

Sine Requie



IL CUNICOLO



Z.A.R. è buono, Z.A.R. vi ama, Z.A.R. vi protegge, il regno di Z.A.R. è l'unico luogo rimasto



IL CUNICOLO



Il cunicolo

**Avventura ideata da:
Silvio "Caleb" Bufalo**

**Copertina e illustrazioni interne:
Valdemartist**

**Grafica e impaginazione:
Silvio "Caleb" Bufalo, Valdemartist**

**Playtester / cavie:
Eli, Giuseppe, Nicolò**

**Lettori e cercatori di refusi:
Fabio, Fra, Giulio, I.d.R., Marcello, Old Ben**

se vuoi vedere il playtest dell'avventura, lo trovi qui:



Pubblicato in Novembre 2024

Z.A.R. è buono, Z.A.R. vi ama, Z.A.R. vi protegge, il regno di Z.A.R. è l'unico luogo rimasto

Ci teniamo a precisare che nessuno di noi, scrittore, cartomante e giocatori, condivide gli ideali di qualunque ideologia politica estremista, e non supporta nessuna di queste ideologie politiche o religiose.

Questo per noi è solo un gioco, ma siamo anche convinti che mostrare i periodi più bui della Storia, possa servire a far sì che questi non si ripetano.

Caleb

INTRODUZIONE

Un gruppo composto da quattro NKVD e un meccanico deve indagare in merito a un problema che priva alcuni settori del livello in cui vivono della corrente elettrica.

Per riuscirci, dovrà attraversare un cunicolo dove da tempo Z.A.R. non convoglia più energia elettrica ma dal quale a volte, viaggiando attraverso le grate di ventilazione, giunge l'eco di svariate e preoccupanti urla.

Esiste un collegamento tra il susseguirsi dei guasti e le urla?

Che si tratti di ribelli o magari di una qualche biomacchina impazzita?

C'è un solo modo per scoprirlo, raccogliere equipaggiamento e coraggio e inoltrarsi nel buio del cunicolo.



INDICE

IL CUNICOLO	6
NOTE	6
RIASSUNTO TRAMA	6
RETROSCENA	6
IL LIVELLO -8	8
Settore MDP-2024	8
Settore MDP-2023	8
Settore MDP-2022	8
Settore MDP-2021	8
Settore MDP-2025	8
Settore MDP-2019	9
Collegamenti	9
L'AVVENTURA	11
INTRO	11
RITORNO AL SETTORE MDP-2024	11
BLACKOUT NEL SETTORE MDP-2024	11
LA MISSIONE	12
NEL CUNICOLO.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
ESAMINARE I SIMPLEX	13
SETTORE MDP-2020	14
PERSONAGGI	16
NLG 7 - 15108M41 "Capetto"	16
NLG 4 - 17097F19 "Frittella"	18
NLG 4 - 03049M29 "Grilletto"	20
NLG 4 - 15039M32 "Orso"	22
NLG 5 - 14033M02 "Professore"	24
NLG LI 0 - 44 "Natalya"	26

IL CUNICOLO

NOTE

L'avventura può essere giocata da un minimo di 3 fino a un massimo di 5 giocatori.

Tenete presente che il personaggio di NLG 5 - 14033M02 - Professore, è necessario per l'eventuale risoluzione del guasto. Nel caso in cui nessun giocatore lo scegliesse come personaggio, il Professore si unirà al gruppo come png.

L'epilogo dell'avventura varia in base alle scelte effettuate dai giocatori durante la fase finale.

Il finale potrebbe cambiare anche in base al numero di giocatori: la mancanza di alcuni personaggi porterà inevitabilmente il gruppo a decisioni differenti.

RIASSUNTO TRAMA

Da qualche turno lavorativo si stanno verificando dei blackout nei settori sorvegliati dalle NKVD del livello -B di Nuova Leningrad. Questi episodi stanno diventando sempre più frequenti e preoccupanti e, e dopo l'ennesimo rapporto del Tenente del livello -B e una lunga diagnostica, Z.A.R. ha concluso che la causa sia da ricercare nel guasto di un generatore del settore MDP-2020, dando disposizioni affinché una squadra venga inviata a riparare il guasto.

Per raggiungere questo settore tuttavia, la squadra dovrà inoltrarsi in un cunicolo nel quale da tempo Z.A.R. non convoglia più energia elettrica, ma dal quale spesso può essere udita l'eco di molteplici urla, propagate attraverso i condotti di ventilazione.

Sono urla improvvise e discordanti, boati improvvisi che

sembrano mescolare insieme approvazione, giubilo, disappunto, delusione e rabbia.

Nessuno ha mai approfondito la questione, dato che fino a questo momento non c'era mai stato bisogno di spingersi in quel corridoio e perché non è mai stato richiesto da Z.A.R.

Adesso però, tocca alla squadra formata dai personaggi addentrarsi e scoprire cosa si nasconde nelle buie profondità del cunicolo.

