

Il Vecchio Ranch

Roberto Gagliardi – Rinaldo Agostini

Il "Vecchio Ranch" è un'avventura introduttiva per Sine Requie Anno XIII seconda edizione ideata per poter essere giocata da un gruppo di 3-6 persone in un'ora e mezza al massimo. L'avventura serve per introdurre nuovi giocatori, quindi è consigliabile iniziare con un'infarinatura base dell'ambientazione di Sine Requie Anno XIII. Per rendere al meglio l'atmosfera si consiglia anche la lettura del manuale d'ambientazione Terre Perdute Seconda Edizione da parte del Cartomante.

ANTEFATTO

Il "Vecchio Ranch" è una fattoria fortificata nel bel mezzo delle campagne inglesi (ora Terre Perdute). Situato in una posizione vantaggiosa e dotato di recinzioni e varie linee di filo spinato posizionate all'esterno quest'edificio fortificato è riuscito a resistere all'assalto di morti e predoni grazie all'efficienza di uno sparuto gruppo di sole sette persone e ad un'intensa collaborazione con le comunità di sopravvissuti limitrofe. Una volta al mese infatti gli abitanti del Vecchio Ranch accettano rappresentanti di altre comunità per barattare gli animali da cortile che allevano ed altri generi alimentari con munizioni, armi ed oggetti utili. Questo mutuo scambio ha permesso al Vecchio Ranch di prosperare e di garantire una certa stabilità nella zona. Purtroppo questo idillio è giunto al termine quando l'arrivo nottetempo di un branco di ferox ne ha travolto le difese costringendo gli occupanti ad una precipitosa fuga.

La coppia

All'interno del Vecchio Ranch viveva anche una giovane coppia: Anne e Darell. L'unione dei due ha causato parecchi risentimenti da parte di Horace, un terzo sopravvissuto che ha approfittato dell'arrivo dei morti per dare sfogo alla sua gelosia. Mentre il resto dei sopravvissuti era impegnato a raccogliere quanto possibile per scappare dopo aver capito l'entità del pericolo Horace ha sparato ad una gamba di Darell e l'ha rinchiuso in cantina ancora vivo. In questo modo i morti si sarebbero trattenuti cercando di raggiungerlo permettendo agli altri di scappare. Quando Anne si è rifiutata di partire senza l'amato ha

sparato anche a lei, gettando a terra la chiave della cantina in un impeto di rabbia prima di scappare dalla casa. Purtroppo per Horace ed il resto dei sopravvissuti (che erano all'oscuro di tutto) Darell è morto quasi subito. I sopravvissuti rallentanti dal loro carico di armi e viveri non sono riusciti ad allontanarsi in tempo fuori dal raggio del fiuto dei ferox e sono stati raggiunti ed annientati poco lontano dalla fattoria. I Giocatori interpreteranno un gruppo di sopravvissuti venuti a scambiare munizioni per provviste e qualche gallina da poter riportare indietro. La marcia è durata quattro giorni e nonostante abbiano ancora un po' di cibo per il ritorno sono determinati a non tornare a mani vuote visto che nella loro comunità i viveri iniziano a scarseggiare. Il problema è che Darell, ancora rinchiuso in cantina, si è risvegliato come Homo Mortuus Ferox mentre Anne come Homo Mortuus Obnoxius!

AVVENTURA

L'Arrivo

I PG arriveranno stremati da una lunga marcia, inizieranno ad avvistare da lontano il profilo della fattoria, con recinzioni e cancelli. La prima cosa strana che noteranno è la mancanza di Little Churchill, un setter particolarmente rumoroso che i sopravvissuti del ranch utilizzano come primo campanello d'allarme. Andando avanti noteranno sin da subito che la recinzione (una rete in fil di ferro alta due metri) è rovinata e piegata in più punti, come se una massa di persone ci si fosse arrampicata sopra insieme. Il filo spinato in cima è arrugginito ma se un pg dovesse riuscire a

