

# LA CADUTA DELLA REPUBBLICA

PACCHETTO PERSONAGGI INIZIALI



# TERZO "STANGA" METELLI

Protettore - Soldato (Comandante Militare)



**Data di nascita:** 3 gennaio 2244

**Luogo di nascita:** Mantova.

**Infanzia:** Aiuto al Lavoro

**Adolescenza e Giovinezza:** Scuola ufficiali - Caposquadra

**Età Adulta:** Aquadre di fuoco - Granatiere

**Esperienza:** Nessuna

**Lingue:** Mantovano, Lingua Franca Lagunare

Saa leggere e scrivere

**Punti Ferita Massimi (PF): 9**

**Capacità di Schivata (CS): + 0**

**9 (-1) FORZA**

**10 (0) DESTREZZA**

**9 (-1) COSTITUZIONE**

**12 (+ 1) PRONTEZZA**

**10 (0) INTELLIGENZA**

**13 (+ 1) CARISMA**

## Abilitazioni

Atletica +1

Persuadere +2

Storia +1

Intuizione +1

Percezione +1

**Qualità dall'Origine:** Campo ufficiali: arma specializzata (+1 a danni e tiri per colpire) con il Revolver. Perno della squadra: una volta al giorno aggiunge il bonus carisma a un tiro per colpire anche già lanciato.

**Qualità dalla Classe:** Autorità militare: ha un certo potere sulle forze militari della Repubblica, aumenta con il livello. Atti di coraggio: Per ogni uccisione nemica di squadra (colpi dati da almeno due giocatori) il comandante ottiene 1d6+livello+Bonus Carisma punti Gloria da spendere in atti di coraggio (Guarda Tabella Atti di Coraggio).

# Biografia

San

## Oltre l'Avventura

Conosce Fausto Urbinati, di cui è compagno di bevute.

Nonostante sia proibito l'uso di alcool tra i Protettori, è alcolizzato.

Fedele alle forze armate della Respubblica.

Comanda una pattuglia di sicurezza di alcuni uomini.

Ha accesso ad aree riservate solo ai Protettori, ma non a tutte.

Reduce di diverse azioni militari contro i Palustri, che odia in seguito alla morte di un compagno.

## Equipaggiamento

30 Lire

Uniforme da ufficiale della Respubblica, berretto da ufficiale, cappello militare a tesa larga, lasciapassare militare, cambio di vestiario, gavetta e posate, coltellino, accendino, fiaschetta di alcool di riso, orologio da tasca, cintura, fodero per sciabola e fondina per revolver, radiotrasmittente a breve raggio.

Sciabola, Revolver, 12 proiettili.

Possiede una abitazione comoda nel quartiere militare.



# PRIMO "FAUSTO" URBINATI

Discepolo - Fuorilegge (Contrabbandiere)



**Data di nascita:** 8 aprile 2246

**Luogo di nascita:** Mantova

**Infanzia:** Liceo Ginnasio

**Adolescenza e Giovinezza:** Scuola di politica  
- Corso di Retorica

**Età Adulta:** Amministratore - F. Pubblico

**Esperienza:** Nessuna

**Lingue:** Mantovano, Dialetti Palustri, Lingua Franca Lagunare

Sa leggere e scrivere

**Punti Ferita Massimi (PF): 9**

**Capacità di Schivata (CS): + 0**

**Attacco Furtivo: + 1d6.**

**9 (-1) FORZA**

**10 (0) DESTREZZA**

**9 (-1) COSTITUZIONE**

**9 (-1) PRONTEZZA**

**12 (+ 1) INTELLIGENZA**

**15 (+ 3) CARISMA**

## Abilitazioni

Inganno +2

Storia +2

Persuadere +2

Furtività +1

Acrobazia +1

Rapidità di mano +1

**Qualità dall'Origine:** Orazioni pubbliche: acquisisce un livello temporaneo in Intrattenere mentre si tiene una orazione in pubblico. Eredità di Catone: +1 alle prove contro persuasione, inganno.

**Qualità dalla Classe:** Azione Scaltra: Alibi Fasullo: Con una prova di Inganno, si può convincere una persona a dimenticare un avvenimento a cui abbia appena assistito, oppure a credere di aver visto qualcosa di diverso. Questa convinzione diventa permanente.

