ZARINA
NST 7-7544F12
SERGENTE NKVD

Profilo

Hai 45 anni e da quando hai ricordi sei sempre stata in guerra. Tuo padre e i tuoi fratelli erano militari e tu hai seguito la loro scia, distinguendoti su più di un campo di battaglia. Quando i Morti sono tornati in vita e la vecchia guerra è finita hai ripiegato con le tue truppe verso Mosca, ma in un ultimo agguato dei nazisti un colpo di mortaio ti ha strappato via un braccio, un seno, e ha sfregiato il tuo bel viso. Non sei morta, in qualche modo ti hanno rimessa in piedi e hai stretto i denti, senza mai mostrarti incapace di quanto ci si aspettasse da te, neppure con un braccio in meno. Quando Nuova Stalingrad è diventata attiva il tuo Grado militare non è cambiato e sei rimasta un Sergente, a capo di un intero Settore.
Ufficialmente non risulti mutilata e fai di tutto perché questa cosa non diventi ufficiale. Questa grave omissione, che sai potrebbe essere punita severamente, deriva dal fatto che temi che Z.A.R. possa sceglierti per una sua "benedizione", un arto biomeccanico che renderebbe la tua vita un inferno.
Di fatto non sei una grande ammiratrice di Z.A.R.: il mondo da lui disegnato, le biomacchine, i moduli biomeccanici, l'assenza di famiglia e di libertà, li vedi come un sopruso. Ma sai bene che non sono esternazioni che un Sergente possa permettersi, inoltre adori il tuo ruolo e il tuo status: far rigare dritto i tuoi sottoposti, umiliarli e picchiarli quando sbagliano, incutere terrore nelle guardie di questa specie di prigione, è per te abbastanza per sopportare tutto il resto.
Da pochi mesi sei stata trasferita a questo Settore del Livello 0, denominato Sezione 32… e non ne sei felice: il Plotone 57 è disastroso.
Il loro Caporale, che chiamano Nonno Lama, è un soggetto decisamente poco affidabile, oseresti dire "fuori di testa", e ovviamente un incapace. Forse hanno mandato te per riportare questi compagni alla ferrea disciplina che ci si aspetta da dei soldati del Corpo di Sorveglianza. Oppure Z.A.R. sa che gli hai mentito... e vuole punirti. In questo caso devi assolutamente dimostrare a tutti che il fallimento non è contemplato, sotto il tuo comando. Che sei indispensabile!

COLTELLINO
NST 4-149946M-43
SOLDATO NKVD

Profilo

Non c'è molto da dire su di te. Hai 14 anni, sei nato dopo il Giorno del Giudizio e sei fedelissimo a Z.A.R., che la propaganda ti ha sempre insegnato essere il tuo amorevole Padre. Non hai mai ucciso nessuno, ma hai già visto dei Morti.
Hai la convinzione profonda di essere il soldato di una Rivoluzione popolare che difende gli oppressi e salvaguarda la libertà, la vita e la felicità del Popolo russo, ultima scintilla di civiltà e di bene nel mondo.
Il tuo unico "giocattolo", da quando sei un NKVD, è sempre stato il tuo coltello, e forse questa costante mancanza di beni personali ha inasprito l'invidia che provi per tutto ciò che hanno gli altri e tu no. Certamente la provi verso gli oggetti che qualche figlio ingrato di Z.A.R. ruba e nasconde (e quanto ci godi a sequestrarglieli e fargliela pagare) ma anche le conoscenze del mondo di fuori che hanno i più anziani, che a te sono negate, e soprattutto dei gradi militari, che non potrai mai avere, visto che nonostante il tuo zelo resterai sempre un Classe 4.
Ma puoi essere il Miglior Classe 4 che esista… certamente Z.A.R. se ne accorgerà!

Tarocco Dominante:

BARATTOLO
NST 5-15326M-21
MECCANICO SEMPLICE

Profilo

Sei figlio di una donna francese, persa prima del Giorno del Giudizio, come tutto il resto della tua famiglia. Sei sicuro di te, spaccone, ti piace ricevere attenzioni dagli altri e vantarti delle tue capacità e vittorie.
Hai 36 anni, sei un meccanico molto attento e pignolo, hai una vera passione per le Biomacchine e una grande considerazione di loro. Ci tieni che anche gli altri capiscano che le biomacchine sono "esseri viventi", compagni tra i più devoti a Z.A.R., non macchine. Lavori sempre con Zoppino, il tuo fido secondo.

