



Falce della Steppa

La tua è la storia di un bambino diventato presto uomo. Figlio di un Colonnello dell'esercito russo, più dedito all'alcool che alla famiglia o alla patria, hai spesso assistito a scene di violenza domestica e ne porti ancora i segni, grazie alla cicatrice che ancora deturpa la tua faccia, da uno zigomo all'altro.

Non ti soffermi mai sul doloroso ricordo della morte di tua madre, ufficialmente morta per un incidente domestico nel 1936. Di quella notte ricordi solo tuo padre che rientrò tardi, sbattendo la porta. Tu eri a letto e abbracciasti tua sorella che piangeva, temendo che lui si sarebbe sfogato su di voi, invece entrò in cucina urlando: *-Ti ho trovato finalmente. Ora ti ammazzo! Puttana!-*

Due mesi dopo vivevate a casa dei nonni, e di tuo padre non hai più saputo nulla.

Gli anni dopo sono stati duri, e tutto peggiorò con l'arrivo della guerra.

La tua scuola fu colpita da una granata proprio mentre tu e i tuoi compagni eravate in classe. Quel giorno scopristi l'orrore e perdesti tua sorella minore, che si trovava in un'altra classe e non tornò mai a casa. Fu allora che tua nonna, per consolarti e per darti una filosofia di vita che a lei sembrava la migliore, ti introdusse a certe pratiche di concentrazione da attuare prima di dormire. Tua nonna, una vecchiaia con un solo occhio, era piena di libri strani in casa e tuo nonno non lesinava di darle di "brutta strega" ogni volta che poteva. Del resto tuo nonno era fatto della stessa pasta di tuo padre, e la frase che più ricordi di lui era il suo perentorio "Non sei nessuno", ogni volta che portavi a casa un voto mediocre o non ti mostravi abbastanza brillante.

La guerra è stata la merda che ti aspettavi fosse, né più né meno, il Risveglio dei Morti invece è stato spaventoso, doloroso e devastante oltre ogni immaginazione.

Quando entrasti nella città di metallo divenisti un 4, un soldato, e la vita non sarebbe stata neppure così male, se non fosse che per svagarti, o solo perché potevi farlo, iniziasti a trafficare materiale illegale proveniente dal mercato nero: foto di donne nude per lo più. Quando il tuo Sergente lo scoprì fu la fine della tua vita da militare: ti aspettò la Macchina Educatrice e poi la chiamata come Gladiatore.

Hai recentemente scoperto che, dopo le sedute alla Macchina Educatrice, capisci meglio e riesci in parte a sperimentare le cose che ti raccontava tua nonna: di notte hai sempre l'impressione di camminare nel Settore, muovendoti silenziosamente tra i letti del dormitorio e oltre le porte chiuse, e stranamente la mattina scopri che certe cose sono proprio dove hai "sognato" di averle viste. A volte credi di aver usato questo potere per spiare delle ragazze che dormivano scoperte: beh, meglio questo che rischiare di tornare alla Macchina Educatrice con altre foto compromettenti, anche se ora, probabilmente, nessuno ti direbbe più nulla.

Sei un buon Gladiatore, un Veterano, e Z.A.R. ti ha dotato di una "Falce del Popolo" un pesante braccio meccanico dotato in una grossa falce affilata.

Adesso...

Ti sei da poco svegliato nel Settore in cui alloggiavi con Il Bastardo, il tuo "Uomo Grigio". Sai di doverlo raggiungere per una riunione. Oggi dovrai combattere, e forse morirai, per questo ti giri e ti rigiri tra le dita una stellina di carta contenente una potente droga che "Trovatutto", un 3 con le mani in pasta nel mercato nero e in qualche altro giro criminale, ti ha offerto per "trovare coraggio". In cambio vuole solo che tu ti faccia vedere in giro con lui dopo l'incontro, e che raggiungete insieme un tizio che possiede ancora una macchina fotografica. Vorrebbe delle foto del mitico "Falce della Steppa" da far girare. Trovi ridicolo pensare che qualche cittadino possa trovarsi a nascondere gelosamente delle foto con la tua faccia.

La cosa ti fa sorridere.

Ma non sei interessato a buttare giù della merda per darti coraggio, se non sei lucido rischi la morte. Restituisce la "stellina" a Trovatutto e ti incammini dal Bastardo.

