

La Croce di San Biagio

Avventura per Sine Requie



Venezia, inverno anno VII. Solamente i sestieri a ovest del Canal Grande sono stati strappati alla ferocia dei morti che si accalcano in acqua. In città infuria un'epidemia di tifo. Il Maestro della Rocca Templare ha però un piano: restituire al Sanctum Imperium parte del sestiere Castello e dell'Arsenale, così da liberare una parte di città altamente strategica e chiedere un miracolo a San Biagio.

Nota dell'autore

L'autore dichiara che il materiale qui presente è di sua proprietà intellettuale, fatta eccezione per i personaggi e l'ambientazione originale di Sine Requie Anno XIII, di Matteo Cortini e Leonardo Moretti. È consentita la riproduzione parziale o totale dell'opera e la sua diffusione per via telematica a uso personale dei lettori, purché non a scopo commerciale.

~Federico "Scaevus" Vercellini



Indice

PG, PNG e avversari

La missione

Venezia e consegna della missione

Al molo

La traversata

Collegio Navale Sant'Elena

Garibaldi

San Pietro di Castello

San Biagio

Arsenale

Mappa

Racconto dell'avventura svolta

Schede PG

PG, PNG e avversari

Questa avventura è stata giocata con un gruppo di 6 persone: due templari adepti, un errante e tre cacciatori di morti. Non è stata pensata per un numero fisso, dato che i PNG sono in numero molto alto, ma è necessario che ci siano almeno due Templari, di cui uno Adepto.

In coda al documento alcune schede di possibili PG e mini-schede dei PNG come indicazione. Se giocata come si deve, l'avventura dura alcune sessioni e la mortalità è molto alta; si può sopperire a questa possibile eliminazione facendo interpretare un PNG ancora vivo.

I tipi di nemici incontrati saranno vari: consiglio ai Cartomanti inesperti di tenere sottomano le statistiche del manuale base durante il gioco, nonché il Tomo delle Creature: è bene conoscerlo per interpretare al meglio.

La Missione

Venezia e consegna della missione

10 dicembre 1951, anno VII.

Il gruppo (o i gruppi) di PG sono stati convocati presso la Rocca Templare di Venezia, temporaneamente organizzata in Ca' Foscari, per un'importante missione di liberazione. Il Cartomante gestisca l'incipit dell'avventura in base alla tipologia di personaggi: vengono da fuori e non hanno mai visto Venezia? Sono dei locali, ma è la prima volta che ricevono una missione importante? Sono templari e/o cacciatori di morti?

In ogni caso, quello che vedranno è una città con pochi abitanti e molto povera: ci sono numerosi mendicanti che saranno attirati da divise ben tenute o armi lucenti. I problemi di Venezia sono anche igienico-sanitari: chi vive qui o ha un buon intuito potrà capire che si sta cercando di contenere un'epidemia. Molti veneziani sono preda del tifo.

Rischio infezione!

La gran massa di morti intrappolata negli stretti canali veneziani ha fatto sì che molte falde acquifere da cui i veneziani prendono l'acqua siano inquinate.

Questo ha scatenato un'epidemia di tularemia tifoidea.

Con alcuni morti (karma con vantaggio), persone infette e oggetti infettati si rischia di contrarre il tifo (forza fisica).

Tularemia tifoidea

Se non curata può essere fatale di solito provoca:

- Febbre alta
- Esaurimento estremo
- Vomito e diarrea
- Ingrossamento della milza (splenomegalia)
- Ingrossamento del fegato (epatomegalia)
- Polmonite

Alla Rocca fervono preparativi che un occhio esterno potrebbe non comprendere: numerosi ordini monastici sono al lavoro per spostare materiali d'ogni tipo, coordinati sapientemente dalla guida del Maestro Sebastiano da Fossalunga. È qui che i PG lo troveranno. Li farà accomodare in una delle stanze più calde della Rocca e parlerà loro della missione, i cui obiettivi sono i seguenti:

- fortificare il presidio Sant'Elena
- liberare buona parte del sestiere Castello
- Portare croce di San Marco con fra Gustin (francescano) a San Biagio
- occupare l'Arsenale e suonare la campana della torre
- rinvenire sopravvissuti

Ciò sarà possibile con un ampio dispiegamento di forze: saranno in totale 25 uomini a partire e il comando della missione sarà dato a un Templare Adepto tra i

PG. A coadiuvarlo nelle decisioni ci saranno alcuni frati “anziani” di altri ordini (lista completa nella parte di documento dedicata). La partenza avverrà all'alba del giorno seguente dal molo di Dorsoduro, dove li aspetteranno due grandi chiatte. Prima di domani i PG possono usufruire dei servizi della Rocca per ristorarsi e sistemare le proprie armi.

Maestro di Rocca Fratello Sebastiano da Fossalunga (l'Eremita)

55 anni, con capelli grigi legati a coda, ha una leggera stempiatura. Il volto è spesso corruciato, non tanto per alterigia quanto per apprensione. È un uomo cordiale, ma il suo lato socievole è spesso messo in ombra dalle numerose preoccupazioni che gravano su di lui in quanto Maestro di una Rocca in prima linea come quella veneziana. Durante i primi giorni di assedio dei morti è attorno a lui, allora famoso magistrato, che la resistenza si è concentrata. La sua saggezza è stata vitale per la sopravvivenza dei veneziani, ma gli duole aver fatto così pochi progressi in tutti questi anni.

Al molo

Per arrivare al molo di Dorsoduro è necessario passare per i camminamenti della grande Fabbrica delle Mura lungo il Canal Grande. Le case direttamente sul canale sono state faticosamente unite in modo a volte raffazzonato a creare una muraglia con stretti passaggi per i passanti.

Decine di morti accalcati contro le mura sul canale strepitano notte e giorno: sono così tanti che si fanno scala con i pezzi di altri cadaveri. Sul camminamento corrono giocosi ragazzini con lunghe pertiche al cui capo sta una lunga lama. Il loro gioco sembra essere tagliare le parti dei cadaveri che una volta erano i loro parenti.

Al molo sono già presenti gli altri membri della Missione. In totale gli uomini arruolati sono 25 (le schede si trovano nella parte di documento dedicata); qui elencati i membri più importanti:

- Don Valerio, benedettino liberatore
- Don Marin, benedettino forgiatore
- Don Geremia, francescano penitenziale

- Fra Gustin, francescano minore
- Marco da Cannaregio, templare errante
- Benedetto da Chioggia, templare errante
- Santo da Ariano, templare errante
- Arnaldo Flebus, capo dei cacciatori di morti “Trieste Libera”
- “Il Vàca”, flammieri della “Trieste libera”
- Albertino, fuciliere della “Trieste libera”

A presenziare alla partenza, il Maestro Sebastiano da Fossalunga. Uno dei presenti, Fra Gustin, recita un breve salmo e ostende la reliquia di San Biagio.

Frate francescano minore Fra Gustin (L’Innamorato)

È allo stato iniziale del tifo; è interamente coperto da un saio di colore più scuro, con un lungo cappello a punta simile a quelli dei penitenti che fa scorgere solo gli occhi; non accetta nessun aiuto. Ha un’altissima volontà e fede. È deciso a portare la famosa croce-reliquiario di San Biagio – con all’interno la lingua del santo – al suo posto, cioè la chiesa omonima; in questo modo, dicono i frati veneziani, san Biagio farà la grazia e redimerà dal morbo la città.

