Personaggi per l'Avventura

Dottor Elia Marco Gazzaniga

Profilo

Nato nel 1892 in una famiglia di poveracci e straccioni ha passato una giovinezza sregolata, costellata da atti di teppismo e brigantaggio.
Mise la testa a posto sotto le armi, quando fu coscritto per la Prima Guerra Mondiale. Sopravvissuto agli orrori delle trincee iniziò a studiare fino a diventare medico e servire come tale durante la Seconda Guerra Mondiale. Dopo il Giorno del Giudizio, ormai arrivato a una certa età, si era ritirato a vivere con la moglie Anna, in un piccolo borgo in cui però l'opera di medico non era ben vista dal Padre Castigatore. Continuò quindi a offrire i propri servigi solo saltuariamente, o clandestinamente, quando le arti erboristiche dei Francescani non bastavano. Non potendo farsi pagare otteneva in cambio cibo e materie prime, mentre la moglie, col suo mestiere di sarta, sosteneva la famiglia. Quando tre anni fa, la moglie si ammalò, lui la portò via dal paese per raggiungere un rifugio montano, dove attese che la sua vita si spegnesse. In seguito ha perso la ragione, o meglio ha avvolto il suo dolore con una coperta di follia, apparentemente meno dura da affrontare del distacco dalla sua Anna. Si è infatti messo in testa che in qualche modo sia possibile curare una persona dal Risveglio. Da allora ha girato il Sanctum Imperium seguendo voci e leggende, fino a imbattersi nelle testimonianze riguardanti il Templare Nero. Considerandolo un Morto particolare, probabilmente senziente, è disposto a tutto pur di far parlare quel mostro.
È certo di conoscerne il nome e i fatti che ne decretarono la morte, inoltre gli porterà un dono: dei Templari, la cosa che più odia, la cosa che più ama, la sua preda preferita. Certamente il Templare Nero conosce il Segreto della Morte e quando glielo rivelerà lui tornerà al rifugio segreto, dove la moglie Anna lo attende, legata nel letto, e le ridarà la vita.
"...è tanto che sono alla ricerca di questo mostro, e finalmente l'ho scovato. Credo di sapere chi sia, credo di sapere il suo nome e come è morto.
Sì, io so chi è, e so chi lo ha ucciso e perché: per questo so di poterlo fermare. Lui è quel Fratello Olmo mandato a morire dalle parti di Vignola da un suo superiore, solo perché lui lo aveva visto consumare un rapporto con una donna.
Un testimone scomodo, mandato a morire per portare nella tomba il suo segreto. Fratello Olmo.
Quando sentirà il suo nome mi ascolterà. Certo, stanarlo è più difficile di quel che credessi, si trova in questi boschi, ne sono certo, ma ho usato quasi tutti gli Scudi che possedevo per ingaggiare dei Cacciatori di Morti e di cinque ne è tornato indietro uno solo, e in pessime condizioni mentali.
I suoi compagni sono stati uccisi da trappole fatte di rami e corde, altri sono stati passati a fil di spada dal Templare Nero.
Quel mostro non lascia scampo, mangia le facce dei suoi inseguitori, anche di quell'unico sopravvissuto.
Sì, è tornato a cercarlo.
Non lo ha lasciato vivere nel terrore, si è avvicinato alle case e lo ha preso, lo ha ucciso.
Proprio qui vicino. La sua tana è nella profondità di questo immenso bosco. Devo andare di persona.
Non mi fido di mandare altri Cacciatori da soli, a parlare per me. Questo Morto non è come gli altri: crea trappole, si nasconde, caccia.
Devo riuscire a parlarci di persona. Sono certo di poterlo fermare. Ma ovviamente ho bisogno di voi, io sono solo un povero vecchio. E ho bisogno dello SPA TM-40 di Maria, ovviamente.

Il Dottore può offrire a Maria fino a 70 Scudi perché lo aiuti nella sua ricerca, guidando il suo TM40 per lui e sotto indicazioni del Guardiacaccia.

NOTA BENE: Ovviamente non dirà ai Templari che è disposto a sacrificarli, né che vuole riportare in vita la sua Anna. Se giungerà dinanzi al Templare Nero il Dottor Gazzaniga non arriverà a sparare ai Templari, ma certamente chiederà loro di fermarsi, sicuro di poter dialogare col mostro.

