



DE KURE

PERSOPAGGI PER L'AVVENTURA

IL GRUPPO DI FRATE GIUVANÌ

Potrete usare questi Personaggi Giocanti per affrontare le prossime Avventure senza perdere neppure un minuto! Si tratta di un piccolo gruppo composto da un Inquisitore, un anziano Notaio e due Conversi (uno Regolare e un Persecutore).

FRATE GIUVANÌ

INQUISITORE

PROFILO

Quest'uomo di 47 anni, dopo aver interrotto gli studi di medicina, divenne parroco di una piccola chiesa di Alessandria. Durante la Seconda Guerra Mondiale, quando Alessandria fu duramente bombardata dall'esercito alleato, aprì le porte della sua chiesa ai feriti e ai senzatetto. Due mesi dopo il mondo impazzì e i Morti iniziarono la loro marcia contro l'umanità.

Proprio in quei primi mesi, cercando di accudire dei moribondi, fu morso al volto da un Morto. Giuntani sopravvisse alla ferita, ma ne porta ancora sul volto la cicatrice, che gli deturpa il labbro superiore, lo zigomo e la narice destra.

Divenuto un Frate Inquisitore, cerca oggi di portare la pace nel mondo mediando tra due forze di cui si sente ago della bilancia: la perfezione divina e l'imperfetta natura umana. Cosciente di questo eterno conflitto sa bene che l'uomo non può aderire perfettamente ai voleri di Dio, pertanto sa che ogni persona nasconde qualcosa di maligno e peccaminoso. Il suo compito è lavare il Peccato con la frusta e la preghiera.

Porta sempre con sé il suo Requiem, chiamato Virtù Cardinali e lo tiene sempre in vista.

EQUIPAGGIAMENTO

Ha inoltre una bibbia rilegata in pelle, anello e abiti da inquisitore, documenti e una spada leggera, che riposa quasi sempre nel fodero.

Tarocco Dominante: La Giustizia

UMBERTO DELL'AVVERGINE

SECRETARIO (NOTAIO)

PROFILO

Umberto era un brillante uomo di legge, figlio di notai e notaio a sua volta, e avrebbe avuto uno sfavillante futuro, se il mondo non fosse sprofondato all'inferno il 6 giugno 1944.

Oggi è un sessantenne pieno di acciacchi fisici, ma non solo, anche parte della sua memoria e della sua capacità di concentrazione sembrano svanite con gli anni. Ma soprattutto Umberto è sempre più sordo, motivo per cui pretende sempre il completo silenzio durante gli interrogatori e ha sempre bisogno di una grande concentrazione per non perdere parole importanti.

Silenzioso, ancora acuto, parla quando deve e sa cosa fare. Il peso degli anni, però inizia a farsi sentire e anche l'interesse per il suo lavoro è sempre di meno.

EQUIPAGGIAMENTO

Porta sempre con sé, in una borsa di pelle, i libri di legge, i timbri, tre penne, due calamai e i quaderni in cui appuntare ogni parola del Tribunale.

Tarocco Dominante: L'Eremita

Нелло Мопіп

CONVERSO (PERSECUTORE)

PROFILO

Nello ha poco più di 30 anni e due anni fa ha lasciato la sua fattoria e l'allevamento di maiali di cui si occupava per entrare volontariamente tra i Conversi. Fanatico religioso, fin troppo appassionato di interrogatori e torture, è anche incredibilmente abile col fucile. Il suo unico punto debole sono i gatti, che immagina come emissari di Satana e di cui ha una terribile fobia. Non di rado, se li vede a distanza, gli spara col suo fucile. Se se li trova vicino, invece, deve sforzarsi moltissimo per non fuggire piangendo.

Pensando a un ex-allevatore di maiali divenuto Persecutore per fanatismo, difficilmente si penserebbe a un uomo intelligente, acuto e notevolmente bello come Nello. Il suo innato fascino fa sì che al suo passaggio tutte le giovani non possono non notarlo, ma a lui queste attenzioni non interessano, per lui esiste solo il volere del Frate e la Santa Missione che gli ha affidato Gesù Cristo! Nello infatti non ha mai provato interesse per il sesso, è ancora vergine e non ha mai avuto neppure delle erezioni.

EQUIPAGGIAMENTO

Non si separa mai dai suoi strumenti di tortura che tiene avvolti in una striscia di pelle dotata di tasche e asole. Nel suo zaino trova posto anche un kit di pronto soccorso e un Revolver Cal.38 carico e ben oliato, mentre il fucile (preferibilmente un Winchester M97) lo tiene sempre a tracolla, a portata di mano (carico!).

