

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: Liceo Bellico

Adolescenza e Giovinezza: Scuola ufficiali - Caposquadra

Età Adulta: Squadre di fuoco - Granatiere

Esperienza: Nessuna

Lingue: Mantovano, Lingua Franca Lagunare

Sa leggere e scrivere

Punti Ferita Massimi (PF): 10

Capacità di Schivata (CS): +0

9 (-1) FORZA

10 (0) DESTREZZA

10 (0) COSTITUZIONE

12 (+1) PRONTEZZA

10 (0) INTELLIGENZA

12 (+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. Necessita di una dose di alcool al giorno per mantenersi lucido: è alcolizzato.

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

Per il dipartimento di selezione e reclutamento del direttorato militare lagunare, Terzo sarebbe dovuto diventare uno dei generali di punta della Laguna. A seguito di prove preliminari, già all'età di cinque anni mostrava, a detta dei maestri doti di comando fuori dalla media. Avviato quindi al **Liceo Bellico** e successivamente alle **scuole ufficiali**, era presto selezionato per i **corsi di addestramento da caposquadra**.

Una volta raggiunta la fine del suo percorso di formazione, tuttavia, qualcosa era cambiato, le aspettative del direttorato totalmente disattese. Terzo non aveva superato le prove per passare a uno stadio di comando successivo. Arruolato nei **granatieri delle squadre di fuoco**, iniziò presto a darsi all'alcool per sopportare il peso delle proprie delusioni. La pratica, proibita, gli costò a sua volta ben due promozioni, tanto che, alla sua età, è da poco passato al grado di caporale. La sua dipendenza dall'alcool è tale che necessita ormai di una bevuta al giorno per non cadere in luoghi bui della sua mente.

Quello che rimane, però, è il suo spirito indomito, la sua capacità di visualizzare e capire il campo di battaglia, la sua autorità indiscussa come veterano di cento battaglie tra i Protettori. Un giorno, forse, potrebbe davvero raggiungere la meta posta anni prima dal direttorato. O, magari, scegliere un'altra strada.

Oltre l'Avventura

Conosce Fausto Urbinati, di cui è compagno di bevute.

Nonostante sia proibito l'uso di alcool tra i Protettori, è alcolizzato. Necessita di una dose di alcool al giorno per mantenersi lucido.

Fedele alle forze armate della Respublica.

Comanda una pattuglia di sicurezza di alcuni uomini.

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

Veterano dei protettori, è comunque rispettato da molti.

Equipaggiamento

30 Lire

Uniforme da ufficiale della Respublica, 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

Fausto non ricorda quasi nulla dei propri veri genitori, per quanto si sforzi. **Scelto come discepolo** per il suo uso precoce della parola e della scrittura, fu avviato verso il **Liceo Ginnasio** quando appurata la sua scarsa dimestichezza con le scienze. Il giovane Fausto aveva una serie di ambizioni, supportate dalla sua ammissione al **corso di Retorica della Scuola di Politica**, la strada maestra per tutti i giovani che volessero tentare la scalata al Senato dei Discepoli, il futuro governo della Respubblica Platonica.

Fallita miseramente la selezione per questa carica prestigiosa, fu invece indirizzato, con cocente delusione, verso i servizi postali della Cupola, chiuso in un lavoro d'ufficio. **Amministratore** sì, ma misero **funzionario pubblico**. Conservata dai suoi studi una mente acuta ma soprattutto una grande capacità di persuasione, ma anche piagato da una certa pigrizia, fa del suo meglio per andare avanti.

Poco Fausto ne sa, ma sarà al centro di uno degli eventi più drammatici della storia della Laguna, ingranaggio piccolo ma essenziale della grande macchina della Guerra Civile Lagunare.

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.

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**?

Porta a Meridio dati sulle trasmissioni radio dei segnali misteriosi, potrebbe capirne la fonte.

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 (Alchemico)



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, dovrà aspettare un riposo lungo per prepararne altre.

Biografia

Scelto come discepolo in circostanze mai rivelategli, i maestri furono immediatamente impressionati dalle capacità intellettuali di Sesto, avviandolo con due anni di anticipo al **Liceo Scientifico**. Portato per l'aritmetica e la statistica, alla scelta tra la scuola di Economia e quella di **Scienze**, sorprese tutti quando scelse, e passò, il test per la seconda. Meridio era infatti più affascinato dalle potenzialità della Nuova Fisica Arkana che dai calcoli vuoti dei corsi di politica monetaria e gestione aziendale.

Là, trovò un rinnovato interesse per le applicazioni moderne della nuova fisica, vale a dire la **Meccanica** e l'Elettronica. Diplomato con il massimo dei voti in scienze naturali ed elettromeccanica, fu assegnato immediatamente a un posto scarsamente retribuito ma prestigioso come capo tecnico alle Poste della Cupola, sezione Nord, e assegnato all'abitazione di Fausto Urbinati. Un **ricercatore elettromeccanico** non poteva chiedere di meglio, nonostante le attrezzature obsolete e mal tenute delle poste.

La sua curiosità e necessità di trovare continuamente sfide per sé stesso è comparabile solo alla sua incapacità a rapportarsi con le persone e alla sua metodica gestione razionale dei tempi e degli spazi, che sfocia nell'assurdo e spesso risulta in dibattiti e scontri con chiunque gli stia intorno.

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 un buon numero di segnali crittografati trascritti, potrebbe decifrarli usando un calcolatore avanzato.

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.