



DE IURE

PERSOPAGGI PER L'AVVENTURA

MARIA LUCCHINI

ESPERTA DI MORTI

PROFILO

Maria è stata una figlia scomoda, ribelle e deviata di una ricca famiglia Italiana. Al compimento del suo quindicesimo anno fu rinchiusa in manicomio per salvare la famiglia dall'imbarazzo.

Maria è sempre stata attratta dall'anatomia e dal funzionamento dei corpi e non ha mai provato disgusto o terrore dalla morte: era una bambina che invece di raccogliere i fiori sezionava topi, insetti e, a quattordici anni, i cani di casa.

Nei suoi dieci anni di manicomio, visto che si trattava di una ragazza intelligente e affidabile, divenne di fatto un'inserviente e poi un'assistente dei medici, tanto che nel 1943 era lei a gestire la farmacia dell'istituto (sebbene in via del tutto non ufficiale).

Il manicomio piombò nel caos e nell'anarchia dopo il Giorno del Giudizio e Maria tornò libera. Tornata a casa la trovò disabitata ma fece valere le poche ricchezze che ancora avevano valore e visse in maniera dignitosa assieme ad altri sopravvissuti.

Quando seppe degli studi del Dottor Pelagatti ne fu così attratta che decise di partire per incontrarlo, e una volta che lo trovò divenne una delle sue più fedeli assistenti.

Maria Lucchini non ha paura di viaggiare nelle Terre Perdute, è un'abile tiratrice e sa combattere con l'ascia, ma soprattutto è una delle maggiori conoscitrici del lavoro di Matteo Pelagatti.

Della sua infanzia le è rimasta addosso l'educazione formale, che quasi la fa sentire a disagio, circondata com'è da Cacciatori di Morti e Sopravvissuti simili a bestie, mentre degli anni del Manicomio è rimasta una certa fragilità nel carattere, un'insicurezza profonda che la rende volubile, come se in lei si agitassero "tante diverse Marie" che solo difficilmente riescono a confluire in una sola.

Tarocco Dominate: La Morte

Equipaggiamento iniziale: 5 mele, Winchester M97 (16 colpi), Scure da pompiere (attacca con -1 x Req. Forza fisica), Torcia elettrica (carica), Zaino, Borraccia italiana.

CAPOBRANCO

PROFILO

Hector non sa bene dove è nato, quello che ricorda della sua infanzia è l'odore della pista del circo, del tendone bagnato d'inverno, il suono dei martelli che piantano i picchetti e il pelo soffice e puzzolente degli animali usati dai domatori del circo Tognarelli. A dieci anni già si esibiva con alcuni cagnolini che aveva allevato da solo e addestrato sotto la supervisione di Cesare, un addestratore di grandi felini.

Quando i Morti invasero il mondo lui scappò con altri circensi, e ovviamente con i suoi cani, e visse come un Sopravvissuto nascondendosi e spostandosi di continuo. Una notte uccise uno dei suoi cani per ricavarne della carne da far mangiare a una donna quasi morta di stenti. La notte stessa la donna morì lo stesso e uccise e disperse gli ultimi membri del suo gruppo.

Da allora Hector giurò a se stesso che non avrebbe mai più messo la vita di un essere umano davanti a quella di un suo cane.

Oggi Hector è un espertissimo Cacciatore di Morti, per la precisione è un "Capobranco", e scorta il Dott. Pelagatti grazie all'aiuto dei suoi fedeli compagni di vita: Capi, Zerbino e Dolce.

Capi è un segugio adulto, di taglia media, dal mantello bianco. Hector mette spesso sulla sua testa un cappellino blu, fissato con un cordoncino. È un cane da Caccia.

Zerbino è un meticcio di molossoide e pastore, adulto, di taglia grande, dal mantello marrone e nero. È un cane da Caccia.

Dolce è un barboncino bianco, adulto, di taglia piccola. È un cane da Ricerca.

Tarocco Dominante: La Temperanza

Equipaggiamento iniziale: incarto con carne di cervo e di fagiano per i suoi cani, Borraccia italiana, corda (20 m.), scure da pompiere, Revolver cal. 45 (14 colpi).

