Cinque-Cinque
NGR 3-1008M05

Profilo

Sei un Classe 3, un "Addetto ai Servizi Speciali". Tra gli operai sei uno di quelli "fortunati" che gira tra i Settori. Tra tutti i figli di Z.A.R. sei di certo uno di quelli che se la passa meglio, potendo camminare liberamente, gestendoti con un minimo di elasticità gli orari e gli spostamenti e… certo, vedi tanta sofferenza ma almeno non sei chiuso a vita in un solo Settore. Non che tu possa viaggiare tra i Livelli liberamente o uscire dalla Città alveare, quello no, però almeno non sei così disumanizzato come certi operai che incontri nei Settori più spietati. E non hai quasi mai un NKVD che ti punta il fucile tra le scapole urlandoti di aumentare la produttività.
Il tuo compito comunque non è dei migliori: tu non porti cibo o coperte, non soccorri i feriti, tu accompagni la gente a morire. Tu li porti al Divoratore.
La fine che fanno i compagni troppo vecchi, malati, insubordinati o stupidi, non è nota tra i figli di Z.A.R.
Se sapessero che parte della carne che mangiano non è di mucca ma di un loro ex compagno non la prenderebbero bene. Ma Z.A.R., nella sua sconfinata saggezza, sa che le proteine sono proteine e lo spreco è figlio del capitalismo che ha distrutto il mondo. Per questo tu fai quello che serve, sapendo di essere utile a tutti. Inoltre fai in modo che i "condannati a morte" non vivano il loro ultimo viaggio con paura, dici sempre loro che sono stati demansionati o ricollocati o che vanno in un Settore Infermeria più fornito, con nuove cure o letti comodi dove riposare quanto serve.
Stavolta però è successo qualcosa di nuovo: la persona che ti hanno mandato a prendere… la conoscevi molto bene da prima del Giorno del Giudizio. Era una cantante, era famosa, era bellissima e tu eri perdutamente innamorato di lei, dell'Usignolo Solovej. Sono passati molti anni, non ha più i suoi bei capelli castani, ma ai tuoi occhi è ancora bellissima. Glielo hai detto e lei… lei ti ha baciato!
Ora non vuoi che muoia. Solovej è un Classe 6, un meccanico con le palle, forse può manomettere lo scanner o qualcos'altro nel Settore 99-06… potrebbe non essere riconosciuta come un pezzo di carne per il Divoratore, potresti dire che si tratta di un tecnico mandato lì per delle verifiche, una manutenzione. Non sai chi faccia manutenzione al Settore, ma sai che lì ci sono solo due Operai Esperti piuttosto "rilassati".
Intanto le hai detto che la stai portando in un'infermeria che ha cure innovative; è chiaro che sta male, ma non vuoi che muoia così. Non vuoi che muoia oggi. Né domani. Vuoi tenerla con te finché la natura vorrà tenerla in vita.
Ti è sfuggito un "non ti lascerò morire", ma non sembra averti sentito. Non vuoi farla preoccupare.
Sei innamorato? Forse no. Forse sì. Ma certamente, dopo tanti anni, sei quasi felice.
Ora però è tempo di prendere l'altro operaio… per tutti i Morti… è poco più che un bambino ma ha un braccio staccato e il moncherino stretto con una fune.
Beh sì, lui è perfetto per diventare "zuppa sovietica".

Tarocco Dominante: V IL PAPA

Il Papa indica un Personaggio saggio e moderato. I dominati dal Papa amano lo studio e sono portati per ruoli d'insegnamento. Spesso questi Personaggi tendono ad essere tediosi, irritanti e moralisti, avulsi come sono dalle cose pratiche della vita. Sono persone portate all'altruismo anche se questo viene spesso fatto per autocompiacersi.