superare una prova di arrampicarsi seguita da una prova di osservare per analizzarlo da vicino noterebbe tracce di sangue rappreso. Fortunatamente non è necessario per loro scavalcarla, infatti costeggiando la recinzione per qualche minuto troveranno il cancello che porta verso il cortile interno aperto. Lo spettacolo non è dei più rassicuranti, gli orti sono rovinati ed il terreno è ribaltato come se fossero stati calpestati da una mandria inferocita. Il palo a cui è solitamente legato il cane è vuoto e dalle stalle proviene un puzzo incredibile. I giocatori non lo sanno ma la puzza non proviene da un morto ma dai corpi di tre maiali che sembrano essere stati fatti a pezzi da qualche belva feroce. Tutto intorno all'aia ci sono piume di galline sparse mentre dall'edificio principale (una fattoria a due piani) non sembra provenire nessun rumore. Se i PG vorranno esplorare i dintorni superando una prova di perquisire-usuale potranno trovare vari attrezzi da cortile come asce, zappe e forconi (rispettivamente T+1, B+0 e T+0) ma nessuna traccia di animali vivi.

Il Cane

Dopo che i personaggi avranno avuto modo di esplorare un po' i dintorni sentiranno ringhiare. Un Little Churchill magro, deperito e senza catena al collo inizierà ad abbaiare contro i giocatori. I personaggi potranno effettuare una prova di socialità per cercare di calmare l'animale o dargli direttamente del cibo tirandoglielo da lontano e senza fare movimenti bruschi. Nel caso in cui i giocatori falliscano nel tentativo di calmarlo o lo spaventino questi li attaccherà e combatterà fino alla morte. Durante l'attacco dei morti Little Churchill è stato slegato per scappare insieme al resto dei sopravvissuti ed è a tutti gli effetti l'unico degli occupanti del "Vecchio Ranch" ad essere rimasto vivo. Una volta finito il pericolo è tornato alla fattoria per nutrirsi di carogne e di tutto quello che è riuscito a trovare. Se reso amichevole non seguirà i giocatori. Ma se si avvicineranno alla casa inizierà ad abbaiare per poi scappare. Qualunque tentativo di metterlo al guinzaglio dopo averlo calmato provocherà un suo morso seguito da fuga. Se i pg dovessero uccidere il cane questi non si risveglierà.

Little Churchill (Cane - Taglia Media, pagina 188 del manuale Sine Requie Seconda Edizione)

Coordinazione: 5

Forza Fisica: 6

Risoluzione: 18

Attacca con Morso+1

La Fattoria

Il Vecchio Ranch è un edificio in mattoni a due piani dal tetto spiovente ed abbastanza ampio da poter ospitare una famiglia numerosa. La vernice è scrostata e le finestre del piano terra sono state rinforzate con delle inferriate come ulteriore misura preventiva contro i morti. Sia il portone principale che la porta sul retro sono aperte e sbattono ritmicamente col vento ma oltre a questo dall'esterno la casa non sembra presentare segni d'infrazione. Se i giocatori decideranno di fare un giro di perlustrazione intorno all'edificio superando un test di osservare potranno notare un'ombra che sembra muoversi dietro una delle tende al secondo piano (Anne) che non risponderà in nessun modo ai giocatori. I pg non sono mai stati all'interno della casa, in quanto per ragioni di sicurezza gli scambi si effettuavano sempre al suo esterno.

Il Primo Piano

L'interno della casa è completamente messo a soqquadro, vasi sono stati buttati a terra e spacciati così come mobili, quadri e ripiani. Con un test di intuito o una prova superata di perquisire i personaggi noteranno che la scia di devastazione sembra essere maggiormente intensa intorno ad una botola presente in quella che un tempo era probabilmente la sala comune. Il tappeto che la copriva è stato squarcianto e gettato di lato ed il pesante coperchio in legno è coperto da graffi e sangue rappreso. La botola ha un grosso anello arrugginito per sollevarla ed è chiusa a chiave da un chiavistello ed un lucchetto. Se i personaggi supereranno una prova di ascoltare chinandosi ed appoggiando l'orecchio alla botola sentiranno passi e ringhi sommessi provenire da quella che dovrebbe essere la cantina. In cucina i PG potranno trovare un paio di razioni di cibo in scatola ancora utilizzabili.

Il resto del cibo è andato a male: pane ammuffito, latte inacidito e uova marce sono tutto ciò che riusciranno a recuperare, decisamente non abbastanza per i rischi corsi per arrivare fin qui. Vi è anche una rampa di scale che porta verso il secondo piano.

