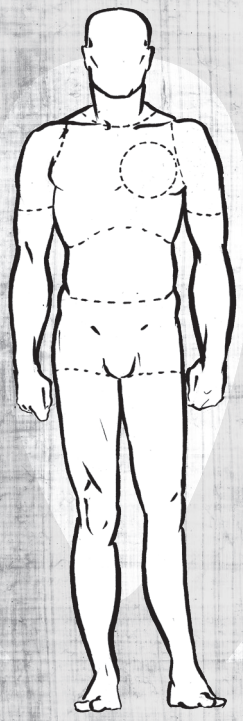
Nome: Magdi Belal, detto "Sabbia"

Professione: Rapinatore
Pregi: Affascinante
Difetti: Ricercato
Tarocco Dominante: Le Stelle
Età: 35



Intuito.....5
Memoria 4
Percezione 4
Volontà 7
Aspetto.....5
Comando 5
Creatività 3
Socievolezza.....5
Coordinazione 5
Destrezza Manuale.....3
Forza Fisica.....6
Mira 5
Affinità Occulta 4
Distanza dalla Morte 16
Equilibrio Mentale 5
Karma.....4 (1)

Risoluzione: 20

Abilità Ascoltare 3 (+1), Cavalcare 4 (+2), Intrufolarsi 5 (+2), Leggere e Scrivere 1 (-), Mercanteggiare 1 (-), Osservare 4 (+2), Perquisire 5 (+2), Persuadere 2 (+1), Raggirare 1 (-), Rissa 6 (+3), Torturare 3 (+1), Uso -ascia- 3 (+1), Uso -fucile- 3 (+1), Uso -mitra- 4 (+2), Uso -pistola- 5 (+2).

Equipaggiamento: orologio da taschino, documento d'identità falso.

Aspetto: Magdi è un tipo muscoloso, con baffetti appena accennati. È figlio di una Nubiana e di un egiziano. Il suo sguardo da conquistatore si tramuta velocemente in un'espressione carica di odio quando deve menare le mani.

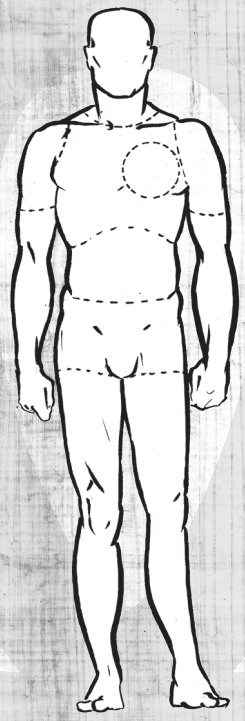
Storia: Magdi è il classico delinquente figlio di delinquenti. Scappato da casa a tredici anni, è stato per lungo tempo parte di una banda. Dopo averne combinate di cotte e di crude è stato incarcerato, ma la sua prigionia è durata solo qualche settimana, perché è riuscito a evadere durante il periodo della Guerra dei Falsi Dèi. Continua anche oggi a dar filo da torcere alla legge. La polizia ha una sua foto, per questo non si fa vedere molto in giro, almeno di giorno. È sua l'idea di questo colpo alla banca. Deve il suo soprannome "Sabbia" al fatto di essere sfuggente "*come la sabbia: quando la tieni in pugno, trova sempre il modo di scappare, non la puoi fermare a lungo*". È riuscito, tramite amicizie losche, a contattare gli altri PG.

Carattere: Magdi non è un leader, ma è un professionista e un tipo affascinante, e questo gli consente di circondarsi di personaggi che gli consentano di arrivare al suo unico scopo: fare soldi per darsi il più a lungo possibile alla bella vita!