RETROSCENA

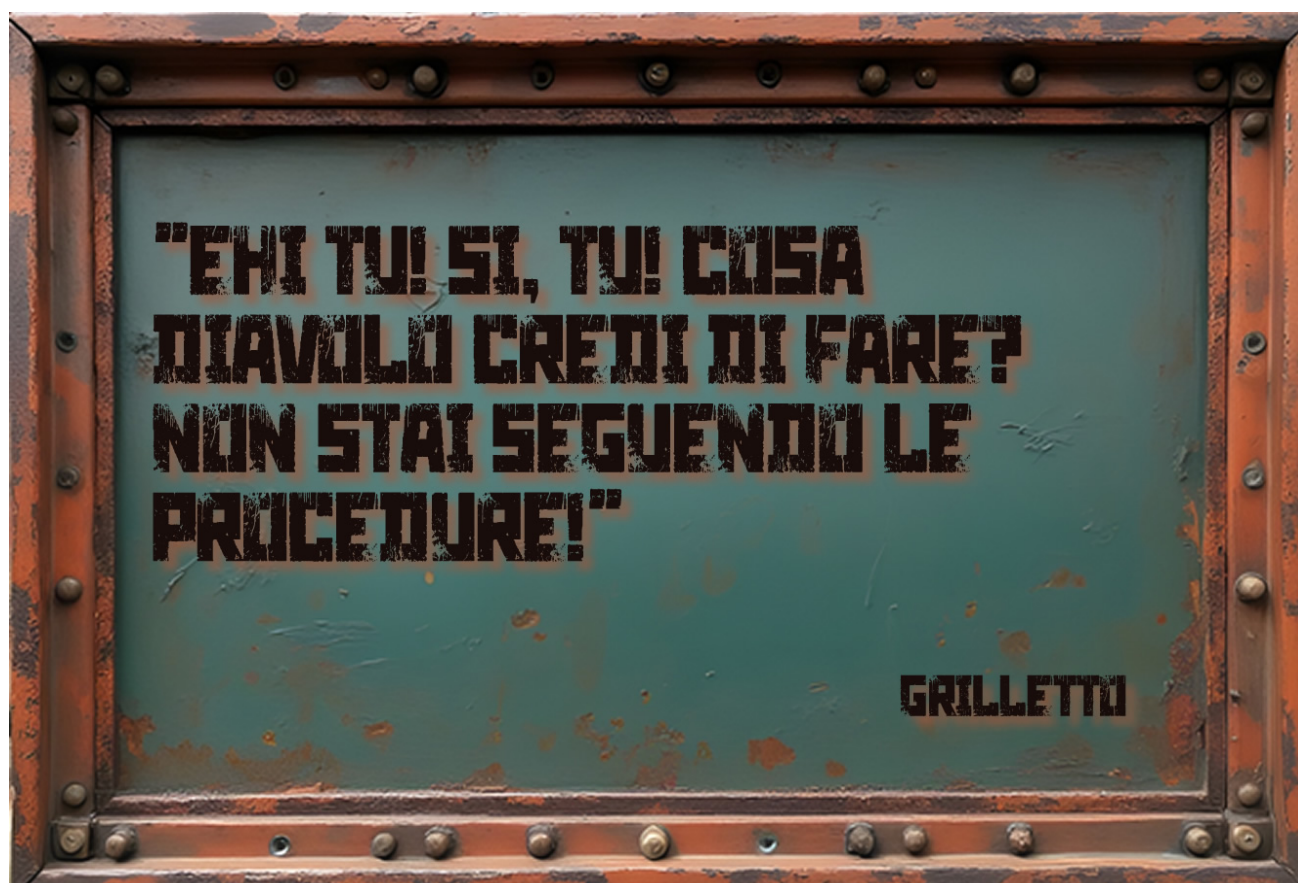
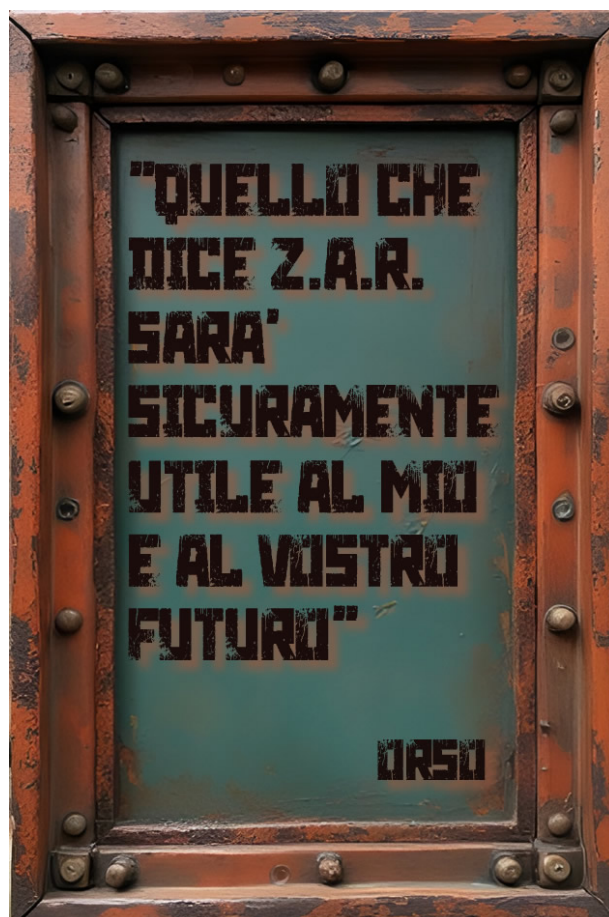
L'enorme settore MDP-2020 si trova quasi al centro del livello -B, e fornisce energia elettrica a tutti i settori del livello. Dopo la sua costruzione, avvenuta prima di tutti gli altri settori, Z.A.R., ha lasciato il settore vuoto preoccupandosi di mandare qualcuno per la manutenzione solo qualora se ne fosse verificata la necessità, evitando di alimentare il corridoio che dal settore MDP-2024 conduce al MDP-2020 per evitare sprechi di energia. Quello che Z.A.R. ignora, è che un classe 3, NLG 3-10155M29 (soprannominato Polpo perché sembra riesca ad arrivare ovunque), dopo aver trovato e aperto il settore grazie all'aiuto di un meccanico suo complice, lo ha riadattato come pozzo clandestino e ha dato via a dei giochi gladiatori illegali, coinvolgendo alcuni abitanti del livello, corrompendo medici ed NKVD affinché chiudessero gli occhi, evitando di riportare l'entità delle ferite di alcuni operai facendo in modo che avessero tariffe agevolate per le scommesse. Ha messo in piedi un vero e proprio sistema che si basa su corruzione, omertà, intimidazione e voglia di svago degli abitanti

Z.A.R. è buono, Z.A.R. vi ama, Z.A.R. vi protegge, il regno di Z.A.R. è l'unico luogo rimasto

di metà del livello, quella metà che non è collegata ai settori dei PG (di cui ignora l'esistenza) ed è più lontana dall'alto comando delle NKVD.

Il "problema" del settore MDP-2020 sta nella sua alimentazione:

Per accendere luci, ventole e riscaldamento è necessario prendere la corrente dagli altri generatori del livello presenti nel settore, nei quali si verificano inquietanti e pericolosi blackout. Il meccanico complice di Polpo non è in grado di fare un collegamento tra più generatori, sottraendo meno corrente a tutti i settori evitando che vadano in blackout (cosa di cui invece il Professore sarebbe capacissimo). Ovviamente il meccanico non ha avvisato di questa cosa il Classe 3 per non passare per inetto e non perdere i benefici derivanti dal suo indispensabile contributo.



IL LIVELLO -B

Il livello -B è composto da svariati settori sotto il controllo del tenente NLG B-14212M09.

Il tenente è l'unico a sapere che ci sono altri settori oltre quelli sorvegliati dai suoi sottoposti, ma non ha motivo di svelarlo alle NKVD. Inoltre, non ha planimetrie cartacee del livello che, quando necessarie, venivano mostrate via monitor da Z.A.R.

I settori di competenza dei PG sono:

Settore MDP-2024

Ospita i quaranta NKVD che sorvegliano i settori sottostanti.

Le luci si accendono un'ora prima degli altri settori, in modo che i soldati possano svolgere i loro esercizi prima di recarsi negli altri settori dove sorvegliano il lavoro degli operai.

Oltre a essere dotato di dormitorio, sala mensa e bagni, è dotato di palestra, poligono di tiro, armeria, una sala per le comunicazioni e l'ufficio personale del Tenente, a cui si può accedere solo tramite l'utilizzo del suo codice.

Settore MDP-2023

Piccola infermeria per gli abitanti di questa parte del livello. Ospita quattro classe 2, dei quali solo uno è un medico mentre gli altri sono infermieri. Sono tra le persone che vivono meglio nel livello, hanno molto spazio a disposizione, un alto livello di pulizia e tranne nei momenti in cui hanno degenti, sono quasi sempre senza NKVD. Il settore ospita la macchina educatrice del livello.

Settore MDP-2022

È un settore sartoria e calzoleria, i trenta operai semplici che lo abitano passano i loro turni lavorativi cucendo nuove divise e confezionando scarpe e stivali per gli abitanti di Nuova Leningrad.

Le merci finite vengono caricate sullo stesso montacarichi che porta al settore i materiali grezzi da utilizzare.

Oltre a tavoli da lavoro, manichini e attrezzi, sono presenti venti macchine per cucire che funzionano quasi ininterrottamente per tutto il ciclo lavorativo.

Concentrarsi o parlare può essere davvero difficile.

Settore MDP-2021

Questo settore ospita le squadre di meccanici e le biomacchine da lavoro che vengono utilizzate per lavorare nel settore MDP-2025.

C'è sempre odore di gas di scarico, carburante e olio per motori, e un velo di fuliggine rende scura l'aria nonostante le ventole e le griglie per il riciclo.

Settore MDP-2025

Le uniche parti chiuse e riscaldate del settore sono quelle che accolgono ottanta minatori e provvedono ai loro bisogni primari: dormitori, mensa e bagni.

Tramite un'altra grande apertura, si accede a una zona enorme e fredda, in pietra, un'enorme grotta che sta venendo scavata e trivellata per "lavori di ampliamento". Le condizioni estreme e il duro lavoro svolto, oltre al numero di operai da tenere a bada, fanno sì che

Z.A.R. è buono, Z.A.R. vi ama, Z.A.R. vi protegge, il regno di Z.A.R. è l'unico luogo rimasto

questo sia il settore più complesso in cui lavorare.

Potrebbero esserci operai scontenti o incidenti con Biomacchine da gestire, risse o altro.