ПОМЕ	CAPI	ТАГЛІА	Media
ETÀ	Adulto	ІНДОЛЕ	♦
PERCEZIONE	6	ВОЛОПТА	6
COORDINAZIONE	6	FORZA FISICA	5
KARMA	1	RISOLUZIONE	19
ATTACCHI:	MORSO +2		
VITALITÀ		(MORTE A)	-5
ПОТЕ SULLE FERITE		ПОТЕ	Cane da caccia

ПОМЕ	ZERBINO	ТАГЛІА	Grande
ETÀ	Adulto	ІНДОЛЕ	♠
PERCEZIONE	1	ВОЛОПТА	6
COORDINAZIONE	5	FORZA FISICA	8
KARMA	1	RISOLUZIONE	13
ATTACCHI:	MORSO +2		
VITALITÀ		(MORTE A)	-8
ПОТЕ SULLE FERITE		ПОТЕ	Cane da caccia

ПОМЕ	DOLCE	ТАГЛІА	Piccola
ETÀ	Adulto	ІНДОЛЕ	♣
PERCEZIONE	3	ВОЛОПТА	4
COORDINAZIONE	6	FORZA FISICA	6
KARMA	2	RISOLUZIONE	15
ATTACCHI:	MORSO +0		
VITALITÀ		(MORTE A)	-6
ПОТЕ SULLE FERITE		ПОТЕ	Cane da ricerca

ITALA CATTANEO

CACCIATRICE DI MORTI

PROFILO

Itala ha passato l'infanzia sul carrozzone di suo padre, che vendeva di paese in paese "elisir miracolosi" di sua fabbricazione. La madre di Itala passava dalla cura della famiglia a indossare calze a rete e vestito osé per invogliare i clienti ad ascoltare il marito. Gli affari della "Benestai" non sono mai andati bene, ma almeno, quando i Morti hanno invaso il mondo, la famiglia Cattaneo aveva un mezzo in cui barricarsi e con cui viaggiare fino a un posto sicuro. Itala ha avuto una vita abbastanza felice, confrontata alla tragedia di molti suoi coetanei, ed è cresciuta con i genitori fino a sedici anni, studiando i libri che i paesani le prestavano in cambio di piccoli lavoretti o semplicemente per incitarla ad apprendere. Quando suo padre si ammalò lei le preparò tutti gli elisir della Benestai che ricordava e studiò libri di medicina per salvarlo, ma l'uomo spirò e gli Excubitores lo infilzarono con dei ganci con i quali lo trascinarono dal letto al pavimento della cucina, dove lo tagliarono a pezzi. Le parti mutilate iniziarono a muoversi prima che venissero chiuse in un sacco.

Dopo una settimana Itala lasciò una lettera di addio alla madre: partiva per andare a combattere. Così iniziò la sua vita da Cacciatrice di Morti.

Dopo la morte di suo padre ha incontrato gente rude e ben poco protettiva e da almeno un anno ha iniziato a fumare e a giocare d'azzardo ogni volta che ne ha la possibilità.

Tarocco Dominante: Il Papa

Equipaggiamento iniziale: borraccia italiana, mazza (spaccapietre: B+1; Az.2; Req. Forza fisica 5), mitra MP 40 (28 colpi), Kit Pronto Soccorso, Pacchetto con 12 sigarette, 22 fiammiferi, 8 candele.

GODFREY WOODERSON

GUIDA

PROFILO

Godfrey, o come viene chiamato "Mr. Good", è un orfano che ha vissuto quasi tutta la sua infanzia dentro e fuori da strutture che avrebbero dovuto occuparsi di lui, ma dalle quali sapeva solo scappare. Fattosi adulto ha vissuto da vagabondo e da accattone, passando anche parte della sua vita nella natura selvaggia, vivendo di ciò che riusciva a procacciarsi nei boschi.

Dato per morto, avvistato, sfuggito, arrestato e fuggito ancora, è rimasto sempre ai margini della società o nella natura incontaminata, come un animale.