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale

Nome: Mohamed Ghaly

Professione: Contadino
Pregi: Coraggioso
Difetti: Omosessuale
Tarocco Dominante: La Luna
Età: 24



Intuito 5
Memoria 6
Percezione 4
Volontà 3
Aspetto 3
Comando 2
Creatività 6
Socievolezza 4
Coordinazione 4
Destrezza Manuale 5
Forza Fisica ..... 3 (-1)
Mira 5
Affinità Occulta 3
Distanza dalla Morte 14
Equilibrio Mentale 5
Karma 3 (1)

Risoluzione: 14

Abilità: Agronomia 5 (+2), Ascoltare 5 (+2), Cavalcare 1 (-), Disegnare 5 (+2), Intrufolarsi 2 (+1), Leggere e Scrivere 5 (+2), Perquisire 1 (-), Storia e Filosofia 4 (+2), Teologia (islam) 5 (+2), Uso -fucile- 2 (+1).

Equipaggiamento: vestito lungo.

Aspetto: un ragazzo basso, gracile, con barba e baffi neri. Non guarda mai negli occhi le persone con cui parla.

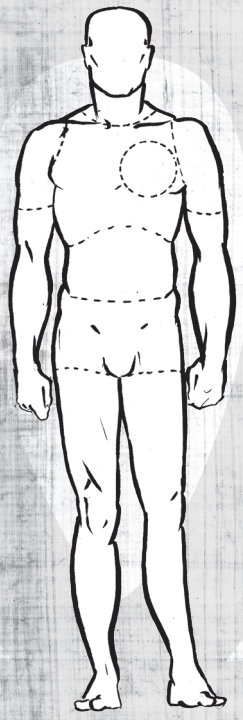
Storia: Mohamed è il fratello minore di Mahmoud, del quale è succube. Nato in una famiglia rigidamente mussulmana, è, apparentemente, un ottimo islamico, in realtà segue i dettami della sua fede solo per paura del giudizio del fratello. Il vero problema è che egli è omosessuale, ma non può assolutamente vivere la sua inclinazione. Si è innamorato di Magdi e farebbe di tutto per proteggerlo, anche andare contro a suo fratello. Dal punto di vista dell'utilità nella rapina egli ha poco peso, anche il fratello l'ha portato con sé esclusivamente come spalla. Egli conosce solo il fratello e nessun altro.

Carattere: schivo e silenzioso, questo giovane molto acculturato è un uomo pacifico, trascinato nella lotta dal fratello. Se lasciato libero si convertirebbe presto alle pratiche del culto del Faraone e potrebbe avere la vita che sogna.

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale

Nome: Mahmoud Ghaly

Professione: Contadino (agitatore religioso)
Pregi: Preciso, Saper Mentire
Difetti: Idealista, Religione Minoritaria
Tarocco Dominante: Il Giudizio
Età: 27



Intuito 4
Memoria 5
Percezione 4
Volontà 6
Aspetto 3
Comando 5
Creatività 2
Socievolezza 2
Coordinazione 4
Destrezza Manuale 3
Forza Fisica 6
Mira 5
Affinità Occulta 3
Distanza dalla Morte 15
Equilibrio Mentale 4
Karma 4 (1)

Risoluzione: 18

Abilità: Arrampicarsi 2 (+1), Ascoltare 2 (+1), Cavalcare 2 (+1), Guidare -auto- 2 (+1), Interrogare 1 (-), Intrufolarsi 1 (-), Leggere e Scrivere 1 (-), Osservare 3 (+1), Perquisire 5 (+2), Rissa 5 (+2), Teologia (islam) 3 (+1), Torturare 1 (-), Uso -ascia- 4 (+2), Uso -fucile- 4 (+2), Uso -pugnale- 3 (+1).

Equipaggiamento: pugnale (T+0).

Aspetto: Mahmoud è un uomo sovrappeso, con una lunga barba nera e ricciola. Ha un'espressione perennemente corrucciata, carica di livore.

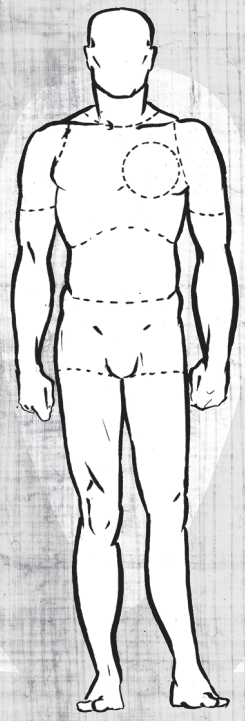
Storia: Mahmoud è vissuto seguendo una rigida educazione sunnita e ha un unico scopo: riunire i mussulmani ed esautorare Ramesse III. Per far questo ha bisogno di denaro, che gli consenta di sostenere la lotta. Questo è il motivo per il quale si è unito al gruppo di rapinatori, che comunque disprezza. Porta con sé il fratello minore, Mohamed, che considera smidollato ma totalmente fedele alla causa. Egli conosce Sabbia perché gli è stato presentato da un altro fratello mussulmano.