Attacco Furtivo: Aggiunge 1d6 ai danni quando si attacca un obiettivo da una posizione nascosta o alla sprovvista (Vedi Tabella Attacco Furtivo).

# Biografia

San

## Le tue scelte

Se hai scritto nel taccuino "Zerozero convinto", il tuo collega potrebbe decidere di farti un favore, fornirti un alibi, o simili.

Se hai scritto nel taccuino "Soldi al mendicante", il poveraccio ti raggiungerà presto per metterti in guardia da una minaccia...

Se hai scritto nel taccuino "Informazioni chieste", hai allertato potenze ostili, un agente del nemico proverà a ottenere la tua fiducia.

Se hai scritto nel taccuino "Chiave misteriosa", potrai aprire una porta per scoprire un segreto dei Protettori.

Se hai scritto nel taccuino "Triangolazione", trova un modo per fornire a Meridio dati sui segnali misteriosi, potrebbe capirne la fonte.

## Indizi

Sarebbe ora di indagare sulla provenienza dell'acqua dal piano di sopra. Una perdita, forse?

Perché i messaggi cifrati sono scritti con un codice non conosciuto dai discepoli?

Perché i controlli in città si sono intensificati?

Esiste un modo per tradurre i messaggi?

## Equipaggiamento

Le lire accumulate durante l'avventura.

Uniforme da Postale della Cupola, berretto da postale, documenti e carta di circolazione da discepolo, cambio di vestiario, pentolame, borsone, valigetta, accendino, cartine e filtri, cicoria da fumo.

Tutti gli oggetti accumulati durante l'avventura.

Possiede una abitazione modesta con Meridio come coinquilino.

# SESTO "MERIDIO" MURICE

Discepolo - Studioso(Contrabbandiere)



**Data di nascita:** 16 giugno 2259

**Luogo di nascita:** Sconosciuto

**Infanzia:** Liceo Scientifico

**Adolescenza e Giovinezza:** Scuola di Scienze  
- Corso di meccanica

**Età Adulta:** Ricercatore - Elettromeccanico

**Esperienza:** Nessuna

**Lingue:** Mantovano, Lingua Franca Lagunare.

Sa leggere e scrivere

**Punti Ferita Massimi (PF): 9**

**Capacità di Schivata (CS): +0**

**7 (-2) FORZA**

**10 (+0) DESTREZZA**

**9 (-1) COSTITUZIONE**

**10 (0) PRONTEZZA**

**17 (+4) INTELLIGENZA**

**9 (-1) CARISMA**

## Abilitazioni

Natura +4

Sopravvivenza +1

Percezione +1

Con. Elettriche +1

Con. Meccaniche +1

**Qualità dall'Origine:** Ispezione preliminare: spendendo mezz'ora per livello di complessità dell'oggetto, intuiscono il funzionamento di un marchingegno, anche mai visto prima. Esperimenti pericolosi: resistenza di 1 ai danni elettrici.

**Qualità dalla Classe:** A partire da materiali vari l'Alchemico può produrre e somministrare Droghe. (Vedi Scheda Droghe). Conosce dai suoi testi una serie di Pozioni: 3 Ammennicoli (comp. 0), 5 Complessità 1 (Dalla Lista Generale) Potrà lanciarle fino ad esaurimento Scorte, poi dovrà fare un riposo lungo per prepararne altre.

# Biografia

San

## Oltre l'Avventura

Ha come coinquilino Fausto Urbinati.

Ha accesso ai locali tecnici delle Poste.

Spesso si reca alla biblioteca centrale della Cupola per fare ricerche.

Con dati relativi al traffico di segnali telegrafici, potrebbe triangolare la loro origine.

Se avesse accesso a segnali crittografati, potrebbe decifrarli usando un calcolatore.

## Equipaggiamento

35 Lire.

Divisa da tecnico postale, taccuino e penna, vesti da lavoro, valigetta, cacciaviti e forbici isolate, pinza tagliacavi, grembiule, ricambi vari, cappello, kit da meccanica, diversi tomi di statistica, scienze naturali e fisica, borsone.

Possiede una abitazione modesta con Fausto come coinquilino.