Settore MDP-2019

È la sala ricreativa del settore, ha due ingressi differenti e un armadio che ad ogni ingresso viene sempre trovato pieno di Vodzene e Machorka. Le quantità variano in base a quanto Z.A.R. voglia premiare i suoi cittadini.

È presente un enorme schermo ricavato da nove monitor a tubo catodico e posti a sedere per sessanta persone.

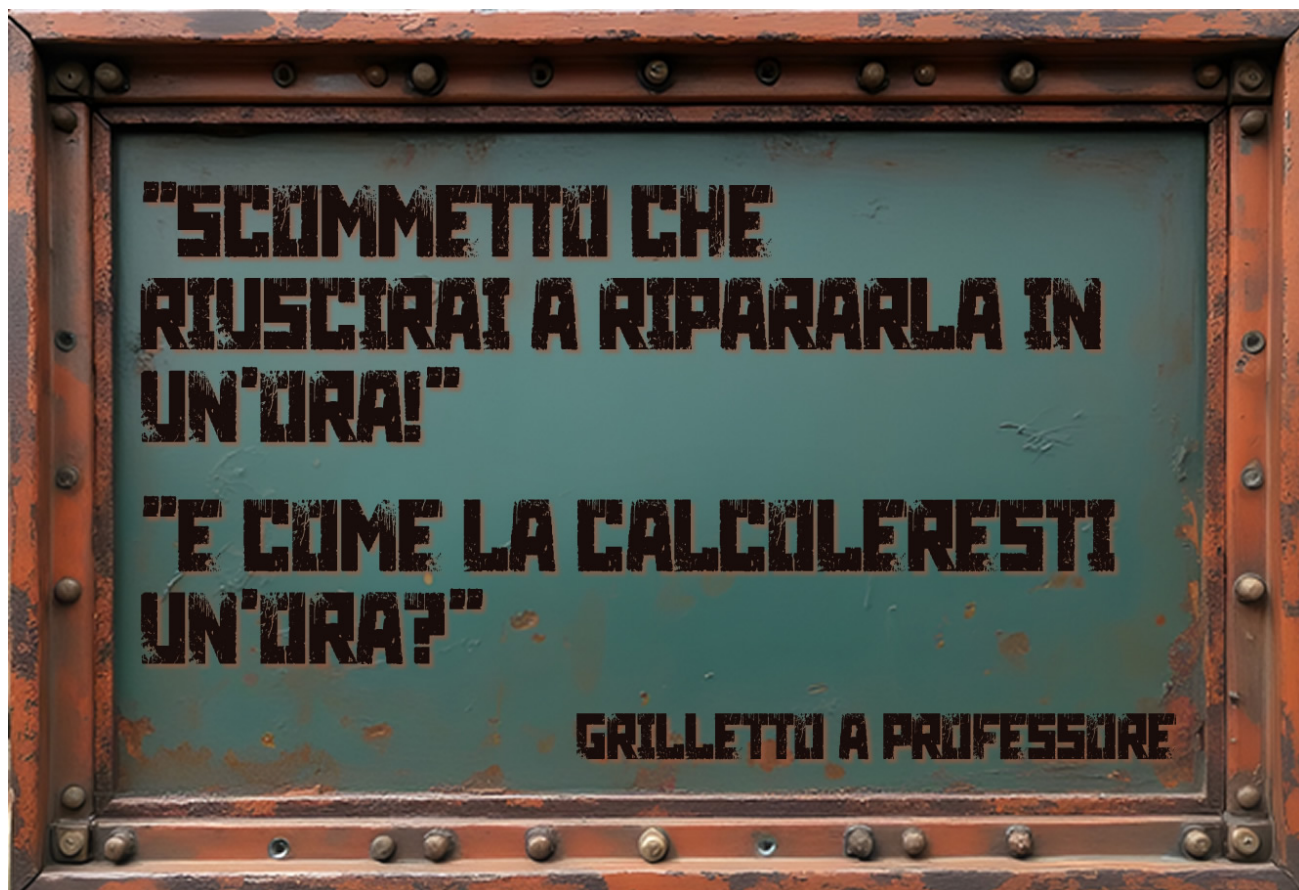
Collegamenti

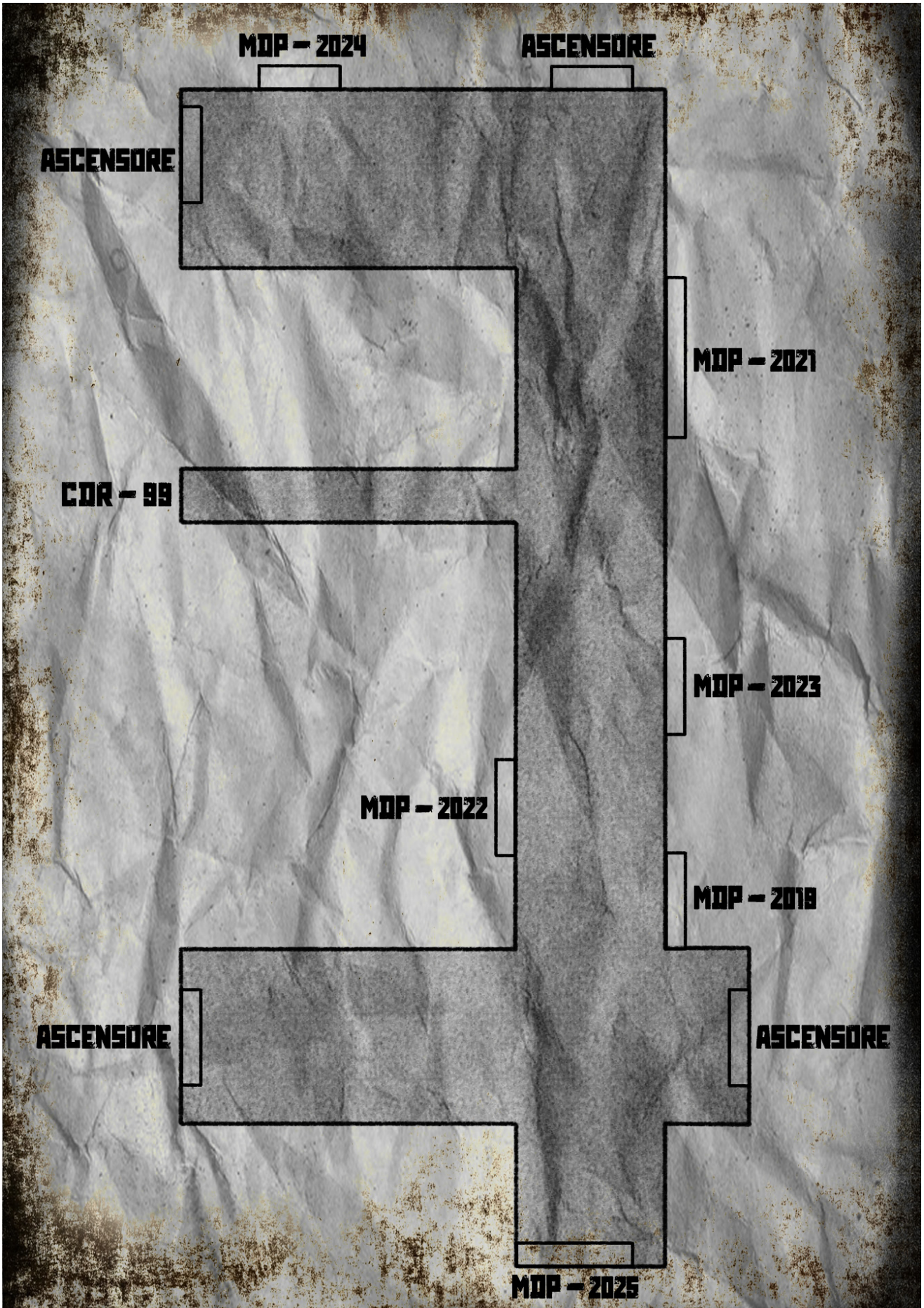
I settori MDP-2024 e MDP-2021 sono collegati a tutti gli altri

tramite un enorme corridoio rivettato in acciaio, alto e largo abbastanza per far passare le biomacchine da lavoro che si spostano dal settore MDP-2021 al MDP-2025.