La traversata

Le chiatte Santa Barbara e San Nicola sono cariche di armi, materiali e pronte alla partenza. Il viaggio prevede l’arrivo al Collegio Navale Sant’Elena, zona considerata più sicura di altre.

Le due chiatte sono larghe abbastanza da contenere ognuna una quindicina di uomini e i materiali che servono per la difesa e la messa in sesto del collegio. Partendo dal molo di Dorsoduro percorrete il lato sud della città, passando tra la Giudecca e il sestiere San Marco; la visione è sconcertante: se i palazzi sono per la maggior parte ancora come sono stati abbandonati, il numero di morti che vagano per le calli è altissimo...

Ascoltare – si sentono dei colpi provenire dabbasso, come se il canale che state attraversando avesse incontrato numerosi detriti. I colpi si fanno sempre più frequenti...dopo poco tempo sarà chiaro che sono le teste di cadaveri che, galleggiando in acqua, sbattono contro la chiglia. Sono a decine e alcuni si dimenano nell'acqua per tentare di salire sulla barca. Le chiatte potranno venire danneggiate se non si farà una buona prova di *pilotare nave*.

Collegio navale Sant'Elena

Osservare - quando arrivate in vista del collegio di Sant'Elena, vedete che molti morti (14) si stanno trascinando verso riva e dal quartiere Garibaldi sta arrivando, sebbene a rilento, una massa di morti non indifferente (20). Sono tutti in avanzato stato di putrefazione.

Il collegio appare facilmente difendibile: ha molte finestre, ma alcune sono già sbarrate. L'unico accesso è il ponte, oltre ovviamente all'acqua per i morti più svelti.

Ci si dovrà ingegnare per approntare alcune fortificazioni d'emergenza; in tutto questo i forgiatori andranno all'interno e cercheranno di **pulire** da eventuali morti (saranno 10 morti tra cui 2 maior con pezzi di legno) il palazzo per poi chiudere con **assi di legno** e chiodi le finestre al piano di sotto, sbarrando la parte antistante all'entrata con dei pali a croce con **filo spinato**.

Se non si aiuteranno i militari e i civili all'interno, le finestre in alto non saranno chiuse in tempo perché un **ferox** non riesca ad entrare arrampicandosi e seminando morte. Allo stesso tempo, il filo spinato non sarà piazzato e chi lo sta facendo potrà essere vittima di un gruppo di **simplices** (sono 10) proveniente dall'acqua.

I liberatori resteranno all'esterno per garantire la difesa. Dopo aver sconfitto la prima ondata dall'acqua, il loro obiettivo sarà quello di installare delle **paratie d'acciaio** sul ponte, tenute da un sistema di palizzate conficcate a terra (invenzione di Don Stura e bottega). **Se non si aiuteranno i monaci sul ponte in**

modo adeguato (almeno metà dei morti in 2 turni), le paratie verranno attraversate prima del loro piazzamento.

Dopo aver messo in sicurezza il collegio si procederà ad una messa e al **ristoro** della truppa. A cucinare saranno i liberatori, mentre si deciderà il da farsi per il giorno dopo. I benedettini, prima del riposo, si metteranno a *cantare* in maniera celestiale; chi è credente potrebbe avere un bonus alla *volontà*.

Veni Creator spiritus

<https://www.youtube.com/watch?v=Kphky63gK5I&list=WL&index=10>

Cosa si può trovare nel **collegio**: è stato svuotato dei beni utili alla sopravvivenza dai militari che erano di stanza qui dentro. L'edificio ospita, al piano di sotto:

- un'aula magna (intonsa)
- una mensa (senza più nulla di commestibile: le dispense avranno un odore nauseabondo a causa degli alimenti marci; le cucine saranno invece ancora utilizzabili, benché manchi ovviamente energia elettrica)
- una palestra (ben accessoriata, con molti attrezzi per la ginnastica e quant'altro)
- una cappella (dedicata a San Pietro, patrono dei marinai)

Al piano di sopra:

- un ambulatorio medico (qui sono presenti medicinali scaduti e una buona quantità di garza sterile, nonché gli attrezzi per fare operazioni di scarsa rilevanza)
- un laboratorio di chimica e fisica (dove sono presenti piccole quantità di materiali didattici)
- bagni (con le tubature rotte per il grande freddo degli anni precedenti)
- tre camerate per circa 40 persone. Qui erano di stanza i cadetti dell'accademia navale.
- quattro aule (vuote, eccezion fatta per alcuni tavoli e sedie accatastate)

All'esterno c'è anche una piccola costruzione utilizzata per il tiro a segno; qui è possibile trovare cinque fucili Carcano M91 ancora funzionanti anche se dall'inceppamento facile e un caricatore (cal 6.5) per ognuno di essi. Sono

conservati anche 20 colpi da 9 mm, ma vanno oliati. Verso nord un molo a cui attraccavano le navi più piccole. Ne è rimasta una con una piccola falla nello scafo e che ha imbarcato acqua.

Chi passerà qualche momento all'esterno potrà udire rumori nella notte da San Pietro, occasionalmente anche quelle che sembrano flebili luci di lanterna.

Garibaldi

Zona una volta densamente abitata, si intravedono già dall'altra isola tantissimi morti accalcati per le vie, nelle case, sui tetti, spesso a gruppi.

- Parco della biennale: è diventato un cimitero improvvisato, con moltissime croci di legno. I morti, se ci si avvicina, spingono la terra per cercare di rialzarsi. Qui la possibilità di contrarre il tifo è più alta, karma neutro.
- Rughe: morti dall'alto, cadono dai tetti nello spazio molto stretto
- Campiello: Sfondano una porta di una casa e sciamano all'esterno
- Sotoportego: forte odore di putrefazione in una cantina può far svenire
- Canali: morti provenienti dall'acqua si arrampicano sulla riva
- Corte: chiusi in uno spazio quadrangolare senza via d'uscita perché arrivano da dietro
- Fondamenta: un maior tra 3 simplex che spara con un mp40

San Pietro di Castello

San Pietro è il patrono dei marinai veneziani e l'isola è completamente naturale. È una delle parti più antiche di Venezia e ha la particolarità di non essere attraversata da nessun canale. Le case sono parecchie, tutte di poveri popolani e pescatori: lo testimonia la gran parte di barche tirate in secco, ormai inservibili, e le reti lasciate a marcire sui pali conficcati in acqua.

La chiesa di San Pietro invece presenta segni interessanti: è stato infatti innalzato un **muro** di sassi, calce e qualche mattone a contenere una porzione di terreno retrostante. Se ci si avvicinerà, delle urla dalla chiesa attireranno l'attenzione di

tutti: una donna si fa notare: *“Ehi, siamo qui! Entrate, presto, prima che ne arrivino altri, qui siamo in salvo!”*. È vestita in abiti civili e parla da una delle finestre della chiesa.