Carattere: Mahmoud è scontroso e antipatico. Se qualche altro PG farà qualcosa di contrario alla fede mussulmana egli sarà sempre pronto a riprenderlo e a criticarlo. Mahmoud tratta il fratello come fosse uno schiavo, e si aspetta da lui che risponda velocemente ai suoi ordini. Mahmoud non ha particolare simpatia per le donne che non siano fedeli seguaci del Profeta.

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale

Nome: Alaa Zaki (nome precedente: Patrick Bennett)

Professione: Mercante
Pregi: Fisionomista
Difetti: Segreto Mortale
Tarocco Dominante: La Temperanza
Età: 38



Intuito 5
Memoria 4
Percezione 5
Volontà 5
Aspetto 4
Comando 4
Creatività 4
Socievolezza 6
Coordinazione 5
Destrezza Manuale 4
Forza Fisica 4
Mira 5
Affinità Occulta 4
Distanza dalla Morte 15
Equilibrio Mentale 5
Karma 4 (1)

Risoluzione: 18

Abilità: Arrampicarsi 2 (+1), Ascoltare 4 (+2), Cavalcare 1 (-), Guidare -auto- 2 (+1), Interrogare 2 (+1), Intrufolarsi (+2), Leggere e Scrivere 3 (+1), Lingua -Ieratico- 4 (+2), Mercanteggiare 5 (+2), Osservare 4 (+2), Persuadere 2 (+1), Perquisire 4 (+2), Raggirare 5 (+2), Teologia (egizia) 4 (+2), Uso -fucile- 2 (+1), Uso -pugnale- 2 (+1).

Equipaggiamento: fiala di veleno (5 dosi)

Note sul veleno: chi non supera un Test Confronto su Forza Fisica contro la forza del veleno (6) muore dopo alcuni minuti di agonia; chi sopravvive ha un malus di -5 a ogni Azione per un'ora.

Aspetto: un uomo magro, sorridente e amichevole, con capelli impomatati. Si veste ancora seguendo la moda britannica.

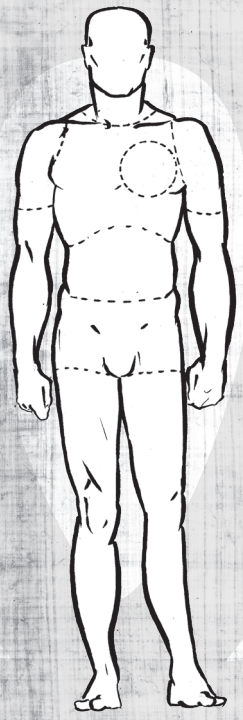
Storia: Alaa è un ex-inglese divenuto ora cittadino egiziano (motivo per cui ha anche cambiato nome). È un mercante che vende mobili appartenuti agli inglesi (al Cairo qualche appassionato ama questo tipo di mobilia "esotica"). Conosce Sabbia perché ha più volte giocato d'azzardo con lui in bische clandestine e si è unito alla banda per "colmare dei debiti di gioco", in realtà egli è in contatto con una setta che vuole dare un duro colpo alle casse del Faraone. Alaa non sa bene quali siano i dettami di questo gruppo segreto, ma sa che se porterà l'oro rubato otterrà un ruolo di rilievo nel culto che lo renderà immortale. Alaa infatti è malato da tempo e sa che il tempo dell'Offerta per lui è vicino. La sua unica speranza di salvezza è il culto segreto, che lo renderà immortale e lo libererà da ogni obbligo verso l'odiato Ramesse III. Il suo piano è quello di uccidere gli altri complici alla fine del lavoro usando un veleno da sciogliere dentro liquidi o cibi. Il suo piano non è perfettamente congegnato, ma vedrà poi come sbarazzarsi degli altri e portare tutto l'oro al suo superiore.