Solovej
NGR6-811F91

Profilo

Ti chiamavano "Solovej", Usignolo, ma ora sei solo un numero. E presto non sarai neppure più quello. Da mesi stai dimagrendo ed esaurendo le forze, sei stata tre volte in infermeria, ma l'ultima volta i compagni medici scuotevano la testa e alla fine non ti hanno dato nessuna pasticca da prendere. Nulla.
E ora un Classe 3 è venuto a prenderti per portarti, come dice lui, "in una nuova infermeria". Ma non è vero, te l'ha detto perché gli è mancato il coraggio di dirti che ti sta portando al Divoratore, dove la carne umana viene macinata per diventare cibo per i compagni operai. Un segreto che in pochi conoscono.
Tu lo sai perché non sei stata un semplice operaio da quando sei stata rinchiusa nella gabbia d'acciaio di Nuova Gorki, tu sei diventata un Classe 6, un Meccanico Avanzato. Dopo essere stata strappata ai teatri dove ti esibivi cantando e spezzando cuori, sei stata istruita e, un fallimento dopo l'altro, hai visto nascere le prime biomacchine, hai installato motori a benzina su corpi umani per ridare loro un'utilità nel grande disegno di Z.A.R. e hai progettato nuovi moduli biomeccanici.
Quando il Classe 3 è venuto a prenderti ha capito subito che la tua vita era semplicemente finita, ma poi quell'uomo ti ha riconosciuta. Da dieci anni nessuno ti chiamava più Solovej. Da dieci anni non vedevi più quella luce negli occhi di un uomo che ti ammirasse. D'istinto lo hai baciato. Lui è rimasto inebetito qualche secondo, poi ha sussurrato qualcosa come "non ti lascerò morire".
Era tanto che non provavi questa sensazione… e forse non serve a nulla… ma almeno prima di morire provi ancora …speranza! Una parola che Z.A.R. forse credeva di aver sepolto sotto chilometri di acciaio e sudore, ma che hai ritrovato negli occhi dello stesso uomo che avrebbe dovuto spegnere ogni tuo sogno: Cinque-Cinque.

Tarocco Dominante: XVII LE STELLE

La caratteristica principale dei dominati dalle Stelle è l'assoluta certezza della propria riuscita. Questi individui sono ottimisti, talvolta anche all'eccesso, perché sono sicuri che sono destinati al successo. Talvolta si sentono dei "prescelti", persino migliori delle altre persone che li circondano.

Sterco
NGR 00-7118M24

Profilo

Sei un Classe 00 e questo che vuol dire? Vuol dire che sai una cosa che Z.A.R. non vuole che si sappia in giro.
Quindi per te e il tuo compagno, il Bomba, niente chiacchiere fuori dal Settore 99-06, niente svaghi in aree comuni. Però avete un monitor per vedere la Lotta Gladiatoria, avete tanta zuppa di verdure e potete fare un po' quello che volete nel vostro Settore, anche giocare col cibo. Insomma torturarlo un po' o giocarci prima di… ah sì il cibo… giusto. Tu lavori al Divoratore, ovvero quella cloaca piena di lame, martelli, troclee, ingranaggi e presse che triturano vacche, maiali, compagne e compagni per fare lo spezzatino con cui vengono alimentati i figli del Soviet. Siccome Z.A.R., nella sua infinita saggezza, sa che tu e il Bomba potreste vomitare di brutto nelle ciotole di zuppa di minatori, operai, meccanici e altri mammiferi, per voi c'è un cibo speciale fatto con legumi e verdure. Che tu non digerisci. Le tue scoregge sono silenziose, lunghe, mefitiche e mal sopportate sia da Bomba che dal nuovo venuto, un NKVD che in guerra sarebbe durato cinque secondi prima di essere inculato (forse con sua soddisfazione) da una fila di nazisti.
Il Bomba lo chiami così perché spara delle frottole immani, soprattutto sui suoi presunti atti eroici in guerra.
L'NKVD lo chiamate Matita, nome inventato da Bomba, che in queste cose è bravo, perché se ne sta sempre a disegnare invece che a usare il fucile. Cioè bene così eh, non rompe i coglioni, però boh, sembra uno davvero senza le palle e dare in mano il comando a uno così non è da Z.A.R.. Il vecchio dittatore si sta rammollendo ahahah!
In effetti è anche un pezzo che non arriva "Formica di latta" a fare un po' di manutenzione al Divoratore. Sarà morto? Possibile che le Biomacchine muoiano? E dove vanno quando muoiono? C'è un Divoratore anche per loro?

Tarocco Dominante: XVIII LA LUNA

Timidi e sensibili all'eccesso, i dominati dalla Luna sono persone portate per i sogni a occhi aperti e per cogliere il lato romantico della vita. Se deboli, possono cercare protezione da persone che considerano più capaci o più forti e possono anche arrivare a mentire pur di essere accettati da tali soggetti.