La porta a scorrimento si apre davanti a te e...





Nome del personaggio *Falce della Steppa*
 Tarocco Dominante *Le Stelle*
 Tarocco del Passato *L'Imperatrice*
 Professione *Gladiatore* Età *Adulto*

Pregi e Difetti	
<i>Iniziazione occulta</i>	<i>Fobia-Ragni</i>
	<i>Brutta Cicatrice</i>

CARATTERISTICHE

Intuito 4 (-I) Memoria 4 Percezione 5 Volontà 3	Aspetto 4 Comando 3 Creatività 5 Socievolezza 4	Coordinazione 7 (4) Des. Manuale 3 Forza Fisica 8 (+I) Mira 3	Aff. Occulta 8 (I) Dist. dalla Morte I4 Eq. Mantale 5 Karma 4
--	--	--	--

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
S	Guidare(-)	I/2	+Per 2	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir I	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooo
S	Lingua(Polacco)	I/2	+Mem 2	oooooooo
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 2	oooooooo
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 5	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooo
	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc 2	oooooooo
	Rissa	+2	+Coo 6	oooooooo
	Seguire tracce	I/2	+Per 2	oooooooo
V	Uso (Modulo)	+4	+Coo 8	oooooooo
S	Atiglieria	+0	+Mir 3	oooooooo
	Demolizione	+0	+Int 4	oooooooo
	Armi da fuoco	+I	+Mem 5	oooooooo
	Uso Fucile	+I	+Mir 4	oooooooo
	Uso Pistola	+2	+Mir 5	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **16**

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **8**

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 8
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Falce del Popolo- Acc 2r. Vel. e Incepp. B
Intralcio -3 Coo Danno I+2B+1
Spalla/Braccio A1

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

DONI
 Le Stelle (Viaggio Astrale)

PUNTI AVANZAMENTO _____

La Morte

Il nome “La Morte” te lo sei guadagnato sul campo di battaglia, come ogni cosa che hai ottenuto in tutta la tua dura vita. Del resto non è stato facile, per te, crescere in una famiglia che ti ha sempre visto come una disgrazia solo perché femmina. Tuo padre, militare in carriera, aveva grandi progetti per tuo fratello, ma a te non faceva che ripeterti “Tu sei una femmina: tu non sei nessuno”. Tua madre, una donna minuta e sottomessa, cercò di strapparti al nulla al quale eri destinata facendoti frequentare scuole di danza e di canto, ma non erano certo quelle la tua passione. Tu da sempre hai avuto una rabbia e una grinta che ti avrebbero spinto a fare ben altro.

Tuo padre era un ubriaccone, un violento e fu lui ad uccidere tua madre una notte, mentre tuo fratello ti stringeva al suo petto e ti tappava le orecchie per non farti sentire le botte che quel bastardo riversava su sua moglie.

Ma il suo urlo lo sentisti: *-Ti ho trovato finalmente. Ora ti ammazzo! Puttana!-*

Da allora viveste con i vostri nonni, ma una sera tua nonna ti mostrò cosa c'era sotto la benda con cui copriva il suo bulbo oculare mancante, e da allora ti fece paura, inoltre la casa che aveva generato l'educazione di vostro padre non era certo migliore della precedente in quanto a cortesia. Niente più scuola di buon livello per voi, solo un comune istituto. La cosa, comunque, durò poco, perché arrivò la guerra, annunciata da un colpo di mortaio che sfondò il tetto della scuola e fece a brandelli gran parte della tua classe.

Ti svegliasti giorni dopo, in una tenda da campo di un improvvisato “ospedale” della Croce Rossa Sovietica e lì conoscesti Ioana, un'infermiera che si prese cura di te e divenne il tuo faro nella notte.

Non solo ti rimise in piedi, ma ti insegnò il coraggio e la dignità di essere una donna.

Non facesti mai ritorno a casa, ma rimanesti all'interno della Croce Rossa Sovietica aiutando Ioana e gli altri medici e infermieri e facendo la tua parte durante il conflitto.

Il 9 giugno 1944 Ioana fu afferrata alla gola dal morso di un paziente da poco deceduto. I Morti si rialzavano dalle loro barelle e dai loro letti e iniziarono a massacrare gli infermi, i dottori e tutti coloro che non riuscirono a scappare in tempo. Eri sola e disperata, ma sei sopravvissuta.