Il Secondo Piano – Anne, Obnoxius

Questo piano sembra essere completamente intatto. Tutti i mobili sono al loro posto, anche se i letti sono sfatti e su un tavolo da lavoro vicino ad una sedia ribaltata per terra sono presenti vari attrezzi in attesa di riparazione che sembrano essere stati abbandonati lì alla rinfusa, come se qualcuno li stesse riparando e fosse dovuto scappare. In una delle camere da letto come i giocatori apriranno la porta vedranno di spalle una figura femminile intenta a compiere movimenti ritmici, come se stesse cullando qualcosa. Anche di spalle tutti i PG la riconosceranno di vista come Anne, l'unica ragazza del gruppo. Se i personaggi decideranno di entrare sentiranno subito puzza di putrefazione, la ragazza infatti è stata uccisa e si è risvegliata come Homo Mortuus Obnoxius ed è intenta a cullare un fagotto come se fosse un bambino. Anne è stata uccisa da un colpo di pistola P+2 al cuore ed il sangue della ferita ha imbrattato il fagotto che usava per prepararsi ad accudire il suo futuro figlio. Da una tasca del grembiule di Anne i PG vedranno sporgere un piccolo quadernino con all'interno quella che sembra essere una lettera usata come segnalibro mentre a terra a due metri da lei c'è una chiave metallica (è quella necessaria per aprire la botola della cantina). Essendo un obnoxius Anne non farà dal male ai giocatori, a meno che qualcuno non decida di avvicinarsi troppo alla sua bocca, in tal caso effettuate un test di destrezza manuale per evitare il morso prima che il morto torni alla sua routine.

Anne - Homo Mortuus Obnoxius (pagina 201 del manuale Sine Requie Seconda Edizione)
Morso M+0
Ferita da 6 al cuore.

Se i PG dovessero smembrare o danneggiare gravemente Anne dopo qualche secondo sentiranno un rumore simile ad un'esplosione

provenire dal piano di sotto seguito da passi veloci. Darell spaccherà la botola scardinando il chiavistello a spallate in un inferno di legno, sangue e schegge ed inizierà a salire le scale di corsa per raggiungere i PG. Apparirà completamente coperto di sangue con le vesti stracciate, la spalla sinistra lussata (4 danni da botta) ed il cranio fratturato con grumi di capelli impiastriati di sangue e legno (3 danni da botta) oltre alla solita ferita da proiettile alla gamba destra (3 danni da penetrazione). Per le statistiche vedi il paragrafo Botola e Cantina.

Diario

Il diario presenta brevi paragrafi scritti a penna, la data dell'ultima entrata risale a quattro settimane fa e recita come segue (stampare il testo in corsivo e consegnatelo ai giocatori o leggete ad alta voce). Il resto delle pagine descrivono a tutti gli effetti quella che sembrerebbe la comune routine di una vita di campagna. Se i PG si prenderanno qualche momento per leggerlo (test di leggere e scrivere - banale) scopriranno che tutte le provviste vengono tenute nella cantina a cui si può accedere tramite una botola nascosta sotto un tappeto al piano di sotto.

Caro Diario,

è il secondo mese che non vengono. Sembra proprio che presto saremo in otto e non vedo l'ora di dirglielo. Sto facendo pratica con un fagotto per quando sarà il momento. Dio solo sa quanto bisogno abbiamo di speranza in questi tempi. Horace non sembra contento di vedermi così vicina a Darell. L'altro giorno ti ho ritrovato in una posizione diversa da dove ti avevo lasciato, scommetto che è stato quel tipaccio a leggerti. D'ora in avanti dovrò essere più cauta su dove ti nascondo, se scoprissse che sono incinta chissà che scenate farebbe. D'altro canto anche Darell ultimamente si comporta in modo strano, credo voglia dirmi qualcosa...