Bomba
NGR 00-7032M23

Profilo
La vita ha iniziato a sorriderti quando Z.A.R. ti ha messo in questo bel Settore, il 99-06 di Nuova Gorki. In guerra sei stato più tempo per uffici che nel fango e questa cosa ti brucia ancora oggi, tanto che ami raccontare "le tue storie di guerra" che saranno anche un po' inventate, o di terza mano, o del tutto sconnesse con qualsiasi cosa mai successa nell'ultima guerra o in ogni guerra precedente, ma tanto ormai nessuno può più verificarle.
Ora vivi in uno dei posti più sicuri e con meno lavoro che esistano a Nuova Gorki. Devi solo lanciare nel pozzo del Divoratore vacche, maiali, donne e uomini. E questo lavoro è eccezionale anche perché spesso potete tenervi i loro vestiti. Ovvio che non devono essere lacerati o insanguinati per cui i compagni che arrivano già molto feriti non vanno bene, inoltre non potete strapparglieli di dosso. Non ami trattare la gente come le vacche e i maiali: quelli finiscono nel Divoratore tempo zero, attraverso la pedana basculante, alle donne belle, invece, preferisci fargli fare un ultimo giro di amore prima di gettarle dentro o almeno un ultimo pasto. Gli uomini invece devono essere proprio MOLTO simpatici per meritare un trattamento di favore. Del resto in qualche modo tu e Sterco dovete pur passare il tempo.
Sterco è il tuo compagno ed è armato del più puzzolente culo a gas del Soviet. Un vero schifo.
E la vostra alimentazione a broccoli, cavolo, verdure e fagioli non fa che peggiorare il peggiorabile. Comunque è meglio che mangiare sugo di gente.
Da qualche settimana si è unito a voi anche un soldatino veramente scemo. Secondo te in realtà è una ragazzina. Comunque ama disegnare, per questo lo chiami Matita. Dovrebbe controllarvi ma non è in grado di trovare il suo culo al buio.
Altro elemento che spesso passa da voi è "Formica di latta", una piccola biomacchina con tante zampe e una serie di attrezzi che ogni tanto fa manutenzione al Divoratore. È un pezzo che non si vede in giro.

Tarocco Dominante: VIII LA GIUSTIZIA

I dominati da questo Arcano sono individui che cercano di mediare tra due forze contrapposte, che possono essere anche due aspetti diversi della loro personalità. Sono portati per lavorare in ambiti dove sia possibile riportare la giustizia e far cessare i torti. Alcuni dei dominati dalla Giustizia vivono questo aspetto tanto intensamente da sembrare dei fanatici.

Matita
NGR 4-23419M26

Profilo

Per anni sei stato parte di un nutrito contingente di NKVD in un grande Settore minerario, ma poco tempo fa è stato urgentemente evacuato per motivi che non hai mai saputo. Per qualche giorno tu e i tuoi compagni NKVD siete stati accolti in un Settore Caserma in attesa di essere ricollocati.
A te è toccato un Settore vietato, uno dove lavorano gli 00 e da cui non sarà facile andarsene, il famigerato 99-06.
E così hai scoperto una cosa: una delle più orrende leggende del Soviet, ovvero che i Compagni prima che possano risorgere dalla morte vengano macinati e dati in pasto ai vivi, è reale.
È assurdo… il popolo russo si è rinchiuso in città di metallo, è diventato schiavo del più feroce comunismo, per sfuggire alla fame dei cadaveri… e ora sono i compagni stessi a mangiare i Morti!
Avresti voluto viaggiare, vedere quadri e mostre d'arte, fare l'acrobata come i tuoi genitori, non passeggiare in su e in giù con un fucile in mano a guardare due poveri 00 annoiati vessare "il cibo" e ammazzarsi di Lotta Sovietica trasmessa da un vecchio schermo sfarfallante.
Per fortuna hai le tue matite, con quelle disegni… soprattutto sulla stoffa dei vestiti dei compagni a cui non serviranno più una volta finiti nel Divoratore.
Vorresti fare di più per te, per salvarti da questo mondo, magari anche per Z.A.R., fare qualcosa di importante per chiunque. Ma non puoi fare molto, chiuso nel 99-06. Hai anche pensato di uscire a cercare la biomacchina di manutenzione che secondo "Sterco" e "Bomba" non si vede da troppo tempo, ma non hai il permesso di farlo, il tuo codice non basta a far aprire le porte.
Nella tua "stanza degli interrogatori" hai un terminale che puoi gestire solo tu, col tuo codice, ma trasmette ben poco di realmente utile: non puoi usarlo per forzare l'apertura e neppure la chiusura del Settore, ti invia poche informazioni sui Classe 3 che arrivano a portare "il carico di carne" e gli ordini del giorno sono spesso solo modi articolati e pomposi di dire "lavorate velocemente e bene", ma hai la netta impressione che non esista alcun controllo su quello che fate e questo ti fa sentire davvero poco importante. Usi il terminale quasi solo per scannerizzare chi entra e tenere così traccia di ogni "consegna".
A volte pensi che col tuo ruolo potresti salvare delle vite ma… chi arriva qui che speranze avrebbe se uscisse vivo dal Settore? Cosa mai potresti, davvero, fare? Vorresti importi, anche con gli 00, ma loro sono qui da sempre, sanno cose che tu non sai, ti sembra ancora di essere "a casa loro" e ti senti così impotente…
E allora aspetti. Aspetti che succeda qualcosa.
Qualcosa che ti permetta di dimostrare quel che vali.
O di esser maturo per il Divoratore.

Tarocco Dominante: XI LA FORZA

I Personaggi dominati dalla Forza tendono a lottare contro le avversità e ad aiutare il prossimo. Amano prendere i problemi di petto e detestano tutto ciò che sia subdolo e vile.
Sono persone che odiano i raggiri e i trucchi, mentre sono positivamente colpiti dal coraggio, dalla semplicità e dalla sincerità. Sono spesso di grossa corporatura e amano professioni dove possano sfruttarla al meglio.

Sine Requie

Nome del personaggio *Cinque-Cinque*
Tarocco Dominante *Il Papa*
Tarocco del Passato *L'Imperatore*
Professione *Classe 3*
Età *46*

Pregi	Difetti
Resistenza al freddo	*Giocatore incallito*

CARATTERISTICHE



Intuito 5 (-)
Memoria 3
Percezione 5
Volontà 4



Aspetto 4
Comando 5
Creatività 3
Socievolezza 6



Coordinazione 4
Des. Manuale 3
Forza Fisica 3 (-)
Mira 2



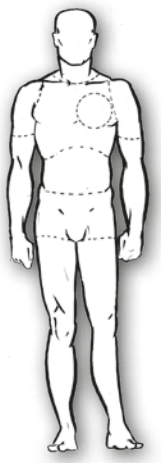
Aff. Occulta 4
Dist. dalla Morte 16
Eq. Mentale 6
Karma 5

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+2	+Per 7	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Guidare( )	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+I	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Lanciare	I/2	+Mir I	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua( )	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 3	○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	+I	+Per 6	○○○○○○○○○
	Osservare	+2	+Per 7	○○○○○○○○○
S	Perquisire	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
V	Persuadere	+2	+Soc 8	○○○○○○○○○
	Rissa	+I	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (pistola)	+4	+Mir 6	○○○○○○○○○
	Uso (pugnale)	+3	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Impartire Ordini	+2	+Com 7	○○○○○○○○○
S	Borseggiare	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
	Raggirare	+0	+Soc 6	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I8
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -3



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

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

DONI

_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Solovej (Usignolo)*
Tarocco Dominante *Le Stelle*
Tarocco del Passato *Il Giudizio*
Professione *Classe 6*
Età *60*

Pregi	Difetti
Affascinante	*Impulsiva*

CARATTERISTICHE



Intuito 4 (-)
Memoria 2
Percezione 4
Volontà 3



Aspetto 4
Comando 3
Creatività 5
Socievolezza 5



Coordinazione 2
Des. Manuale 2
Forza Fisica I (-)
Mira 2



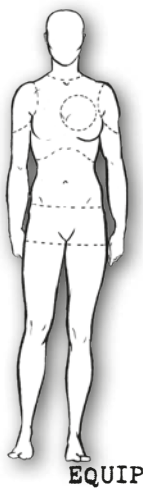
Aff. Occulta 4
Dist. dalla Morte I4
Eq. Mentale 4
Karma 6

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Guidare(cing)	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Lanciare	+0	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+3	+Mem 5	○○○○○○○○○
S	Lingua( )	+0	+Mem 2	○○○○○○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo I	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Uso (Fucile)	+0	+Mir 2	○○○○○○○○○
S	Armi da fuoco	+I	+Mem 3	○○○○○○○○○
	Artg.-Meccanico	+3	+Des 5	○○○○○○○○○
S	Artiglieria	+0	+Mir 2	○○○○○○○○○
S	Biologia	+0	+Mem 2	○○○○○○○○○
	Chimica farm.	+2	+Mem 4	○○○○○○○○○
S	Fisica	+0	+Mem 2	○○○○○○○○○
	Imp. Ordini	+2	+Com 5	○○○○○○○○○
	Ingegneria	+2	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Ing. Biomecc.	+4	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Medicina/chirurgia	+5	+Mem 7	○○○○○○○○○
S	Ballare	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Cantare	+0	+Cre 5	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I5
VITALITÀ MASSIMA 8

⓾❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -2



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE
_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI
☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI
_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Sterco*
Tarocco Dominante *La Luna*
Tarocco del Passato *Il Sole*
Professione *Classe 00*
Età *27*

Pregi	Difetti
Simpatico	*Puzzolente*

CARATTERISTICHE



Intuito 2 (-)
Memoria 4
Percezione 4
Volontà 4



Aspetto 2
Comando 4
Creatività 3
Socievolezza 6



Coordinazione 5
Des. Manuale 4
Forza Fisica 4 (-)
Mira 4



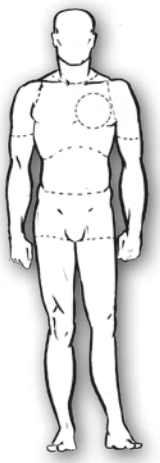
Aff. Occulta 2
Dist. dalla Morte 16
Eq. Mentale 5
Karma 2

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Guidare( )	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+I	+Mem 5	○○○○○○○○○
S	Lingua( )	I/2	+Mem 2	○○○○○○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 6	○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	+2	+Per 6	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Persuadere	I/2	+Soc 3	○○○○○○○○○
	Rissa	+I	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Uso (mazza)	+2	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Art. Macello	+2	+Des 6	○○○○○○○○○
	Art. Meccanico	+2	+Des 6	○○○○○○○○○
	Borseggiare	+0	+Des 4	○○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 5	○○○○○○○○○
S	Add. cavalli	+0	+Int 2	○○○○○○○○○
	Agronomia	+0	+Mem 5	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I5
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -4



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

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

DONI

_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Bomba*
Tarocco Dominante *La Giustizia*
Tarocco del Passato *Il Carro*
Professione *Classe 00*
Età *28*

Pregi	Difetti
Conoscenza ambienti	*Bugiardo*

CARATTERISTICHE





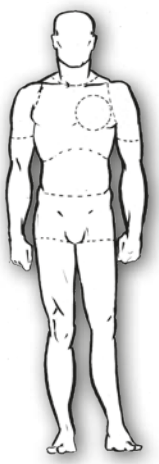

Intuito 3 (-)	Aspetto 4	Coordinazione 5	Aff. Occulta 4
Memoria 4	Comando 4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I5
Percezione 4	Creatività 4	Forza Fisica 2 (-)	Eq. Mentale 5
Volontà 3	Socievolezza 5	Mira 3	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+2	+Per 6	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○
S	Guidare( )	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+I	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Lanciare	+0	+Mir 3	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
S	Lingua( )	I/2	+Mem 2	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Persuadere	I/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
	Rissa	+2	+Coo 7	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (Mazza)	+I	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Strategia	+0	+Int 3	○○○○○○○○○
S	Tattica	+0	+Int 3	○○○○○○○○○
	Art. Macello	+2	+Des 5	○○○○○○○○○
	Art. Meccanico	+2	+Des 5	○○○○○○○○○
S	Borseggiare	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I6
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -2



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE
_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

DISTURBI MENTALI
☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI
_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Matita*
Tarocco Dominante *La Forza*
Tarocco del Passato *Il Matto*
Professione *Classe 4 (NKVD)*
Età *25*

Pregi	Difetti
Genio artistico	*Difetti di vista*

CARATTERISTICHE





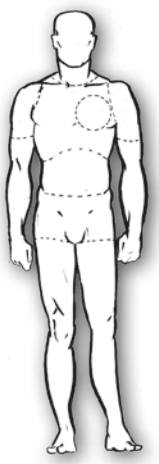

Intuito 4 (-)	Aspetto 4	Coordinazione 4	Aff. Occulta 6
Memoria 6	Comando 5	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I3
Percezione 5	Creatività 3	Forza Fisica 4 (-)	Eq. Mentale 4
Volontà 4	Socievolezza 3	Mira 4	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+I	+Per 6	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Guidare( )	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Lingua( )	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	+0	+Soc 3	○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Osservare	+0(-2)	+Per 3	○○○○○○○○○
	Perquisire	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Persuadere	I/2	+Soc I	○○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 5	○○○○○○○○○
	Uso (Pistola)	+2	+Mir 6	○○○○○○○○○
	Armi da fuoco	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Uso (Fucile)	+3	+Mir 7	○○○○○○○○○
	Uso (Ascia)	+3	+Coo 7	○○○○○○○○○
	Acrobazia	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Prestidigitazione	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I7
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -4



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA_____

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Fucile

DISTURBI MENTALI
☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2) _____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____