Ad ogni turno di lavoro, le NKVD escono dal loro settore e si dirigono a piedi verso gli altri settori che devono sorvegliare.

La strada che devono seguire passa inevitabilmente avanti al corridoio CDR-99, nel quale manca corrente e qualunque segno di vita. Nessuno sa dove porti (forse solo alcuni abitanti più anziani del livello), o per cosa venisse usato. Ci sono due rudimentali e vecchie transenne per bloccarne l'accesso, ma la realtà è che nessuno è tanto pazzo da entrare in un cunicolo buio e sconosciuto, a meno che non venga dato un ordine esplicito di Z.A.R.





L'AVVENTURA

INTRO

Una squadra di cinque NKVD composta dai PG si sta recando al settore MDP-2021 per raggiungere NLG 5-14033M02 (il Professore) e scortarlo al settore MDP-2025: il meccanico dovrà riparare i cingoli di alcune scavatrici, mentre gli NKVD dovranno sorvegliare gli operai.

Una volta che il professore si sarà unito al gruppo, procedendo verso il settore MDP-2025 si passerà avanti al corridoio CDR-99.

Chiedete un test di Karma al giocatore che ha la caratteristica più bassa nel momento in cui passano avanti al cunicolo. Se il risultato è positivo non accade nulla, ma se è negativo, proprio nel momento in cui il gruppo passa avanti al corridoio sentiranno chiaramente delle urla provenire dalle profondità del corridoio.

È un'esplosione di rumore improvvisa, intensa, che sembra essere un mescolarsi di esultanza e disapprovazione.

Un boato che riecheggia per qualche secondo e poi cessa.

Non ci sono dubbi che venga dalle profondità del corridoio, ma fate presente ai giocatori che al momento la squadra ha altri ordini e non può mettersi a indagare presentandosi in ritardo al settore MDP-2025.

Se questo evento non si verifica all'andata, si verificherà al ritorno (non serve nessun test).

In compenso il turno lavorativo nel settore proseguirà senza intoppi (a meno che non vogliate complicare le cose) e le

riparazioni richieste non saranno troppo complesse.

RITORNO AL SETTORE MDP-2024

I pg dovrebbero fare rapporto al tenente di quanto accaduto passando avanti al corridoio CDR-99.

Il tenente NLG 8-14212M09 non perderà tempo e contatterà Z.A.R. per avere istruzioni, e chiederà di poter parlare anche con il Professore, compilando richieste e permessi per far restare lui e la sua biomacchina nel settore MDP-2024 fino a quando non arriverà una risposta da Z.A.R.

BLACKOUT NEL SETTORE MDP-2024

Questo evento si verifica dopo la riparazione al settore MDP-2025, all'inizio di un turno di lavoro.

Il PG che fallisce un test su Forza Fisica sarà il primo a svegliarsi rabbrivendo per il freddo. Le luci del settore sono spente, e non si sente il classico ronzio che proviene dal soffitto e diffonde il riscaldamento, e l'aria, nel settore.

Anche gli altri personaggi si sveglieranno e sarà chiaro a tutti che manca la corrente.

Date modo ai giocatori di capire cosa possa significare e quanto possa essere pericoloso ritrovarsi a lungo senza corrente; mentre il panico comincia a serpeggiare, l'elettricità ritorna e il settore comincia a funzionare normalmente.

Gli NKVD arriveranno in ritardo in tutti gli altri settori, anche se saranno molto più riposati!

LA MISSIONE

Dopo il blackout, il Tenente chiamerà il gruppo e comunicherà che Z.A.R. ha scelto loro per scortare il meccanico a quella che ritiene essere la causa di questi incidenti, un generatore di corrente che si trova nel settore disabitato MDP-2020. Dovranno andare nel settore, individuare il guasto, aggiustarlo e tornare indietro.

Non ci sono mappe o planimetrie, l'unica indicazione comunicata da Z.A.R. per raggiungere il settore è che questo si trova in fondo al corridoio CDR-99.

Il gruppo sarà equipaggiato con speciali elmetti che hanno delle luci elettriche montate sopra, come quelli da minatore. Corde, attrezzi e tutto quel che può essere utile nella loro missione. Tutto sarà trasportato da NLG LI 0-44.

Prima di addentrarsi nel cunicolo, i PG potrebbero chiedere ai personaggi più anziani se sono a conoscenza di quello che c'è in fondo al cunicolo e del perché è in disuso.

Ecco un elenco di quello che potrebbero sentire:

- *"Non c'è niente in fondo a quel cunicolo, era il collegamento a un settore in ampliamento, proprio come l'MDP-2026, solo che la terra si è aperta troppo e ha inghiottito l'intero settore. Non c'è nulla lì, solo un baratro senza fondo."*
- *"Ma voi le sentite le urla che arrivano da quelle condotte? La gente del settore che viveva là è morta! Morta e si è risvegliata, e adesso si stanno accumulando alle paratie. E quando butteranno giù il portellone,*

arriveranno a frotte a mangiarci!"

- *"Sapete cosa sembrano quelle urla? Sembrano quelle che fanno Orso e gli altri come lui quando guardano i gladiatori che combattono. Ci sarà un'altra sala ricreativa là!"*
- *"Bisogna intervenire, e subito anche! Non dovrete andarci solo voi, Z.A.R. dovrebbe darvi una biomacchina epuratrice, non quel catorcio. Lì in fondo c'è un covo di ribelli, sicuro!"*

NEL CUNICOLO

Giunti all'ingresso del corridoio CDR-99 alla squadra non resta che spostare le transenne ed entrare. Il pavimento è polveroso, chiaramente nessuno è uscito o entrato dal corridoio per moltissimo tempo.

Non ci sono luci accese per illuminare il corridoio e più il gruppo si inoltrerà al suo interno, più si ritroverà al buio e al freddo.

L'unica luce viene dai loro elmetti, e gli unici rumori che sentono sono quelli che provengono dalla biomacchina NLG LI 0-44.

L'unico modo per poter avere successo nei test di Ascoltare in maniera normale è quello di dare ordine alla biomacchina di fermarsi.

Solo così si potrà sentire un grattare dietro alcune pareti di metallo (potrebbero essere topi). Dopo un tempo imprecisato, ma molto, se si vuole misurare la distanza percorsa confrontando la grandezza dell'entrata, il corridoio gira a destra. Da questo momento in poi, eccezion fatta per le torce, il gruppo sarà nel buio più totale.

Se volete creare panico fate fulminare una torcia a uno dei personaggi, scegliete voi chi o fate fare un test di Karma al gruppo.
 Chiedete ai giocatori che pensieri suscita in loro il buio del corridoio, cosa si aspettano di trovare alla fine e giocate con quello che vi diranno.
 Dopo la curva, proseguendo, si sente un'altra serie di urla, molto vicine (test di paura).
 Andando avanti si vedrà una grande porta metallica, con una targa che indica "MDP-2020".
 Il lettore di codici di fianco alla porta è rotto, aperto come se fosse stato manomesso, e avanti alla porta si trovano due simplex, rimasti qui da tempo perché nessuno attirava il loro fiuto, tranne coloro che si trovavano dall'altro lato della porta del settore MDP - 2020.
 Il combattimento contro i simplex sarà accompagnato da svariate urla, sempre simili a quelle sentite passando per il cunicolo la prima volta, che provengono senza dubbio da oltre la porta.