Quando furono create le città stato le tue competenze mediche, acquisite sul campo, bastarono a fare di te un Operaio Medico.

Per anni hai vissuto al sicuro, facendo una cosa che ritenevi soddisfacente e importante. Poi, durante una pausa nell'area intrattenimento, hai assistito a un incontro di Lotta sovietica e lì hai riconosciuto tuo fratello: oltre alla somiglianza fisica ne eri certa per via di una lunga cicatrice che tuo padre gli fece proprio in mezzo alla faccia, da zigomo a zigomo, con un coltellaccio.

Da allora hai fatto richiesta di diventare una Gladiatrice e hai fatto di tutto per raggiungerlo.

Il suo nome, adesso, è Falce della Steppa.

Quando lo incontrerai per prima cosa dovrai studiarlo, capire se è sempre tuo fratello o se è un bastardo come suo padre; potrebbe non ricordarsi neppure della tua esistenza.

Potrebbe meritarsi un abbraccio o una morte veloce.

Per questo da quando sei una Gladiatrice indossi una maschera di ferro a forma di teschio umano, che oltre a proteggerti la faccia, la cela a chiunque, e soprattutto a lui.

Non vuoi che ti riconosca prima che tu abbia deciso come gestire il rapporto.

Adesso...

Hai unto e pagato il tuo Uomo Grigio affinché avvicinasse l'Uomo Grigio di Falce della Steppa e ti accettasse nella sua nascente squadra.

Ha accettato.

Stai per incontrare tuo fratello.

Sarà rimasto l'unica cosa buona della tua famiglia o sarà un bastardo che merita di morire?



Nome del personaggio *La Morte*
 Tarocco Dominante *Il Mondo*
 Tarocco del Passato *Il Giudizio*
 Professione *Gladiatrice* Età *Adulta*

Pregi e Difetti
Psionomista *Molto Entusiasmabile*
Innamorata (Fratello)

CARATTERISTICHE

Intuito 5 (-) Memoria 4 Percezione 3 Volontà 5	Aspetto 4 Comando 3 Creatività 5 Socievolezza 3	Coordinazione 8 Des. Manuale 4 Forza Fisica 6 (-) Mira 2	Aff. Occulta 4 Dist. dalla Morte 16 Eq. Mantale 4 Karma 3
---	--	---	--

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	I/2	+Coo 4	oooooooo
S	Ascoltare	+0	+Per 3	oooooooo
V	Correre	+0	+Coo 8	oooooooo
S	Guidare(4 ruote)	I/2	+Per 1	oooooooo
V	Intrufolarsi	+I	+Coo 9	oooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir 1	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooo
S	Lingua(Polacco)	I/2	+Mem 2	oooooooo
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 1	oooooooo
	Nuotare	I/2	+Coo 4	oooooooo
S	Orientamento	+0	+Per 3	oooooooo
S	Osservare	+0	+Per 2	oooooooo
S	Perquisire	I/2	+Per 1	oooooooo
S	Persuadere	+0	+Soc 3	oooooooo
V	Rissa	+0	+Coo 8	oooooooo
S	Seguire tracce	+0	+Per 3	oooooooo
V	Uso (Mazza)	+2	+Coo 10	oooooooo
V	Ballare	+0	+Coo 8	oooooooo
	Cantare	+0	+Cre 5	oooooooo
	Biologia	+I	+Mem 5	oooooooo
	Chimica Farmaceutica	+I	+Mem 5	oooooooo
	Fisica	+I	+Mem 5	oooooooo
	Medicina e Chirurgia	+I	+Mem 5	oooooooo
	Pronto Soccorso	+3	+Mem 7	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

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

VITALITÀ MASSIMA **8** MORTE A **-6**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4

Asfissia Fame Malattia Fatica

ORE DI MARCIA 6
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Maschera-Teschio: Armatura Testa 4 (-1 a Osservare)
Mazza Chiodata: Az.2 Danno B+o+P-1