Tarocco Dominante: L'Innamorato

Прімо Фіаммопе

CONVERSO (REGOLARE)

PROFILO

Primo era un avventuriero, un girovago che amava vivere avventure pericolose con la sua macchina fotografica sempre al collo. Purtroppo usava quella macchina fotografica anche per produrre materiale pornografico che usava in prima persona e poi rivendeva a caro prezzo.

Non sempre le donne o le coppie che fotografava erano del tutto coscienti di quello che comportava farsi fotografare in certe pose e senza vestiti. Alla fine una ragazzina lo denunciò e quando fu arrestato fu trovato in possesso di centinaia di fotografie pornografiche, in cui erano ritratti anche atti illegali e blasfemi.

In carcere le sue condizioni psicologiche crollarono e iniziò a manifestare un tic frequente al collo, che ancora oggi lo obbliga a ruotare di scatto la testa ogni volta che parla con qualcuno che lo mette a disagio (per esempio una bella donna, Frate Giuntani o il Notaio).

È entrato nei Conversi grazie alla Perpetua Conversio.

Durante gli interrogatori o nelle lunghe pause in cui non ha nulla da fare deve tenersi impegnato disegnando forme astratte su un taccuino. In realtà sono forme che nascondono particolari di corpi nudi, ma che lui camuffa abilmente per non essere punito. Se venisse privato anche della possibilità di disegnare corpi probabilmente inizierebbe a dare di matto.

Detesta il suo lavoro di Converso, detesta non avere più una macchina fotografica, ma crede fermamente che la condanna per i suoi reati sarebbe stata decisamente peggiore di tutto questo.

EQUIPAGGIAMENTO

In una tasca porta sempre il suo taccuino e delle matite (anche se preferisce usare delle penne, quando le trova). È armato con un pugnale che porta al polpaccio e un fucile Carcano M91 con 5 colpi nel caricatore.

Tarocco Dominante: Il Mondo



Nome del personaggio *Fratre Giuntani*
 Tarocco Dominante *La Giustizia*
 Tarocco del Passato *La Morte*
 Professione *Inquisitore* Età 47

Pregi e Difetti

<i>Preciso</i> (+3 memoria per riconoscimento volti)	<i>Brutta cicatrice</i> (-1 Aspetto) <i>Stonato</i>
---	---

CARATTERISTICHE

Intuito 4(-1) Memoria 5 Percezione 3 Volontà 6	Aspetto 2 Comando 5 Creatività 3 Socievolezza 4	Coordinazione 4 Des. Manuale I Forza Fisica 2(I) Mira 3	Aff. Occulta 3 (-) Dist. dalla Morte I4 Eq. Mantale 6 Karma 4(I)
---	--	--	---

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
S	Ascoltare	+0	+Per 3	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
S	Guidare (4 ruote)	+0	+Per 3	oooooooo
S	Intrufolarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
S	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooo
	Leggere e scrivere	+2	+Mem 7	oooooooo
	Lingua (Latino)	+I	+Mem 6	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooo
S	Orientamento	+0	+Per 3	oooooooo
	Osservare	+I	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	+I	+Per 4	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Rissa	1/2	+Coo 2	oooooooo
S	Seguire tracce	+0	+Per 3	oooooooo
	Uso (Spada)	+2	+Coo 6	oooooooo
	Chimica Farmaceutica	+0	+Mem 5	oooooooo
	Pronto Soccorso	+0	+Mem 5	oooooooo
V	Interrogare	+3	+Com 8	oooooooo
	Occultismo	+0	+Mem 5	oooooooo
V	Teologia	+3	+Mem 8	oooooooo
	Legge	+2	+Mem 7	oooooooo
	Torturare	+0	+Int 4	oooooooo
V	Uso Requiem	+3	+Coo 7(8)	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 17

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -2

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

	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">Asfissia</td> <td style="width: 25%;">Fame</td> <td style="width: 25%;">Malattia</td> <td style="width: 25%;">Fatica</td> </tr> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> </div> <p style="margin-top: 10px;">ORE DI MARCIA 5 MALUS ALLE AZIONI _____</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 50px;"> <p style="font-size: small; margin-top: 0;">NOTE SULLE FERITE</p> </div>	Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
Asfissia	Fame	Malattia	Fatica		