ESAMINARE I SIMPLEX

Dopo aver sconfitto i simplex sarà possibile esaminare loro e il lettore di codici.
 I due Morti sono qui da molto tempo, i codici li contraddistinguono come operai semplici. Uno ha le braccia annerite e bruciate (i segni delle bruciature partono dalle mani e risalgono verso le

braccia), l'altro segni di morsi sul collo.
 Controllando il lettore di codici, il meccanico del gruppo scoprirà che è stato forzato e alcuni fili sono stati ricollegati (male) per deviare la corrente dal livello alla porta, nella speranza di aprirla.
 Questo lavoro eseguito male ha causato la morte del primo operaio che una volta risvegliatosi ha sbranato il compagno.
 È possibile aprire la porta facendo un test su riparazioni meccaniche. Non importa il risultato del test, la porta si aprirà a prescindere, cambierà solo quanto tempo impiegherà il meccanico.

Nome: Simplex			
Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	0	1
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinezione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
3	1	3	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi			
Morso +0			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
6			
Speciale			
-			

SETTORE MDP-2020

Un grande boato accompagna l'apertura della porta, seguito da un silenzio quasi istantaneo.

Lo spettacolo che si para innanzi agli occhi del gruppo sarà incredibile: innanzitutto saranno abbagliati dalla luce che proviene dal settore (luce che non dovrebbe esserci, o forse sì?), e si ritroveranno in una grande area nella quale ci sono poco meno di un centinaio di persone. Hanno divise da operai, da NKVD, alcuni da medici, alcuni hanno addirittura barba e capelli lunghi. Non appena la porta si apre, tutti si ammutoliscono e si voltano a guardare con sorpresa il gruppo.

Si sentono solo i rumori di due uomini che stanno combattendo, su quello che è un rudimentale ring ricavato dai più disparati scarti di lavorazione di qualunque tipo.

Un uomo, l'unico classe 3 presente si fa avanti, seguito da due energumeni che hanno l'atteggiamento di guardie del corpo. Si presenta dicendo di essere quello che "porta avanti la baracca".

Spiegherà al gruppo di aver riadattato il settore MDP-2020 in modo da farlo diventare una zona franca, un pozzo clandestino e un'area di svago "aperta a tutti" dove gradi e fazioni non contano, conta solo il volersi svagare, il combattere e scommettere.

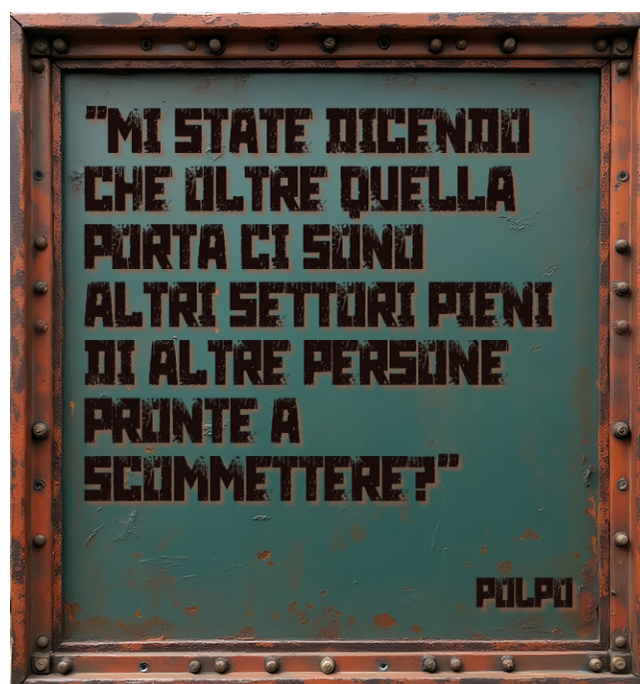
Purtroppo però, tenere in piedi tutto questo necessita di molta corrente e deve prenderla un po' in giro, deviandola dagli altri settori (è un lavoro eseguito male dall'unico elettricista che è riuscito a trovare, con un test su Artigianato: Meccanico - difficile sarà possibile rendersene conto).

Ma adesso la vera domanda è: "Come possiamo trovare un accordo che accontenti sia noi che voi?"

Il classe 3 non ha intenzione di uccidere il gruppo a meno che non sia strettamente necessario, anzi avrebbe piacere a ingrandire ancora di più il suo giro d'affari, ora che ha scoperto che ci sono altre persone che può coinvolgere.

Potrebbe corrompere Il Professore chiedendo di fare un lavoro di deviazione migliore della corrente elettrica, o cercare di ingaggiare Orso e inserirlo nel suo palinsesto delle scommesse. Potrebbe persino mettere in comunicazione Frittella con cellule di ribelli, e assecondare la ludopatia di Grilletto fornendogli sempre qualcosa su cui scommettere.

Questo sempre se dovesse riuscire a mettersi d'accordo con Capetto o con qualcuno disposto a dire che il tenente è eroicamente caduto in missione...



Z.A.R. è buono, Z.A.R. vi ama, Z.A.R. vi protegge, il regno di Z.A.R. è l'unico luogo rimasto



PERSONAGGI

NLG 7 - 15108M41 "Capetto"



Hai sedici anni e non hai praticamente ricordi del "mondo di fuori" e di come si viveva "prima": per te sono solo storie, alcune anche molto fantasiose, che raccontano i vecchi del settore che si lamentano dei doni di Z.A.R. Ingrati.

Sei stato scelto da Z.A.R. per essere addestrato militarmente e dirigere gli altri, compiti che cerchi di svolgere al meglio, nonostante tu venga spesso ostacolato a causa della tua giovane età. Dicono tu non abbia l'esperienza necessaria, nonostante le ottime valutazioni ricevute.

Sei sicuro che più che rispettare te, i tuoi subordinati rispettano il grado, temendo le conseguenze che questo potrebbe procurargli, come nel caso di NLG 4 - 17097F19, che hai mandato già due volte alla macchina educatrice. Non lo hai fatto con piacere, anche perché non sei un violento né ti piace approfittare del tuo grado. Ma hai dei doveri, e costi quel che costi, porterai a termine ogni compito che ti sarà assegnato da Z.A.R.

Cosa pensi di:

Z.A.R.: Colui che vi guida, che ha fatto sì che la civiltà non venisse meno. Non capisci tutte le sue scelte, ma non sei stato addestrato per farlo; quindi, ti fidi ciecamente, fai il tuo dovere, e attendi una promozione che sicuramente meriterai.

NLG 4 - 17097F19 - Frittella: Non capisci su che base Z.A.R. abbia deciso che dovesse essere una NKVD, sembra a un passo dal diventare una ribelle, se non fosse per le rieducazioni che hai dovuto chiedere già un paio di volte. Ti senti in colpa per come la chiamano adesso, ma hai fatto il tuo dovere, e spera di non doverlo ripetere la terza volta.

NLG 4 - 03049M29 - Grilletto: Quando c'è lui sei sempre molto teso: in più di un'occasione ha fermato risse o proteste degli operai sparando. In aria, senza uccidere nessuno e solo per intimidire, ma c'è sempre il rischio di ferire o uccidere qualcuno, facendo degenerare la situazione. Per adesso però, questi suoi metodi hanno sempre funzionato, anche se non ti piacciono.

NLG 4 - 15039M32 - Orso: È il più grosso della compagnia, atletico, prestante. Un esempio che tutti dovrebbero seguire. Spesso ti alleni insieme a lui, ma il tuo fisico giovane non ha le forze per completare le sue lunghissime sessioni di allenamento. Ha solo due argomenti però: il fisico e i gladiatori. Guai a togliergli il posto in prima fila nella sala ricreativa!

NLG 5 - 14033M02 - Professore: Non sai niente di lui e non lo hai mai visto prima, ma se Z.A.R. ha mandato lui e la sua biomacchina per risolvere il problema, non c'è dubbio che sia il migliore su cui potete contare.







"CAPETTO"

Nome del personaggio NLG 7-151081139
 Tarocco Dominante L'IMPERATRICE
 Tarocco del Passato X
 Professione SERGEANTE NKVD Età 16

Pregi <u>OROLOGIO BIOLOGICO</u>	Difetti <u>IDEALISTA</u>
------------------------------------	-----------------------------

CARATTERISTICHE

			
Intuito <u>3</u> ()	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>4</u>	Aff. Occulta <u>3</u>
Memoria <u>4</u>	Comando <u>7</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>5</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>3</u> ()	Eq. Mantale <u>5</u>
Volontà <u>6</u>	Socievolezza <u>4</u>	Mira <u>6</u>	Karma <u>4</u>

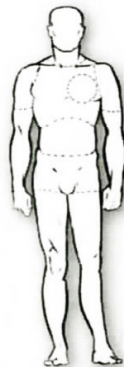
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	0	+Per 5	oooooooo
	Correre	0	+Coo 4	oooooooo
	Guidare (4R)	1/2	+Per 2	oooooooo
	Intrufolarsi	0	+Coo 4oo
	Lanciare	0	+Mir 6	oooooooo
	Leggere e scrivere	0	+Mem 4	oooooooo
	Lingua (RUSSO)	0	+Mem 4	oooooooo
	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	1/2	+Coo 2	oooooooo
	Orientamento	0	+Per 5oo
	Osservare	0	+Per 5	oooooooo
	Perquisire	0	+Per 5oo
	Persuadere	0	+Soc 4	oooooooo
	Rissa	0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	0	+Per 5	oooooooo
	Uso (FUCILE)	1	+MIR 7	oooooooo
	USO PISTOLA	0	+MIR 6	oooooooo
	USO BAIONETTA	1/2	+COO 2	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	0	+MEM 4	oooooooo
V	IMPARTIRE ORDINI	1	+COM 8	oooooooo
	INTERROGARE	0	+COM 7	oooooooo
	TATTICA	0	+INT 3	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

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 _____



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
PISTOLA TOKAREV TI 8 COCPI P+0

FUCILE MOSIN NAGANT 5 COCPI P+2

BAIONETTA P+0

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

DONI _____

PUNTI AVANZAMENTO _____

NLG 4 - 17097F19 "Frittella"



Potresti avere 38 anni, forse meno, forse più. Ormai in questo mondo privo di luce naturale e del concetto di giorni o mesi, contano solo i turni lavorativi, che si alternano in base alla volontà di Z.A.R.; "il padre misericordioso" lo chiamano, ma non hanno capito nulla: è solo l'ennesimo dittatore, che in cambio della sopravvivenza ha preso tutto al popolo.

Non siete proprietari di nulla, nemmeno del vostro nome, nemmeno dei vostri figli. Il tuo ti è stato strappato prima ancora che nascesse, in nome del progetto "Figli del Popolo".

Sai che nulla te lo riporterà indietro, ma da quel giorno hai deciso che non vuoi più far parte di questo sistema. Hai cominciato a ribellarti, ma non c'è molto che tu possa fare da sola.

A causa delle tue idee sovversive sei già stata mandata alla macchina educatrice un paio di volte, hai ancora i segni degli elettrodi sulle tempie. I tuoi "colleghi" hanno cominciato a chiamarti Frittella e a cercare di indovinare tra quanti turni di lavoro tornerai alla macchina rieducatrice.

Forse c'è anche un giro di scommesse clandestine legato a questa cosa, ma non ti interessa. Il tuo unico interesse è trovare una cellula di ribelli e unirti a loro, per poter far crollare il regime di Z.A.R.

Cosa pensi di:

Z.A.R.: Un lurido dittatore come tutti gli altri prima di lui, che è riuscito a incarcerare il popolo all'interno di queste assurde città. Il suo dominio deve crollare, e tu farai sì che accada.

NLG 7 - 15108M39 - Capetto: È un ragazzino, la prova lampante che Z.A.R. fa quel che vuole con gli esseri umani, anche se lui si crede un prescelto. Ti spiace abbia così fiducia nel sistema, e aspetti il momento in cui anche lui sarà deluso. Nel frattempo, però, devi eseguire i suoi ordini, se non vuoi che ti mandi ancora in rieducazione.

NLG 4 - 03049M29 - Grilletto: Sembra avere due personalità: è calmo e pacato quasi sempre, ma non appena vede che alcune situazioni potrebbero peggiorare, non perde occasione per intimidire gli operai e sparare col fucile. Hai visto farlo più volte, e tutte le volte aveva uno strano baluginio negli occhi, come se non aspettasse altro.

NLG 4 - 15039M32 - Orso: Un bestione, pensa quasi esclusivamente ad allenarsi e a guardare i gladiatori che se le danno di santa ragione. Anche gli argomenti, se provi a parlarci sono sempre gli stessi: allenamenti, gladiatori e allenamenti dei gladiatori.

NLG 5 - 14033M02 - Professore: È uno che gira per vari settori a fare riparazioni, lo hai sempre visto insieme alla sua biomacchina. Sta sempre sulle sue e non hai capito quanto sia fedele a Z.A.R. Appena lo conoscerai meglio gli chiederai se ha notato o sentito parlare di tracce di ribelli nei settori che ha visitato.



Nome del personaggio NLG 4-170977 19
 Tarocco Dominante IL MONDO
 Tarocco del Passato L'APPESO
 Professione NKVD Età 38

Pregi SCATTANTE
 Difetti BRUTTA CICATRICE
CATTIVA REPUTAZIONE

CARATTERISTICHE

			
Intuito <u>4</u> ()	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>6</u>	Aff. Occulta <u>4</u>
Memoria <u>3</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>6</u>	Dist. dalla Morte <u>13</u>
Percezione <u>5</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>4</u> ()	Eq. Mantale <u>4</u>
Volontà <u>5</u>	Socievolezza <u>4</u>	Mira <u>5</u>	Karma <u>5</u>

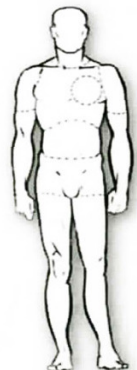
V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	0	+Coo 6	oooooooo
	Ascoltare	0	+Per 5	oooooooo
	Correre	0	+Coo 6	oooooooo
	Guidare (4R)	0	+Per 5	oooooooo
	Intrufolarsi	1	+Coo 7
	Lanciare	0	+Mir 5	oooooooo
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 1	oooooooo
	Lingua (RUSSO)	0	+Mem 3	oooooooo
	Mercanteggiare	0	+Soc 4	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 3	oooooooo
	Orientamento	0	+Per 5
	Osservare	0	+Per 5	oooooooo
	Perquisire	0	+Per 5
S	Persuadere	1/2	+Soc 2	oooooooo
	Rissa	0	+Coo 6	oooooooo
	Seguire tracce	0	+Per 5	oooooooo
	Uso (FUCILE)	1	+MIR 6	oooooooo
	USO PISTOLA	2	+MIR 7	oooooooo
V	USO BAIONETTA	2	+COO 8	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	2	+MEM 5	oooooooo
	FALSIFICARE	0	+MEM 3	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar) 23

VITALITÀ MASSIMA 8

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

MORTE A _____



Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
 PISTOLA TOKAREV TI 8 COLPI P+0

FUCILE MOSIN NAGANT 5 COLPI P+2

BAIONETTA P+0

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

DONI _____

PUNTI AVANZAMENTO _____

NLG 4 - 03049M29 "Grilletto"



Z.A.R. ha deciso che tu debba essere uno di quelli che sorveglia gli altri e garantisce l'ordine e la sicurezza. Una noia, superata solo dai rischi che correte quando qualche operaio muore e si risveglia o quando ci sono tracce di ribelli nei settori e dovete andare a controllare.

Avresti sicuramente preferito la vita da operaio, al sicuro nel settore, e senza nemmeno tutti questi allenamenti obbligatori!

A te piace solo una cosa per davvero: scommettere. Sai che è vietato, ma il divieto aggiunge solo altro gusto alla cosa, e quando le tue scelte si rivelano vincenti, ti senti più intelligente degli altri.