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

Il Massacratore

Sei sempre stato allergico al potere e alle regole. Sei stato un ragazzo indisciplinato e solitario, un teppista, hai disertato l'esercito per vivere ai margini della civiltà come un orso o un lupo e quando sei stato costretto a entrare nella città stato sovietica hai retto solo pochi anni prima di trovare una via di fuga e unirti ai Ribelli. Del resto Z.A.R. ha fatto l'errore di fare di te un Addetti ai Servizi Speciali, un "Classe 3" destinato alla supervisione di un gran numero di magazzini, per cui hai sempre avuto ampia libertà di movimento e soprattutto un vero tesoro da poter trafugare e scambiare in cambio di favori e permessi speciali di ogni tipo. Di fatto anche quando sei entrato nei Ribelli non te ne sai mai davvero andato dai Livelli che conoscevi e su cui avevi potere e in pochi sapevano che ti muovevi fuori dagli ordini e dagli schemi previsti da Z.A.R.. Il tuo supporto alla Ribellione è stato di tipo logistico, del resto non eri davvero interessato a far parte di un altro gruppo organizzato con un capo, precisi compiti, uno scopo, delle missioni, una cultura di cui riappropriarsi. Eri scappato dal mondo di Z.A.R. per essere libero, non per essere inquadrato in un altro plotone di formiche operaie.

Anche dal punto di vista culturale non hai mai accettato il senso comune e le credenze più diffuse e sei sempre stato attratto dal folklore e dalle tradizioni, più che da scienza, dalla storia o dalle religioni secolari. La tua curiosità culturale e la possibilità di muoverti tra i Settori ti ha portato a conoscere alcune leggende spaventose, tra cui quella dell'Ombra del Diavolo, quella di Tarantola e quella del Pozzo 90-G, che sono quelle su cui ti sei appassionato maggiormente e sulle quali hai cercato più notizie.

L'Ombra del Diavolo, a quanto si dice, è un tizio dalla pelle totalmente carbonizzata che ha sempre stampato in faccia un ghigno diabolico. Uccide le sue vittime tagliando loro la gola o decapitandole con un pezzo di lamiera affilata come un rasoio. Si dice sia stato ucciso più volte e che sia sempre tornato, ma la cosa più inquietante è che ne parlano alla stessa maniera gente di Nuova Stalingrad, di Nuova Voronez e di Novgorod. Tarantola era un vecchio Gladiatore molto famoso, dotato di due moduli biomeccanici simili a grandi mani su cui camminava in punta di dita, come un gigantesco ragno. Di lui sono rimasti solo i due moduli, in un equilibrio strano, come a formare un alto arco di metallo, al cui centro penzolano i resti delle ossa del lottatore strappato dalla sua parte metallica da una forza invisibile. Secondo la vecchia Kikimora, una specie di saggia anziana da molti considerata una strega, con cui hai avuto la fortuna di parlare, l'arco di Tarantola è un luogo misterioso e pericoloso e chi ci va non torna quasi mai indietro, e se lo fa torna "cambiato" nell'anima e nel corpo. Secondo Kikimora questo mistero è legato al numero maledetto 666.

Il Pozzo 90-G (ma altri informatori ti hanno raccontato una storia identica con una numerazione diversa) è un pozzo dal quale è possibile accedere a un settore parzialmente sommerso da acqua e olio. Per motivi sconosciuti la gente ci cade dentro e ora là sotto è pieno di Morti che cercano di uscire.

Quando sei diventato Gladiatore (a quanto pare per una pura estrazione casuale) ne hai approfittato per viaggiare ancora di più e cercare sempre più informazioni sui luoghi misteriosi del Soviet.

Nel frattempo sei diventato un Veterano e Z.A.R. ti ha donato il modulo chiamato "Pressa dell'orso", che poi ti è valso il soprannome di "Massacratore".

Poco tempo fa un vecchio ungherese che legge il futuro tramite un mezzo mazzo di carte da gioco francesi ti ha detto che "seguendo lo sbaglio di Popov avresti avuto delle risposte".

Popov era il tuo Uomo Grigio, l'idea più idiota che ha avuto è stata quella di venderti, per cui l'hai appoggiato in pieno in questa cosa.

Adesso...

Ti stai dirigendo a passo svelto dal tuo nuovo Uomo Grigio. Si chiama "Il Bastardo" e questo un po' ti preoccupa, ma sei molto curioso di vedere dove ti porterà la strada indicatati dal vecchio ungherese pazzo.