Se ci si avvicina, un **portone** evidentemente di recupero viene aperto sul muro laterale. La donna aspetta sulla soglia insieme a due uomini, facendo segno di entrare velocemente. Lei e un uomo robusto e con una lunga barba sono armati con due fucili mentre il terzo, segaligno e molto alto, brandisce quello che sembra un arpione, ma non paiono ostili.

All'interno ci sono in effetti alcuni sopravvissuti a questo inferno, anche se sembra incredibile! Ci sono altri due uomini nella corte retrostante la chiesa, coltivata come un **orto** per una buona metà e ospitante anche qualche albero. Verso la riva, una **casupola** si affaccia sull'acqua. È l'infermeria della comunità, tenuta lontana dalle loro stanze per motivi igienici e di sicurezza. Si chiude con un grosso chiavistello dall'esterno e dall'interno e qui sono tenute due brande, in qualche modo pulite. Su una di esse riposa una donna di nome Giuditta.

La **chiesa** è stata rimaneggiata quasi nella sua interezza per essere utilizzata come rifugio di fortuna. L'altare è rimasto inviolato, così come le cose appartenenti al sacerdote. Le panche sono invece mancanti, forse bruciate come combustibile. Ne rimane solo una, davanti alla lastra di pietra che ospita una bibbia aperta e un crocifisso mancante di un braccio. Le nicchie sono diventate, con teli e pareti di legno, delle piccole stanze con ancora le decorazioni cristiane a vegliare su di loro. La **sacrestia** è invece adibita a piccolo laboratorio dove il medico crea i suoi distillati, nonché luogo in cui passa le sue notti; con una prova di erboristeria potranno essere rinvenute numerose piante medicinali in un miscuglio originale. Tra esse spiccano quello che sembra eucalipto, barbasso, timo, malva).

Di seguito alcuni canovacci per interpretare i vari sopravvissuti. Da tenere sempre presente: questi uomini sono sopravvissuti a una decina d'anni di orrore, quindi non sono più avvezzi ad alcune pratiche civili; molti di loro hanno conservato una religiosità, in molti solo superstiziosa; Lerici e Ascani non sono credenti.

Antonella Curcio, 31, La Luna

“Che Dio vi benedica! Avevamo quasi perso le speranze, sono anni che combattiamo contro questi diavoli. Siamo solo sei, rimanenti di una piccola comunità che è andata a perdersi nel tempo...ma ora siete arrivati! Grazie, Signore!”

Renato Lerici, 40, Il Giudizio

“stiamo morendo di fame, non avete delle razioni di cibo? Non so come abbiamo potuto fare a tirare fino a qui...Non ci è rimasto nemmeno un colpo di fucile, sopravviviamo facendo a pezzi quelle cose con le lame che ci rimangono; gli ultimi colpi li abbiamo usati almeno un anno fa, per la cosa più pericolosa e stupida che abbiamo mai fatto: andare a prendere delle erbe su quella merda di isoletta. E ora non ci è rimasto niente. Spero che Antonella con le sue preghiere abbia ragione e che si arriverà al fondo, prima o poi”

Sandro Martinengo, 42, La Ruota della fortuna

“Fortunatamente siete arrivati, non so quanto avremmo retto ancora...l’attesa è stata insopportabile, ma siamo riusciti a resistere! Mi presento, sono Martinengo e prima di...insomma prima di tutto questo ero un medico. Per fortuna, oserei dire. Quello che penso sia tifo ha tentato di decimare la nostra povera comunità; eravamo circa venti, ora rimaniamo solo in sei. Almeno cinque di noi se ne sono andati mangiati da questa malattia...ma forse non tutto è perduto”

Quest’uomo è un morto inscius e ha potenti poteri taumaturgici; con questi ha curato molte delle persone che si erano ammalate di tifo. Ha mantenuto il segreto, parlando di una inesistente medicina portentosa scoperta da lui stesso, ricavata da delle piante officinali a lui prima sconosciute che crescono sull’isoletta di San Biagio (simili al barbasso, sono piante con fiori gialli disposti su un unico stelo verticale) e che, in pericolose sortite, sono riusciti a procurarsi.

Bernardo Vitelli, 39, Il Sole

“Siete una vera benedizione, grazie! Ma cosa sta succedendo in terraferma? I morti si sono risvegliati anche di là? Antonella ha sempre detto che il Signore non ci avrebbe abbandonati. Grazie a Dio abbiamo la guida del nostro Sandro, non penso che avremmo potuto farcela senza di lui. È un grand’uomo”

Giuditta Martin, 27, Il Diavolo

“...”

Giuditta è stesa su una branda nella sacrestia in preda a febbre e violentissimi attacchi di vomito. È con tutta probabilità malata di tifo e qualunque medico la visiterà la darà per spacciata. Martinengo invece dirà che può ancora guarire e che il distillato messo a punto dai suoi studi potrà intervenire per debellare la malattia. Nel giro di un giorno, Giuditta sarà effettivamente in piedi...

Manuzio Ascani, 54, Il Papa

“estremamente fortunati, certo, ma ci siamo anche organizzati per bene. Io e Bernardo ci occupiamo del nostro piccolo pezzo di terra che riesce ancora a dare dei frutti. Anche se tutte quelle persone che abbiamo dovuto lasciare andare, un vero strazio...ma ora sembra che sia finita anche quella disperazione, Sandro pensa di aver trovato una cura. È da mesi che nessuno ha più avuto problemi con la malattia”

San Biagio

Sul campanile della **chiesa di San Biagio** va riportata la Croce del martire, reliquia che stava per andare perduta ma che un frate ormai morto da tempo è riuscito eroicamente a trasferire nel sestiere di Dorsoduro. L'isola è conosciuta per il suo salvifico pozzo che si dice aver guarito dalla peste dopo l'intercessione del santo.

Il quartiere è formato da un'isoletta priva di qualsiasi edificio che non sia una piccola **edicola** dedicata al santo omonimo. Tutt'intorno è incolto, con numerosi ceri qui da chissà quanto tempo. Qui cresce l'erba indicata da Martinengo. Con un test di erboristeria si potrà capire che è semplice barbasso e che è ben strano che possa curare il tifo, benché si utilizzi per la cura dei bronchi. Chi invece è molto fanatico può essere suggestionato dal ritrovamento di quest'erba anche vicino al pozzo (vedi sotto).

L'isola maggiore ospita una **corte** nella quale la chiesa occupa la parte prominente, insieme a un pozzo finemente decorato. La stessa erba che cresce sull'isoletta cresce anche intorno al pozzo. Tutt'intorno edifici e piccole botteghe lasciate al loro destino, ma con ancora alcuni attrezzi utili. C'è anche la bottega di

un orefice, nella quale è presente una cassaforte: se scassinata, rivelerà di contenere 2 lingotti d'oro.

Altro edificio d'interesse è un vecchio **faro**, che dà verso il mare. Ha alcune finestre ai piani superiori. La porta è chiusa, presumibilmente sprangata e da dentro si odono urla disumane di quelle che una volta erano donne. Scricchiolii e rumori di dita ormai consunte che raschiano la porta si sentono a grande distanza. All'interno ci sono cinque morti, di cui un ferox.

Se si perquisirà l'interno potrà trovarsi parecchia attrezzatura per la riparazione di navi, nonché dei colpi per fucile.