Hai un metodo tutto tuo per procurarti materiale da scommettere: ti sei creato l'aria del soldato intimidatorio, dal grilletto facile. Al primo accenno di problema, spari un colpo in aria: quei poveretti degli operai se la fanno addosso e muti, e mentre torni al settore togli dal tuo fucile un altro paio di proiettili. Spari uno, fai richiesta per tre, scommetti per due.

Questo disavanzo ti dà sempre di che scommettere, ma siccome non sei scemo, scommetti proiettili solo con gente di altri settori.

Solo una volta Capetto ti stava scoprendo, ma sei stato abile a sviare il discorso verso Frittella, inventando alcune frasi che avrebbe pronunciato. Quella è stata la sua seconda visita alla macchina educatrice!

Cosa pensi di:

Z.A.R.: Un calcolatore infallibile? Ma siamo seri? Non sarà mai meglio degli esseri umani, e la prova è che gli freggi proiettili da tempo senza che se ne sia mai accorto.

NLG 7 - 15108M39 - Capetto: Un altro errore di Z.A.R. Come può pensare che un ragazzino riesca a guidare degli uomini? È fortunato che nel settore ci sia gente tutto sommato per bene, e si limitino a prenderlo in giro quando non è presente. E comunque è assurdo prendere ordini da un ragazzino.

NLG 4 - 17097F19 - Frittella: Ha sempre la luna storta, è sempre incazzata con Z.A.R. Tuttavia, è stata un ottimo diversivo quella volta che il Capetto stava facendo domande su quanti proiettili avessi sparato nel settore MDP - 2022.

NLG 4 - 15039M32 - Orso: Per lui l'importante è allenarsi, ed è contento che gli faccia da assistente e lo inciti tutte le volte. Non ha capito che lo inciti solo perché scommetti su quante ripetizioni riesce a portare a termine.

NLG 5 - 14033M02 - Professore: Lo hai visto qualche volta, hai anche scommesso su quanto tempo avrebbe impiegato a fare una riparazione. È molto bravo, perché quella volta fu velocissimo a risolvere il problema. Forse il legame che ha con la biomacchina è un po' morboso.

Sine Requie

"GRILLETTO"

Nome del personaggio NLG 4-0304911 29
 Tarocco Dominante IL DIAVOLO
 Tarocco del Passato L'INNAMORATO
 Professione NKVD Età 28

Pregi <u>FORTUNATO AL GIOCO</u>	Difetti <u>GIOCATORE INCAUTO</u>
------------------------------------	-------------------------------------

CARATTERISTICHE

			
Intuito <u>6</u> ()	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>6</u>	Aff. Occulta <u>6</u>
Memoria <u>5</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>13</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>5</u>	Forza Fisica <u>4</u> ()	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>4</u>	Mira <u>3</u>	Karma <u>5</u>

V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 3	oooooooo
	Ascoltare	1	+Per 5	oooooooo
	Correre	0	+Coo 6	oooooooo
S	Guidare (4R)	1/2	+Per 2	oooooooo
	Intrufolarsi	0	+Coo 6	****oooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 1	oooooooo
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 2	oooooooo
	Lingua (RUSSO)	0	+Mem 5	oooooooo
	Mercanteggiare	0	+Soc 4	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 3	oooooooo
	Orientamento	0	+Per 4	****oooo
	Osservare	2	+Per 6	oooooooo
	Perquisire	0	+Per 4	****oooo
	Persuadere	0	+Soc 4	oooooooo
	Rissa	0	+Coo 6	oooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 2	oooooooo
	Uso (FUCILE)	2	+MIR 5	oooooooo
	USO PISTOLA	1	+MIR 4	oooooooo
	USO BAIONETTA	1	+COO 7	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	1	+MEM 6	oooooooo
V	GIUOCO D'AZZARDO	2	+INT 8	oooooooo
	RECTARE	0	+CRE 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

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 _____



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



ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
PISTOLA TOKAREV TT 8 COLPI P+0
FUCILE MOSIN NAGANT 5 COLPI P+2
BAIONETTA P+0
17 PROIETILI PER NAGANT
3 MACHORKA-3 FIAMMIFERI

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

DONI _____

PUNTI AVANZAMENTO _____

NLG 4 - 15039M32 "Orso"



Sei un valoroso soldato di Z.A.R. al momento. Al momento, perché il tuo obiettivo è quello di essere scelto per diventare un gladiatore. A differenza del vecchio regime comunista, che non approvava l'allenamento fisico perché considerato mera estetica priva di ideali, Z.A.R. mette a disposizione palestre e organizza scontri tra le persone, anzi, tra gladiatori!

Fin dal primo momento sei stato affascinato da questo mondo, dagli scontri e dalla gloria che ne deriva, e hai deciso di allenarti con tutto te stesso per essere al meglio quando verrai scelto.

Certo, ti dispiacerà perdere un arto quando vincerai il tuo terzo scontro e sarai ripagato con un modulo nuovo di zecca, ma è un prezzo che pagherai volentieri, in cambio di altra fama.

Scalerai tutte le posizioni, sconfiggerai tutti. Hai anche già pensato a una strategia per affrontare l'Oro del Soviet, perché sai che arriverai a quel punto...

Ma per adesso, la sfida che devi superare è quella di metterti in luce con Z.A.R. stesso, per mostrargli quanto sarai valido come gladiatore.

Cosa pensi di:

Z.A.R.: È lui che comanda ora, tiene tutti al sicuro e scegli il ruolo migliore per ognuno di voi. E presto o tardi, ti selezionerà per diventare gladiatore.

NLG 7 - 15108M39 - Capetto: Nonostante la sua giovane età è il vostro capo, e segui i suoi ordini in tutto e per tutto. Magari quando sarà il momento potrà mettere una buona parola per te e farti ammettere tra i gladiatori.

NLG 4 - 17097F19 - Frittella: La più insofferente al regime di Z.A.R., credi le sia successo qualcosa che ha scatenato tutto, ma non hai mai approfondito.

NLG 4 - 03049M29 - Grilletto: un ottimo compagno di allenamento o, meglio, lui non si allena più di tanto ma è lampante che crede in te e fa di tutto per aiutarti a superare i tuoi limiti. Non hai dubbi che sarà il tuo tifoso numero uno, quando diventerai un gladiatore.

NLG 5 - 14033M02 - Professore: Un meccanico molto abile, lo hai visto all'opera alcune volte. Potrebbe essere di quelli che montano anche i moduli biomeccanici ai gladiatori, oppure potrebbe darti consigli su quali parti del corpo irrobustire per portare senza sforzo alcuni pesanti motori dei moduli.

Hai notato che non si allontana mai da una biomacchina in particolare, una col torso di donna. Non è certo una cosa sana...

Sine Requie

"ORSO"

Nome del personaggio NLG 4-160391132
 Tarocco Dominante IL CARRO
 Tarocco del Passato L'EREMITA
 Professione NKVD Età 25

Pregi CONOSCENZA DI UN AMBIENTE (GUARDORI) CORAGGIOSO	Difetti NON SAI ASCOLTARE
---	------------------------------

CARATTERISTICHE

			
Intuito <u>4</u> ()	Aspetto <u>5</u>	Coordinazione <u>6</u>	Aff. Occulta <u>4</u>
Memoria <u>3</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>4</u>	Dist. dalla Morte <u>14</u>
Percezione <u>5</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>7</u> ()	Eq. Mantale <u>4</u>
Volontà <u>5</u>	Socievolezza <u>3</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>6</u>

V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	0	+Coo 6	oooooooo
S	Ascoltare	1/2	+Per 2	oooooooo
	Correre	1	+Coo 7	oooooooo
S	Guidare (4R)	1/2	+Per 2	oooooooo
S	Intrufolarsi	1/2	+Coo 3oo
	Lanciare	0	+Mir 4	oooooooo
S	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 1	oooooooo
S	Lingua (RUSSO)	1/2	+Mem 1	oooooooo
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 1	oooooooo
S	Nuotare	1/2	+Coo 3	oooooooo
S	Orientamento	1/2	+Per 2oo
	Osservare	2	+Per 7	oooooooo
	Perquisire	0	+Per 5oo
S	Persuadere	1/2	+Soc 1	oooooooo
V	Rissa	3	+Coo 9	oooooooo
	Seguire tracce	0	+Per 5	oooooooo
	Uso (FUCILE)	2	+MIR 6	oooooooo
	USO PISTOLA	2	+MIR 6	oooooooo
V	USO BAIONETTA	3	+COO 9	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	0	+MEM 3	oooooooo
	CACCIARE	0	+INT 4	oooooooo
	PESCARRE	0	+INT 4	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per-Vol-Coo-Kar) 22

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 _____

	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Asfissia</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Fame</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Malattia</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Fatica</td> </tr> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">     </div> <p>ORE DI MARCIA _____</p> <p>MALUS ALLE AZIONI _____</p> <p>NOTE SULLE FERITE</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
Asfissia	Fame	Malattia	Fatica		

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

PISTOLA TOKAREV TT 8 COLPI - P+0

FUCILE MOSIN NAGANT 5 COLPI - P+2

BAIONETTA P+0

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

NLG 5 - 14033M02 "Professore"



Eri un brillante scienziato dell'Unione sovietica, Professore universitario, con una famiglia modello. Poi la guerra ha distrutto tutto il tuo mondo. Il risveglio ti ha privato di tua moglie, dalla quale hai dovuto salvare vostra figlia Natalya. Z.A.R. vi ha divisi, smistandovi secondo una logica inspiegabile.

Nonostante tu sia diventato un meccanico, il docente che è in te cerca ancora di spiegare agli altri quello che fai passo dopo passo quando esegui le tue riparazioni, anche se nessuno segue i tuoi ragionamenti.

Adesso sei responsabile delle riparazioni tecniche dei settori e della manutenzione di quelle che sono le nuove, aberranti biomacchine: esseri umani (o meglio, quel che ne resta) intubati e privi della loro personalità, utilizzati come motore biologico dei più disparati strumenti.

Per aiutarti nel tuo compito Z.A.R. ti ha affidato una biomacchina classe 0, **NLG LI 0 - 44**, che risponde ai tuoi ordini e ti segue ovunque vai, trasportando tutti gli attrezzi e i pezzi di ricambio che ti possono essere utili per le tue riparazioni.

Quando ti è stata assegnata, con sgomento hai scoperto che il corpo femminile martoriato che guida **NLG LI 0 - 44** ha la stessa voglia sul fianco che aveva Natalya.

Odi Z.A.R. per quello che ha fatto a te e tua figlia, ma allo stesso tempo hai bisogno dei suoi strumenti per prenderti cura di quello che resta di lei, che adesso nemmeno ti riconosce.

Cosa pensi di:

Z.A.R.: Il nostro deviato salvatore. Come si può arrivare a tanto? Lo disprezzi per il crudele destino che ti ha riservato, eppure hai bisogno della sua attrezzatura per poterti prendere ancora cura di Natalya.

NLG 7 - 15108M39 - Capetto: Il frutto del lavoro di Z.A.R. con le nuove generazioni. Un lavaggio del cervello e un indottrinamento al nuovo regime. Le prossime generazioni saranno tutte così?

NLG 4 - 17097F19 - Frittella: Ecco una che ha capito quanto è nociva la guida di Z.A.R. e che, poveretta, è stata vittima della "rieducazione". Dalle domande che ti fa è chiaro che vuole disertare e unirsi ai ribelli, ma non la biasimi. Anzi, se potessi farlo anche tu...

NLG 4 - 03049M29 - Grilletto: Quest'imbecille sa solo sparare per aria, non ha capito che anche un solo rimbalzo potrebbe uccidere qualcuno e poi saranno cazzi per tutti in caso di risvegli pericolosi... Almeno ha sempre delle Machorka da darti, non hai capito bene perché.

NLG 4 - 15039M32 - Orso: Quel ragazzo è ossessionato dai gladiatori e dai loro moduli biomeccanici. Ma ha capito a cosa dovrà rinunciare per averne uno? Ma davvero Z.A.R. sta riuscendo a convincere gli esseri umani che il metallo è meglio della carne?



"PROFESSORE"

Nome del personaggio NLG 5-14033M02
 Tarocco Dominante LA TORRE
 Tarocco del Passato IL BAGATTO
 Professione MECCANICO SEMPLICE Età 55

Pregi STIMATO PROFESSIONAL- MENTE POSSEDIMENTO INIZIALE (NLG LI 0-44)	Difetti FUMATORE INNAMORATO (NATALYA)
---	---

CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> ()	Aspetto <u>3</u>	Coordinazione <u>3</u>	Aff. Occulta <u>3</u>
Memoria <u>4</u>	Comando <u>4</u>	Des. Manuale <u>7</u>	Dist. dalla Morte <u>13</u>
Percezione <u>6</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>3</u> ()	Eq. Mantale <u>4</u>
Volontà <u>5</u>	Socievolezza <u>5</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>3</u>

V/S	ABILITA'	GRADO	+Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 1	oooooooo
	Ascoltare	1	+Per 7	oooooooo
S	Correre	1/2	+Coo 1	oooooooo
	Guidare (GR)	0	+Per 6	oooooooo
S	Intrufolarsi	1/2	+Coo 1	oooooooo
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	0	+Mem 4	oooooooo
	Lingua (RUSSO)	0	+Mem 4	oooooooo
	Mercanteggiare	0	+Soc 5	oooooooo
S	Nuotare	0	+Coo 3	oooooooo
	Orientamento	0	+Per 6	oooooooo
V	Osservare	2	+Per 8	oooooooo
S	Perquisire	1/2	+Per 3	oooooooo
	Persuadere	0	+Soc 5	oooooooo
S	Rissa	1/2	+Coo 1	oooooooo
S	Seguire tracce	1/2	+Per 3	oooooooo
	Uso (PISTOLA)	0	+MIR 4	oooooooo
	ARMI DA FUOCO	1	+MEM 5	oooooooo
V	ARTIGIANATO MECCANICO	3	+DES 10	oooooooo
	ARTIGIERIA	1	+MEM 5	oooooooo
	BIOLOGIA	2	+MEM 6	oooooooo
	CHEMICA FARMAC.	2	+MEM 6	oooooooo
V	FISICA	3	+MEM 8	oooooooo
	LETTERATURA & ARTE	0	+MEM 4	oooooooo
	ORATORIA	0	+SOC 5	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

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 _____

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

ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
CASSETTA ATTREZZI
6 FIAMMIFERI
8 MACHORRA
STRACCIO DI TELA

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____

NLG LI 0 - 44 "Natalya"



Nome: NLG LI 0 - 44

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	3	0
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
0	0	0	0
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
2	0	8	0
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
0	0	0	1

Attacchi

N/A

Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)

6

Speciale

Armatura 8

Arcano Maggiore:

Locazione

Il bagatto	Torace / Vano posteriore
La Papessa	Ruota sinistra
L'imperatrice	Spalla sinistra
L'imperatore	Spalla destra
Il Papa	Ruota destra
L'innamorato	Serbatoio
Il carro	Ventre
La Giustizia	Torace / Vano posteriore
L'eremita	Torace / Vano posteriore
La ruota della fortuna	Ruota anteriore
La forza	Braccio destro
L'appeso	Ventre
La morte	Testa
La temperanza	Braccio sinistro
Il diavolo	Collo
La torre	Testa di striscio
Le stelle	Torace / Vano posteriore
La luna	Braccio destro
Il sole	Braccio sinistro
Il giudizio	Ruota destra
Il mondo	Ruota sinistra
Il matto	A scelta