Tarocco Dominante:

NST TT 176
BIOMACCHINA (Trasporto Truppe)

Profilo

Si tratta di un piccolo cingolato, largo quattro metri, lungo sei e alto due, dalla forma vagamente trapezoidale. Sul fianco destro ha due sportelli per accedere a un vano di trasporto piuttosto angusto, privo di punti luce e prese d'aria, che può ospitare fino a due persone rannicchiate o una gran quantità di oggetti.
NST TT 176 è dotata di due fanali, uno anteriore e uno posteriore, un vano esterno dove sono ubicate due taniche di carburante extra, e una telecamera posta in linea con una mitragliatrice (non utilizzabile a mano, neppure se smontata) con proiettili sufficienti per due raffiche. Nel vano di trasporto sono presenti i copri-cingoli di gomma dura (che occupano lo spazio di una persona).
La Biomacchina non ha nessuna capacità di parola ma ha due lampade fissate sulla parte più alta, una rossa e una bianca, che mandano messaggi:
- la luce bianca indica il perfetto funzionamento, e lampeggia quando riceve un ordine
- la luce rossa indica che qualcosa non va per un guasto, un impedimento o perché… 176 ha paura o prova dolore.
NST TT 176 risponde alla voce di Barattolo ma può essere impostata anche su una seconda voce che la possa comandare effettuando una serie di brevi registrazioni.

NOTE:
In verità l'ordine arrivato dal comando riguardava la Biomacchina NST TT 154, ma questa non è più disponibile. Il fatto che non si sappia neppure dove sia finita 154 non ti piace per nulla, non sai neppure se sia ancora viva, ma a quanto pare nessuno se ne preoccupa.
Quindi sai che nessuno si lamenterà se porterai una biomacchina analoga, anzi, probabilmente nessuno si accorgerà neppure della differenza!

EQUIPAGGIAMENTO nel vano di carico di NST TT 176:
2 fucili (+ 6 proiettili), 2 pistole (+ 13 proiettili), 2 asce, 2 coltelli, 2 torce elettriche, 4 coperte, 2 zaini, 1 radio.
La radio è grande e ingombrante come uno zaino, va messa a terra e avviata a manovella per farla funzionare, manovra che richiede alcuni minuti; può essere usata per contattare la Camera Centrale di Guardia, Sezione 32, Livello 0.

Tarocco Dominante:

Sine Requie

Nome del personaggio *Zarina* NST7-7544F12
Tarocco Dominante *L'Imperatore*
Tarocco del Passato *L'Imperatrice*
Professione *Sergente NKVD*
Età *45*

Pregi	Difetti
Non impressionabile	*Mutilazione (mano dx)* *Nome cognome ridicoli*

CARATTERISTICHE





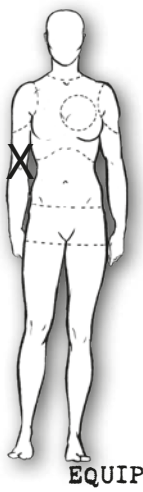

Intuito 3 (-)	Aspetto 3	Coordinazione 2	Aff. Occulta 4
Memoria 3	Comando 8	Des. Manuale 2	Dist. dalla Morte 16
Percezione 2	Creatività 3	Forza Fisica 3 (-)	Eq. Mentale 5
Volontà 5	Socievolezza 4	Mira 3	Karma 6

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Ascoltare	+1	+Per 3	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Guidare ( )	+0	+Per 2	●●●●●○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	●●●●●○○○○
S	Lanciare	1/2	+Mir 1	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○
S	Lingua( )	1/2	+Mem 1	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	1/2	+Coo 1	○○○○○○○○○
	Orientamento	+2	+Per 4	●●●●●○○○○
S	Osservare	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
	Perquisire	+3	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Persuadere	1/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	+0	+Per 2	○○○○○○○○○
	Uso (Pistola)	+3	+Mir 6	●●●●●○○○○
	Artiglieria	+1	+Mir 4	○○○○○○○○○
	Demolizione	+1	+Int 4	○○○○○○○○○
	Armi da fuoco	+2	+Mem 5	○○○○○○○○○
	Uso (Pugnale)	+1	+Coo 3	○○○○○○○○○
V	Impart. Ordini	+0	+Com 8	○○○○○○○○○
V	Interrogare	+0	+Com 8	○○○○○○○○○
	Tattica	+4	+Int 7	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 15
VITALITÀ MASSIMA 8

⓫❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -3



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 *Coltellino* NS4-149946M-43
Tarocco Dominante *L'Appeso*
Tarocco del Passato -
Professione *Soldato NKVD*
Età *14*

Pregi	Difetti
Ottima vista *Ottimo udito*	*Affascinabile* *Invidioso*

CARATTERISTICHE



Intuito 4 (-)
Memoria 4
Percezione 4
Volontà 4



Aspetto 5
Comando 4
Creatività 6
Socievolezza 4



Coordinazione 6
Des. Manuale 3
Forza Fisica 2 (-1)
Mira 5



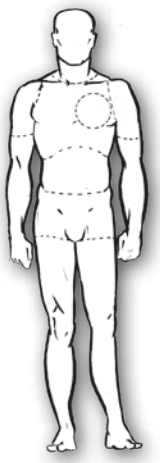
Aff. Occulta 3
Dist. dalla Morte 17
Eq. Mentale 3
Karma 3

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+1	+Per 5	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Guidare( )	1/2	+Per 2	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+1	+Coo 7	●●●●●○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 5	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 2	○○○○○○○○○
S	Lingua( )	1/2	+Mem 2	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	1/2	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Orientamento	1/2	+Per 2	●●●●●○○○○
	Osservare	+1	+Per 5	○○○○○○○○○
S	Perquisire	1/2	+Per 2	●●●●●○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
V	Uso (pugnale)	+2	+Coo 8	●●●●●○○○○
	Armi da fuoco	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Uso (fucile)	+1	+Mir 6	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 17
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. 1) _____

DONI
_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____

Sine Requie

Nome del personaggio *Barattolo* NST 5-15326M-21
Tarocco Dominante *Il Bagatto*
Tarocco del Passato *La temperanza*
Professione *Meccanico semplice*
Età *36*

Pregi	Difetti
Coraggioso	*Puzzolente*

CARATTERISTICHE



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



Aspetto 5
Comando 4
Creatività 2
Socievolezza 4



Coordinazione 2
Des. Manuale 6
Forza Fisica 3 (-1)
Mira 3



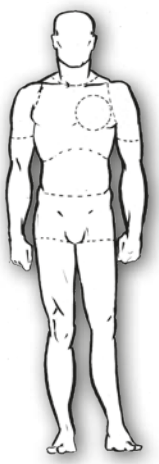
Aff. Occulta 4
Dist. dalla Morte 15
Eq. Mentale 5
Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
S	Correre	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Intrufolarsi	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Lanciare	I/2	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
	Lingua(francese)	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo I	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 4	○○○○○○○○○
	Osservare	+I	+Per 5	○○○○○○○○○
	Perquisire	+2	+Per 6	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
S	Rissa	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
S	Seguire tracce	I/2	+Per 2	○○○○○○○○○
S	Uso (coltello)	+0	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Artiglieria	+I	+Mir 4	○○○○○○○○○
V	Art. Meccanico	+3	+Des 9	○○○○○○○○○
	Armi da fuoco	+I	+Mem 7	○○○○○○○○○
	Biologia	+I	+Mem 7	○○○○○○○○○
	Chimica Farm.	+I	+Mem 7	○○○○○○○○○
	Fisica	+0	+Mem 6	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) I3
VITALITÀ MASSIMA 8

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

MORTE A -3



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica



ORE DI MARCIA 3

MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

_____
_____
_____
_____

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

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

DONI

_____
_____

PUNTI AVANZAMENTO _____