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Umberto Dellavergine*
 Tarocco Dominante *L'eremita*
 Tarocco del Passato *La Giustizia*
 Professione *Secretario Notaio* Età *63*

Pregi e Difetti	
<i>Preciso</i>	<i>Difetti D'udito</i> (-2 ascoltare)

CARATTERISTICHE

Intuito 6 Memoria 3 Percezione 3 Volontà 3	Aspetto 2 Comando 3 Creatività 4 Socievolezza 4	Coordinazione 2 Des. Manuale 2 Forza Fisica 4 Mira 3	Aff. Occulta 5 Dist. dalla Morte I2 Eq. Mantale 4 Karma 2
---	--	---	--

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 2	oooooooo
S	Ascoltare	+0	+Per 3(I)	oooooooo
S	Correre	+0	+Coo 2	oooooooo
S	Guidare (4 ruote)	+0	+Per 3	oooooooo
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	oooooooo
S	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooo
	Leggere e scrivere	+3	+Mem 6	oooooooo
	Lingua (Latino)	+3	+Mem 6	oooooooo
	Mercanteggiare	+I	+Soc 5	oooooooo
S	Nuotare	+0	+Coo 2	oooooooo
S	Orientamento	+0	+Per 3	oooooooo
S	Osservare	+0	+Per 3	oooooooo
	Perquisire	+4	+Per 7	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Rissa	+0	+Coo 2	oooooooo
S	Seguire tracce	+0	+Per 3	oooooooo
S	Uso (Pistola)	+0	+Mir 3	oooooooo
	Legge	+3	+Mem6	oooooooo
	Politica Economia	+2	+Mem 5	oooooooo
	Storia Filosofia	+2	+Mem 5	oooooooo
	Teologia	+I	+Mem 4	oooooooo
	Falsificazione	+2	+Mem 5	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **10**

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 5
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Nello Monin*
 Tarocco Dominante *L'innamorato*
 Tarocco del Passato *Il Sole*
 Professione *Converso Persecutore* Età *31*

Pregi e Difetti	
<i>Affascinate</i> (+1 ♦ col sesso opposto) <i>Non Impressionabile</i> (+2 ai Test Orrore)	<i>Ailurofobia</i> (Fobia dei gatti) <i>Impotente</i>

CARATTERISTICHE

Intuito 6 Memoria 4 Percezione 6 Volontà 3	Aspetto 6 Comando 6 Creatività 2 Socievolezza 3	Coordinazione 3 Des. Manuale 4 Forza Fisica 4 Mira 6	Aff. Occulta 3 Dist. dalla Morte 13 Eq. Mantale 4 Karma 4
---	--	---	--

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo I	○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 6	○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○
S	Guidare (2 ruote)	½	+Per 3	○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	½	+Coo I	○○○○○○○○
S	Lanciare	½	+Mir 3	○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	½	+Mem 2	○○○○○○○○
	Lingua (Latino)	+2	+Mem 6	○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	½	+Soc I	○○○○○○○○
S	Nuotare	½	+Coo I	○○○○○○○○
S	Orientamento	½	+Per 3	○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 6	○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 6	○○○○○○○○
S	Persuadere	½	+Soc I	○○○○○○○○
	Rissa	+I	+Coo 4	○○○○○○○○
S	Seguire tracce	½	+Per 3	○○○○○○○○
V	Uso (Fucile)	+3	+Mir 9	○○○○○○○○
	Addestrare Maiali	+0	+Int 6	○○○○○○○○
	Agronomia	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
S	Artigianato-falegname	½	+Des 2	○○○○○○○○
V	Interrogare	+3	+Com 9	○○○○○○○○
	Pronto Soccorso	+0	+Mem 4	○○○○○○○○
	Teologia	+2	+Mem 6	○○○○○○○○
V	Torturare	+2	+Int 8	○○○○○○○○
	Uso (Pistola)	+0	+Mir 6	○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○
				○○○○○○○○

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 5
MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Primo Fiammone*
 Tarocco Dominante *Il Mondo*
 Tarocco del Passato *La Luna*
 Professione *Converso Regolare* Età *23*

Pregi e Difetti	
<i>Scattante</i> (+2 Risoluzione)	<i>Abitudine Ossessiva</i> (disegno)

CARATTERISTICHE

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

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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **23**

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **-5**

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 5
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) *Perverione (foto)*

Lieve (Equ. 2) *Tic (collo)*

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO