arte	+2	+Mem 5	○○○○○○○○
	Storia e Filosofia	+2	+Mem 5	○○○○○○○○
	Teologia	+2	+Mem 5	○○○○○○○○
	Biologia	+I	+Mem 4	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 20

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -3

⑩⑨⑧⑦⑥⑤④③②①①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

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

ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Luger (P+1)*
Borsa kit anti-vampiro
con mannaia d'argento (I-1)

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) Ossessione-Vampirismo
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Dott. Erwin Sauer*
 Tarocco Dominante *Il Papa*
 Tarocco del Passato *Le Stelle*
 Professione *Medico Classe C* Età *35*

Pregi e Difetti
Conoscenze Importanti *Allergie (gatti)*
 Astemio

CARATTERISTICHE

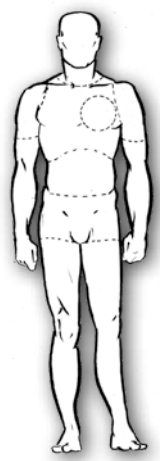
Intuito 5 Memoria 6 Percezione 4 Volontà 4	Aspetto 4 Comando 3 Creatività 4 Socievolezza 4	Coordinazione 3 Des. Manuale 4 Forza Fisica 3 Mira 2	Aff. Occulta 5 Dist. dalla Morte 16 Eq. Mantale 6 Karma 5
---	--	---	--

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo I	○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	½	+Per 2	○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Lanciare	+0	+Mir 2	○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	○○○○○○○○
	Lingua(Francese)	+0	+Mem 6	○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 4	○○○○○○○○
S	Uso (Pistola)	½	+Coo I	○○○○○○○○
V	Biologia	+2	+Mem 8	○○○○○○○○
V	Chimica Farm.	+2	+Mem 8	○○○○○○○○
	Erboristeria	+0	+Mem 6	○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 6	○○○○○○○○
	Med. e Chirurgia	+1	+Mem 7	○○○○○○○○
V	Pronto Soccorso	+2	+Mem 8	○○○○○○○○
S	Paracadutismo	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
	Pilotare-aereo	+0	+Per 4	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16

VITALITÀ MASSIMA 8 **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
Pronto Soccorso (3 dosi) con 3 siringhe
Bisturi (1-2)

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Agente Inko Engel*
 Tarocco Dominante *Le Stelle*
 Tarocco del Passato *La Luna*
 Professione *Agente Gestapo* Età *24*

Pregi e Difetti
Ricco *Idealista*
Impotente

CARATTERISTICHE

Intuito 4 Memoria 4 Percezione 4 Volontà 4	Aspetto 3 Comando 4 Creatività 3 Socievolezza 3	Coordinazione 4 Des. Manuale 3 Forza Fisica 6 Mira 5	Aff. Occulta 3 Dist. dalla Morte 17 Eq. Mantale 5 Karma 5
---	--	---	--

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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Ooo+Kar) **17**

VITALITÀ MASSIMA **8** **MORTE A** **-6**

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
Ascia da pompiere (I+2)
Mauser (P+2), 10 munizioni di scorta

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____



Nome del personaggio *Ispettore Fritz Kuhm*
 Tarocco Dominante *L'Imperatrice*
 Tarocco del Passato *La Forza*
 Professione *Ispettore Gestapo* Età *39*

Pregi e Difetti
Non Impressionabile *Nemico Mortale*
Ricercato

CARATTERISTICHE

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

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 1	○○○○○○○○
S	Ascoltare	1/2	+Per 2	○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Guidare(2 ruote)	1/2	+Per 2	●●●●○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
S	Lingua(italiano)	1/2	+Mem 2	○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 1	○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Orientamento	1/2	+Per 2	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	●●●●○○○○
S	Persuadere	+0	+Soc 3	○○○○○○○○
	Rissa	+2	+Coo 5	○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 4	○○○○○○○○
	Uso (Pugnale)	+1	+Coo 4	●●●●○○○○
V	Interrogare	+1	+Com 8	○○○○○○○○
	Legge	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
	Uso (Pistola)	+2	+Mir 7	○○○○○○○○
V	Impartire Ordini	+3	+Com 10	○○○○○○○○
	Politica ed Economia	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
	Torturare	+0	+Int 4	○○○○○○○○
S	Artig. (Falegname)	+0	+Des 2	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

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

VITALITÀ MASSIMA **3** **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
Taccuino con penna, binocolo
Luger. due caricatori aggiuntivi pieni
Pugnale (T+0)

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____



Nome del personaggio *Agente Fiene Brunner*
 Tarocco Dominante *L'Imperatore*
 Tarocco del Passato *Il Carro*
 Professione *Agente Gestapo* Età *27*

