

I Membri del Clan Marzov

Lazar "Il Comandante"

Profilo

Il più anziano del Clan Marzov, ex-tenente e uomo rude ma giusto, è la colonna portante del Clan. Amante di Milica e padre di Danica, superiore in grado di Vuk durante la guerra come partigiani, ha salvato Nikola da morte certa e da allora è per lui una sorta di "fratello maggiore".

Ha un rapporto molto speciale anche con Jelena, con la quale è sereno e scherzoso come con nessun altro, crede di piacerle, sapendo di essere un uomo molto affascinante, ma ama Milica, e vede Jelena più come una figlia che come una donna di cui innamorarsi. È comunque felice che Jelena sia sposata col Dottor Bogdan, fratello del suo secondo, Vuk, questo nella sua visione rigida e tradizionalista la mette "al sicuro" da qualsiasi tentazione.

Un tempo era ortodosso, ma è diventato cattolico col tempo, visto che nel Clan vi è un prete cattolico che è effettivamente diventato il portavoce della salvezza spirituale, della solidarietà e del conforto all'interno del Clan. È stato Padre Nikola a sposare Bogdan ed Jelena e anche di questo lui gli è segretamente grato. Ha un revolver Bodeo 1889 (con tre colpi) che detiene personalmente e tiene nascosto sopra l'armadio della sua camera da letto (ma a volte lo passa a chi deve avventurarsi all'esterno), e sa che in cantina è nascosto un fucile da caccia con una mezza dozzina di cartucce. Sa inoltre dove sono nascoste tutte le altre armi: fucile da cecchino, ascia, accetta e candelotto di dinamite.

Tarocco Dominante: L'Imperatrice

Milica "Madre"

Profilo

Donna matura, che ha avuto Danica dalla relazione con Lazar, avvenuta dopo che lui l'ha portata in salvo a poche settimane dal Giorno del Giudizio. Ex partigiana e donna d'azione con un carattere forte, deciso, e saldi principi morali, ora si occupa di tenere unito il Clan, dare un'educazione a sua figlia e a Vukašin, il figlio di Vuk, e fare le veci del Comandante Lazar in sua assenza. Devota a Dio si confida spesso con Padre Nikola ma nutre per lui ben più di un'amicizia, cosa che spera Lazar non scopra mai. I due si sono baciati e in seguito hanno consumato il loro amore una sola volta, in segreto e senza mai più parlarne. Ma da allora sono l'una nel cuore dell'altro. Milica detesta questa sua "debolezza", ma è anche fortemente innamorata.

Sa che Lazar tiene un revolver sopra l'armadio della loro camera da letto e sa inoltre dove sono nascosti il fucile da cecchino, l'ascia, l'accetta e il candelotto di dinamite.

Tarocco Dominante: La Forza

Bogdan "Il Dottore"

Profilo

Bogdan è laureato in medicina, ma è più apprezzato per la sua mira col fucile. Sposato con Jelena (da Padre Nikola, con un rito non ufficiale, avvenuto tre anni fa) di cui è profondamente innamorato, è il fratello (intelligente) di Vuk ed è di conseguenza zio del giovane Vukašin, figlio di Vuk. Ha molto a cuore il ragazzo, che allena personalmente nell'uso della carabina e nella lettura di testi scientifici. Si occupa anche di Danica, coetanea del nipotino e figlia del Comandante Lazar e di Madre (Milica), ma non crede che l'uso del fucile e lo studio della scienza siano cose adatte a una donna, essendo stato cresciuto con una visione piuttosto maschilista.

Il suo amore per Vukašin deriva anche dal fatto che sua moglie non vuole avere figli, per cui per lui il nipote è la cosa più simile a un figlio che possa ottenere.

Sa che Lazar nasconde un revolver Bodeo 1889 e a volte lo consegna a chi deve avventurarsi all'esterno, e sa dove sono nascoste altre armi: un fucile da cecchino, una scure e un'accetta.

Tarocco Dominante: Il Papa

Profilo

Vuk è un nome antico e rispettato per il suo valore totemico. Significa "Lupo" e l'uomo che porta questo nome ha molte caratteristiche di quel predatore. Vuk potrebbe essere definito "un guerriero": ex militare per passione, poi partigiano, uomo dalla scorta dura, cinico, coraggioso e prestante.

