NST 0-56834M3Z

Soprannome: Fancazzista

Profilo

Tutti ti chiamano "Fancazzista", perché tu di lavorare, effettivamente non ne hai voglia. Perché perdere la vita dietro delle luride roccatrici quando si può girare per i Settori vicini e fare amicizia con le persone? Poi tu non sei bravo con quella roba dei tessuti né con le cose troppo complesse. Sei l'unico del Settore che sa come arrivare ai Settori vicini, dove ti lasciano entrare perché sei uno a posto. Il fatto che la Sergente del Settore abbia una "simpatia" per te ti conferisce vari vantaggi, ovvero più cibo e libertà di assentarti dal lavoro per "compiti speciali". Non ci puoi fare nulla, sei fisicamente debole, non puoi fare lavori pesanti, però hai un bel faccino e una buona parlantina che ti tirano sempre fuori dai guai (o almeno così pensi tu).

Cosa ne pensi di L'Occhio: "*mamma mia, questa tizia è proprio una sgobbona. Praticamente è lei il vero capo del Settore. Se fosse per lei mi legherebbe a quei macchinari di merda pur di farmi lavorare! Fortunatamente mentirle è facilissimo: crede a ogni stronzata che le dico*."

Cosa ne pensi di Diavolo bianco: "*questo bambino porta sfiga, meglio stargli lontano. Dicono che possa lanciare maledizioni. Comunque basta guardarlo per capire che qualcosa non va. È tutto bianco!*"

Cosa ne pensi di Diavolo rosso: "*la sorella del diavolo bianco. Sembra simpatica, ma meglio non aver a che fare con i diavoli.*"

Cosa ne pensi di Adolf: "*questa è una matta vera! Ma matta seria! Crede di essere Adolf Hitler, vi rendete conto?*"

Cosa ne pensi della Sergente: "*sono suo amico e per questo mi permette di assentarmi e uscire fuori dal Settore. Tanto sono inutile nel lavoro, quindi non ha senso che io rimanga ai macchinari. Creerei solo casino.*"

Tarocco Dominante: Il Bagatto
Pregi: Conoscenza dei Settori vicini
Difetti: Sonno pesante

Per "Fancazzista", cosa sai dei Settori limitrofi al tuo (Settore Tessile X-9W2):
Settore Tessile X-9W2: nel Settore vi sono due uscite. Una è il Portellone Ovest, da cui giungono gli operai a portare cibo e ricambi. Sai che oltre quel portello vi sono altri Settori molto operosi e ben approvvigionati. Hai sentito delle voci che dicono che là "lavorano sulle Biomacchine", ma non ne sai di più di così, perché la Sergente non ti ha mai concesso di attraversare quel portello. Dice che là è pieno di telecamere.
L'altra uscita è il Portello Est, da cui esci normalmente per dirigerti negli altri Settori limitrofi. Fuori da quel portello c'è un ballatoio illuminato che porta ai Settori E-552, K21K e al Corridoio 12-50.
Settore Bossoli E-552: in questo Settore producono bossoli. È un Settore piccolo, con solo otto operai e un Caporale che li controlla. Il posto è un vero spasso, perché Z.A.R. fa arrivare cibo in più e anche Vodzene. Il Caporale è tuo amico: si chiama "Fucile" perché è l'unico armato qui dentro. Ama bere, fumare e divertirsi. Sai che il portello d'ingresso ha una piccola parte in vetro smerigliato. Se dentro stanno riposando il vetro è scuro e dal portello non proviene rumore di macchinari per cui non disturbi, se invece il vetro è illuminato e senti il rumore delle macchine vuol dire che sono al lavoro.
Settore Terminali K21K: questo è un minuscolo Settore con dentro tre operai e nessun NKVD. Il capo dei tre operai è un tale chiamato "Pressa-Pneumatica". In questo Settore gli operai sono amichevoli e ti accolgono sempre con gioia. I tre tizi sono tranquilli ed è bello passare da loro a parlare con calma o anche solo riposarti mentre loro sistemano dei pezzi dei terminali che gli vengono inviati per la riparazione. Non è raro che tu ti metta a sonnecchiare qui mentre i tre lavorano ai loro terminali. In questo Settore, sebbene esistano turni di lavoro e di riposo, gli operai lavorano sempre, perché hanno deciso di fare dei turni tra di loro in modo che uno lavori mentre due riposano fregandosene del ritmo voluto da Z.A.R.. I tre operai infatti hanno messo le mani sui cavi elettrici in modo da avere la luce quando vogliono (hanno degli interruttori illegali che consentono loro di accendere e spegnere le luci al neon del Settore).
Corridoio 12-50: non hai mai imboccato questo corridoio, perché sai che è sempre sorvegliato da una sentinella dell'NKVD che sta dietro una grata. Se la sentinella ti fermasse e si rendesse conto che non sei nel tuo Settore potresti passare dei brutti guai. Sei sicuro che il Corridoio 12-50 porti a qualche Settore, ma non hai idea di quale sia. Anche i tuoi amici degli altri Settori non hanno idea di dove porti il Corridoio in questione, per cui hai deciso di fregartene. Meglio girare al largo da qui, le grane sono sempre dietro l'angolo!

NST 0-573920F38

Soprannome: L'Occhio

Profilo

Ti chiamano tutti "l'Occhio" perché a te non sfugge niente. Hai il controllo lavorativo del Settore e la Sergente ti lascia praticamente il comando totale su tutto ciò che riguarda il lavoro.
Tutti sanno che tu dai il massimo per il lavoro e che è grazie a te se il Settore va come un orologio!
Non sei brava a dare ordini, ma lo sei a organizzare e ad accorgerti delle cose che non vanno: in questo nessuno è migliore di te!
Ti piace far le prediche ai tuoi Compagni, ma non è colpa tua, sono loro che non danno il massimo nel lavoro e tu devi redarguirli.

Cosa ne pensi di Fancazzista: "*non ha voglia davvero di fare un cazzo, è uno smidollato senza muscoli, incapace di fare qualsiasi cosa. Spesso si allontana anche dal Settore, ma lo fa per delle missioni speciali che gli vengono affidate dalla Sergente, quindi non posso farci niente.*"

Cosa ne pensi di Diavolo bianco: "*un povero ragazzino silenzioso e albino che tutti considerano portatore di sventure. Per me sono tutte baggianate.*"

Cosa ne pensi di Diavolo rosso: "*la gemella di Diavolo bianco. Una ragazzina vivace che ce la mette tutta per aiutare il fratello.*"

Cosa ne pensi di Adolf: "*è una tizia completamente matta che crede di essere Adolf Hitler, ma lavora bene e questo mi basta.*"

Cosa ne pensi della Sergente: "*è il capo del Settore. È una tipa a posto: non alza mai la voce, è simpatica. Mi piace.*"

Tarocco Dominante: La Papessa
Pregi: Stimato professionalmente
Difetti: Affascinabile

NST 0-387595M45

Soprannome: Diavolo bianco

Profilo

Hai solo dodici anni, ma sei già un operaio. Sei albino, hai gli occhi rosa e i capelli bianchi, e le luci al neon ti danno fastidio. La gente del Settore sostiene che tu sia un demonio, che tu abbia qualche potere strano e che tu porti male, per questo ti chiamano "Diavolo bianco". Non è vero, naturalmente, ma quello che è vero è che conosci il latino perché tua nonna, prima di morire, te lo ha insegnato. Era una donna strana, che ha fatto degli strani riti su di te e su tua sorella. Non hai idea di cosa volessero dire e che senso avessero, però qualche volta parli ancora con tua sorella in latino quando non vuoi farti capire dagli altri. Sei silenzioso e triste, non ami la gente e la gente, a quanto pare, non ama te. In compenso hai imparato che far paura alle persone può essere utile, se sai usare le parole giuste: tutti temono che tu abbia poteri magici, quindi perché non farglielo credere?

Cosa ne pensi di L'Occhio: "*senza di lei questo Settore sarebbe allo sfacelo.*"

Cosa ne pensi di Fancazzista: "*io questo tipo praticamente non lo vedo mai se non quando si mangia e quando si dorme.*"

Cosa ne pensi di Diavolo rosso: "*la mia sorellina. Se non ci fosse lei sarei solo in questo mondo.*"

Cosa ne pensi di Adolf: "*è una tizia strana forte.*"

Cosa ne pensi della Sergente: "*non ci parlo mai, ma mia sorella dice che è una persona a posto.*"

Tarocco Dominante: La Morte
Pregi: Iniziazione occulta
Difetti: Albino, Difetti di vista

NST 0-387596F45

Soprannome: Diavolo rosso

Profilo

Hai solo dodici anni e ti devi prendere cura di tuo fratello gemello, che è albino, è un tipo silenzioso e non ha amici. In compenso tu sei una dritta e sai come farti benvolere usando le parole giuste. Tu e tuo fratello siete chiamati "i diavoli". Lui è albino, quindi lo chiamano diavolo bianco, tu hai i capelli rossi e quindi ti chiamano diavolo rosso. Che fantasia…
Sai parlare il latino perché tua nonna te lo ha insegnato da piccola. Beh, o almeno c'era questa tizia nel Settore che diceva di essere tua nonna che si prendeva cura di te e di tuo fratello. Era una tizia strana, che faceva strani riti su di voi. Beh, poi è morta e quindi fine della storia. Non hai paura di niente, fai di tutto per essere al centro dell'attenzione, ma… odi quei dannati ratti, proprio non resisti, ti fanno troppo schifo.

Cosa ne pensi di L'Occhio: "*è il vero capo del Settore. Lei controlla tutto. È un po' noiosa, ma senza di lei le cose qui non andrebbero affatto bene.*"

Cosa ne pensi di Fancazzista: "*questo tizio non ha voglia di fare niente. Se ne sta al sicuro solo perché è il cocchino della Sergente.*"

Cosa ne pensi di Diavolo bianco: "*il mio adorato, amabile fratellino.*"

Cosa ne pensi di Adolf: "*oh, mamma mia, se ne va in giro con della roba nera unta sulla testa per fingere di avere i capelli. A me un po' inquieta.*"

Cosa ne pensi della Sergente: "*è totalmente innamorata persa di Fancazzista e gli permette di fare tutto quello che vuole. A me questa cosa non piace, ma cosa ci posso fare?*"

Tarocco Dominante: Il Bagatto
Pregi: Iniziazione occulta
Difetti: Fobia-ratti

NST 0-2987531F31

Soprannome: Adolf

Profilo

Quando Adolf Hitler è morto ha posseduto il tuo corpo e quindi ora tu sei Adolf Hitler. Il tuo compito è quello di conquistare Nuova Stalingrad e farla diventare nazista. Sei una donna solo esteriormente, dentro di te sei Adolf Hitler, infatti hai una voce maschile, perché tu non sei una femmina in realtà. Per far capire che sei Adolf Hitler ti sporchi sotto il naso con del grasso per far capire che avresti i baffi se non avessi scelto di incarnarti in un corpo femminile. Stessa cosa con i capelli, non puoi farteli crescere, ma puoi sempre sporcarti la testa per far capire che la tua pettinatura sarebbe quella del te prima della morte, ovvero quella di Adolf Hitler. Insomma, sei Adolf Hitler, ma ancora i tuoi piani di conquista non hanno dato buoni frutti. Devi stare tutto il giorno alle roccatrici e per ora non sembra che nessuno ti conceda tutte quelle attenzioni che ti aspettavi, ma non importa quanto tempo ci vorrà, un giorno Nuova Stalingrad sarà nazista! Ah, non ne puoi più di stare rinchiusa sempre in questo Settore, ma ancora non hai ben capito come andartene da qui.

Cosa ne pensi di L'Occhio: "*pretende di essere un condottiero, ma qui l'unico condottiero sono io! Si faccia da parte! Se vuole e ne ha il coraggio potrei promuoverla a mio assistente, come Himmler lo era un tempo.*"

Cosa ne pensi di Fancazzista: "*un individuo totalmente indisciplinato! Saprei io come rimetterlo in riga se avessi ancora le mie SS con me!*"

Cosa ne pensi di Diavolo bianco: "*un perfetto esempio di ragazzino di pura razza ariana. In futuro, quando avrò preso il posto di Z.A.R., tutti qui dovranno essere come lui.*"

Cosa ne pensi di Diavolo rosso: "*non credo sia la vera gemella del ragazzino pallido, qualcosa non torna.*"

Cosa ne pensi della Sergente: "*non comprende chi è il vero capo qui, ma non ho fretta. Col tempo si ammorbidirà e capirà che qui c'è un unico vero leader: io!*"

Tarocco Dominante: Il Mondo
Pregi: Dote innata (Impartire Ordini)
Difetti: Turbe Mentali-Megalomania, Voce mascolina

Sine Requie

Nome del personaggio *Fancazzista*
Tarocco Dominante *Il Bagatto*
Tarocco del Passato *La Temperanza*
Professione *Metalmeccanico*
Età *25*

Pregi	Difetti
Conoscenza dei Settori vicini	*Sonno Pesante*

CARATTERISTICHE





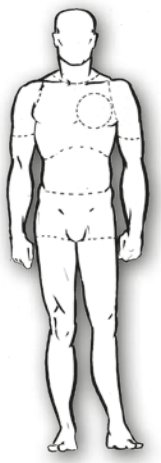

Intuito 3 (-2)	Aspetto 6	Coordinazione 4	Aff. Occulta 3
Memoria 4	Comando 4	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte 15
Percezione 3	Creatività 4	Forza Fisica 3 (-1)	Eq. Mentale 5
Volontà 2	Socievolezza 5	Mira 4	Karma 5

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	●●●●●○○○○
S	Ascoltare	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Guidare(cingolato)	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	●●●●●○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Lingua (Tedesco)	+0	+Mem 4	●●●●●○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
	Nuotare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Orientamento	+3	+Per 6	●●●●●○○○○
S	Osservare	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
S	Perquisire	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 5	●●●●●○○○○
	Rissa	+0	+Coo 4	●●●●●○○○○
S	Seguire tracce	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Uso (Fucile)	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
	Artigianato-meccanico	+2	+Des 5	○○○○○○○○○
	Borseggiare	+2	+Des 5	○○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I4
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -3



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Lampada a olio, fiammiferi

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *L'Occhio*
Tarocco Dominante *La Papessa*
Tarocco del Passato *L'Imperatore*
Professione *Metalmeccanico*
Età *19*

Pregi	Difetti
Stimato Professionalmente	*Affascinabile*

CARATTERISTICHE





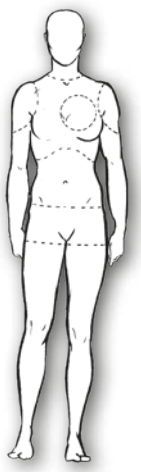

Intuito 5 (-)	Aspetto 6	Coordinazione 4	Aff. Occulta 4
Memoria 6	Comando 3	Des. Manuale 4	Dist. dalla Morte 14
Percezione 6	Creatività 3	Forza Fisica 4 (-)	Eq. Mentale 4
Volontà 3	Socievolezza 2	Mira 4	Karma 3

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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 16
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -4



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE
_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
Cacciavite appuntito P+0

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

DONI
_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Diavolo Bianco*
Tarocco Dominante *La Morte*
Tarocco del Passato -
Professione *Metalmeccanico*
Età *12*

Pregi
Iniziazione Occulta

Difetti
Albino
Difetti di vista

CARATTERISTICHE





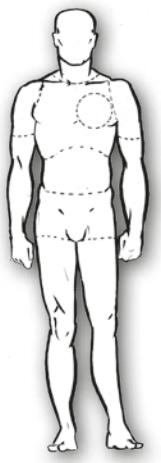

Intuito 5 (-)	Aspetto 3	Coordinazione 3	Aff. Occulta 7
Memoria 5	Comando 5	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte I4
Percezione 2	Creatività 4	Forza Fisica 2 (-I)	Eq. Mentale 6
Volontà 5	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo I	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+2	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	I/2	+Per I	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	●●●●●○○○○
S	Lanciare	I/2	+Mir I	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 5	○○○○○○○○○
S	Lingua(Latino)	I/2	+Mem 2	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Orientamento	+2	+Per 4	●●●●●○○○○
S	Osservare	+0	+Per 0	○○○○○○○○○
S	Perquisire	I/2	+Per I	○○○○○○○○○
	Persuadere	+2	+Soc 6	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 3	●●●●●○○○○
S	Seguire tracce	I/2	+Per I	○○○○○○○○○
	Uso (fucile)	+I	+Mir 4	○○○○○○○○○
	Artigianato-meccanico	+I	+Des 4	○○○○○○○○○
S	Borseggiare	+0	+Des 3	○○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 5	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I4
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 *Diavolo Rosso*
Tarocco Dominante *Il Bagatto*
Tarocco del Passato -
Professione *Metalmeccanico*
Età *12*

Pregi	Difetti
Iniziazione Occulta	*Fobia-Ratti*

CARATTERISTICHE



Intuito 5 (-)
Memoria 4
Percezione 4
Volontà 3



Aspetto 5
Comando 5
Creatività 2
Socievolezza 5



Coordinazione 3
Des. Manuale 5
Forza Fisica 3 (-1)
Mira 4



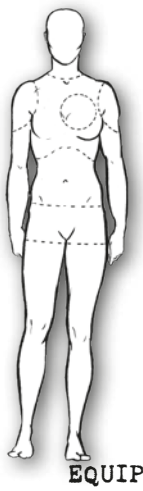
Aff. Occulta 6
Dist. dalla Morte 14
Eq. Mentale 4
Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 1	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+2	+Coo 5	●●●●●○○○○
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Lingua(Latino)	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
S	Nuotare	1/2	+Coo 1	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 4	●●●●●○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Persuadere	+1	+Soc 6	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 3	●●●●●○○○○
S	Seguire tracce	1/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (Pugnale)	+2	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Artigianato-meccanico	+0	+Des 5	○○○○○○○○○
	Borseggiare	+0	+Des 5	○○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 14
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -3



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA 4

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Coltello rudimentale 1-1

DISTURBI MENTALI

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

DONI

_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Adolf*
Tarocco Dominante *Il Mondo*
Tarocco del Passato *La Torre*
Professione *Metalmeccanico*
Età *26*

Pregi
Dote innata

Difetti
Turbe Mentali:-
Megalomania
Voce Mascolina

CARATTERISTICHE



Intuito 4 (-1)
Memoria 3
Percezione 4
Volontà 7



Aspetto 4
Comando 3
Creatività 2
Socievolezza 5



Coordinazione 6
Des. Manuale 4
Forza Fisica 5 (-)
Mira 4



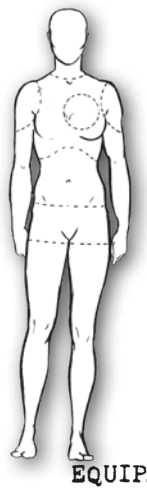
Aff. Occulta 2
Dist. dalla Morte 13
Eq. Mentale 5
Karma 3

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Guidare(2 ruote)	1/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+1	+Coo 7	●●●●●○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua(Tedesco)	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
	Nuotare	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Orientamento	+1	+Per 5	●●●●●○○○○
	Osservare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 5	○○○○○○○○○
V	Rissa	+2	+Coo 8	●●●●●○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Uso (Fucile)	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○
S	Impartire Ordini	+0	+Com 3	○○○○○○○○○
	Borseggiare	+0	+Des 4	●●●●●○○○○
	Scassinare	+2	+Des 6	○○○○○○○○○
	Artigianato-meccanico	+1	+Des 4	○○○○○○○○○
S	Fisica	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 20
VITALITÀ MASSIMA 8

⓾❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -5



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA_____

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Martello da chiodi B+0

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____