Tarocco Dominante: L'Imperatore

Fratello Antonin da Empoli

Templare Errante

Profilo

Figlio di circensi, con solo vaghe reminiscenze della sua vita precedente al Giorno del Giudizio, Antonin ha dovuto lottare per sopravvivere, facendo cose di cui ora non va fiero, e per le quali ha chiesto più volte la remissione dei peccati.
Ingenuo e facile all'entusiasmo, ha seguito le persone sbagliate, finendo in un giro di malavita e alcool.
Usato come gorilla da un piccolo boss del casertano, ha spaccato innumerevoli facce per motivi che neppure ha mai saputo, ma alla fine la giustizia è arrivata fino a lui e un Excubitor, dopo avergli spaccato la bocca con un colpo di spada, lo ha infine condotto in cella, lontano dai suoi complici.
In cella ha avuto modo di riflettere e sotto la guida spirituale di Padre Lamole ha ritrovato la Fede, affrontato a testa alta anni di condanna e pentimento, e infine ha donato la propria vita a Cristo, entrando nell'Ordine dei Templari.
Per Antonin stare fermo è impossibile e dopo essere diventato un grande esperto di scherma e un ottimo cavallerizzo, si sente pronto per diventare Adepto.
Purtroppo per lui la sua padronanza del Latino, della Teologia e soprattutto la sua statura morale ancora non eccelsa, hanno fatto sì che Maestro Tommaso da Pescara, che detiene la Rocca di Frosinone di cui fa parte Antonin, non lo abbia ancora ritenuto degno.
Venuto a sapere delle storie sul Templare Nero, e che Fratello Simone da Rieti ha ritrovato Fratello Bruno (che era stato inviato a Napoli) con la faccia scarnificata, ha deciso che avrebbe scovato il mostro, lo avrebbe distrutto e in questo modo si sarebbe conquistato sul campo la promozione ad Adepto.
Nei giorni scorsi ha parlato col Dottor Gazzaniga, che è sicuro di poter scovare il Templare Nero e ha un piano per farlo.
Ora ha appuntamento col Dottore, e forse qualche altro partecipante, alla "fattoria di Maria".
Ha preso con sé due Scudieri e con la scusa di portare del letame si sta dirigendo alla fattoria.
Sa che può usare la propria superiorità in grado per imporre agli Scudieri di seguirlo. Ha scelto Ettore e Gennaro perché molto abili con la spada e perché li addestra lui alla scherma, quindi passa molto tempo con loro, e vuole offrirgli questa grande possibilità (appena lui sarà Adepto farà in modo che loro diventino Templari Erranti!).
Inoltre Ettore sembra uno molto sveglio, di cui sente di potersi fidare in un combattimento, mentre il giovane Gennaro è un vero devoto di Cristo e nonostante la giovane età e il ruolo subordinato, è una specie di piccola guida spirituale per Antonin, colui che apporta saggezza e misura laddove a lui sfuggano.
Non sa cosa aspettarsi dall'incontro, lui per sicurezza ha la sua spada al fianco, ma non ha certo indossato l'armatura e non ha fatto prendere le armi ai suoi Scudieri, visto che non è normale che degli Scudieri viaggino armati fuori dalla Rocca e che non vuole destare sospetti.
Del Templare Nero sa che è sfuggente, che usa armature dei Templari uccisi, che è armato di spada ed è in grado di tendere agguati.
Un tratto distintivo è che divora la faccia delle sue vittime.
Ma sa anche che uno spadaccino contro tre non può vincere e questo gli dà la sicurezza nel buon esito della missione.