La **chiesa** è stata razziata di molti degli oggetti di valore. Probabilmente all'inizio di tutto i sopravvissuti credevano che l'oro valesse ancora qualcosa. Tutti gli ornamenti sono stati portati via, Persino la nicchia dell'altare è stata dissacrata con scritte blasfeme e bestemmie ("Dove sei adesso?", "Gesù la*ro") e un crocifisso fatto a pezzi ai piedi dell'altare lordato da quelli che sembrano escrementi.

Gran parte del legname è stato asportato: rimangono solamente due confessionali, con ancora il loro elegante drappo porpora a coprire le entrate.

Osservando bene, si potrà notare che un **confessionale** è in una posizione strana, asimmetrica rispetto all'altro, e pare essere stato spostato lasciando pesanti segni sul pavimento.

La grata del confessionale è mancante e nel posto del sacerdote aspetta le sue vittime un maior con un pesante aspersorio. Il confessionale nasconde anche, nella parte dedicata al sacerdote, la piccola entrata alla **cripta**. La cripta è un basso ambiente, in parte colmo d'acqua, con un soffitto a volte. È presente solo un piccolo sarcofago con un'effigie sacra di Gesù Cristo e una porticina opposta all'entrata.

La chiesa ha due passaggi: quello di sinistra porta al **campanile** ed è pericolante. Sarebbe bene metterlo in sicurezza prima di continuare, cercando di capire quali scalini siano praticabili. Una volta arrivati in cima si avrà la vista su tutta la città. Sarà possibile individuare, con un test su osservare (-3), attività all'interno dell'arsenale: è quasi sicuramente umana, perché individui si muovono in direzioni differenti.

Il secondo, quello di destra, porta a un'area più ampia, nella quale sta un antico **sarcofago** in pietra. Le scritte in *latino* raccontano che a essere sepolto qui è un antico veneziano d'umili origini, ma canonizzato beato: Giacomo Salomoni, morto nel 1313. Se si pregherà per la sua anima, una presenza benevola di grado 1 accompagnerà per sempre il PG che passerà con più scarto *affinità occulta*.

Arsenale

Le **mura** merlate sono alte circa 25 metri e cingono l'intero perimetro dell'Arsenale. Sarà ben difficile scalarle se non con attrezzi adatti: scale da assedio, costruite per mano di un artigiano.

Le **vie d'acqua** sono sbarrate da pesanti cancelli in metallo, calati e infissi nel fondale. L'acqua passa, ma solo un uomo molto piccolo potrebbe riuscire a nuotare nei vuoti del cancello.

Ospita numerosi magazzini e capannoni di circa 30x5m (a ovest) ma anche zone utili al carenaggio (**edificio grande**) alla cura delle navi (**zone nere al centro**) e al trasferimento e stoccaggio di merci pesanti (**zone nere sopra**). Altre due zone a nord sono l'insieme di **uffici** della marina militare, con annesso un piccolo **museo** sull'antica struttura dell'arsenale e l'insieme di **fonderia** (pece, catene, cavi, ferro, chiodi, ancore) e laboratori per il **sartiame**. Nella parte a sud, un magazzino con un recinto murato a lato pare fortificato come un **bunker**. Ci sono anche un **ponte mobile**, che ha necessità di essere attivato da entrambe le parti con delle leve meccaniche, e una **torre campanaria**.

Quando i PG riusciranno a prendere possesso della torre, sarà possibile suonare la campana.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZUukTUXf9SU&list=PLrqucaoGg5-pxY-pspx-NA-wCo2m5xC2D&index=8>

A barricarsi dentro al capannone fortificato, trasformato in bunker dai nazisti, è una comunità di ebrei sopravvissuti. Utilizzano armi e difese naziste; esse sono essenzialmente due casematte armate con due mitragliatrici insieme a un sistema di tunnel e corridoi.

Le difese dei 15 ebrei sono le seguenti: 2 mitragliatrici pesanti e 2 fucilieri. 2 uomini alla balista, rimessa a nuovo e rubata da una parte di Arsenale usata come museo delle armi antiche. All'interno, 4 uomini armati di armi bianche e 2 di pistole. Il rabbino è disarmato. Un golem li protegge e potrà intervenire contro i templari se riusciranno a entrare all'interno.

Potranno raccontare la loro storia: ebrei scampati alle persecuzioni dell'ultimo fascismo si erano nascosti nelle abitazioni di alcuni veneziani. Nel giorno del giudizio furono gli ultimi a capire la gravità di ciò che era successo e molti cittadini erano già in fuga e in preda alla disperazione. Furono anche gli ultimi a provare a salvarsi scappando verso ovest, ma lì videro ciò con cui tantissimi sopravvissuti dovettero scontrarsi: in fretta e furia un muro era già stato eretto dai sestieri Dorsoduro, san Polo e Santa Croce. Migliaia di persone rimasero bloccate oltre il corso del Canal Grande. La fortuna degli ebrei fu che il loro spirito di comunità resistette anche a questo durissimo colpo, condotti dall'anziano rabbino Adolfo Ottolenghi, difeso strenuamente durante gli anni delle persecuzioni. Sacrificando gran parte dei loro compagni si rifugiarono nell'Arsenale, dove sapevano essersi stabiliti anzitempo i nazisti e fortificato alcuni magazzini dove venivano anche torturati alcuni ebrei. È qui che, aiutati dalla zona, riuscirono a sopravvivere sotto la guida spirituale del vecchio; egli, ancora lucido sebbene cieco, fu un valido collante per le decine di sopravvissuti. Convinto dagli eventi che i poteri di Dio si fossero riversati più forti che mai sulla terra, cominciò ad interessarsi alle superstizioni del suo popolo, fin quando non ricevette l'ordine direttamente da Re David di costruire quello che i suoi avi chiamavano golem. Ciò rinforzò la posizione del rabbino e la sua megalomania, cosicché dotò i suoi figli di un'eccezionale arma di difesa che salvò spesso l'intero gruppo da minacce di morti molto feroci. La comunità non è stata intaccata dal tifo perché si riforniscono da un pozzo artesiano dell'arsenale. Essi però sono ostili contro chiunque cerchi di entrare o di mettersi in contatto con loro perché credono di essere stati abbandonati al loro destino e di essere ancora perseguiti dall'autorità.

PNG e uomini a disposizione

Gli uomini a disposizione per questa missione sono un totale di 25, da considerarsi comprensivo dei PG: per questo motivo il numero dei PNG varierà a seconda di quanti PG giocheranno. Di seguito indicazioni per i PNG: alcuni sono individui ben definiti, altri sono schede generiche per categorie di ordini monastici o gruppi di nemici/alleati che si troveranno nell'avventura.