Ha un figlio che ha chiamato Vukašin, che significa "piccolo lupo", che all'insaputa di tutti è un figlio adottivo. Vuk dice a tutti che è sua responsabilità prendersi cura del figlio dopo la morte di sua moglie (che chiama Irina ma che in realtà non è mai esistita). In verità lo ha trovato, ancora molto piccolo, in una casa in cui era il solo sopravvissuto e per una volta il suo cuore si è intenerito e ha deciso di proteggerlo per tutta la vita. Anche suo fratello, il Dottor Bogdan, crede sia suo figlio naturale, in fondo i due prima del Giorno del Giudizio facevano vite molto diverse e si parlavano poco. Neppure Vukašin stesso sa di essere stato adottato.

Nonostante l'impegno preso e la dedizione nel proteggere il Rifugio e il Clan, Vuk non è un "buon padre", non mostra atteggiamenti affettivi verso Vukašin e non si occupa quasi per nulla della sua educazione o di intrattenerlo, limitandosi a mostrarsi severo, inflessibile e a procurargli beni essenziali assicurandosi che mangi, beva, stia al caldo e non si faccia male, ma lasciando ogni aspetto educativo a "Madre" e "Dottore".

Del resto del Clan gli importa poco, il Dottore è un ottimo cecchino, per cui lo rispetta, ma Padre Nikola, Jelena e soprattutto la piccola Danica sono solo bocche da sfamare. Però sa bene che se non ci fossero quelle bocche da sfamare lui non avrebbe uno scopo nella vita, e ogni battaglia combattuta non avrebbe significato. Loro sono il simbolo di ciò per cui vale la pena combattere e morire.

Sa che Lazar nasconde un revolver Bodeo 1889 e a volte lo consegna a chi deve avventurarsi all'esterno, e sa dove sono nascoste altre armi: il fucile da caccia in cantina, la cassa nella Stiva con il fucile da cecchino, la scure e l'accetta e la scatola di legno contenente il candelotto di dinamite.

Tarocco Dominante: Il Carro**Padre Nikola****Profilo**

Prete cattolico di una piccola parrocchia ormai distrutta, dava asilo e appoggio alle forze della resistenza durante l'occupazione nazi-fascista. Fu allora che conobbe Milica, ma a quel tempo era assorbito dalla gestione della parrocchia e dalla situazione precaria dell'occupazione straniera e la considerava semplicemente una donna bella, dura e stimabile.

Salvato dal Comandante Lazar, che Nikola rispetta come un fratello maggiore, da Vuk e da un drappello di soldati morti nelle settimane successive, ora è la guida spirituale del Clan Marzov ed è colui che mette in ordine il luogo e soprattutto le anime dei sopravvissuti.

Da alcuni anni la sua fede si è incrinata, anche se non vuol darlo a vedere e a forza di parlare con Milica e saperne i segreti nel confessionale, e privo degli impegni della sua parrocchia, ha iniziato ad innamorarsi di lei. Una notte si sono baciati e alcune notti dopo hanno fatto l'amore. Da allora stanno a distanza e non parlano apertamente di quanto successo per paura della reazione di Lazar, dal quale comunque dipende la vita di entrambi, ma Nikola è disperatamente innamorato e sa che Milica condivide questo sentimento. Il confessionale è diventato il loro nido segreto per confessarsi desideri e parlare del loro amore, senza però mai più sfiorarsi.

Essendo Danica figlia di Milica, Padre Nikola prova per lei un senso di protezione e devozione e spera, un giorno, di farle da padre. Per dissimulare il suo attaccamento a Danica si occupa parimenti anche del figlio di Vuk, Vukašin, un bimbo sveglio che è quasi pronto per diventare uomo.

Tre anni fa ha celebrato il matrimonio tra il Dottor Bogdan e la bella Jelena, ma dalla loro unione non sono nati figli. Crede che dipenda dalla sua scarsa fede durante il rito e si sente responsabile di questo anche se non ne ha mai parlato con nessuno.

Sa che Lazar nasconde un revolver e a volte lo consegna a chi deve avventurarsi all'esterno, e sa dove sono nascoste altre armi: un fucile da cecchino, una scure e un'accetta.

Tarocco Dominante: L'Innamorato

Jelena

Profilo

Moglie del Dottor Bogdan ed esperta cuoca ed erborista sa rendere commestibile quel che i raccoglitori riescono a trovare, cura il pollaio con l'aiuto dei piccoli Vukašin e Danica e si occupa di insegnare loro a leggere, a scrivere e tutta la matematica di base che conosce, oltre a raccontare loro storie e tradizioni del folklore della sua gente.

Dolce, gentile e piuttosto bella nonostante una vita di stenti, è affascinata da Lazar e ne segue ogni ordine con la fiducia che una figlia ripone in un padre.

Terrorizzata dalla possibilità di restare incinta e perdere il bambino mentre è dentro di lei, ed essere divorziata dal feto morto dall'interno dell'utero, si concede a suo marito raramente e solo facendo molta attenzione... e con molta paura.

Sa che Lazar nasconde una pistola e a volte la consegna a chi deve avventurarsi all'esterno, e sa dove sono nascoste altre armi: un fucile da cecchino, un'ascia e un'accetta.

Tarocco Dominante: La Temperanza

Vukašin

Profilo

Figlio di Vuk, il suo nome significa "piccolo lupo" e questo è proprio quello che lui vorrebbe diventare. Suo padre è "un guerriero" e anche se lo tratta come un soldato di basso rango, invece che come un figlio, Vukašin pende dalle sue labbra e desidera più di ogni altra cosa eccellere e renderlo orgoglioso. Ormai ha dodici anni, non ha mai conosciuto il mondo prima del Giorno del Giudizio e non teme la morte. Addestrato anche a usare il fucile da suo zio, il Dottore, si sente ormai pronto per uscire dal Rifugio e andare a caccia nelle Terre dei Morti.

Anche se la sua unica amica, Danica, è sua coetanea lui si sente più grande, più forte e più preparato a sopravvivere. Per questo sente il dovere di proteggerla. Beh, forse anche perché un po' le piace!

Sa che Lazar nasconde una pistola e a volte la consegna a chi deve avventurarsi all'esterno, e sa che da qualche parte sono nascoste altre armi: un fucile da cecchino, un'ascia e un'accetta.

Ha trovato per puro caso il fucile da caccia in cantina e ogni tanto sogna di prenderlo, andare a far fuori un Morto o un cervo e dimostrare quanto vale!

Tarocco Dominante: Il Mondo

Profilo

Danica è una ragazzina di circa dodici anni, figlia di "madre" (Milica) e del Comandante Lazar. Simbolo del loro amore e della possibilità della vita di poter continuare a esistere in un mondo dominato dalla morte, è accudita da un po' tutto il Clan, tranne che da Vuk, che si mostra anaffettivo con lei come col figlio Vukašin, suo coetaneo e suo compagno di giochi, di studi e di scoperte.

Danica è dolce, benvoluta da tutti e sa mantenere i segreti. Come il fatto di aver visto sua madre baciare in maniera ben poco casta Padre Nikola. Una lezione che non ha scalfito il suo sorriso, ma le ha impresso nel cuore un'ombra: quello che dice il prete è falso, quello che dice mia mamma è falso... le persone mentono. Tutti mentono.

Quando pensa a questo si fa triste e immagina di poter far scontare i peccati di chi mente con una punizione terribile, e un po' se ne vergogna.

Ha paura dei fantasmi. È assolutamente certa di aver visto più di una volta oggetti inanimati muoversi da soli nel momento stesso in cui si svegliava di soprassalto da un incubo.

Sa che Lazar nasconde una pistola e a volte la consegna a chi deve avventurarsi all'esterno, e sa che da qualche parte sono nascoste altre armi: un fucile da cecchino, una scure e un'accetta.

Tarocco Dominante: Il Sole

Nota su Danica

SOLO PER IL CARTOMANTE

Danica ha un Dono anche se ne è all'oscuro. Questo Dono è legato alla telecinesi e può essere usato solo in situazioni di stress.

Se si trova in pericolo ottiene piccoli vantaggi dati da oggetti di piccoli dimensioni che si muovono in suo favore, come spinti da una forza invisibile (una forza solo in grado di spingere o tirare, non di compiere movimenti complessi come fare un nodo o riparare una radio!).

Se le viene richiesto un Test Paura, Orrore o Terrore e lo fa bene succede la stessa cosa, sempre fuori dalla sua volontà, ma può colpire la fonte che l'ha spaventata (Danno B-1). Il bersaglio non ha diritto a un test Volontà ma può schivare l'oggetto con un Test Schivata (Coordinazione).

Se le viene richiesto un Test Paura, Orrore o Terrore e lo sbaglia può inconsciamente muovere oggetti anche pesanti come un tavolo o un cassettoncino gettandoli con forza addosso all'oggetto che l'ha spaventata (Danno B+1). Il bersaglio non ha diritto a un Test Volontà ma può schivare l'oggetto con un Test Schivata (Coordinazione), ma solo se ha precedentemente avuto successo in un Test Paura (Volontà).

In caso di Fumble Danica può scatenare tale forza anche in modo più violento e consapevole. In questo caso, volendo, può spostare direttamente un bersaglio vivente (che in questo caso potrà resistere con un Test Volontà).

Sine Requie



Nome del personaggio *Comandante Lazar*

Tarocco Dominante *Imperatrice*

Tarocco del Passato *Il Carro*

Professione *Sopravvissuto*

Età 50

Pregi

Difetti



Intuito 3 (-2)

Memoria 3

Percezione 4

Volontà 5

Aspetto 3

Comando 5

Creatività 3

Socievolezza 4

Coordinazione 3

Des. Manuale 3

Forza Fisica 3 (-1)

Mira 3

Aff. Occulta 2

Dist. dalla Morte 13

Eq. Mentale 4

Karma 3

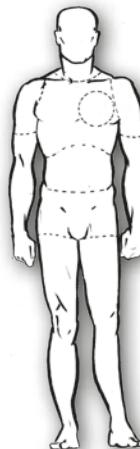
V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 3	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooooooo
S	Correre	+0	+Coo 3	oooooooooooo
	Guidare (cingolato)	+0	+Per 4	oooooooooooo
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	oooooooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir I	oooooooooooo
S	Leggere e scrivere	+0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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 15

VITALITÀ MASSIMA 8

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

MORTE A -3



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE _____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Revolver Bodeo (P+2)
3 colpi

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie



Nome del personaggio *Madre Milica*

Tarocco Dominante *La Forza*

Tarocco del Passato *L'Imperatrice*

Professione *Sopravvissuta*

Età 46

Pregi

Difetti



CARATTERISTICHE

Intuito 2 (-3)

Aspetto 3

Coordinazione 6

Aff. Occulta 3

Memoria 4

Comando 3

Des. Manuale 3

Dist. dalla Morte 13

Percezione 5

Creatività 4

Forza Fisica 6 (-)

Eq. Mentale 4

Volontà 4

Socievolezza 6

Mira 5

Karma 4

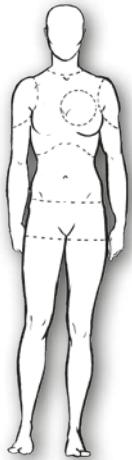
V/S	ABILITÀ*	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 3	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooooooo
S	Guidare(2 ruote)	I/2	+Per 2	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+1	+Coo 7	oooooooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	oooooooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooooooo
S	Lingua()	I/2	+Mem 2	oooooooooooo
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 3	oooooooooooo
S	Nuotare	I/2	+Coo 3	oooooooooooo
S	Orientamento	I/2	+Per 2	oooooooooooo
	Osservare	+3	+Per 7	oooooooooooo
	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc 3	oooooooooooo
S	Rissa	I/2	+Coo 3	oooooooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	oooooooooooo
V	Uso (Pistola)	+3	+Mir 8	oooooooooooo
	Naturalistica	+1	+Mem 5	oooooooooooo
	Cacciare	+3	+Int 5	oooooooooooo
V	Cavalcare	+3	+Coo 9	oooooooooooo
	Erboristeria	+2	+Mem 6	oooooooooooo
V	Uso (Ascia)	+2	+Coo 8	oooooooooooo
V	Uso (Mitra)	+2	+Mir 9	oooooooooooo
	Artiglieria	+0	+Mir 5	oooooooooooo
S	Demolizione	+0	+Int 2	oooooooooooo
				oooooooooooo
		+		oooooooooooo
		+		oooooooooooo
		+		oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 19

VITALITÀ MASSIMA 8

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

MORTE A -6



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



ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Baionetta

MP40 con 30 colpi

Accetta

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____



Nome del personaggio *Vuk*
 Tarocco Dominante *Il Carro*
 Tarocco del Passato *Imperatrice*
 Professione *Sopravvissuto*
 Età 36

Pregi	Difetti
-------	---------

CARATTERISTICHE



Intuito 4 (-2)
 Memoria 3
 Percezione 5
 Volontà 6



Aspetto 4
 Comando 3
 Creatività 4
 Socievolezza 3



Coordinazione 6
 Des. Manuale 3
 Forza Fisica 6 (-)
 Mira 5



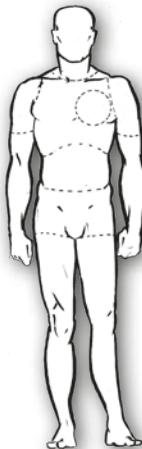
Aff. Occulta 4
 Dist. dalla Morte 13
 Eq. Mentale 4
 Karma 6

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooooooo
	Guidare (cingolato)	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 6	oooooooooooo
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	oooooooooooo
S	Leggere e scrivere	I/2	+Mem I	oooooooooooo
S	Lingua()	I/2	+Mem I	oooooooooooo
S	Mercanteggiare	+0	+Soc 3	oooooooooooo
S	Nuotare	I/2	+Coo 3	oooooooooooo
S	Orientamento	I/2	+Per 2	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Perquisire	+0	+Per 5	oooooooooooo
S	Persuadere	I/2	+Soc I	oooooooooooo
	Rissa	+I	+Coo 7	oooooooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Uso (Fucile)	+2	+Mir 7	oooooooooooo
V	Uso (Pistola)	+3	+Mir 8	oooooooooooo
V	Uso (Ascia)	+3	+Coo 9	oooooooooooo
	Artiglieria	+0	+Mir 5	oooooooooooo
S	Demolizione	+0	+Int 3	oooooooooooo
S	Naturalistica	+0	+Mem 3	oooooooooooo
	Cacciare	+I	+Int 4	oooooooooooo
S	Pronto Soccorso	+0	+Mem 3	oooooooooooo
				oooooooooooo
				oooooooooooo
		+		oooooooooooo
		+		oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 23
 VITALITÀ MASSIMA 8

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

MORTE A -6



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 _____



Nome del personaggio *Padre Nikola*
 Tarocco Dominante *L'innamorato*
 Tarocco del Passato *Speciale*
 Professione *Prete Sopravvissuto*
 Età 51

Pregi

Difetti

CARATTERISTICHE



Intuito 4 (-1)
 Memoria 6
 Percezione 6
 Volontà 3



Aspetto 5
 Comando 2
 Creatività 3
 Socievolezza 4



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



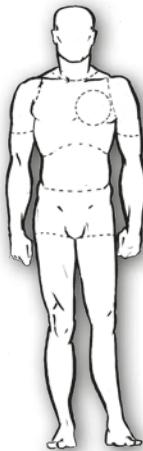
Aff. Occulta 5
 Dist. dalla Morte 13
 Eq. Mentale 4
 Karma 4

V/S	ABILITÀ	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Guidare (4 ruote)	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooooooo
S	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	oooooooooooo
	Lingua (Latino)	+0	+Mem 6	oooooooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 4	oooooooooooo
	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
	Orientamento	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Perquisire	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooooooo
S	Rissa	1/2	+Coo 2	oooooooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Uso (Ascia)	+I	+Coo 5	oooooooooooo
S	Uso (Pistola)	1/2	+Mir 1	oooooooooooo
V	Agronomia	+3	+Mem 9	oooooooooooo
	Oratoria	+0	+Soc 4	oooooooooooo
	Teologia	+0	+Mem 6	oooooooooooo
	Cacciare	+2	+Int 6	oooooooooooo
	Uso (Fucile)	+I	+Mir 4	oooooooooooo
				oooooooooooo
				oooooooooooo
				oooooooooooo
		+		oooooooooooo
		+		oooooooooooo

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

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

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 *Jelena*
 Tarocco Dominante *La Temperanza*
 Tarocco del Passato *Il Papa*
 Professione *Sopravvissuto*
 Età 32

Pregi

Difetti



Intuito 6 (-2)
 Memoria 4
 Percezione 6
 Volontà 3



Aspetto 5
 Comando 2
 Creatività 3
 Socievolezza 6



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



Aff. Occulta 3
 Dist. dalla Morte 13
 Eq. Mentale 5
 Karma 4

CARATTERISTICHE

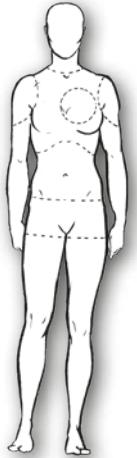
V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	I/2	+Coo 2	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 6	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Lanciare	I/2	+Mir 5	oooooooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooooooo
	Lingua(Latino)	+0	+Mem 4	oooooooooooo
V	Mercanteggiare	+2	+Soc 8	oooooooooooo
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	oooooooooooo
S	Orientamento	I/2	+Per 3	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 6	oooooooooooo
S	Perquisire	I/2	+Per 3	oooooooooooo
	Persuadere	+I	+Soc 7	oooooooooooo
S	Rissa	I/2	+Coo 2	oooooooooooo
S	Seguire tracce	I/2	+Per 3	oooooooooooo
	Uso (Pugnale)	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Erboristeria	+0	+Mem 4	oooooooooooo
	Naturalistica	+0	+Mem 4	oooooooooooo
V	Add. Polli	+3	+Int 9	oooooooooooo
	Cacciare	+I	+Int 7	oooooooooooo
	Pronto Soccorso	+2	+Mem 6	oooooooooooo
	Uso (Fucile)	+I	+Mir 6	oooooooooooo
	Uso (ascia)	+0	+Coo 4	oooooooooooo
				oooooooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 17

VITALITÀ MASSIMA 8

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

MORTE A -4



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



ORE DI MARCIA 4

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Baionetta
 MP40 con 30 colpi
 Accetta

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Vukasin*
 Tarocco Dominante *Il Mondy*
 Tarocco del Passato -
 Professione *Sopravvissuto*
 Età ..

Pregi

Difetti



Intuito 6 (-)

Memoria 2

Percezione 4

Volontà 5

Aspetto 4

Comando 3

Creatività 5

Socievolezza 3

Coordinazione 6

Des. Manuale 4

Forza Fisica 4 (-)

Mira 4

Aff. Occulta 5

Dist. dalla Morte 15

Eq. Mentale 4

Karma 4

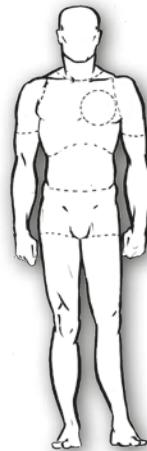
V/S	ABILITÀ	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooooooo
S	Guidare (4 ruote)	1/2	+Per 2	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 4	oooooooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 4	oooooooooooo
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 2	oooooooooooo
S	Lingua()	1/2	+Mem 1	oooooooooooo
S	Mercanteggiare	+0	+Soc 3	oooooooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 3	oooooooooooo
	Orientamento	+0	+Per 4	oooooooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooooooo
	Perquisire	+0	+Per 4	oooooooooooo
S	Persuadere	+0	+Soc 3	oooooooooooo
	Rissa	+0	+Coo 6	oooooooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 4	oooooooooooo
	Uso (Pugnale)	+0	+Coo 6	oooooooooooo
	Add. Polli	+0	+Int 6	oooooooooooo
	Cacciare	+0	+Int 6	oooooooooooo
	Cavalcare	+0	+Coo 6	oooooooooooo
S	Erboristeria	+0	+Mem 2	oooooooooooo
	Uso (Fucine)	+2	+Mir 6	oooooooooooo
	Uso (Ascia)	+0	+Coo 6	oooooooooooo
				oooooooooooo
				oooooooooooo
		+		oooooooooooo

CARATTERISTICHE

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 19
 VITALITÀ MASSIMA 8

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

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 _____



Nome del personaggio *Danica*

Tarocco Dominante *Il Sole*

Tarocco del Passato -

Professione *Sopravvissuta*

Età 12

Pregi

Difetti



Intuito 4 (-1)

Memoria 3

Percezione 5

Volontà 2

Aspetto 4

Comando 2

Creatività 3

Socievolezza 5

Coordinazione 5

Des. Manuale 4

Forza Fisica 2 (-1)

Mira 3

Aff. Occulta 8

Dist. dalla Morte 13

Eq. Mentale 4

Karma 6

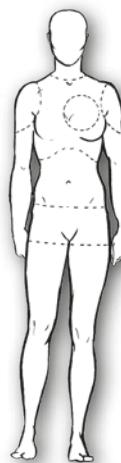
V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 5	oooooooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooooooo
	Guidare(-)	1/2	+Per 5	oooooooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	oooooooooooo
S	Lanciare	+0	+Mir 3	oooooooooooo
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooooooo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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 18

VITALITÀ MASSIMA 8

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

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. 1) _____

DONI

Telecinesi

PUNTI AVANZAMENTO _____