

Codice: NLG 0-96333F42

Soprannome: Tabellina

Tarocco Dominante: la Luna

Pregi: -

Difetti: Turbe Mentali (Osessione)

Intuito: 3 (-2)

Memoria: 5

Percezione: 6

Volontà: 5

Aspetto: 4

Comando: 2

Creatività: 4

Socievolezza: 5

Coordinazione: 4

Destrezza Manuale: 4

Forza Fisica: 3 (-1)

Mira: 4

Affinità Occulta: 3

Distanza dalla Morte: 15

Equilibrio Mentale: 4

Karma: 3

Risoluzione: 18

Vitalità Massima: 8

Disturbo Mentale: Grave-Ossessione.

("tre... sei... nove... dodici... quindici... diciotto...")

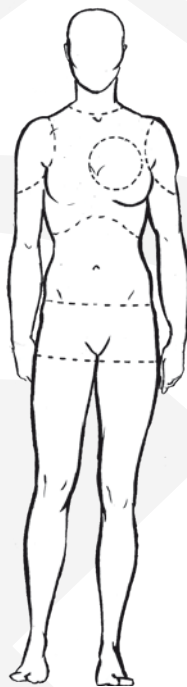
Armi: pugno (B-2)

Profilo: sei nata nel 1942, solo due anni prima del Giorno del Giudizio. Non ricordi i tuoi genitori e solo in sogno ricordi il sole e il cielo. Oggi sei una metalmeccanica e lavori sotto il controllo di Z.A.R., colui che provvede alla tua felicità e alla tua sicurezza: il tuo vero padre. Poi hai un altro padre, che tutti chiamano "Il Vecchio", un omone simpatico che ti aiuta e ti fa sentire sicura. La vita in fabbrica è un po' noiosa e la sera, quando tornate nei dormitori, ti piace sentire "Quarantadue Zero Quarantadue" parlare di animali, di pesci argentati in fiumi cristallini, di uccellini e lepri in grandi spazi verdi. Stai crescendo sepolta nel metallo e queste per te non sono altro che favole. Favole che la notte colorano i tuoi sogni di ragazzina. Purtroppo soffri di una grave forma di ossessione che ti costringe a ripetere le tabelline. Talvolta, quando sei tranquilla, riesci a farlo solo a mente, ma quando sei agitata devi anche scandirle.



Abilità:

Arrampicarsi +1,
Artigianato -meccanico- +2,
Ascoltare +2, Borseggiare +0,
Correre +2, Fisica +2,
Intrufolarsi +2, Lanciare +0,
Leggere e Scrivere +0,
Orientamento +2, Osservare +1,
Perquisire +2, Persuadere +1.



Codice: NLG 0-42042M21

Soprannome: Quarantadue Zero Quarantadue

Tarocco Dominante: Il Papa

Pregi: Parlatina

Difetti: -

Intuito..... 4 (-1)

Memoria5

Percezione3

Volontà5

Aspetto.....4

Comando3

Creatività4

Socievolezza.....5

Coordinazione5

Destrezza Manuale.....4

Forza Fisica.....3 (-1)

Mira4

Affinità Occulta2

Distanza dalla Morte 14

Equilibrio Mentale6

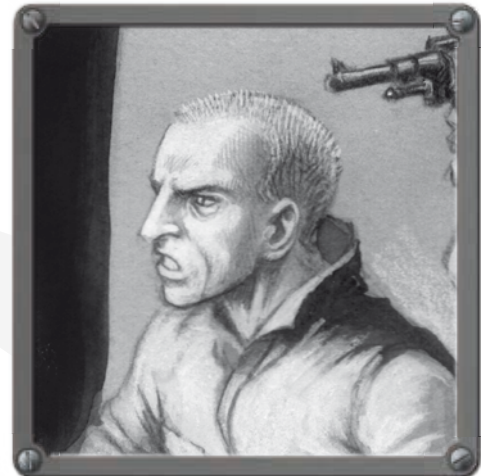
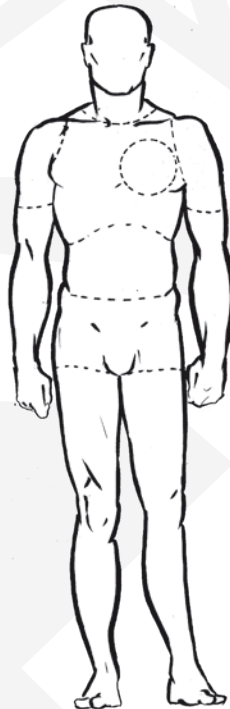
Karma.....3

Risoluzione:..... 16

Vitalità Massima:8

Armi: Pugno (B-2)

Profilo: le tue origini sono umili. Hai visto il mondo solo attorno al tuo villaggio o dietro al mirino di un fucile. Poi la guerra finì, con la resurrezione dei cadaveri, e il tuo popolo sopravvisse. Oggi il livello tecnologico raggiunto è inimmaginabile, sono possibili dei miracoli che non avresti mai neppure sognato. Tu, col tuo lavoro, costruisci parte di questa meraviglia, i pezzi che forgi sono parti di grandi biomacchine, esseri perfetti nati dall'amore di Z.A.R.. Presto l'uomo sarà un concetto superato: il corpo, la carne, il Risveglio, presto saranno solo un ricordo. La vita sarà costituita di puro spirito, custodito da corpi immortali e invincibili, frutto del lavoro del popolo sovietico sotto la guida del Grande Padre Z.A.R.. Ogni tanto ricordi i tempi in cui vivevi all'esterno. Lo fai quando ti abbandoni ai racconti di pesca e di caccia di quando eri giovane... allora, solo allora, tutti ti stanno a sentire, in particolare la ragazzina, "Tabellina". Per il resto tu dispensi perle di saggezza e istruzioni su come servire al meglio Z.A.R., ma sembra che non tutti gradiscano il tuo amore per le cose fatte bene. In particolare non sei molto gradito a "Zero Sessantasei", un filibustiere secondo te, che ruba e scommette sulla Lotta Sovietica. Vorresti quasi denunciarlo all'NKVD, ma avete un accordo: lui non ti taglia la gola se tu non lo denunci. E l'accordo va alla grande. Sei molto grato al "Vecchio", che spesso corre in tuo soccorso quando il lavoro si fa troppo pesante. Molti uomini deboli vengono portati via dai soldati di Z.A.R., sicuramente per svolgere compiti più leggeri, ma ti dispiacerebbe lasciare i tuoi compagni di sempre.



Abilità:

Arrampicarsi +1,
Artigianato -meccanico- +2,
Ascoltare +1, Correre +1,
Fisica +0, Intrufolarsi +0,
Lanciare +0, Leggere e Scrivere +0,
Mercanteggiare +0, Nuotare +0, Ora-
toria +2, Orientamento +0,
Osservare +1, Perquisire +0,
Persuadere +0, Rissa +0,
Seguire Tracce +1, Uso -fucile- +2.

Codice: NST 0-36968M05

Soprannome: il Vecchio

Tarocco Dominante: Il Sole

Pregi: -

Difetti: Idealista

Intuito: 5 (-)

Memoria: 4

Percezione: 6

Volontà: 6

Aspetto: 4

Comando: 5

Creatività: 2

Socievolezza: 4

Coordinazione: 4

Destrezza Manuale: 5

Forza Fisica: 4

Mira: 3

Affinità Occulta: 2

Distanza dalla Morte: ... 12

Equilibrio Mentale: 4

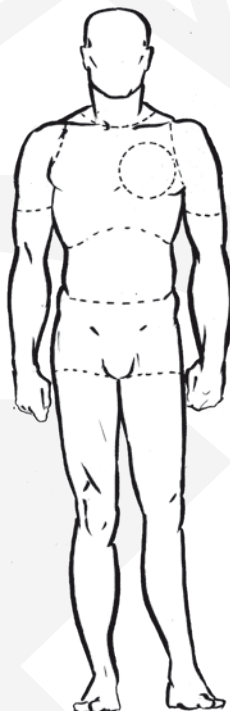
Karma: 4

Risoluzione: 20

Vitalità Massima: 8

Armi: pugno (B-1)

Profilo: sei sopravvissuto a una guerra sanguinosa, in cui hai ucciso i tuoi nemici e hai visto morire i tuoi compagni. Poi li hai visti risorgere per uccidere ancora. Dopo il Giorno del Giudizio hai abbandonato le armi. Secondo te i Morti sono l'espressione dei mali della guerra e dell'odio. Una vendetta di Dio contro l'umanità indegna di abitare il Creato. Dio... se tu oggi proferissi quel nome verresti portato di corsa alla Macchina Educatrice o forse spariresti e basta, scortato da quei bastardi dell'NKVD. Siete in molti nel vostro dormitorio, e tu sei il più anziano, quindi colui che si sente responsabile per gli altri. Non hai alcuna carica, ma sei tu che conosci meglio il lavoro e il modo di fare, e se c'è un problema è da te che tutti vengono. E poi tu sei uno che ha girato... Z.A.R. ti ha reclutato a Nuova Stalingrad e solo dopo qualche anno ti ha fatto portare a Nuova Leningrad, in un Settore del tutto identico a quello che già conoscevi. Non racconti mai i particolari del tuo viaggio, per il semplice fatto che non c'è nulla da raccontare: solo corridoi, ascensori, un lungo tunnel in cui sferraglia un treno simile a una talpa che scava sottoterra, e poi ancora ascensori e corridoi tutti uguali, fino a un Settore lontano eppure quasi identico al precedente. Hai un legame più forte con NLG 0-96333F42, detta "Tabellina", che hai adottato come una figlia, con NLG 0-42042M21, detto "Quarantadue Zero Quarantadue", col quale spesso fai coppia in quei lavori per i quali è troppo debole, anche se eviti di farglielo notare, e con NLG 0-06653M23, detto "Zero Sessantasei", un ragazzo schivo con il quale hai molti debiti di gioco, ma che credi abbia del buono in sé.



Abilità:

Arrampicarsi +1,
Artigianato -meccanico- +3,
Ascoltare +1, Borseggiare +0,
Correre +0, Fisica +0,
Intrufolarsi +0, Lanciare +0,
Leggere e Scrivere +0,
Mercanteggiare +1, Nuotare +0,
Orientamento +1, Osservare +1,
Perquisire +1, Persuadere +2,
Rissa +1, Seguire Tracce +0,
Uso -fucile- +2.

Codice: NLG 4-88163M29

Soprannome: il Torvo

Tarocco Dominante: la Giustizia

Pregi: -

Difetti: -

Intuito:4 (-1)

Memoria:4

Percezione:4

Volontà:4

Aspetto:4

Comando:4

Creatività:1

Socievolezza:.....3

Coordinazione:6

Destrezza Manuale:.....3

Forza Fisica:5

Mira:7

Affinità Occulta:2

Distanza dalla Morte:... 14

Equilibrio Mentale:.....4

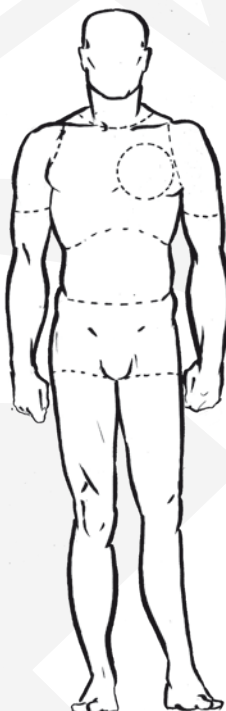
Karma:.....6

Risoluzione: 20

Vitalità Massima: 8

Armi: Mosin Nagant (P+2*)

Profilo: sei nato a Leningrado, il 23 ottobre 1929, e adesso vivi all'inferno! Dopo una vita di agi e di spensieratezza, di sport e divertimenti (sei stato una giovanissima promessa del tiro con carabina), sei stato sfiorato dagli orrori della guerra, poi definitivamente colpito dall'orrore dei Morti. Tuo padre, Nicolay, era un ricercatore, un abile medico, un uomo di spicco della politica. Lui ti ha tenuto al sicuro quando la gente moriva. Lui ti ha dato da mangiare quando il popolo soffriva la fame. Lui, che ha aiutato a progettare esseri nati dall'incubo di un folle. Lui che scomparve quando tutti i cittadini, nel 1945, furono portati nella grande città di metallo di Nuova Leningrad. Fu allora che, giovanissimo, ti arruolasti. Per aiutare la gente. Dentro di te ci sono forti conflitti: sei sopravvissuto alle spalle del potere di tuo padre, il suo amore ti ha fatto sopravvivere con i mezzi destinati ad altri, ciò che ti dava la vita causava la morte in un'altra casa. E poi c'è Z.A.R.... tuo padre diceva che Slevich era un folle, che tutto questo progetto era una pazzia... ma egli era solo un uomo, no? Z.A.R. ama tutto il suo popolo ed è fiero delle sue città... e tu sei fiero di essere una sua appendice che controlla e protegge i bravi lavoratori russi. Ma vivere chiusi in queste fortezze è veramente vivere? E là fuori ci saranno veramente orde di Morti pronti a distruggere l'umanità? Non lo sai. Sai solo che devi fare il tuo lavoro, e questo ti dà sicurezza. Anche se hai sempre l'impressione di trovarti a un passo da un baratro senza fine.



Abilità:

Armi da Fuoco +2, Arrampicarsi +1, Ascoltare +1, Correre +2, Intrufolarsi +2, Lanciare +0, Leggere e Scrivere +1, Nuotare +1, Orientamento +0, Osservare +2, Perquisire +2, Rissa +1, Uso -fucile- +3, Uso -pistola- +0.

Codice: NLG 0-06653M23

Soprannome: Zero Sessantasei

Tarocco Dominante: il Diavolo

Pregi: Iniziazione occulta

Difetti: Antipatico

Intuito: 5 (-)

Memoria: 5

Percezione: 5

Volontà: 5

Aspetto: 4

Comando: 3

Creatività: 2

Socievolezza: 3

Coordinazione: 4

Destrezza Manuale: 4

Forza Fisica: 4

Mira: 4

Affinità Occulta: 8

Distanza dalla Morte:... 13

Equilibrio Mentale: 4

Karma: 2

Risoluzione: 16

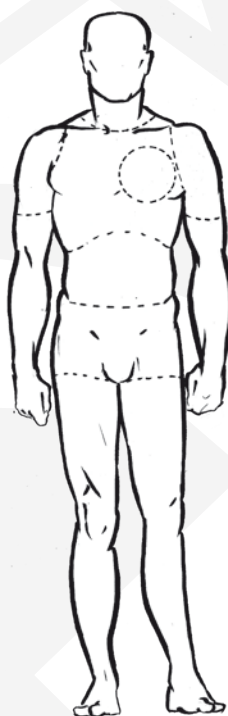
Vitalità Massima: 8

Dono: potere innato “Visioni di Morte”

In alcuni rari casi (cioè a scelta del Cartomante) quando dormi o quando ti trovi in prossimità di una possibile disgrazia la tua mente inizia a mandarti immagini terrificanti di morte e sofferenza. Non sei ancora in grado di controllare questo potere né sei capace di capire di cosa si tratti. Vedi il futuro? Ciò che vedi può essere cambiato? A queste domande non hai nessuna risposta!

Armi: coltello fatto con un ingranaggio limato (T+0)

Profilo: sei sopravvissuto alla guerra. Sei sopravvissuto ai Morti. Ma quando sei tornato a casa non hai trovato altro che soldati e distruzione. L'unica persona che conoscevi sopravvissuta al Giorno del Giudizio è “Tabellina”, una bambina che viveva nel tuo quartiere. Non sei più nell'esercito. Non ti hanno voluto. Servivano agganci per continuare a portare un fucile, oppure semplicemente non sei piaciuto a Z.A.R.. Oggi sei un misero metalmeccanico, sepolto sotto tonnellate di metallo e sofferenza. Con te c'è ancora la ragazzina, nei cui occhi rivedi un passato che non ammetterai mai di rimpiangere. Gli altri sono spazzatura. Buoni solo per svuotargli le tasche quando sui grandi monitor verdi trasmettono gli incontri di Lotta Sovietica. Il furto è il tuo hobby: piccoli pezzi di metallo, guarnizioni, cibo, denti... tutto può essere accettato nelle scommesse sulla lotta. Tutto. Anche la vita e la libertà. Ma un giorno fuggirai da quest'inferno. Si dice esistano uomini che si siano ribellati a Z.A.R.. E un giorno il pugnale che ti sei fatto potrebbe essere usato per uccidere un soldato, rubargli un fucile, conquistare la libertà... chissà... per ora devi sopravvivere giorno per giorno. Il capo qui dentro è NST 0-36968Mo5, il Vecchio, quello che lui dice tu lo fai, perché è un duro e si prende le sue responsabilità, spesso anche quelle degli altri. Ti deve della grana, che ha perduto al gioco, e sai che è leale, quindi sai che potrai far leva su questi debiti per avere dei favori. Quando sarà il momento.



Abilità:

Arrampicarsi +0,
 Artigianato -meccanico- +0,
 Ascoltare +1, Borseggiare +2,
 Correre +0, Giocare d'Azzardo +2,
 Intrufolarsi +2,
 Leggere e Scrivere +0,
 Mercanteggiare +2, Osservare +1,
 Perquisire +1, Persuadere +0,
 Rissa +0, Uso -fucile- +1,
 Uso -pugnale- +1.

Codice: NLG 4-25574M24

Sopraимоме: Фіамма

Tarocco Доміанте: П'иіаморато

Pregi: -

Difetti: Brutta cicatrice

Intuito:4 (-1)

Memoria:4

Percezione:5

Volontà:4

Aspetto:3

Comando:5

Creatività:2

Socievolezza:.....2

Coordinazione:6

Destrezza Manuale:.....4

Forza Fisica:6

Mira:5

Affinità Occulta:2

Distanza dalla Morte:... 15

Equilibrio Mentale:.....2

Karma:.....4

Risoluzione:..... 19

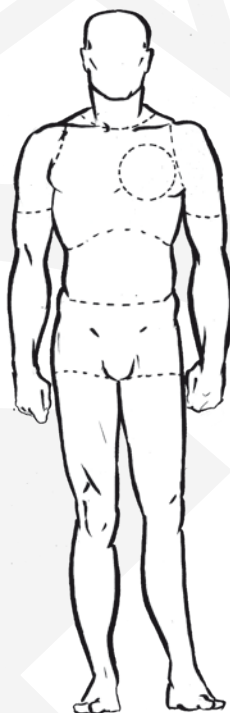
Vitalità Massima:8

Disturbo Mentale: Lieve-Sadismo ("maledetti operai. Devo trattenermi per non spaccarvi la testa a tutti.")

Disturbo Mentale: Lieve-Dipendenza da sonniferi ("mi serve questa merda per riposare e calmarmi.")

Armi: Mosin Nagant (P+2*)

Profilo: inutile girarci intorno: sei un sadico, un vero figlio di puttana! Un tempo eri diverso, ma la guerra ti ha cambiato, i Morti ti hanno cambiato, l'avvento di Z.A.R. ti ha cambiato. E di quel ragazzo che amava le donne e lo sport non resta più nulla, neppure la faccia, deturpata per sempre da un'esplosione durante la costruzione di Nuova Leningrad. Fai il tuo lavoro in maniera rigida e meccanica, per te i tuoi compagni sono solo dei colleghi, gente da poco con cui parlare il meno possibile, mentre gli operai sono la vera feccia della società: pigri, stupidi, cattivi, irrispettosi. Sarebbe per una marmaglia del genere che hai combattuto morendo dentro per mille volte? Una guerra inutile per la libertà di gente che non valeva nulla. Per questo il loro dolore ti dà gioia e ti sprona ad andare avanti. Tu sei il diavolo diligente che frusta i dannati nel loro girone infernale. E questo ti piace. La rabbia che covi dentro ti toglie ogni gioia e anche il sonno, per questo hai un accordo con gli Operai Medici del Settore Infermeria 96HG: tu fornisci loro sigarette e divertenti corpi su cui fare esperimenti dolorosi, e loro in cambio ti passano sonniferi e altre droghe che ti stordiscono, dissipando per poche ore il fuoco rabbioso che ti brucia dentro. Per fregare il sistema di telecamere dell'Settore 96HG hai creato un fantoccio che chiami Ivan il Bello e che tutti gli NKVD hanno eletto a mascotte. Non di rado porti via un operaio e lo costringi a essere gentile con Ivan il Bello.



Abilità:

Armi da Fuoco +0, Arrampicarsi +0, Ascoltare +2, Borseggiare +0, Correre +2, Intrufolarsi +1, Lanciare +0, Leggere e Scrivere +0, Mercanteggiare +0, Nuotare +0, Orientamento +2, Osservare +2, Perquisire +2, Rissa +2, Seguire Tracce +0, Uso -fucile- +2, Uso -pugnale- +1.