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Spada
5	5	3	5		3	5	5	3	
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	
5	5	4	2		2	/	4	3	
Ris:		16							
Don Valerio Stura, liberatore									

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Spada o Scurie
4	3	5	4		4	3	5	5	
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	
5	4	4	4		3	/	4	5	
Ris:		18							
Liberatori									

Materiali da costruzione, cibarie, accampamento civile

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
3	5	3	8		2	5	2	2
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
3	3	3	2		6	/	5	5
Ris:		19						
Fra Gustin, francescano minore								

Croce di San Biagio, bandiera del Sanctum Imperium con leone

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
4	4	3	6		4	6	5	2
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
3	5	4	3		4	/	4	2
Ris:		14						
Don Giacomino Marin, forgiatore								

“Requiem” personalizzato (Trinità)

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
5	3	4	4		3	4	4	3
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
5	5	5	2		4	/	4	2
Ris:		15						
forgiatori								

Spada

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
6	5	3	4		4	5	3	4
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
4	5	3	3		5	/	5	4
Ris:		15						
Don Geremia Albizzi, penitenziale								

Spada, Bodeo

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
5	5	5	2		5	2	5	5
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
5	4	3	4		2	/	3	2
Ris:		14						
penitenziali								

Spada, Mas36

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
3	3	5	4		2	3	3	4
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
4	4	4	3		3	/	3	3
Ris:		16						
Sopravvissuto								

Arpione
Carcano M91
Bastone
Accetta
Mazza

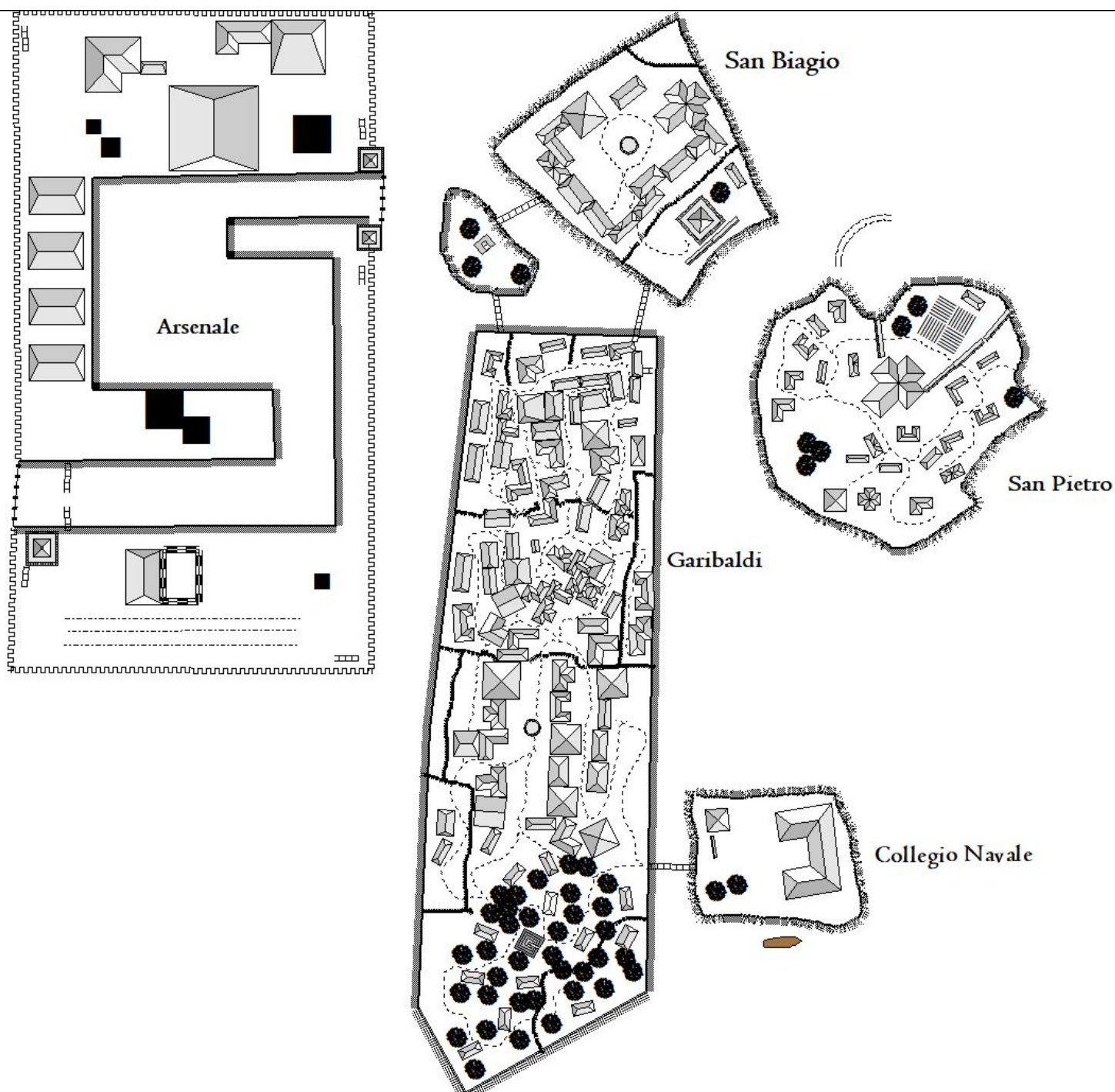
Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc
5	5	4	6		3	4	5	4
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar
4	6	3	3		4	/	2	4
Ris:		18						
Inscius								

Falcetto

-

Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Mazza templare
5	3	5	5		2	3	3	3	Scudo
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	Elmo chiuso, Cotta, Schinieri
6	3	6	5		2	/	4	3	La Giustizia, pilotare barca
Ris:		19							
Marco da Cannaregio									
Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Spada
4	5	3	8		4	3	5	2	Scudo
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	Elmo, Cotta, Gorgiera
4	3	5	3		4	/	3	3	Le stelle, teologo
Ris:		18							
Benedetto da Chioggia									
Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Spadone Templare
2	3	3	2		3	5	2	4	Corazza, Schinieri, Bracciali
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	L'Imperatrice
6	4	8	4		2	/	4	6	
Ris:		17							
Santo da Ariano									
Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	MAB
4	3	6	5		3	6	4	4	Accetta
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	Elmetto
5	3	5	5		3	/	5	3	La Ruota della fortuna, capo, “fiero” triestino
Ris:		19							
Arnaldo Flebus									
Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Lanciafiamme rudimentale
3	1	3	4		4	4	6	3	Molotov
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	FN Browning
4	6	4	5		4	/	2	5	L'imperatore, artigiano armaiolo, ha perso inibizioni dopo che una vacca gli ha colpito la testa con uno zoccolo
Ris:		16							
Filadelfo “Il Vàca” Berna									
Int	Mem	Per	Vol		Asp	Com	Cre	Soc	Bar
4	6	4	4		5	3	3	2	Baionetta
Coo	Des	For	Mir		Aff	Dis	Eq	Kar	Il Papa, devoto, silenzioso, ex militare
4	3	5	6		2	/	6	4	
Ris:		15							
Albertino Zenta									

Mappa



Racconto dell'avventura svolta

Con grande coraggio i liberatori del sestiere Castello sono attraccati sull'isola di Sant'Elena. Numerosi morti provenienti dal mare sono stati debellati senza grosse perdite, mentre l'arrivo di una schiera di burattini nelle mani di Satana ha tentato di schiacciare la resistenza templare sul ponte, riuscendo a strappare fratello Benedetto alla vita. La liberazione dell'Accademia Militare è stata quindi salutata con un alone di mestizia, benché i cacciatori di morti facessero festa per un altro giorno passato.