Tarocco Dominante: Il Matto

Fratello Ettore da Bologna

Scudiero

Profilo

Ettore è un giovane scudiero di appena ventun anni. Aveva otto anni e si chiamava Dario, quando il mondo sprofondò nell'inferno del Giorno del Giudizio e oggi ricorda poco della vita nel teatro dove si esibivano i suoi genitori.
Di quei giorni gli è rimasta solo una inespressa passione per la musica e un ottimo orecchio, che sfrutta al più per riconoscere la musica da poche note.
Ettore è cresciuto da solo a partire dai dieci anni, dopo aver visto i suoi genitori venire trascinati giù da un camion da un gruppo di Morti.
Lui scalciò, aggrappandosi al camion con tutte le forze.
Forse colpì in faccia suo padre.
Ricordi confusi, incubi ricorrenti.
Forse era arido e cinico anche prima, questo non lo ricorda, ma certamente lo è adesso.
Un anno fa viveva a Napoli, con una donna (Teresa) con cui ha avuto un figlio (Nino).
La mattina dopo la nascita di Nino ha fatto lo zaino ed è scappato, lasciando Teresa per sempre.
Giunto a Frosinone dopo tre giorni di cammino è entrato nell'Ordine, cambiando nome e vita per sempre.
A parole dice di aver abbracciato Cristo, ma per lui queste cose sono solo la facciata che deve mostrare per fare strada all'interno della Rocca.
Fratello Ettore ama solo se stesso.
Ha scelto i Templari, invece di altri modi per sparire, perché affascinato dal loro potere, che vuole stringere nelle proprie mani il prima e il più saldamente possibile.
In fondo è un ottimo modo per sopravvivere, per avere protezione, cibo e prestigio.
Fratello Ettore è uno Scudiero modello: ligio alle regole, obbediente, ottimo spadaccino, conoscitore della teologia e del Latino più del proprio mentore, il Templare Errante Antonin da Empoli.
Una sola cosa può distoglierlo dalla sua cinica scalata al potere dell'Ordine, il fascino sottile che ha sempre provato per quanto esista di misterioso e oscuro, persino di diabolico.
In un certo senso gli è più naturale credere nel Diavolo che in Cristo, sebbene facciano parte dello stesso immaginario, per come la vede lui.
Per questo passa anche molto tempo con lo Scudiero Fratello Gennaro, che ha la faccia deturpata da una cicatrice che sembra un ghigno demoniaco; questo aspetto, che lo rende sgradevole agli altri, affascina moltissimo Fratello Ettore.
Ha sentito parlare del Templare Nero e se c'è una cosa che desidererebbe sopra ogni altra è incontrare questo diavolo in terra, forse per confrontarsi con lui o forse... per sentire cosa ha da offrirgli!

Tarocco Dominante: Il Giudizio.

Fratello Gennaro da Caserta

Scudiero

Profilo

Gennaro da Caserta è un ragazzino di appena diciassette anni, che da pochi mesi è entrato nella Rocca di Frosinone come Scudiero.
C'è poco da dire della sua vita passata: non sa nulla del mondo prima del Giorno del Giudizio, è cresciuto come un orfano assieme ad altri come lui imparando poco di tutto, leggendo qualche libro presente nell'orfanotrofio e praticando le attività proposte dalle suore che gestivano i ragazzi.
Proprio durante una di queste attività cadde da un albero, sfregiandosi la faccia. Tuttora ha il labbro superiore asimmetrico e frastagliato e una orrenda cicatrice che sale da lì verso l'occhio sinistro, lasciando in vista i denti e stampando sul suo volto uno strano e quasi diabolico mezzo ghigno.
Ha avuto un'educazione profondamente cattolica e per molti anni, da piccolo, ha desiderato divenire un Frate Francescano o entrare in qualche altro Ordine.
Crescendo ha iniziato a sognare una vita più normale, ma è sempre stato attratto dagli Ordini religiosi e ha sempre sentito una chiamata divina a fare qualcosa di speciale nella sua vita.
A Sedici anni è stato giudicato in grado di provvedere a se stesso e "cacciato" dall'orfanotrofio con due paia di vestiti, 20 Scudi e un bastone da passeggio inciso da lui e dagli altri ragazzi, che rappresentasse la sua capacità di fare tanta strada.
Ma per lui quel bastone era una spada e nessun lavoro o attività che gli venisse offerta contemplava la possibilità di leggere libri e imparare.
Non passarono molte settimane prima che si decidesse a intraprendere il viaggio fino alla Rocca di Frosinone, dove chiese di diventare Templare.
Ad oggi è uno dei giovani Scudieri più promettenti della Rocca. Si occupa di lui il Templare Errante Antonin da Empoli che agli occhi di Gennaro è un po' un confusionario, una testa calda.
Diciamo che in lui vede più il guerriero che il monaco e spera che presto molleranno un po' le spade (arte nella quale sembra molto portato) e i cavalli per dedicarsi maggiormente agli studi delle sacre scritture e della grammatica latina.
Il rapporto che ha instaurato con il suo pari (sebbene molto più grande) Fratello Ettore da Bologna è molto forte, anche perché quest'ultimo ne sa molte più di lui in campo teologico e Gennaro non vede l'ora di imparare tutto il prima possibile.