Pregi e Difetti
Coraggiosa
Stimata Professionalmente
Sonno Rumoroso
Turbe Mentali:
Perversione-Armi da fuoco

CARATTERISTICHE

Intuito 2 Memoria 4 Percezione 3 Volontà 5 	Aspetto 4 Comando 6 Creatività 4 Socievolezza 3 	Coordinazione 5 Des. Manuale 4 Forza Fisica 4 Mira 6 	Aff. Occulta 5 Dist. dalla Morte 12 Eq. Mantale 5 Karma 2
---	--	---	--

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
	Guidare(camion)	+3	+Per 6	●●●●oooo
S	Intrufolarsi	½	+Coo 2	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 6	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooo
S	Lingua(spagnolo)	½	+Mem 2	oooooooo
S	Mercanteggiare	½	+Soc I	oooooooo
S	Nuotare	½	+Coo 2	oooooooo
S	Orientamento	½	+Per I	oooooooo
S	Osservare	+0	+Per 3	oooooooo
	Perquisire	+I	+Per 4	●●●●oooo
S	Persuadere	½	+Soc I	oooooooo
	Rissa	+I	+Coo 5	oooooooo
S	Seguire tracce	+0	+Per 3	oooooooo
V	Uso (Fucile)	+0	+Mir 8	●●●●oooo
	Interrogare	+2	+Com 7	oooooooo
	Legge	+I	+Mem 6	oooooooo
	Uso (Pistola)	+I	+Mir 7	oooooooo
S	Strategia	+0	+Int 2	oooooooo
S	Tattica	+0	+Int 2	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **15**

VITALITÀ MASSIMA **MORTE A**

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
Carcano con 15 proiettili di riserva

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

DONI

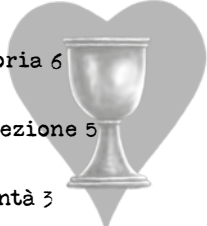

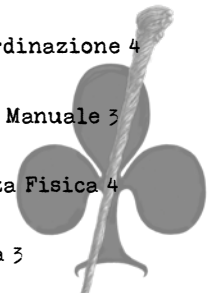

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Agente Lubbe Meier*
 Tarocco Dominante *La Ruota della Fortuna*
 Tarocco del Passato *L'Imperatrice*
 Professione *Agente Gestapo* Età *29*

Pregi e Difetti
Ottimo Udito *Infestato da Parassiti:*
Tenia

CARATTERISTICHE

Intuito 5 	Aspetto 3 	Coordinazione 4 	Aff. Occulta 4 
Memoria 6	Comando 3	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte 16
Percezione 5	Creatività 5	Forza Fisica 4	Eq. Mantale 4
Volontà 3	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 5

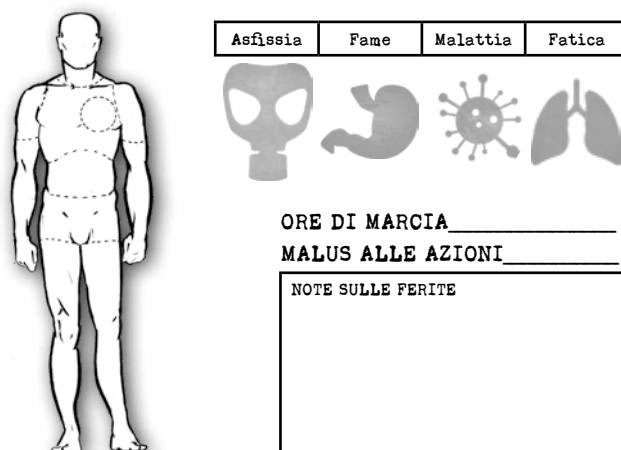
V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo 2	○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 5	○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
S	Guidare(camion)	½	+Per 2	●●●●○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
S	Lanciare	+0	+Mir 3	○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	○○○○○○○○
	Lingua(inglese)	+0	+Mem 6	○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○
	Nuotare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 5	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 5	○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 5	●●●●○○○○
S	Persuadere	½	+Soc 2	○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 4	○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 5	○○○○○○○○
S	Uso (Fucile)	+0	+Mir 3	●●●●○○○○
	Interrogare	+3	+Com 6	○○○○○○○○
	Legge	+1	+Mem 7	○○○○○○○○
	Uso (Ascia)	+3	+Coo 7	○○○○○○○○
S	Artiglieria	+0	+Mir 3	○○○○○○○○
	Demolizione	+0	+Int 5	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **17**

VITALITÀ MASSIMA **3** **MORTE A** **4**

⑩⑨⑧⑦⑥⑤④③②①①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Ascia da pompiere (I+2)

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____