Le notti al riparo delle mura del Collegio Navale non sono però completamente tranquille: uno dei forgiatori di guardia durante le ore buie, tal fratello Mauro, è stato sorpreso da una bestia che l'ha fatto trapassare prima che il compagno potesse impedirgli di nuocere. Questo ha rivelato la fragilità delle operazioni dei benedettini, ma anche fatto capire quanto sia importante per i templari l'azione tempestiva: più servi del demonio verranno eliminati, prima la piaga verrà estirpata anche dalla città della Laguna.

La liberazione del quartiere Garibaldi è stata forse la prova più dura finora affrontata dal gruppo dei salvatori di Venezia. Una visione ributtante agli occhi di un uomo di fede, l'inferno in terra per il più meschino dei mercenari cacciatori di morti: ecco cosa è sembrato il quartiere agli sconsiderati che hanno messo piede prima su un cimitero improvvisato, dagli olezzi nauseabondi; poi un intrico di vicoli e case, affastellate l'una sull'altra e vomitanti innumerevoli cadaveri in putrefazione. Le indispensabili doti dei cacciatori sono state molto d'aiuto, ma l'imprevedibile è sempre dietro l'angolo: durante il recupero di materiale per la difesa dei metri conquistati giorno per giorno, l'ex militare americano Thomas Britt è rimasto vittima di un feroce cadavere nascostosi in un pesante armadio di legno. Non è riuscito nemmeno a difendersi dal feroce morso alla gola che ha messo fine alla sua esistenza. Come se questo non bastasse a fiaccare gli animi ben due benedettini, fratello Roberto e fra Telmo sono rimasti vittima della complicata architettura veneziana: a guardia di uno degli improvvisati cancelli di guardia in Garibaldi, i due hanno fronteggiato un piccolo manipolo di morti che li ha però spinti in un angolo senza via d'uscita.

L'ultimo cancello è stato recuperato, così da far vedere ai resistenti della frontiera, i soli due templari Fratello Mirto da Recco e Fratello Marco, l'alba del quinto giorno. Il più anziano Fratello Lodovico Amodio da Forlì e l'esperto Errante Cristiano da Santa Margherita recuperano utile materiale catastale sull'Arsenale, poi insieme al resto del gruppo si spingono fin sull'isolotto di San Biagio insieme a Fra Gustin e riescono a depositare la Croce di San Biagio sul suo campanile. Forse questo sarà un importante passo per liberare la Serenissima dal giogo della mortale malattia che l'affligge. La chiesa stessa, d'altro canto, appare orrendamente deturpata da scritte e opere blasfeme; il sacerdote è stato trovato morto e corrotto dall'opera del Principe delle Tenebre.

La spedizione si trova costretta a tornare indietro: il buio renderebbe l'avanzata impossibile. La ragione vera è però un'altra: i due adepti a capo del gruppo non riescono a trovare un accordo sul da farsi, avendo visioni diverse della loro missione. La fine dell'alterco avviene grazie alla

temperanza di fratello Lodovico, che non ribatte alle accuse del più giovane compagno di lotta. La facciata è salva, ma alcuni dei componenti del gruppo polarizzano le loro convinzioni nei confronti dell'uno e dell'altro templare.

È solo a fatica e con una continua protezione che Fra Gustin riesce ad arrivare al Collegio. Qui le notizie sono sia buone sia cattive. Da una parte, i piccioni viaggiatori mandati verso Dorsoduro sembrano aver fatto il loro lavoro: la mattina del sesto giorno arriva al presidio Sant'Elena una barca dei benedettini. La nave è carica di materiali utili alla ricostruzione: legname, ferro, mattoni, attrezzi da lavoro, ma anche un buon numero di frati. Con questo rinforzo dovuto alla velocità dell'operazione di conquista del quartiere Garibaldi sono giunti infatti 12 liberatori che hanno la missione di mettere in sicurezza le zone liberate e di renderle agibili.

La cattiva notizia è invece il dilagare della malattia; sfortunatamente il cacciatore Filadelfo Berna, detto "il Vaca", è in un grave stato di incoscienza; sembra che abbia nascosto la gravità del suo stato di salute e ora lotta tra la vita e la morte. Questo mancato controllo dell'infezione ha già avuto ripercussioni, perché anche il penitenziale don Stefano è caduto ammalato.

In compenso, i frati si sono messi al lavoro fin da subito e hanno dato una forma più definita e controllata ai passaggi presenti in Garibaldi. Ora che è l'ottavo giorno e gli spedizionieri si sono potuti ristorare, il quartiere è più sicuro. Non solo: alcuni benedettini riportano di aver sentito delle grida e di aver visto alcuni uomini sbracciarsi e farsi notare sull'isola di San Pietro. I contatti sono stati solamente visivi, ma è certo il miracolo della presenza di sopravvissuti.

L'arsenale invece è stato giudicato quasi inespugnabile dalla perizia di Don Giacomino. La dinamite in possesso dei forgiatori potrebbe essere utile a far saltare la cancellata, ma di certo non ad aprire un varco nel muro. La benzina rimasta potrebbe essere utile per l'andata e il ritorno di una singola chiatta da Sant'Elena all'Arsenale, e anche con un buono scarto nella stima. In questo modo però bisognerà dipendere dall'arrivo di futuri rifornimenti da Dorsoduro: il viaggio di ritorno da Sant'Elena al molo della città sarebbe infatti troppo lungo per la benzina rimasta.

È l'inizio dell'ottavo giorno e i cavalieri del Tempio devono decidere come agire e distribuire le loro forze attuali. I liberatori e i forgiatori (17 uomini, più due penitenziali) sono impegnati nella difesa delle postazioni e ora sono praticamente autonomi nel tenere Sant'Elena e Garibaldi. Avrebbero bisogno di un minimo di protezione ma soprattutto controllo militare in caso di pericolo.

Disponibili all'azione sono invece, in totale: i due templari adepti, tre erranti (Cristiano, Marco e Santo, benché leggermente ferito), due cacciatori di morti della SW, due cacciatori di morti della Trieste Libera. È possibile reclutare alcuni liberatori equipaggiati con armi bianche, ma è ovviamente pericoloso per la tenuta dei territori fin qui conquistati.

I templari, all'alba dell'ottavo giorno, decidono di partire per l'isola di San Pietro. Preparata la chiatta, riescono ad attraccare proprio sul molo che giorni prima era stato visto dal campanile di San Biagio. Qui sono accolti da un portone che, spalancatosi, rivela alcuni sopravvissuti. Tra di loro Antonella e Sandro, le due colonne portanti del piccolo gruppo di sei persone; l'una cura gli spiriti, l'altro i corpi. L'uomo infatti sostiene di aver trovato una cura: una mistura di erbe medicinali, tra cui le piante spontanee che crescono nei pressi dell'edicola di San Biagio. La prova

ne sarebbe Antonella, che effettivamente porta ancora le cicatrici dell'esantema. Persuasi di essere di fronte a un possibile miracolo, alcuni sopravvissuti vengono rimandati a Dorsoduro mentre altri penitenziali e fratello Sandro insieme ad alcuni liberatori vengono mandati a fortificare il nuovo presidio di San Pietro. Renato e il medico Sandro infatti, anche dopo un'arringa molto persuasiva di fratello Marco, decidono di restare presso l'isola e di "sprecare i talenti" che Dio gli ha fornito, senza per ora mettersi al servizio diretto della Chiesa.