Carattere: Alaa è simpatico, spigliato, amichevole, altruista. Almeno in apparenza.

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale

Nome: Thomas Peppell

Professione: Ex-militare britannico
Pregi: Amato
Difetti: Familiare a Carico, Fumatore
Tarocco Dominante: Il Mondo
Età: 30



Intuito 3
Memoria 3
Percezione 3
Volontà 5
Aspetto 5
Comando 4
Creatività 3
Socievolezza 4
Coordinazione 5
Destrezza Manuale 5
Forza Fisica 6
Mira 5
Affinità Occulta 2
Distanza dalla Morte 14
Equilibrio Mentale 4
Karma 4 (1)

Risoluzione: 17

Abilità: Arrampicarsi 1 (-), Ascoltare 4 (+2), Intrufolarsi 3 (+1), Lanciare 2 (+1), Leggere e Scrivere 1 (-), Lingua -Arabo- 1 (-), Nuotare 5 (+2), Osservare 2 (+1), Perquisire 2 (+1), Rissa 5 (+2), Scassinare 1 (-), Seguire Tracce 2 (+1), Teologia (egizia) 1 (-), Uso -fucile- 5 (+2), Uso -mitra- 5 (+2), Uso -pugnale- 2 (+1).

Equipaggiamento: mitra STEN, un caricatore 9mm, P+1 (3/5).

Aspetto: un uomo molto alto, con braccia muscolose, occhi azzurri, capelli rossi e una marea di lentiggini. Non riesce a tenere la bocca completamente chiusa, cosa che, unito allo sguardo vacuo, certo non gli attribuisce un aspetto particolarmente furbo.

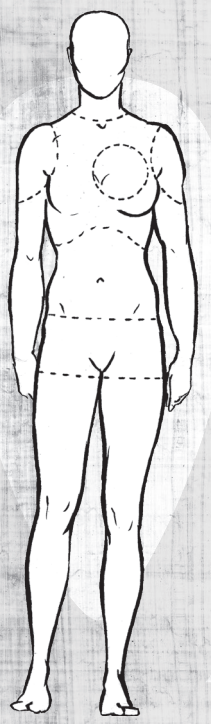
Storia: l'ex soldato semplice britannico Thomas Peppell si è ben guardato dal continuare la sua misera carriera nell'esercito. Lui le gerarchie le ha sempre odiate, dopotutto. Al Cairo ha messo su famiglia e adesso è felicemente innamorato di sua moglie Fatima, dalla quale ha avuto un figlio (Jeorge Hossam Peppell) che adesso ha tre mesi. Purtroppo Thomas non ha mai avuto voglia di lavorare e adesso si trova in stato di totale indigenza. Avendo avuto un passato burrascoso, prima di essere reclutato a forza nell'esercito di Sua Maestà ha deciso di ritentare la strada del crimine. Ha con sé un mitra illegalmente sottratto ai britannici... sapeva che prima o poi sarebbe tornato utile. Conosce Sabbia perché è il cugino di sua moglie.

Carattere: un ragazzone che ha come unico pensiero il benessere della propria famiglia. È un tizio poco sveglio, ma buono. Non ama fare del male, ma farebbe di tutto per non finire in galera o peggio.

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale

Nome: Teie (vero nome Adila Aboutrika)

Professione: Ballerina
Pregi: Fortunata al Gioco
Difetti: Innamorata
Tarocco Dominante: L'Innamorato
Età: 18



Intuito.....5
Memoria 5
Percezione 4
Volontà 5
Aspetto.....6
Comando 4
Creatività 4
Socievolezza.....4
Coordinazione 5
Destrezza Manuale.....5
Forza Fisica.....4
Mira 4
Affinità Occulta 5
Distanza dalla Morte 16
Equilibrio Mentale 4
Karma.....4 (1)

Risoluzione: 18

Abilità: Ascoltare 5 (+2), Ballare 5(+2), Borseggiare 1 (-), Intrufolarsi 3 (+1), Leggere e Scrivere 3 (+1), Nuotare [illegible] Osservare 5 (+2), Perquisire 5 (+2), Persuadere 6 (+3), Uso -fucile- 1 (-), Uso -pugnale- 1 (-).