Poi la società ebbe fine, sotto i colpi della Guerra prima e poi della Fame insensata e insaziabile dei Morti, e lui divenne un vero mito per i sopravvissuti, che iniziò ad addestrare alla sopravvivenza in cambio di cibo, donne da una notte, armi e ripari caldi. Mentre la gente che aveva sempre vissuto protetta nelle città cercava di capire da lui come vivere lontani dalle comodità della società, lui iniziava a civilizzarsi.

La voce dell'inafferrabile Mr. Good arrivò infine alle orecchie del Tenente Jill O'Connor che lo volle nei Four Ravens. Grazie a loro Godfrey ha imparato a guidare e ha affinato la sua abilità nell'uso del fucile.

A volte sente ancora il richiamo della natura incontaminata, lontana dai Morti e dalle lotte tra Clan, ma il senso di cameratismo all'interno dei Four Ravens lo tiene ancorato al gruppo.

È anche molto gratificato dall'essere apprezzato e considerato il migliore in quello che fa, anche se ormai il suo passato è un miscuglio di verità e sue personali fantasie in cui sconfigge orsi, cavalca lupi e risale cascate a nuoto.

Mentire gli viene facile e diventa sempre più un'abitudine tanto che ormai lo fa senza neppure rendersene conto.

Assieme ad altri commilitoni si è fatto tatuare la testa di un corvo a becco aperto su un braccio e su di essa ha giurato, ubriaco, di appartenere per sempre ai "Becchi aperti" e di proteggere ogni fratello del gruppo.

Purtroppo ormai restano solo due "Becchi aperti": lui e Sidney Brown. Per questo, quando Sidney si è offerto volontario per scortare il Dott. Pelagatti e la sua compagnia di Cacciatori, ha deciso di partire con lui.

Tarocco Dominante: Il Mondo

Equipaggiamento iniziale: borraccia M1910 Us, scatoletta di legumi, binocolo, accetta, doppietta (12 colpi), divisa inglese rovinata senza maniche.

SIDNEY BROWN

CACCIATORE DI MORTI

PROFILO

Sidney è un tipo che certamente non passa inosservato, visto che è alto 256 cm, poco più di 100 pollici, caratteristica che gli è valsa il soprannome di “One Hundred Inches”, o più comunemente “One Hundred”.

Oltre a essere incredibilmente alto Sidney ha mani e piedi sproporzionatamente grandi e una particolare forma delle ossa craniche che gli donano una faccia allungata con arcate sopraccigliari molto sporgenti.

Ha sempre vissuto sommerso dallo scherno altrui e lottando contro dolori e difficoltà date dalla sua malattia.

Finchè non è stato chiamato dall'Esercito di Sua Maestà ha fatto il fabbro con suo padre. Al ritorno dal fronte, dopo il Giorno del Giudizio, si è subito sottomesso al Tenente Jill O'Connor visto che solo nell'esercito, grazie alla sua abilità col fucile, aveva trovato motivo di orgoglio e modo di primeggiare sui suoi piccoli simili.

One Hundred dice sempre “Tutto bene”, ma è una persona che soffre moltissimo perchè si sente diverso ed è certo che non potrà mai essere amato.

Gli unici che lo amavano erano i suoi genitori, ormai morti. Ha partecipato al “rituale” del ristretto gruppo di Four Ravens che in una notte di bagordi si sono fatti il tatuaggio di una testa di corvo giurando fedeltà l'un l'altro, ma i Becchi Aperti sono morti l'uno dopo l'altro e ora restano solo lui e lo strano tipo che fa da Guida, un certo Mr. Good, che racconta storie assurde sul suo passato.

Da pochi giorni One Hundred si è teneramente e perdutoamente innamorato di Itala Cattaneo, la Cacciatrice di Morti giunta assieme al Dott. Pelagatti.

Passa il tempo a osservarla timidamente e senza darlo a vedere, sicuro che lei riderebbe del suo amore e lo scaccerebbe con parole affilate come rasoi.

Ma l'amore non è più una cosa alla quale Sidney aneli, ha semplicemente deciso di essere disposto a seguirla ovunque e a proteggerla, perchè morire per salvare la vita della bella Itala sarebbe il solo modo per dare un senso anche alla sua, per dimostrare a se stesso e agli altri che lui non è solo un mostro e un ceccino, che lui non è solo One Hundred Inches.