Nel viaggio verso San Polo, il cacciatore di morti noto come il Vaca decede. I templari riescono ad ottenere rifornimenti importanti, mentre Alemanno Gigli, fino a quel momento provato dal lutto, si lascia andare ai suoi vizi per dimenticare l'ombra della morte che si è stesa fin quasi a lui.

Contemporaneamente, mosso dalla simpatia per le recenti e simili perdite nell'altro gruppo di cacciatori, Arnaldo Flebus dona a Richard Nourse, flammieri professionista, il lanciafiamme rudimentale. Gli sarà utile di lì a poco: la missione degli uomini rimasti nel sestiere Castello è quella di recuperare quante più erbe medicinali possibili. Non sarebbe un'impresa difficile se solo la loro presenza non avesse allertato una piccola massa di cadaveri bloccata dalla cancellata dell'Arsenale immersa nell'acqua. I morti bruciano grazie al suo intervento, ma anche buona parte delle erbe.

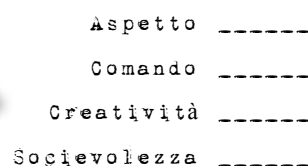
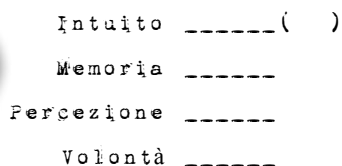
Tappa successiva, riorganizzate le forze, è l'entrata nell'Arsenale. Come colto da un presagio oscuro, fratello Mirto cede alla paura della morte mentre è in un'azione fatale: i liberatori riescono ad apporre la carica di dinamite sul cancello tenendo lontana la calca di morti, anche se per un soffio. Una volta dentro, la situazione è assai tranquilla. Non è presente nemmeno un morto, tutto sembra deserto. È solo con un gran colpo d'occhio che Gigli intravede la porta del bunker fortificato in fondo al bacino navale che si sta chiudendo: ci deve essere qualcuno! Fomentati dal successo e accompagnati dalla benevola presenza di San Biagio, la spedizione urla a gran voce la propria fede e la volontà di portare in salvo tutti i sopravvissuti. Dal bunker, nessuna risposta. Almeno non fino a quando una balista azionata da due uomini alla porta ha lanciato un enorme dardo che ha colpito la gamba di fratello Lodovico, salvato da ottimi schinieri di fattura benedettina. La corsa alla casamatta diventa inevitabile. Tre uomini armati di fucile fanno fuoco, ferendo a morte due liberatori mentre fratello Mirto, noncurante del pericolo, si porta sotto al muro di cinta insieme ad altri due. Intanto, sfruttando le scale, i cacciatori di morti si portano sulle mura merlate. Da qui fanno fuoco e con colpi precisi mettono fuori gioco i difensori. Ciò consente ai templari, riunitisi, di provare una manovra a tenaglia. Il pericoloso tentativo di passare di soppiatto davanti alla feritoia per giungere alla porta blindata costa la testa all'intrepido fratello Mirto. Il fuoco di una potente MG32 fa esplodere tre crani uno in fila all'altro. L'unico sopravvissuto, fratello Marco, mette fuori uso la canna della pesante e si ritrova alla porta blindata insieme agli altri templari.

I cacciatori, decisi a usare il lanciafiamme, tentano la sortita nell'altra feritoia del bunker. Sfortunatamente, la miscela dei benedettini provoca un malfunzionamento che fa esplodere la bombola, trasformando il braccio di Nourse in una torcia. Viene prontamente salvato dal compagno Gigli, abile nel prendere decisioni critiche.

Quasi decisi ad abbattere la porta, qualcosa li batte sul tempo. Con un botto la porta viene divelta e fatta volare qualche metro in avanti; una figura alta due metri, antropomorfa ma dai tratti disumani si rende visibile. In preda alla paura per la propria vita, il neo-cacciatore Bernardo Vitelli fugge verso la chiatta mentre l'adepto rimane impietrito dal terrore. Non si riprenderà nei momenti in cui Gigli, fratello Cristiano e fratello Marco tenteranno di abbattere la creatura, fallendo miseramente nel tentativo. I proiettili e i colpi di mazza sembrano affondare in una terra bagnata ma incredibilmente resistente, che risponde all'aggressione - fortunatamente senza riuscire a colpire i cavalieri del Tempio. Ripresosi dallo shock e forte del supporto dei compagni, sebbene ferito alla gamba fratello Lodovico impugna Durlindana lanciandosi contro il nemico sconosciuto. I denti della lama incidono a fatica il capo dell'essere; solo un ulteriore sforzo di volontà del templare che tiene con forza il simbolo della sua fede permette di resistere finché l'expiator affonda fino all'abominevole collo taurino del mostro. In quel momento la "cosa" si inginocchia e improvvisamente diventa immobile. Dall'interno, un colpo di arma da fuoco risuona tra le grida di giubilo dei templari. Fratello Cristiano, presosi carico del sopralluogo, scopre numerosi simboli che riportano alla fede ebraica e propone l'ipotesi, a dir poco fantasiosa, che quello fosse un abominio creato dalle mani infedeli di una setta di adoratori di Jahvè, un golem. La campana dell'arsenale suona e il ritorno, con le tante perdite subite, non è dei più felici. Nonostante tutto però i templari tornano con molti successi: tutto il sestiere è stato liberato ed è stato trovato un rimedio alla piaga di tifo. Dopo che i cacciatori vengono pagati anche per i compagni scomparsi con 750 scudi, fratello Lodovico tesse le lodi militari del defunto Mirto, ma non perde occasione per riportare al Maestro di Rocca Sebastiano quelle che lui considera le molte violazioni del codice d'onore templare da parte del compagno.

Due giorni dopo si tiene una messa solenne per ringraziare San Biagio dei miracoli: Antonella, Giuditta e persino colui che sembrava ormai perduto, Fra Gustin, sono guariti dalla malattia. Alla funzione però non partecipa Sandro, il dottore che avrebbe ricevuto onore e gloria. Sembra sparito, scomparso. A complicare il quadro la morte di Manuzio, il vecchio coltivatore che era sopravvissuto a sette anni di inferno in terra. Viene ritrovato morto per una ferita da morso al collo, risvegliatosi come morto semplice per le rughe di San Polo, dopo che alcuni abitanti hanno avvisato della sua presenza.