Tarocco Dominante: Il Papa

Lorenzo Rossi

Guardiacaccia

Profilo

Lorenzo è un uomo di oltre sessant'anni, dal fisico minato dall'età ma ancora scattante.
Da giovane è stato un falsario che si occupava di contraffare documenti, ha combattuto come soldato la Prima Guerra Mondiale e si è rifiutato di partire per la Seconda, vivendo prima da disertore e poi da partigiano.
Questo prolungato periodo di vita nei boschi, lontano dal resto della civiltà, lo ha formato e ha fatto di lui il lupo solitario che è ora.
In città lo chiamano, con disprezzo e timore, "il Guardiacaccia".
Cinico, insensibile, ateo, comunista e anticlericale, odia preti, Templari e ogni altra forma di uomini e donne della chiesa.
È abbastanza intelligente da non mostrare il proprio disprezzo in modo offensivo o tale da rischiare di iniziare un alterco, o peggio, essere denunciato, ma certamente non si farà in quattro per un "papalino".
È autoritario, anche se preferisce usare toni accondiscendenti, che celano la sola verità di cui è sicuro: lui sa come sopravvivere, ogni altra idea porterà a morte certa.
Pagato da Gazzaniga per guidare il gruppo, farà quello per cui è stato pagato, ma se la situazione si farà oltremodo pericolosa preferirà fuggire e salvarsi la vita un'altra volta ancora, piuttosto che morire da eroe.
Abile col fucile, il pugnale ed espertissimo cacciatore, è la giuda migliore per avere una possibilità di scovare il Templare Nero nelle aree boschive a sud ovest di Frosinone.
È a conoscenza di sentieri più e meno grandi, sa come arrivare ai ruderi di Pàtrica e Carpineto Romano e conosce la pericolosità del terreno circostante, in cui si aprono voragini, doline (che lui chiama "Ousi", in forma dialettale) e grotte dovute ai fenomeni carsici dei Monti Lepini.
Proprio in prossimità di Carpineto ha scorto una figura in armatura muoversi nel bosco e sa come tornare in quell'area, anche se è molto distante e crede sia meglio accamparsi prima a Pàtrica e da lì muoversi verso Carpineto Romano partendo alle prime luci dell'alba.
Conosce anche posti dove accamparsi in grotte o radure e ha due tende e il necessario per passere la notte fuori.
Conosce Maria Darazzo e la considera la classica chioccia pettegola e superficiale. Sa che sua figlia è stata concepita da uno stupro durante la guerra e ammira Maria per averla cresciuta con lo stesso amore che ha dato agli altri figli.
Lorenzo sa che Maria è in possesso di un Fiat SPA TM40, è stato lui a suggerirlo a Gazzaniga come mezzo per muoversi nel bosco.
La sua idea è di usarlo per raggiungere le rovine dei due paesi e certe aree di osservazione o di passaggio frequente, in cui concentrare le ricerche di tracce.
Il Guardiacaccia è già stato pagato dal Dottore e non ha null'altro a pretendere per svolgere il suo compito.