Nome del personaggio *Il Massacratore*
 Tarocco Dominante *I'Eremita*
 Tarocco del Passato *I'Eremita*
 Professione *Gladiatore* Età *Adulto*

Pregi e Difetti	
<i>Coraggioso</i>	<i>Fobia-Ragni</i>
	<i>Superstizioso</i>

CARATTERISTICHE

Intuito 6 (+1) Memoria 4 Percezione 3 Volontà 5	Aspetto 3 Comando 4 Creatività 4 Socievolezza 5	Coordinazione 7 (3) Des. Manuale 3 Forza Fisica 8 (+1) Mira 2	Aff. Occulta 3 Dist. dalla Morte 12 Eq. Mantale 4 Karma 3
--	--	--	--

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 1	oooooooo
S	Ascoltare	+0	+Per 3	oooooooo
	Correre	+2	+Coo 5	oooooooo
S	Guidare(4 ruote)	I/2	+Per 1	oooooooo
S	Intrufolarsi	I/2	+Coo 1	oooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir 1	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooo
S	Lingua(Polacco)	I/2	+Mem 2	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	oooooooo
S	Nuotare	I/2	+Coo 1	oooooooo
	Orientamento	+1	+Per 4	oooooooo
S	Osservare	+0	+Per 3	oooooooo
	Perquisire	+1	+Per 4	oooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc 2	oooooooo
	Rissa	+3	+Coo 6	oooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 1	oooooooo
	Uso (Pugnale)	+1	+Coo 4	oooooooo
	Cacciare	+0	+Int 6	oooooooo
	Pescare	+0	+Int 6	oooooooo
	Letteratura e arte	+0	+Mem 5	oooooooo
	Naturalistica	+2	+Mem 6	oooooooo
S	Uso Fucile	+0	+Mir 2	oooooooo
	Borseggiare	+2	+Des 5	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 14

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -8

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
----------	------	----------	--------

8

8

ORE DI MARCIA 8
MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Pressa dell'Orso: Acc 2r. Vel N Incepp B
Intralcio -4Coo Danno B+5
Zona Spalla/Braccio dx Armatura 8

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

La Tigre Умаи

Sei sempre stato un emarginato, un solitario, in parte per scelta, perché non ti piacciono le persone, in parte per obbligo, perché neppure tu piaci agli altri. Hai idee che non sfiorano la mente delle brave persone e hai il coraggio di metterle in pratica. Hai lambito ambienti criminali e oscuri, vivendo di raggiri e attingendo a conoscenze occulte che ti hanno avvicinato a sette spirituali e sataniche.

Hai affinato un tipo di sogno cosciente che ti permette di avere vaghe immagini di un futuro prossimo, dalle quali ti sei sempre fatto guidare, senza farti troppe domande. Non credi nel libero arbitrio e sei certo che ciò che sogni sia semplicemente ciò che deve accadere... anzi, che sia la sola cosa che possa accadere.

Hai avuto decine e decine di amanti, scoprendo che non erano le donne a darti la felicità, ma gli uomini, e hai ucciso per motivi passionali, per poi uccidere per puro piacere o per esaudire i tuoi sanguinosi sogni premonitori.

Hai accettato la tua omosessualità con totale naturalezza, ma hai sempre evitato di sbandiarla ai quattro venti per evitare rogne. Hai avuto molti uomini, ma nessuno ha lasciato in te un segno duraturo.

In guerra ti sei distinto per la tua ferocia e il tuo ardimento, ma hanno scambiato per coraggio la tua totale fede nei tuoi sogni premonitori. Per te sopravvivere non era una questione di esperienza sul campo, furbizia, strategia o audacia: ti bastava seguire i tuoi sogni in modo preciso, per sapere che non saresti morto.

Dopo il Risveglio dei Morti e la ritirata dal fronte ti sei trovato a fare un lavoro umile e faticoso, come operaio alla catena di montaggio di una fabbrica di cannoni.

Pochi mesi fa hai iniziato a fare spesso lo stesso sogno: un uomo bello, con una cicatrice sulla faccia e un modulo biomeccanico sul braccio, che ti avrebbe guidato in un viaggio pericoloso e avrebbe trovato un modo per fuggire dalla città alveare. Questo avrebbe salvato il mondo!

Nei tuoi sogni il tuo contatto con l'uomo con la cicatrice si faceva sempre più intimo ed emozionante e ingenuamente ti sei innamorato di quel fantasma.

Un giorno, guardando la Lotta Sovietica, hai visto il tuo bel fantasma farsi reale col nome di Falce della Steppa. Per questo non hai battuto ciglio quando Z.A.R. ha fatto di te un Gladiatore.