P r e s i e D i f e t t i



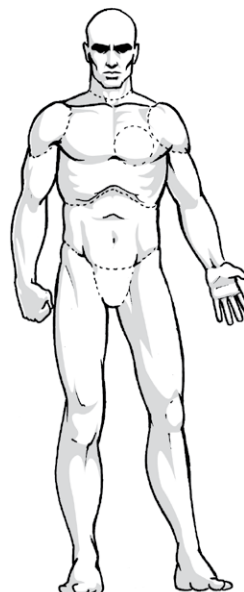
Affinità Occulta _____ ()

Distanza dalla Morte _____

Equilibrio Mentale _____

Karma _____ ()

Ricarica

Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar) _____

Danno	FERITA	Malus
<1	-	0
1,2	+	-1
3	+ -	-2
4,5	++	-3
6	* +	-6
7	**	-9

VITALITÀ Max

Vitalità attuale

(10)	(9)	8	7	6
5	4	3	2	1
	-1	-2	-3	-4
	-6	-7	-8	-9
				-10

Mod. Armatura

Disturbi Mentali

Lieve (Eq. Men. 3) _____

Lieve (Eq. Men. 2) _____

Grave (Eq. Men. 1) _____

Doni

()

_____ ()

Punti avanzamento

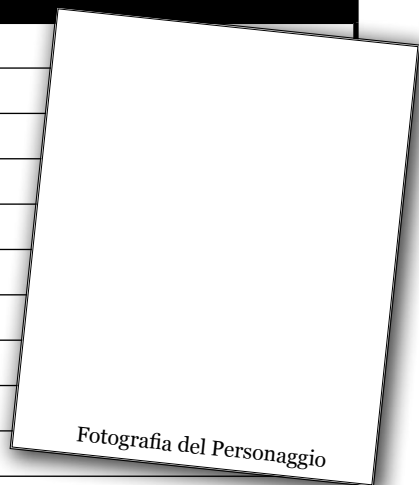
Equipaggiamento

[illegible]

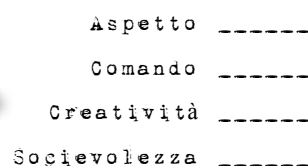
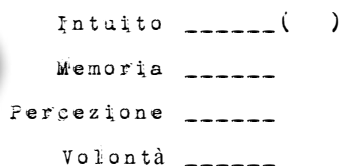
Note e Appunti

[illegible]

Storia e Vita del Personaggio

[illegible]

P r e s i e D i f e t t i



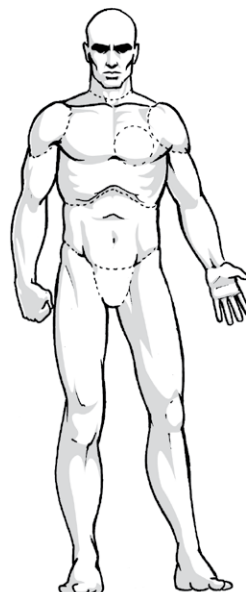
Affinità Occulta _____ ()

Distanza dalla Morte _____

Equilibrio Mentale _____

Karma _____ ()

Ricarica

Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar) _____

Danno	FERITA	Malus
<1	-	0
1,2	+	-1
3	+ -	-2
4,5	++	-3
6	* +	-6
7	**	-9

VITALITÀ Max

Vitalità attuale

(10)	(9)	8	7	6
5	4	3	2	1
	-1	-2	-3	-4
	-6	-7	-8	-9
				-10

Mod. Armatura

Disturbi Mentali

Lieve	(Eq. Men. 3)	
Lieve	(Eq. Men. 2)	
Grave	(Eq. Men. 1)	

Doni

Punti avanzamento

Equipaggiamento

[illegible]

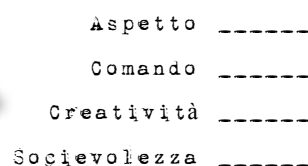
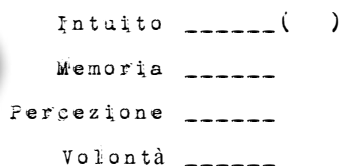
Note e Appunti

[illegible]

Storia e Vita del Personaggio

[illegible]

P r e s i e D i f e t t i



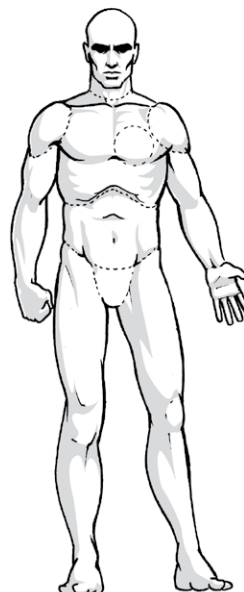
Affinità Occulta _____ ()

Distanza dalla Morte _____

Equilibrio Mentale _____

Karma _____ ()

Ricarica

Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar) _____

Danno	FERITA	Malus
<1	-	0
1,2	+	-1
3	+ -	-2
4,5	++	-3
6	* +	-6
7	**	-9

VITALITÀ Max

Vitalità attuale				
(10)	(9)	8	7	6
5	4	3	2	1
	-1	-2	-3	-4
	-6	-7	-8	-9
				-10

Mod. Armatura

Disturbi Mentali

Lieve	(Eq. Men. 3)	_____
Lieve	(Eq. Men. 2)	_____
Grave	(Eq. Men. 1)	_____

Don i

Punti avanzamento

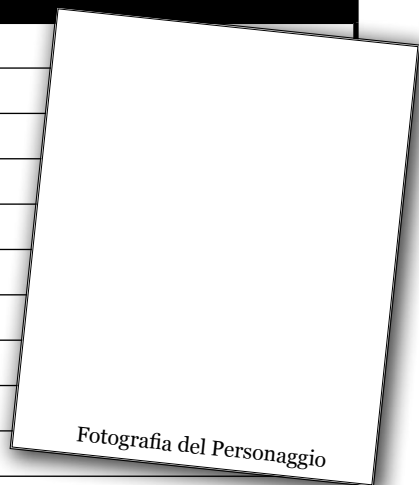
Equipaggiamento

[illegible]

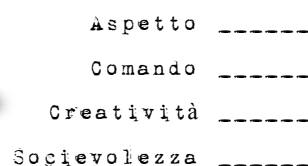
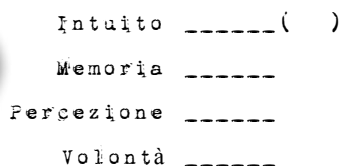
Note e Appunti

[illegible]

Storia e Vita del Personaggio

[illegible]

P r e s i e D i f e t t i



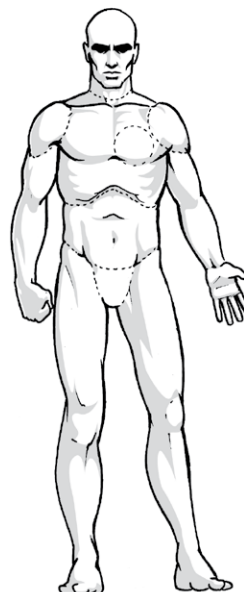
Affinità Occulta _____ ()

Distanza dalla Morte _____

Equilibrio Mentale _____

Karma _____ ()

Ricarica

Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar) _____

Danno	FERITA	Malus
<1	-	0
1,2	+	-1
3	+ -	-2
4,5	++	-3
6	* +	-6
7	**	-9

VITALITÀ Max

Vitalità attuale				
(10)	(9)	8	7	6
5	4	3	2	1
	-1	-2	-3	-4
	-6	-7	-8	-9
				-10

Mod. Armatura

Disturbi Mentali

Lieve	(Eq. Men. 3)	_____
Lieve	(Eq. Men. 2)	_____
Grave	(Eq. Men. 1)	_____

Don i

Punti avanzamento

Equipaggiamento

[illegible]

Note e Appunti

[illegible]

Storia e Vita del Personaggio

[illegible]