

PERSONAGGIO: FRATELLO GAETANO

PROFESSIONE: TEMPLARE ERRANTE

TAROCO DOMINANTE: LA LUNA

ETÀ: 25

PREGI: COMPORTAMENTO EDUCATO

DIFETTI: ASTEMIO



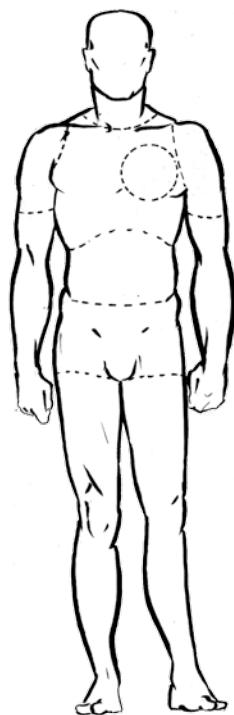
Intuito:	5
Memoria:	4
Percezione:	4
Volontà:	4

Aspetto:	4
Comando:	2
Creatività:	3
Socievolezza:	5

Coordinazione:	5
Destrezza Manuale:	4
Forza Fisica:	4
Mira:	4

Affinità Occulta:	3
Distanza dalla Morte:	15
Equilibrio Mentale:	4
Karma:	4

Risoluzione:	17
--------------	----



ABILITÀ:

Addestrare -cavallo- 0, Arrampicarsi 1, Ascoltare 1, Cavalcare 2 (+1), Chimica farmaceutica 1, Correre 1, Guidare 0, Infiltrarsi 1, Lanciare 1, Leggere e scrivere 4 (+2), Lingua -latino- 4 (+2), Mercanteggiare 0, Nuotare 2 (+1), Orientamento 4 (+2), Osservare 1, Perquisire 1, Persuadere 3 (+1), Pronto soccorso 2 (+1), Rissa 2 (+1), Seguire tracce 0, Teologia 3 (+1), Uso -fucile- 1, Uso -spada- 3 (+1)

VITALITÀ MASSIMA: 8

EQUIPAGGIAMENTO:

orologio da taschino, spada con sigillo templare, elmo di metallo chiuso

DENARO:

20 Scudi

STORIA E VITA:

Fratello Gaetano è da poco divenuto un Errante della Rocca di Napoli. Figlio di medici, ha deciso di seguire la vocazione monastica e di servire l'Ordine dei Cavalieri del Tempio. Gaetano è un tipo molto ben educato e rispettoso degli altri, capace di saper prendere nel verso giusto i propri interlocutori, cosa che potrebbe aiutare nei rapporti con i paesani di Monte della Croce. Soffre ancora per la morte dei suoi genitori, entrambi defunti a causa dei Morti. Questa è la sua prima missione.

PERSONAGGIO: FRATELLO PASQUALE

PROFESSIONE: TEMPLARE ADEPTO

TAROCO DOMINANTE: LA FORZA

ETÀ: 42

PREGI: NON IMPRESSIONABILE

DIFETTI: -



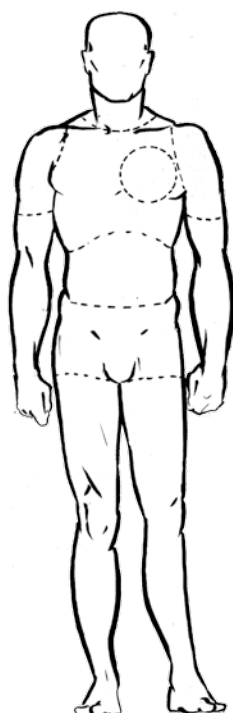
Intuito:	3
Memoria:	3
Percezione:	3
Volontà:	5

Aspetto:	3
Comando:	5
Creatività:	3
Socievolezza:	3

Coordinazione:	4
Destrezza Manuale:	3
Forza Fisica:	7
Mira:	3

Affinità Occulta:	2
Distanza dalla Morte:	13
Equilibrio Mentale:	5
Karma:	3

Risoluzione:	15
--------------	----



ABILITÀ:

Addestrare -cavallo- 2 (+1), Arrampicarsi 2 (+1), Ascoltare 2 (+1), Cacciare 3 (+1), Cavalcare 4 (+2), Correre 1, Guidare -camion- 3 (+1), Intrufolarsi 1, Lanciare 1, Leggere e scrivere 2 (+1), Lingua -latino- 2 (+1), Mercanteggiare 1, Nuotare 2 (+1), Orientamento 3 (+1), Osservare 3 (+1), Perquisire 4 (+2), Persuadere 1, Pescare 2 (+1), Pronto soccorso 0, Rissa 3 (+1), Seguire tracce 3 (+1), Tattica 1, Teologia 2 (+1), Uso -expiator- 6 (+3), Uso -spada- 2 (+1)

VITALITÀ MASSIMA: 8

EQUIPAGGIAMENTO:

expiator, cotta di maglia, elmo di metallo chiuso, borraccia, zaino, bussola

DENARO:

20 Scudi

STORIA E VITA:

Pasquale proviene da un paese molto povero nei pressi di Napoli, per lo più composto da contadini. Si è unito ai Templari da dieci anni e oggi è uno degli Adepti della Rocca Templare di Napoli. Pasquale è un tipo impavido, taciturno, ma di buon cuore. Egli è il comandante della spedizione. Sebbene non più giovane, usa un enorme Expiator, che brandisce sebbene l'arma sia molto pesante (malus di 2 a causa dell'alto requisito di Forza dell'Expiator).

PERSONAGGIO: ENRICA PELAGI

PROFESSIONE: INFERMIERA LAICA

TAROCCO DOMINANTE: LA GIUSTIZIA

ETÀ: 31

PREGI: STIMATA PROFESSIONALMENTE

DIFETTI: MAL D'AUTO



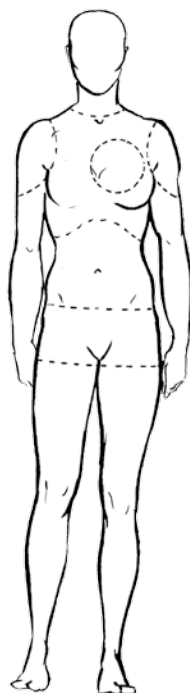
Intuito: 4
Memoria: 4
Percezione: 4
Volontà: 6

Aspetto: 4
Comando: 4
Creatività: 2
Socievolezza: 4

Coordinazione: 3
Destrezza Manuale: 4
Forza Fisica: 4
Mira: 3

Affinità Occulta: 4
Distanza dalla Morte: 14
Equilibrio Mentale: 5
Karma: 5

Risoluzione: 18



ABILITÀ:

Arrampicarsi 0, Artigianato -cuoco- 2 (+1), Ascoltare 1, Biologia 5 (+2), Chimica farmaceutica 5 (+2), Correre 1, Guidare 0, Intrufolarsi 1, Lanciare 2 (+1), Leggere e scrivere 3 (+1), Lingua 0, Medicina e chirurgia 1, Mercanteggiare 3 (+1), Nuotare 3 (+1), Orientamento 3 (+1), Osservare 4 (+2), Perquisire 1, Persuadere 1, Pronto soccorso 5 (+2), Rissa 0, Seguire tracce 0, Uso 0

VITALITÀ MASSIMA: 8

EQUIPAGGIAMENTO:

kit per pronto soccorso.

DENARO:

10 Scudi

STORIA E VITA:

Enrica è una donna decisa, dalla forte volontà. Il suo sogno è quello di portare aiuto ai bisognosi ovunque ci sia bisogno. Grazie alla sua abnegazione e bravura si è guadagnata la stima degli ecclesiastici che più volte l'hanno inviata come supporto a gruppi composti da uomini del clero. Invia metà dei suoi guadagni all'anziana madre malata, che vive a Napoli.

PERSONAGGIO: PIA COLAIACOMO

PROFESSIONE: CACCIATRICE DI MORTI

TAROCCO DOMINANTE: IL MONDO

ETÀ: 23

PREGI: DINOCCOLATA

DIFETTI: CURIOSA, TATUAGGIO



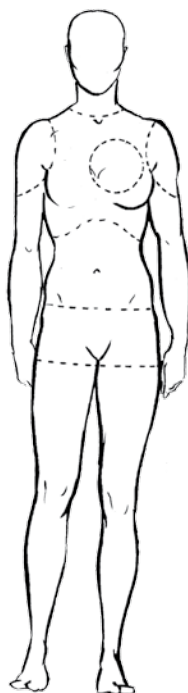
Intuito: 4
Memoria: 4
Percezione: 5
Volontà: 5