Equipaggiamento: monili.

Aspetto: una ragazza mora, con grandi occhi neri, truccata e vestita (poco) come le moderne donne egizie.

Storia: Adila è la figlia di una famiglia mussulmana. Fuggita di casa ha cambiato nome e ha trovato lavoro come ballerina in alcuni locali del Cairo. Qui ha conosciuto Sabbia e se ne è follemente innamorata (ma solo minimamente ricambiata). Lo seguirebbe in capo al mondo.

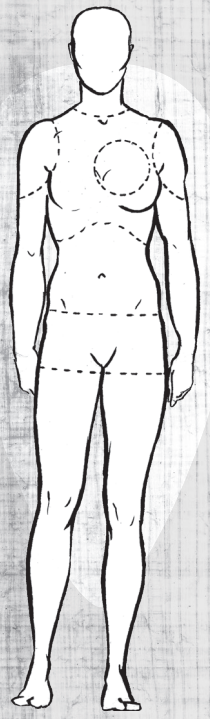
Carattere: Teie è una sopravvissuta, sa essere tanto cordiale quando serve, quanto ostile verso chi non è rispettoso verso di lei. Detesta tutto ciò che le ricordi la sua famiglia e le sue rigide regole.

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale

Nome: Basma Hassan, conosciuta come il "Ginn delle casseforti"

Professione: Scassinatrice
Pregi: Conoscenza di un Ambiente
Tarocco Dominante: La Ruota della Fortuna
Età: 32

Intuito.....6
Memoria 4
Percezione 5
Volontà 6
Aspetto.....4
Comando 5
Creatività 4
Socievolezza.....4
Coordinazione 4
Destrezza Manuale.....7
Forza Fisica.....3 (-1)
Mira 4
Affinità Occulta 4
Distanza dalla Morte 15
Equilibrio Mentale 4
Karma.....4 (1)



Risoluzione: 19

Abilità: Arrampicarsi 5 (+2), Ascoltare 3 (+1), Borseggiare 3 (+1), Cavalcare 2 (+1), Guidare -auto- 1 (-), Intrufolarsi 4 (+2), Lanciare 3 (+1), Leggere e Scrivere 3 (+1), Lingua -Ieratico- 1 (-), Nuotare 4 (+2), Osservare 4 (+2), Perquisire 3 (+1), Raggirare 3 (+1), Scassinare 6 (+3), Uso -pistola- 2 (+1), Uso -pugnale- 1 (-).

Equipaggiamento: attrezzi da scasso.

Aspetto: Basma è una donna non appariscente, vestita come una donna islamica, con il volto spesso coperto. È del tutto anonima.

Storia: Basma è una delle maggiori scassinatrici d'Egitto. In molti conoscono le sue prodezze come frutto del "Ginn delle casseforti", ma nessuno immagina che questo leggendario ladro sia una donna. Figlia di scassinatori, ha commesso numerose rapine, senza mai dover spargere del sangue. Ha lavorato talvolta con Sabbia e si fida di lui. Conosce inoltre dove si trova la tana dello "Scorpione Azzurro", un ricettatore e un basista che spesso le è stato utile per reperire attrezzi e informazioni, ma che commercia anche in armi e veleni; conosce anche la parola d'ordine per incontrarlo: "vecchietto". Porta vestiti scuri che la coprono quasi completamente e sostiene di essere islamica e sposata. In realtà è single e atea, ma i vestiti le servono per coprire il proprio volto e per nascondere i numerosi attrezzi che usa per lo scasso.

Carattere: Basma è una professionista, decisa e meticolosa. Nel caso veda che la situazione volge al peggio non esiterà un secondo a lasciare i propri compagni nei guai pur di salvarsi.

È permesso fotocopiare questa scheda solo per uso personale