Era naturale succedesse, era il tuo destino.

La nuova condizione si è rivelata ottimale per te: quello che prima, chiuso in un Settore di gente grezza e violenta, era un tabù, ora non lo è più e non hai più bisogno di nascondere la tua omosessualità. Anzi, il tuo Uomo Grigio (Petrov) ti procurava via via giovani uomini accondiscendenti e ben puliti. Inoltre uccidevi senza rischiare di essere arrestato, per cui la vita ti è migliorata parecchio.

Ti fai chiamare la Tigre Umana, perché ti sei fatto fare due guanti di ferro che montano lame affilate, con cui trafiggi a morte i tuoi avversari.

Adesso...

Il tuo Uomo Grigio ti ha scacciato, ma non c'è niente di male in questo... anzi. Hai sognato che oltre la porta che si sta per aprire davanti a te avresti incontrato Falce della Steppa.



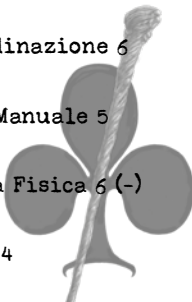

Hai sognato anche che avreste intrapreso un viaggio, hai sognato un agguato in una sala buia e un'apertura con un numero sopra, 001-002-666, che ti avrebbe portato verso la libertà e avrebbe portato Falce della Steppa a salvare il mondo!



Nome del personaggio *La Tigre Umana*
 Tarocco Dominante *Il Diavolo*
 Tarocco del Passato *Il Diavolo*
 Professione *Gladiatore* Età *Adulto*

Pregi e Difetti	
<i>Ambidestro</i>	<i>Omosessuale</i>

CARATTERISTICHE

Intuito 5 (-)  Memoria 3 Percezione 6 Volontà 4	Aspetto 5  Comando 2 Creatività 3 Socievolenza 4	Coordinazione 6  Des. Manuale 5 Forza Fisica 6 (-) Mira 4	Aff. Occulta 8 (r)  Dist. dalla Morte 12 Eq. Mantale 5 Karma 4
--	---	---	---

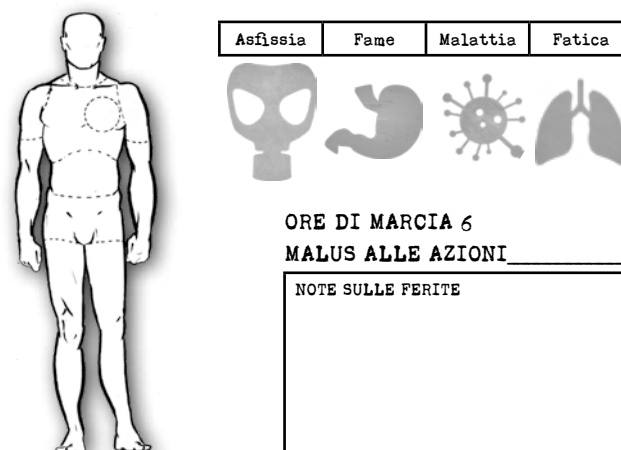
V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 3	oooooooo
V	Ascoltare	+2	+Per 8	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooo
S	Guidare(4 ruote)	I/2	+Per 3	oooooooo
V	Intrufolarsi	+2	+Coo 8	oooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	oooooooo
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooo
S	Lingua(Polacco)	I/2	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Nuotare	I/2	+Coo 3	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 6	oooooooo
	Osservare	+1	+Per 7	oooooooo
S	Perquisire	I/2	+Per 3	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
V	Rissa	+3	+Coo 9	oooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 3	oooooooo
V	Uso (Pugnale)	+3	+Coo 9	oooooooo
S	Occultismo	+0	+Mem 3	oooooooo
	Raggirare	+0	+Soc 4	oooooooo
S	Art-Meccanica	+0	+Mem 3	oooooooo
	Borseggiare	+2	+Des 5	oooooooo
S	Fisica	+0	+Mem 3	oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo
				oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 20

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -6

⑩⑨⑧⑦⑥⑤④③②①①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------



ORE DI MARCIA 6
MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Guanti della tigre (Uso-Pugnale) Az. 2
Danno P+o+I+1

DISTURBI MENTALI

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

DONI

Sogni Premonitori

PUNTI AVANZAMENTO