Aspetto: 4
Comando: 3
Creatività: 3
Socievolezza: 4

Coordinazione: 6
Destrezza Manuale: 4
Forza Fisica: 4
Mira: 4

Affinità Occulta: 3
Distanza dalla Morte: 14
Equilibrio Mentale: 5
Karma: 3

Risoluzione: 13



ABILITÀ:

Armi da fuoco 2 (+1), Arrampicarsi 1, Ascoltare 2 (+1), Correre 1, Guidare -camion- 1, Impartire ordini 0, Intrufolarsi 4 (+2), Lanciare 3 (+2), Leggere e scrivere 1, Lingua -latino- 0, Mercanteggiare 0, Nuotare 1, Orientamento 3 (+1), Osservare 4 (+2), Perquisire 1, Persuadere 0, Pronto Soccorso 1, Rissa 2 (+1), Seguire tracce 1, Uso -ascia- 6 (+3), Uso -pistola- 4 (+2), Uso -fucile- 4 (+2)

VITALITÀ MASSIMA: 8

EQUIPAGGIAMENTO:

scure, Colt M1911, 20 proiettili cal .45, Carcano con 10 proiettili, bomba a mano a frammentazione, Foglio di Via.

DENARO:

10 Scudi

STORIA E VITA:

Pia è una Cacciatrice di Morti che fa coppia con Filippo Guzzo. Pia è una scavezzacollo, desiderosa di mettere il naso in ogni tipo di situazione che la scaraventano al centro dell'azione... Pia è una vera patita del pericolo. Incredibilmente è ancora viva. Ama vestirsi in modo un po' succinto e porta un grosso tatuaggio sulla spalla, identico a quello di Filippo. Dopo tutto le stravaganze sono tollerate, anche se con occhiate, da parte della popolazione, visto che lei è una Cacciatrice (e può portare armi da fuoco con sé!)

PERSONAGGIO: FILIPPO GUZZO

PROFESSIONE: CACCIATORE DI MORTI

TAROCCO DOMINANTE: LE STELLE

ETÀ: 24

PREGI: SONNO LEGGERO

DIFETTI: FUMATORE, TATUAGGIO



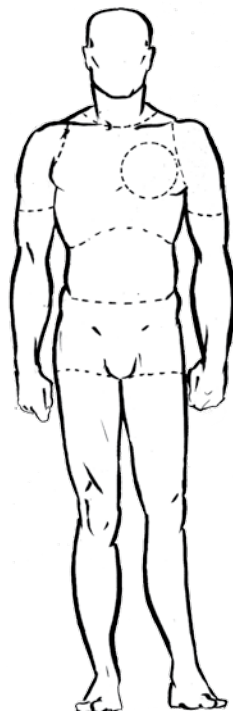
Intuito: 4
Memoria: 5
Percezione: 4
Volontà: 4

Aspetto: 4
Comando: 4
Creatività: 4
Socievolezza: 4

Coordinazione: 4
Destrezza Manuale: 2
Forza Fisica: 4
Mira: 5

Affinità Occulta: 2
Distanza dalla Morte: 15
Equilibrio Mentale: 5
Karma: 4

Risoluzione: 16



ABILITÀ:

Armi da fuoco 3 (+1), Arrampicarsi 1, Ascoltare 2 (+1), Borseggiare 1, Corriere 1, Guidare -quattro ruote- 2 (+1), Intrufolarsi 2 (+1), Lanciare 1, Leggere e scrivere 2 (+1), Lingua -latino- 1, Mercanteggiare 1, Nuotare 0 (1/2), Orientamento 2 (+1), Osservare 4 (+2), Perquisire 4 (+2), Persuadere 1, Pronto Soccorso 1, Rissa 1, Seguire tracce 1, Scassinare 2 (+1), Uso -ascia- 2 (+1), Uso -fucile- 5 (+2)

VITALITÀ MASSIMA: 8

EQUIPAGGIAMENTO:

doppietta a canne mozze con 15 cartucce, scure.

DENARO:

8 Scudi

STORIA E VITA:

Filippo è divenuto un Cacciatore dopo la morte dei suoi genitori. Da allora ha deciso di intraprendere questa carriera, insieme alla sua fidanzata, Pia, con la quale ha formato il duo "Asce della Morte", contraddistinto dal simbolo di un teschio che morde un'ascia. Filippo si sente un predestinato, un fortunato... i Morti non possono toccarlo, perché egli è più furbo, più scaltro e più vispo di loro.