

Codice: NLG 0-248398M30

Soprannome: Spaccatore

Tarocco Dominante: la Forza

Pregi: Buona Reputazione, Romantico

Difetti: Balbuziente, Idealista

Intuito.....4 (-1)

Memoria4

Percezione2

Volontà5

Aspetto.....4

Comando2

Creatività2

Socievolezza.....5

Coordinazione6

Destrezza Manuale.....4

Forza Fisica.....9 (+1)

Mira2

Affinità Occulta2

Distanza dalla Morte...15

Equilibrio Mentale.....5

Karma.....3

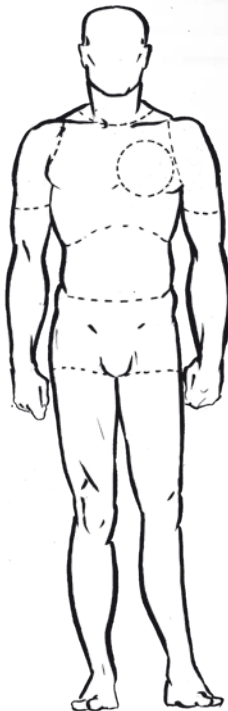
Risoluzione: 16

Vitalità Massima: 9

Armi: pugno (B+0)

Equipaggiamento: tuta da lavoro

Profilo: hai ricevuto il soprannome di “Spaccatore” quando hai rotto il primo trapano della tua vita. Dopo tutto non è raro che alcuni macchinari ti si rompano tra le mani, a causa della forza con cui li maneggi. Sei una persona buona, comprensiva, a cui piace la vita semplice, per questo sei benvoluto da tutti nel tuo Settore. Da bambino hai imparato il pugilato e sei molto dotato in questo sport, il problema è che odi la violenza e pensi che con la pace si possa ottenere tutto. Ricorri alle maniere forti solo in casi estremi, ma pensi che parlare sia la soluzione migliore. Sei balbuziente, ma questo per te non è mai stato un problema: semplicemente, te ne freggi.



Abilità:

Ascoltare +2,
Artigianato -Meccanico- +2,
Ascoltare +1, Correre +2,
Intrufolarsi +2, Lanciare +1,
Leggere e Scrivere +0,
Mercanteggiare +1, Osservare +2,
Perquisire +1, Persuadere +0, Rissa +3

Codice: NLG 0-218403F35

Soprannome: la Volpe

Tarocco Dominante: le Stelle

Pregi: Saper Mentire

Difetti: -

Intuito.....6 (+1)

Memoria5

Percezione5

Volontà5

Aspetto.....4

Comando2

Creatività2

Socievolezza.....6

Coordinazione4

Destrezza Manuale.....2

Forza Fisica.....4

Mira3

Affinità Occulta2

Distanza dalla Morte...15

Equilibrio Mentale5

Karma4

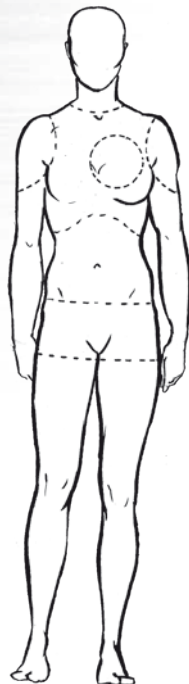
Risoluzione: 18

Vitalità Massima:8

Armi: pugno (B-1)

Equipaggiamento: tuta da lavoro

Profilo: alcuni operai anziani ti hanno chiamata “la Volpe”, perché sei furba, scaltra, ma anche perché alcuni tratti del tuo viso ricordano quelli del suddetto predatore. Sei una schiappa a lavoro, ma riesci sempre ad avere più tempo libero degli altri grazie alla tua innata capacità di prendere la gente per i fondelli. Ti fidi dei tuoi compagni di lavoro e sai che solo insieme a loro hai speranza di sopravvivere nell’inferno regolato da Z.A.R..



Abilità:

Arrampicarsi +0,
Artigianato -Meccanico- +0,
Ascoltare +1, Borseggiare +1, Correre +0,
Fisica +0, Intrufolarsi +1, Lanciare +0,
Leggere e Scrivere +0,
Mercanteggiare +0, Nuotare +0,
Orientamento +0, Osservare +0,
Perquisire +0, Raggiare +2, Rissa +1,
Seguire Tracce +1, Uso Pugnale +1.

Codice: NLG 0-119049M06

Soprannome: Discarica

Tarocco Dominante: l'Eremita

Pregi: Lettura Veloce, Non Impressionabile

Difetti: Familiare a Carico, Puzzolente, Difetti di vista

Intuito.....6 (+1)

Memoria5

Percezione4

Volontà6

Aspetto.....2

Comando4

Creatività2

Socievolezza.....3

Coordinazione3

Destrezza Manuale.....5

Forza Fisica.....4

Mira2

Affinità Occulta2

Distanza dalla Morte.. 13

Equilibrio Mentale.....4

Karma.....3

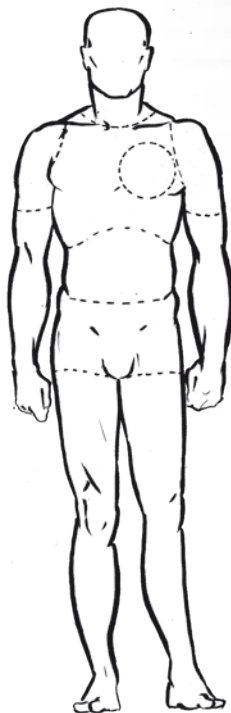
Risoluzione: 16

Vitalità Massima:8

Armi: pugno (B-1)

Equipaggiamento: tuta da lavoro, occhiali da vista (correggono il -2 a Osservare)

Profilo: Discarica è uno dei membri più anziani del Settore. Viene chiamato così perché puzza come una discarica... la doccia mattutina non sembra riuscire a tamponare gli olezzi della sua acre sudorazione. Quest'uomo è stato a suo tempo un bravissimo ingegnere, laureato a pieni voti a Mosca, che ora si ritrova come semplice metalmeccanico in un comune Settore del sottosuolo. Benché non sia una persona amichevole e puzzi come una cloaca, Discarica è ben visto all'interno del Settore, perché lavora e aiuta i compagni grazie alla sua cultura. Di fatto la sua preparazione è tale che supera anche quella di molti Meccanici Semplici. Nello stesso Settore lavora e vive anche l'anziana madre di Discarica, chiamata da tutti "la Supervecchia". Discarica fa di tutto per aiutare sua madre, standole sempre vicino. La Supervecchia è oramai malandata, la sua mente è intaccata dalla demenza senile: continua a chiamare suo figlio col suo vero nome di battesimo (Ivan) e dice le preghiere alla sera prima di dormire. Il Sergente non ha ancora segnalato la Supervecchia per un invio alla Macchina Educatrice o per una "Riassegnazione a Settore da definirsi" esclusivamente per non colpire Discarica, che lavora duro e aiuta il buon andamento del Settore grazie alle sue conoscenze.



Abilità:

Arrampicarsi +1,
Artigianato -Meccanico- +3, Ascoltare 3 (+1), Borseggiare +0, Fisica +3, Guidare -cingolato- +0, Ingegneria +3, Intrufolarsi +1, Lanciare +1, Leggere e Scrivere +3, Mercanteggiare +1, Nuotare +0, Orientamento +3, Osservare +2, Perquisire +1, Persuadere +1, Rissa +1, Seguire Tracce +0, Uso Fucile +1.

Codice: NLG 0-2084870F43

Soprannome: Piovra

Tarocco Dominante: la Luna

Pregi: Orientamento Ottimo, Ottima Vista

Difetti: Innamorato

Intuito..... 3 (-2)

Memoria 4

Percezione 8

Volontà 5

Aspetto..... 4

Comando 2

Creatività 4

Socievolezza..... 4

Coordinazione 5

Destrezza Manuale..... 4

Forza Fisica..... 4

Mira 4

Affinità Occulta 2

Distanza dalla Morte.. 14

Equilibrio Mentale 4

Karma 3

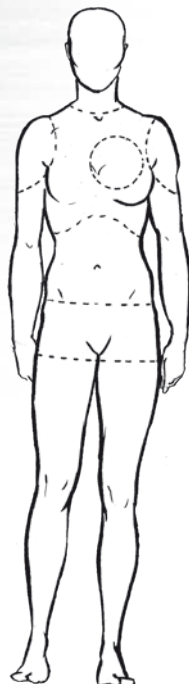
Risoluzione: 21

Vitalità Massima: 8

Armi: pugno (B-1)

Equipaggiamento: tuta da lavoro

Profilo: la giovane "Piovra" ha ricevuto questo nome dopo essere stata scoperta in atteggiamenti intimi con "Martello" durante uno dei turni di riposo. Piovra è una ragazzina rotondetta, non molto sveglia, ma capace di captare ogni minima informazione e pettegolezzo a chilometri di distanza. Piovra è tranquilla e timida, ma caparbia quando si mette in testa un obiettivo. Farà di tutto per proteggere Martello, per il quale ha letteralmente perso la testa. Piovra parla continuamente delle doti intellettive di Martello, sebbene egli non ne abbia: "Martello è forte di qui, Martello è un ganzo di là". In realtà, nel profondo, sa che Martello è un incapace e che lasciarlo solo, in balia dei bruti del Settore, sarebbe una pessima idea.



Abilità:

Arrampicarsi +0,
Artigianato -Meccanico- +2,
Ascoltare +2, Borseggiare +0, Correre +0,
Intrufolarsi +2, Lanciare +0,
Leggere e Scrivere +0, Orientamento +4,
Osservare +3, Perquisire +1, Rissa +0,
Seguire Tracce +1, Uso Pugnale +0.

Codice: NLG 0-907691F29

Soprannome: Fantasma

Tarocco Dominante: la Morte

Pregi: Resistenza al Freddo

Difetti: Eccentrico

Intuito..... 5 (0)

Memoria 3

Percezione 4

Volontà 4

Aspetto..... 5

Comando 2

Creatività 4

Socievolezza..... 2

Coordinazione 4

Destrezza Manuale..... 4

Forza Fisica..... 4

Mira 4

Affinità Occulta 3

Distanza dalla Morte...15

Equilibrio Mentale 5

Karma 6

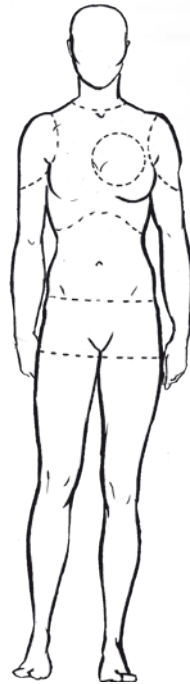
Risoluzione: 18

Vitalità Massima: 8

Armi: pugno (B-1)

Equipaggiamento: tuta da lavoro

Profilo: Fantasma è stata ribattezzata così perché è pallida come un morto, ha occhi neri e corti capelli corvini. Non ride mai, e se lo fa il suo sorriso diventa uno ghigno storto e grottesco. Le poche volte che parla con i compagni risponde mettendo in mezzo il mondo degli spiriti, le sue sedicenti doti da medium e il fatto che lei sia capace di parlare con gli spiriti guida. Chiaramente tutto ciò fa di lei un'emarginata. In realtà questa ragazza ha capito che apparire un po' disturbata (ma non troppo, per non incorrere nella Macchina Educatrice) la aiuta a mantenersi isolata. Non ha amici nel Settore, ma capisce benissimo che essere presi di mira e non poter contare su nessuno può rivelarsi controproducente, quindi, se minacciata, è pronta a unirsi ad altri lavoratori pur di sopravvivere.



Abilità:

Arrampicarsi +0,
Artigianato -Meccanico- +1,
Ascoltare +1, Borseggiare +1,
Correre +1, Intrufolarsi +2,
Leggere e Scrivere +1, Orientamento +1,
Osservare +1, Perquisire +2,
Persuadere +0, Pronto Soccorso +1,
Rissa +0, Seguire Tracce +0,
Uso -pugnale- +2, Uso -pistola- +1.

Codice: NLG 0-829210M21

Soprannome: Ferdroritto

Tarocco Dominante: il Mondo

Pregi: Bisessuale, Superdotato

Difetti: Curioso, Fumatore, Omosessuale

Intuito..... 3 (-2)

Memoria 3

Percezione 4

Volontà 4

Aspetto..... 4

Comando 3

Creatività 4

Socievolezza..... 4

Coordinazione 5

Destrezza Manuale..... 5

Forza Fisica..... 4

Mira 4

Affinità Occulta 3

Distanza dalla Morte.. 14

Equilibrio Mentale 4

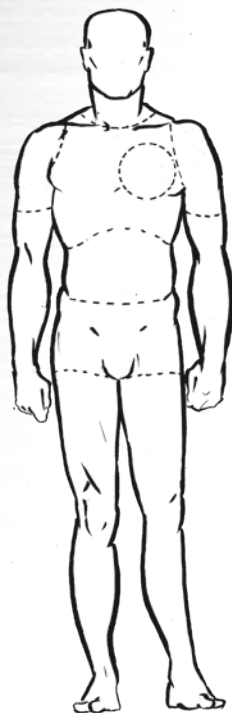
Karma 3

Risoluzione: 16

Vitalità Massima: 8

Equipaggiamento: tuta da lavoro

Profilo: se c'è una cosa che Ferdroritto detesta è vivere nel nuovo mondo creato da Z.A.R.. Ferdroritto è stato uno scassinatore professionista e un lestofante con una promettente carriera da rapinatore, prima che il Giorno del Giudizio gliela stroncasse. Sebbene gli sia stato più volte consentito di entrare a far parte dei Tatuati, Ferdroritto ha sempre respinto l'invito: lui odia essere schiavo di qualcuno... e poi detesta i tatuaggi! Ferdroritto farebbe di tutto pur di allontanarsi, anche per poco, da questo Settore; dopotutto il suo sogno è viaggiare e oramai questa vita gli sembra più simile alle vecchie galere che a un'esistenza decente. Ferdroritto sa che Ratmir (il nipote di Nonno Nagant) è un omosessuale (ha avuto una breve relazione con lui, sebbene Ferdroritto non ami definire "relazioni" le sue serate di divertimento con uomini e donne), ma si guarda bene dal dirlo apertamente per evitare di essere fatto secco, visto che Nonno Nagant sembra essere un tipo all'antica. Ferdroritto ha saputo da Ratmir che il Sergente di un Settore vicino, dove riparano le biomacchine, è colluso con i Tatuati in un giro di contrabbando.



Abilità:

Arrampicarsi +1, Artigianato -Meccanico- +0, Ascoltare +1, Borseggiare +2, Correre +1, Intrufolarsi +1, Lanciare +0, Leggere e Scrivere +0, Mercanteggiare +2, Nuotare +0, Orientamento +1, Osservare +1, Perquisire +1, Persuadere +2, Rissa +0, Scassinare +2, Seguire Tracce +0, Uso -pistola- +1, Uso -pugnale- +1.