Tarocco Dominante: L'Appeso

Maria Darazzo

Contadina

Profilo

Maria Darazzo abitava a Pàtrica, non molto lontana da Frosinone, è stata una delle prime cittadine a tornare ad abitare le aree limitrofe della città una volta liberata dai Morti.
Rimasta vedova durante la guerra ha subito anche l'umiliante violenza da parte di un gruppetto di soldati Alleati (le truppe marocchine della V Armata francese).
Donna tutta d'un pezzo, affascinante, simpatica e comprensiva, molto cattolica, vive alla fattoria "di Maria" con i suoi tre figli che si occupano di aiutarla in tutte le fasi di gestione e manodopera dei campi.
È sempre stata abile a gestire i suoi beni e a spuntare ottimi prezzi durante le contrattazioni per acquistare e vendere merci; grazie a questo mix di abilità e alla manovalanza dei figli è riuscita a raggiungere velocemente una netta indipendenza economica. Anzi, per quel che dicono in città "la fattoria Darazzo naviga nell'oro!". Ovviamente non è proprio così, ma certamente nessuno a casa Darazzo fa la fame!
Da sola è riuscita a ritirare su un'intera fattoria che ora ospita maiali, vacche e ampi appezzamenti fertili.
Ha anche rimesso insieme un trattore, che ufficialmente appartiene a tutta la comunità (ma lo tiene lei, con la scusa che non potrebbe farlo entrare nella Domus Popoli posta nel cosiddetto "Edificio" in cima a Frosinone).
I suoi figli sono Dario, di 28 anni, Giovanni, di 23 e Fortunata, di 12, che in città è additata per la sua pelle scura e per la torbida storia attorno al suo concepimento. Nonostante sia figlia del militare che l'ha stuprata e ferita, lei l'ha sempre amata e protetta senza remore e la difende con forza da qualsiasi malalingua.
Oltre al trattore ha rimesso in sesto anche un potente Fiat SPA TM40, il mezzo che il Dottor Gazzaniga intende usare per entrare nei boschi a stanare il Templare Nero. Ovviamente alla guida dovrebbe starci Maria, che è ben più che abile nel farlo e che si assicurerà che il mezzo torni alla fattoria da cui è uscito.
Maria viveva a Pàtrica quando, nell'ottobre del 1943, venne occupata da un presidio della divisione Hermann Goering. La quasi totalità della popolazione venne scacciata dalle proprie case ma lei e poche altre donne furono trattenute per gestire le cucine, produrre il cibo, occuparsi delle pulizie e per fare altri lavori utili alla sussistenza della divisione. Dopo la caduta della Linea Gustav le truppe naziste si ritirarono, lasciando le donne ai liberatori francesi, i cosiddetti "goumier", che si rivelarono crudeli aguzzini.
Maria e le altre donne avevano visto i francesi immagazzinare armi e strumentazioni in alcune cantine della città ed è abbastanza certa che non le abbiano portate via tutte.
In particolare crede vi si possano trovare esplosivi e mine.
Maria è profondamente cattolica e sebbene i soldi del Dottore le facciano comodo, non si sarebbe imbarcata in quest'avventura se non fossero stati coinvolti i Templari
Conosce il vecchio Guardiacaccia, che considera un uomo ottuso e un burbero. Sa che quando aveva una moglie (Arianna) era un uomo diverso, ma dopo il Giorno del Giudizio è rimasto solo ed è cambiato.
In lui forse c'è ancora qualcosa di buono, ma è nascosto sotto la pelliccia e la diffidenza di un lupo.
Maria comunque non accetterà di gettarsi in questa missione per meno di 50 Scudi.

Tarocco Dominante: L'Imperatore

Fiat SPA TM40
Motore: Fiat 366 diesel, 6 cilindri, da 9365 cm³
Lunghezza: 4,68 metri
Larghezza: 2,20 metri
Altezza: 2,80 metri
Peso: 5,6 tonnellate
Velocità su strada: 43 km/h
Autonomia: 300 km su strada
Armamento: nessuno
Corazza massima: nessuna
Equipaggio: 2+6
Abilità da utilizzare: Guidare - 4 ruote

Fiat SPA TM40

Lo SPA TM40 è un vero gioiello! Un trattore d'artiglieria pesante con quattro ruote gigantesche, tutte motrici e tutte sterzanti, mosse da un motore da 100 cavalli.
Ci possiamo andare in otto: due nella cabina, guardate che meraviglia, e sei dietro, nel vano di trasporto personale.
Ho restaurato anche le due file affrontate di sedili per i passeggeri. E qua, sul retro, oltre a questa bestia di ruota di scorta e al gancio di traino, abbiamo un fenomenale verricello con 50 metri di cavo d'acciaio da 20 millimetri.
Se c'è un mezzo che non si fermerà, è questo.
E per la pioggia non temete, ho rimontato un bel telo impermeabile che ci proteggerà tutti.E grazie al fatto che gestisco io il trattore e i mezzi agricoli che "non entrano" nella Domus Popoli, abbiamo tutto il gasolio che vogliamo.
Questo è il mio SPA. Di meglio non troverete.