La lettera usata come segnalibro al suo interno invece recita quanto segue:

*Caro Darell,
Se stai leggendo questa lettera, sicuramente sarai a letto dopo una lunga giornata di lavoro nei campi con gli altri. Stiamo tutti sforzandoci per un futuro migliore, specialmente tu. Quando la piaga dei morti un giorno finirà, potremmo finalmente vivere la vita che desideriamo da tanto tempo, liberi da pensieri di morte e soprattutto con una vita per noi due. La speranza nasce dalle più piccole cose. Il frutto del nostro amore farà nascere speranza. Sono due mesi che non mi vengono. Due mesi di dubbi giorno e notte ma ora sono sicura e speranzosa per il futuro, insieme possiamo farcela. È questa la speranza di cui avevamo bisogno. Ora ti lascio riposare. Domani avrai un'altra dura giornata da affrontare. Buonanotte, amore mio*

Anne

Botola e Cantina – Darell, Ferox

La botola è molto pesante e richiede entrambe le mani per poter essere sollevata. Se i giocatori dovessero aprirla senza alcuna cautela il cadavere di Darell salterà fuori come una furia, si aggrapperà al giocatore più vicino ed inizierà a morderlo mentre entrambi cadono rotolando lungo la rampa di scale in legno che conduce ad una cantina completamente buia (c'è un interruttore a metà rampa che accende una vecchia lampadina). Non appena i giocatori avranno finito di fare a pezzi il ferox dal suo taschino rimbalzerà fuori qualcosa di luccicante. Una fede nuziale.

Darell - Homo Mortuus Ferox (pagina 203 Sine Requie Seconda Edizione)

Coordinazione: 6

Risoluzione: 18

Attacca con Morso M+1 e Graffio T+0

3 Danni da penetrazione alla gamba destra.

Nonostante l'aria sia irrespirabile per via dell'odore lasciato dal morto la cantina contiene l'equivalente di un piccolo tesoro. La botola era stata chiusa a chiave per evitare che qualcuno

entrasse dentro a sgraffignare qualcosa. I PG troveranno botti di vino, prosciutti, formaggi ed un buon numero di conserve. Esattamente ciò di cui avevano bisogno.

Esplorare lontano della fattoria

Se i giocatori decidessero di spingersi molto oltre la fattoria o decidessero di seguire le tracce lasciate dal branco (che intanto si è spostato allontanandosi) avranno buone probabilità di imbatterci ad una giornata e mezza di distanza dal Vecchio Ranch. Il branco conta cinque ferox, tre ferus e cinque simplex, gli ex occupanti della fattoria (incluso Horace) ora risvegliatisi. I pg li riconosceranno subito dall'aspetto e dalle armi che gli hanno venduto, ma probabilmente sarà troppo tardi. I ferox si getteranno di corsa contro di loro mentre due ferus li circonderanno ed il terzo spingerà i simplex avanti usandoli come scudo.

Per i pg non ci sarà scampo.

Finale

Una volta trovate le provviste del Vecchio Ranch i personaggi potranno caricarle su un carretto per poi reincamminarsi verso la loro comunità. Se qualche sopravvissuto è stato morso senza che le sue ferite siano state trattate potrebbe anche morire durante il viaggio di ritorno per via delle infezioni. Una volta tornati i giocatori potrebbero anche decidere di far trasferire tutti al Vecchio Ranch. La loro vicinanza potrebbe causare un ritorno del branco che è ancora nei paraggi, ma queste sono considerazioni per eventuali avventure future.

Sine Requie



Nome del personaggio Charles Carter
 Tarocco Dominante Il Giudizio
 Tarocco del Passato Il Sole
 Professione Leader Spedizione Età 34

Pregi e Difetti

Testardo (sei intenzionato a portare a termine lo scambio con il Vecchio Ranch ad ogni costo)

CARATTERISTICHE

Intuito <u>5</u>	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>5</u>	Aff. Occulta <u>2</u>
Memoria <u>4</u>	Comando <u>5</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>12</u>
Percezione <u>5</u>	Creatività <u>2</u>	Forza Fisica <u>4</u>	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>6</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>4</u>

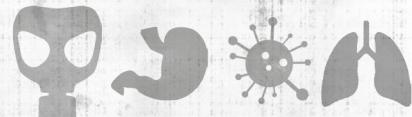
V/S ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
Arrampicarsi	0	+Coo 5	oooooooooooo
Ascoltare	0	+Per 5	oooooooooooo
Correre	0	+Coo 5	oooooooooooo
Guidare()		+Per 2	oooooooooooo
Intrufolarsi	0	+Coo 5	oooooooooooo
Lanciare		+Mir 2	oooooooooooo
Leggere e scrivere		+Mem 2	oooooooooooo
Lingua()		+Mem 2	oooooooooooo
Mercanteggiare		+Soc 1	oooooooooooo
Nuotare		+Coo 2	oooooooooooo
Orientamento	0	+Per 5	oooooooooooo
Osservare	1	+Per 6	oooooooooooo
Perquisire	0	+Per 5	oooooooooooo
Persuadere		+Soc 1	oooooooooooo
Rissa	0	+Coo 5	oooooooooooo
Seguire tracce	0	+Per 5	oooooooooooo
Uso (Pistola)	2	+Mir 6	oooooooooooo
Addentrare Animali	0	+Int 5	oooooooooooo
Agronomia	0	+Mem 4	oooooooooooo
Cacciare	0	+Int 5	oooooooooooo
Impartire Ordini	2	+Com 7	oooooooooooo
Uso (Pugnale)	2	+Coo 7	oooooooooooo
Uso (Ascia)	1	+Coo 6	oooooooooooo
		+	oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 20

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 _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Pistola Webley MKIV (P+1) carica (6 colpi)

5 Proiettili per Webley in tasca

Zaino

3 caricatori per Lee-Enfield (merce di scambio)

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Equipaggiamento

- Pistola Webley MKIV (P+1) carica. Rivoltella a tamburo da sei cartucce, veniva usata dalle forze armate britanniche. Per ricaricarla è necessario inserire un proiettile alla volta nel tamburo. Hai cinque proiettili di riserva in tasca.
- Zaino militare rovinato.
- 3 strip di ricarica per Lee-Enfield. Inutili alla vostra comunità dopo che Edward ha perso il suo fucile giocando a dadi con gli abitanti del Ranch. Conti di usarli come merce di scambio, anche se l'idea ad Edward non piace per nulla.

Storia e Vita del Personaggio

Sei sopravvissuto alla dura vita da contadino nei campi, alla guerra come soldato ed infine ai morti. Guidi questa piccola spedizione al Vecchio Ranch nella speranza di ottenere qualche gallina e capo di bestiame da riportare al resto della comunità in cambio di munizioni che avete ottenuto razziando depositi militari abbandonati. Sai il fatto tuo e gli altri ti rispettano per questo, anche se la tua testardaggine spesso ti porta ad insistere anche quando sarebbe meglio ritirarsi. Porterai a termine questo compito, costi quel costi.

Note e Appunti

Fotografia del Personaggio

Sine Requie



Nome del personaggio Tyler Stone
Tarocco Dominante Le Stelle
Tarocco del Passato Il Sole
Professione Ex-Taglialegna Età 30

Pregi e Difetti

Orientamento Ottimo
Antipatico
Impulsivo

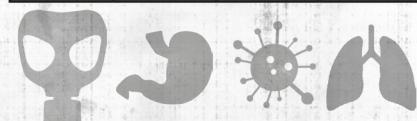
CARATTERISTICHE

Intuito	4	()	Aspetto	5		Coordinazione	5		Aff. Occulta	4	()
Memoria	4		Comando	3		Des. Manuale	1		Dist. dalla Morte	14	
Percezione	4		Creatività	3		Forza Fisica	4	()	Eq. Mentale	5	
Volontà	5		Socievolezza	4		Mira	1		Karma	5	()

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 19

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



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Ascia (T+1)

Zaino

Razioni per il viaggio di ritorno

DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 5) _____
 - Lieve (Equ. 2) _____
 - Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Equipaggiamento

- Ascia (T+1) una vecchia ascia da boscaiolo molto affilata. Più di un morto è stato fatto a pezzi grazie a lei.
- Zaino rovinato.
- Razioni da viaggio. Carne secca, barattoli di fagioli e della frutta trovata lungo il cammino. Nel caso in cui lo scambio non andasse a buon fine almeno non rischierete di morire di fame lungo la via del ritorno.

Storia e Vita del Personaggio

Fare il taglialegna non ti dispiaceva ma il Giorno del Giudizio ha stravolto tutto. Fortunatamente i tuoi talenti sono richiesti più che mai. Certo i morti oggigiorno stanno meno fermi di un pezzo di legno ma c'è sempre bisogno di persone dalla schiena robusta e che sappiano maneggiare un'ascia. I tuoi modi di fare spavaldi non risultano troppo simpatici agli altri, che temono sempre di morire per via di qualche tua azione impulsiva e non perdono tempo a rimproverarti per questo. Tuttavia se ne fanno una ragione, vista anche la tua utilissima conoscenza delle campagne inglesi.

Note e Appunti

Fotografia del Personaggio

Sine Requie



Nome del personaggio Ben Edward
 Tarocco Dominante La Temperanza
 Tarocco del Passato La Papessa
 Professione Ex-Cecchino Età 39

Pregi e Difetti

Ottima Vista
 Giocatore incallito

CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> ()	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>5</u>	Aff. Occulta <u>3</u> ()
Memoria <u>3</u>	Comando <u>1</u>	Des. Manuale <u>5</u>	Dist. dalla Morte <u>12</u>
Percezione <u>5</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>3</u> ()	Eq. Mentale <u>5</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>6</u>	Mira <u>6</u>	Karma <u>4</u> ()

V/S ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
Arrampicarsi	0	+Coo 5	oooooooooooo
Ascoltare	0	+Per 5	oooooooooooo
Correre		+Coo 2	oooooooooooo
Guidare()		+Per 2	oooooooooooo
Intrufolarsi	2	+Coo 7	oooooooooooo
Lanciare		+Mir 3	oooooooooooo
Leggere e scrivere		+Mem 1	oooooooooooo
Lingua()		+Mem 1	oooooooooooo
Mercanteggiare		+Soc 3	oooooooooooo
Nuotare		+Coo 2	oooooooooooo
Orientamento	0	+Per 5	oooooooooooo
Osservare	0	+Per 6	oooooooooooo
Perquisire		+Per 2	oooooooooooo
Persuadere		+Soc 3	oooooooooooo
Rissa		+Coo 2	oooooooooooo
Seguire tracce	1	+Per 6	oooooooooooo
Uso (Pistola)	3	+Mir 9	oooooooooooo
Cacciare	0	+Int 4	oooooooooooo
Erboristeria	0	+Mem 3	oooooooooooo
Uso (Fucile)	3	+Mir 9	oooooooooooo
Uso (Pugnale)	0	+Coo 5	oooooooooooo
	+	oooooooooooo	

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 18

VITALITÀ MASSIMA 8 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 _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Pistola Webley MKIV (P+1) carica (6 colpi)
 2 Proiettili per Webley in tasca
 Dadi da gioco truccati

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Equipaggiamento

- Pistola Webley MKIV (P+1) carica. Rivoltella a tamburo da sei cartucce, veniva usata dalle forze armate britanniche. Per ricaricarla è necessario inserire un proiettile alla volta nel tamburo. Hai due proiettili di riserva in tasca.
- Dadi da gioco truccati. Li hai appesantiti appositamente per quando arriverete al Vecchio Ranch, così potrai finalmente rivincere il tuo caro Lee-Enfield.

Storia e Vita del Personaggio

Eri un cecchino durante la guerra e grazie alla tua mira sei riuscito a sopravvivere al Giorno del Giudizio e ai tredici anni di caos successivi. Purtroppo il vizio del gioco d'azzardo ti ha portato a perdere il tuo caro fucile per via di una scommessa con il capo del Vecchio Ranch. Ti sei unito alla spedizione nella speranza di poterlo rivincere, grazie anche ad un paio di dadi truccati che ti sei prontamente procurato.

Note e Appunti

Fotografia del Personaggio

Sine Requie



Nome del personaggio Lara Evans
 Tarocco Dominante La Luna
 Tarocco del Passato Il Mondo
 Professione Infermiera Età 30

Pregi e Difetti
 Stimata Professionalmente
 Troppo Sincera

CARATTERISTICHE

Intuito <u>2</u> ()	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>4</u>	Aff. Occulta <u>3</u> ()
Memoria <u>5</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>5</u>	Dist. dalla Morte <u>12</u>
Percezione <u>6</u>	Creatività <u>5</u>	Forza Fisica <u>3</u> ()	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>5</u>	Socievolezza <u>4</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>4</u> ()

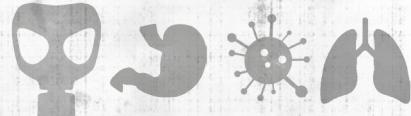
V/S ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
Arrampicarsi	0	+Coo 4	oooooooooooo
Ascoltare	0	+Per 6	oooooooooooo
Correre	0	+Coo 4	oooooooooooo
Guidare()		+Per 3	oooooooooooo
Intrufolarsi	0	+Coo 4	oooooooooooo
Lanciare		+Mir 2	oooooooooooo
Leggere e scrivere	0	+Mem 5	oooooooooooo
Lingua()		+Mem 2	oooooooooooo
Mercanteggiare	1	+Soc 5	oooooooooooo
Nuotare		+Coo 2	oooooooooooo
Orientamento	0	+Per 6	oooooooooooo
Osservare	0	+Per 6	oooooooooooo
Perquisire		+Per 3	oooooooooooo
Persuadere	0	+Soc 4	oooooooooooo
Rissa		+Coo 2	oooooooooooo
Seguire tracce		+Per 3	oooooooooooo
Uso (Bisturi)	2	+Coo 6	oooooooooooo
Biologia	0	+Mem 5	oooooooooooo
Erboristeria	0	+Mem 5	oooooooooooo
Medicina e Chirurgia	0	+Mem 5	oooooooooooo
Pronto Soccorso	3	+Mem 8	oooooooooooo
Uso (Ascia)	0	+Coo 4	oooooooooooo
		+	oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **19**

VITALITÀ MASSIMA **8** 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 _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Bisturi Metallico (T+1)

Zaino

Kit di Pronto Soccorso

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Equipaggiamento

- Bisturi (T+1), più simile ad un grosso scalpello che ad un bisturi vero e proprio. Con gli anni sei diventata pratica nell'usarlo in modo non convenzionale, sia contro i morti che contro i vivi.

- Zaino

- Kit di Pronto Soccorso. Una piccola scatola con dentro ago, filo, disinettante e qualche garza. Non è esattamente come un ospedale da campo ma unito alle tue capacità finora è bastato per tenere in vita i tuoi compagni.

Storia e Vita del Personaggio

Fare l'infermiera sotto i bombardamenti nazisti non è stato piacevole, ma ciò che è accaduto dopo il Giorno del Giudizio lo è stato anche meno. Grazie alla tua determinazione e prontezza di riflessi sei riuscita a salvare un gran numero di vite durante i primi caotici giorni seguenti il risveglio. Ora continui la tua opera, anche se ogni tanto per difenderti sei costretta ad usare la violenza. Il tuo unico e grande difetto è quello di non essere in grado di mentire. Sei stata te a dire agli abitanti del Vecchio Ranch della dipendenza dal gioco d'azzardo di Edward, che puntualmente ha scommesso il suo fucile a dadi. Perdendo.

Note e Appunti

Fotografia del Personaggio

Sine Requie



Nome del personaggio Dominic Graham
 Tarocco Dominante Il Matto
 Tarocco del Passato Il Papa
 Professione Ex-Insegnante Età 45

Pregi e Difetti

Eccentrico

CARATTERISTICHE

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

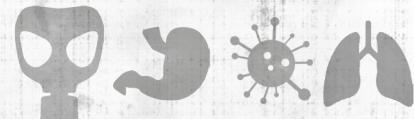
V/S ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
Arrampicarsi	0	+Coo 3	oooooooooooo
Ascoltare	0	+Per 2	oooooooooooo
Correre	0	+Coo 3	oooooooooooo
Guidare()		+Per 1	oooooooooooo
Intrufolarsi	0	+Coo 3	oooooooooooo
Lanciare		+Mir 1	oooooooooooo
Leggere e scrivere	0	+Mem 6	oooooooooooo
Lingua()		+Mem 3	oooooooooooo
Mercanteggiare	2	+Soc 8	oooooooooooo
Nuotare		+Coo 1	oooooooooooo
Orientamento	0	+Per 2	oooooooooooo
Osservare	0	+Per 2	oooooooooooo
Perquisire		+Per 1	oooooooooooo
Persuadere	1	+Soc 7	oooooooooooo
Rissa		+Coo 1	oooooooooooo
Seguire tracce	0	+Per 2	oooooooooooo
Uso (Pugnale)	0	+Coo 3	oooooooooooo
Storia e Filosofia	3	+Mem 9	oooooooooooo
Raggirare	2	+Soc 8	oooooooooooo
Politica ed Economia	3	+Mem 9	oooooooooooo
Uso (Ascia)	0	+Coo 3	oooooooooooo
		+	oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 14

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

Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____
MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Pugnale (T+0)

Libro "Il Mastino dei Baskerville"

DISTURBI MENTALI

- Lieve (Equ. 3) Tic nervoso all'occhio sinistro
- Lieve (Equ. 2) _____
- Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Equipaggiamento

- Pugnale (T+0), un pugnale che per necessità hai imparato ad usare per difenderti.
- Romanzo "Il Mastino dei Baskerville" di Arthur Conan Doyle. Lo hai preso dalla libreria del Vecchio Ranch la scorsa visita e conti di restituirlo per barattarlo con un altro dei volumi della fattoria.

Storia e Vita del Personaggio

Eri un tranquillo professore di storia prima che il risveglio dei morti gettasse il tuo piccolo e pacifico mondo nel caos. Grazie ad una buona parlantina ed una fortuna sfacciata sei riuscito a sopravvivere per tutti questi anni. Ti sei unito alla spedizione per via della tua abilità retorica nella speranza di riuscire a mercanteggiare condizioni e scambi più vantaggiosi per voi con gli abitanti del Vecchio Ranch. Avresti preferito evitarlo, i lunghi viaggi ti innervosiscono facendo peggiorare il tuo tic all'occhio sinistro.

Note e Appunti

Fotografia del Personaggio

Sine Requie



Nome del personaggio Emily Baxter
 Tarocco Dominante L'Eremita
 Tarocco del Passato La Papessa
 Professione Ex-Studentessa Età 25

Pregi e Difetti

Curiosa

CARATTERISTICHE

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

V/S ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
Arrampicarsi	0	+Coo 4	oooooooooooo
Ascoltare	0	+Per 3	oooooooooooo
Correre	0	+Coo 4	oooooooooooo
Guidare()		+Per 1	oooooooooooo
Intrufolarsi		+Coo 2	oooooooooooo
Lanciare		+Mir 2	oooooooooooo
Leggere e scrivere		+Mem 2	oooooooooooo
Lingua()		+Mem 2	oooooooooooo
Mercanteggiare		+Soc 2	oooooooooooo
Nuotare		+Coo 2	oooooooooooo
Orientamento		+Per 1	oooooooooooo
Osservare	0	+Per 3	oooooooooooo
Perquisire		+Per 1	oooooooooooo
Persuadere		+Soc 2	oooooooooooo
Rissa		+Coo 2	oooooooooooo
Seguire tracce	2	+Per 5	oooooooooooo
Uso (Pugnale)	3	+Coo 7	oooooooooooo
Storia e Filosofia	2	+Mem 6	oooooooooooo
Politica ed Economia	2	+Mem 6	oooooooooooo
Uso (Ascia)	0	+Coo 4	oooooooooooo
	+	oooooooooooo	

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 15

VITALITÀ MASSIMA 8 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 _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Pugnale (T+0)

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Equipaggiamento

- Pugnale (T+0), un coltellaccio da cucina che per necessità hai imparato ad usare per difenderti dalla minaccia dei morti.

Storia e Vita del Personaggio

Promettente studentessa, avevi dodici anni quando il mondo che conoscevi è caduto nel caos. Dopo aver perso entrambi i tuoi genitori negli anni seguenti al Giorno del Giudizio sei passata di comunità in comunità svolgendo i più svariati compiti pur di sopravvivere. Il tuo spirito ottimista e la naturale curiosità che ti portano ad esplorare il mondo ti hanno permesso di sopravvivere ma anche messa in pericolo in più di un'occasione.

Note e Appunti

Fotografia del Personaggio