Tarocco Dominante: La Torre



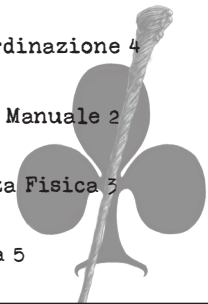

Equipaggiamento iniziale: borraccia M1910 Us, carne secca, divisa inglese (solo pantaloni e scarpe), fucile Lee Enfield SMLE n.4 (20 colpi), machete, pistola FN Browning (7 colpi).



Nome del personaggio *Maria Lucchini*
 Tarocco Dominante *La Morte*
 Tarocco del Passato *La Morte*
 Professione *Esperta di Morti* Età 38

Pregi e Difetti
Comportamento educato *Incoerente*

CARATTERISTICHE

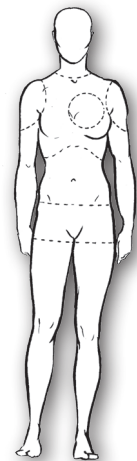
Intuito 4 Memoria 2 Percezione 5 Volontà 2 	Aspetto 3 Comando 4 Creatività 4 Socievolezza 4 	Coordinazione 4 Des. Manuale 2 Forza Fisica 3 Mira 5 	Aff. Occulta 5 Dist. dalla Morte 15 Eq. Mantale 6 Karma 4 
--	---	---	---

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	½	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooo
S	Correre	½	+Coo 2	oooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 5	oooooooo
S	Intrufolarsi	½	+Coo 2	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 5	oooooooo
S	Leggere e scrivere	+I	+Mem 3	oooooooo
S	Lingua(Inglese)	½	+Mem 1	oooooooo
S	Mercanteggiare	½	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Rissa	½	+Coo 2	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 5	oooooooo
	Uso (Fucile)	+2	+Mir 7	oooooooo
S	Chimica Farmac.	+0	+Mem 2	oooooooo
S	Pronto Soccorso	+0	+Mem 2	oooooooo
S	Armi da Fuoco	+0	+Mem 2	oooooooo
	Cacciare	+0	+Int 4	oooooooo
V	Riconoscimento	+3	+Per 8	oooooooo
	Uso (Ascia)	+2	+Coo 6	oooooooo
	Uso (Pistola)	+2	+Mir 7	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

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

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 3
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
5mele, Winchester M97 (16 colpi), Scure da Pompiere, Torcia Elettrica, Zaino.

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nome del personaggio *Héctor Malot*
 Tarocco Dominante *La Temperanza*
 Tarocco del Passato *Il Matto*
 Professione *Capobranco* Età *26*

Pregi e Difetti
Feeling con cani *Fumatore*

CARATTERISTICHE

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

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
S	Guidare(2 ruote)	1/2	+Per 2	oooooooo
S	Intrufolarsi	1/2	+Coo 2	oooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	oooooooo
S	Lingua(inglese)	1/2	+Mem 3	oooooooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 3	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooo
S	Orientamento	1/2	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+I	+Per 5	oooooooo
S	Perquisire	1/2	+Per 2	oooooooo
S	Persuadere	1/2	+Soc 3	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	+2	+Per 6	oooooooo
	Uso (Pistola)	+3	+Mir 7	oooooooo
	Acrobazia	+0	+Coo 4	oooooooo
	Prestidigitazione	+0	+Des 4	oooooooo
V	Addestrare cani	+5	+Int 9	oooooooo
	Armi da fuoco	+0	+Mem 6	oooooooo
	Cacciare	+0	+Int 4	oooooooo
	Naturalistica	+I	+Mem 7	oooooooo
	Uso (ascia)	+I	+Coo 5	oooooooo
	Uso (fucile)	+I	+Mir 5	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

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

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 4
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Carne di cervo e di fagiano, Zaino, Corda 20m, Borraccia italiana, Scure da Pompiere, Revolver cal. 45 (14 colpi)

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