Sine Requie

Nome del personaggio *Dott. Elia Marco Gazzaniga*
Tarocco Dominante *Ruota della Fortuna*
Tarocco del Passato *L'imperatore*
Professione *Medico Chirurgo* Età 65

Pregi e Difetti

Non impressionabile (+2 Test Orrore)
Superstizioso
Curioso

CARATTERISTICHE

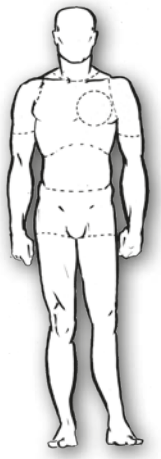
Intuito 4	Aspetto 2	Coordinazione 2	Aff. Occulta 5
Memoria 3	Comando 6	Des. Manuale I	Dist. dalla Morte I5
Percezione 2	Creatività 4	Forza Fisica 2	Eq. Mantale 4
Volontà 3	Socievolezza 4	Mira 2	Karma 2

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(4 ruote)	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir I	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
S	Lingua	½	+Mem I	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	½	+Coo I	○○○○○○○○○
S	Orientamento	½	+Per I	○○○○○○○○○
S	Osservare	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Perquisire	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
	Persuadere	+I	+Soc 5	○○○○○○○○○
S	Rissa	½	+Coo I	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Uso (pugnale)	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
V	Impartire ordini	+2	+Com 8	○○○○○○○○○
S	Uso (pistola)	+0	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Biologia	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
	Chimica Farmac.	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
	Erboristeria	+3	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Fisica	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
V	Medicina e chirurgia	+5	+Mem 8	○○○○○○○○○
V	Pronto Soccorso	+5	+Mem 8	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 9

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -2

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 2
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Borsa da medico con kit Pronto soccorso e kit per Medicina e chirurgia, 10 candele, 20 fiammiferi, rasoio da barba, saponetta, bussola tascabile, Carte da gioco (napoletane). 120 Scudi

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Antonin da Empoli*
Tarocco Dominante *Il Mondo*
Tarocco del Passato *Il Matto*
Professione *Templare Errante* Età 25

Pregi e Difetti

Coraggioso (+3 Test Paura)
Molto entusiasmabile
Sdentato

CARATTERISTICHE

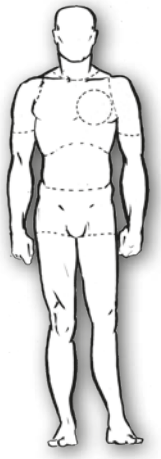
Intuito 4	Aspetto 3	Coordinazione 6	Aff. Occulta 3
Memoria 3	Comando 4	Des. Manuale 4	Dist. dalla Morte I6
Percezione 5	Creatività 3	Forza Fisica 5	Eq. Mantale 4
Volontà 4	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Correre	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Guidare	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir I	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua (Latino)	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Persuadere	+I	+Soc 5	○○○○○○○○○
V	Rissa	+2	+Coo 8	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
V	Uso (Spada)	+3	+Coo 9	○○○○○○○○○
	Acrobazia	+0	+Com 6	○○○○○○○○○
	Prestidigitazione	+0	+Des 4	○○○○○○○○○
	Addestr. Cavalli	+I	+Int 5	○○○○○○○○○
	Cavalcare	+I	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Teologia	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 19

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

Bibbia, Rosario, Spadone templare [I+2 + B+1] (Nota bene: lo Spadone ha un Req. in Forza fisica pari a 8, per cui Antonin lo userà a Grado 6, per cui senza Vantaggio).

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Ettore da Bologna*
Tarocco Dominante *Il Diavolo*
Tarocco del Passato *Il Giudizio*
Professione *Scudiero* Età 21

Pregi e Difetti

Senso Musicale (+1 *Suonare strumento*)

Segreto minore (*hai una figlia abbandonata*)

CARATTERISTICHE

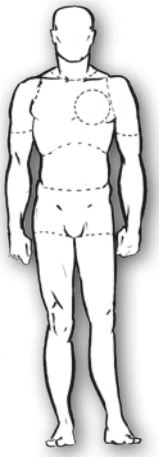
Intuito 5	Aspetto 4	Coordinazione 6	Aff. Occulta 6
Memoria 5	Comando 3	Des. Manuale 4	Dist. dalla Morte II
Percezione 4	Creatività 2	Forza Fisica 5	Eq. Mantale 5
Volontà 3	Socievolezza 4	Mira 4	Karma 2

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Guidare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
V	Intrufolarsi	+2	+Coo 8	○○○○○○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 5	○○○○○○○○○
	Lingua (Latino)	+2	+Mem 7	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	½	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Orientamento	+1	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Osservare	½	+Per 2	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
	Rissa	+1	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
V	Uso (Spada)	+2	+Coo 8	○○○○○○○○○
	Ballare	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Cantare	+0	+Cre 2	○○○○○○○○○
	Addestr. Cavalli	+0	+Int 5	○○○○○○○○○
	Cavalcare	+1	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Teologia	+1	+Mem 6	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 15

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

Abiti

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Gennaro da Caserta*
Tarocco Dominante *Il Papa*
Tarocco del Passato
Professione *Scudiero* Età 17

Pregi e Difetti

Ambidestro — *Brutta Cicatrice*

CARATTERISTICHE

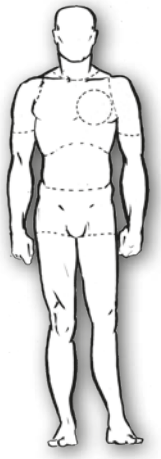
Intuito 4	Aspetto 5	Coordinazione 5	Aff. Occulta 3
Memoria 3	Comando 3	Des. Manuale 2	Dist. dalla Morte 14
Percezione 6	Creatività 3	Forza Fisica 3	Eq. Mantale 6
Volontà 4	Socievolezza 5	Mira 4	Karma 5

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Guidare (4 ruote)	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua (Latino)	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
	Nuotare	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Uso (Spada)	+2	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Addestr. Cavalli	+0	+Int 4	○○○○○○○○○
	Cavalcare	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Teologia	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 20

VITALITÀ MASSIMA 8 — **MORTE A** -3

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 3
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Abiti

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Lorenzo Rossi*
Tarocco Dominante *L'Imperatore*
Tarocco del Passato *L'Appeso*
Professione *Guardiacaccia* Età 62

Pregi e Difetti

Scattante — *Impotente*

CARATTERISTICHE

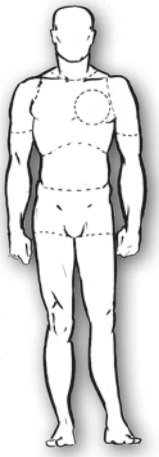
Intuito 3	Aspetto 3	Coordinazione 2	Aff. Occulta 3
Memoria 3	Comando 4	Des. Manuale 2	Dist. dalla Morte I3
Percezione 4	Creatività 3	Forza Fisica 2	Eq. Mantale 4
Volontà 6	Socievolezza 6	Mira 3	Karma 2

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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16

VITALITÀ MASSIMA 8 — **MORTE A** -2

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 2
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Accetta [I+1], Pugnale [I0], Winchester M97 [P+3/+1 (1/2)], 16 proiettili, binocolo, 2 tende da per tre persone, Lampada a olio, 3 fiaschette, Ramponi, bussola portatile, orologio da polso, zaino.
32 Scudi

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Maria Darazzo*
Tarocco Dominante *La temperanza*
Tarocco del Passato *L'Imperatore*
Professione *Contadina* Età 45

Pregi e Difetti

Possedimento iniziale
Familiare a carico
Allergia polline

CARATTERISTICHE

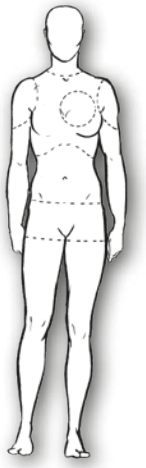
Intuito 3	Aspetto 3	Coordinazione 2	Aff. Occulta 3
Memoria 2	Comando 4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I5
Percezione 5	Creatività 2	Forza Fisica 3	Eq. Mantale 4
Volontà 4	Socievolezza 7	Mira 5	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo I	○○○○○○○○○
S	Ascoltare	½	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
V	Guidare(4 ruote)	+4	+Per 9	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	½	+Coo I	○○○○○○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 5	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+I	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua (Latino)	+0	+Mem 2	○○○○○○○○○
V	Mercanteggiare	+2	+Soc 9	○○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Persuadere	½	+Soc 3	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (Ascia)	+2	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Impartire ordini	+0	+Com 4	○○○○○○○○○
	Uso (Fucile)	+0	+Mir 5	○○○○○○○○○
	Erboristeria	+2	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Agronomia	+4	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Guidare (cingoli)	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Artigianato-Meccanica	+3	+Des 6	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

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

VITALITÀ MASSIMA *8* **MORTE A** *-3*

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓪①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA 3
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Crocefisso d'oro al collo, chiavi del Fiat SPA TM40, chiavi della fattoria.

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO