

IL RICHIAMO DI  
**CTHULHU**

# REGIME DEL TERRORE

LE OMBRE DEI MITI TRA GLI ORRORI DELLA RIVOLUZIONE FRANCESE

**MATERIALE RISERVATO  
SOLO PER GLI OCCHI DEL CUSTODE**

**MARK MORRISON**

CON PENELOPE LOVE, JAMES COQUILLAT, DARREN WATSON  
E KELLY GRANT



# DOCUMENTAZIONE DEI GIOCATORI

Questo materiale è coperto dalle leggi del copyright degli Stati Uniti d'America. Viene concessa la copia a puro uso personale. Vietata la rivendita.

(C) 2023, Chaosium Inc. Traduzione di Raven Distribution srl.

*Documentazione: Regime 1*

*Rapporto investigativo del capitano Louis Malon*

*Abbiamo compiuto l'impossibile e abbiamo allontanato il mostro Ifenalik dal nostro seno, e le sue terribili proprietà sono state smantellate e confiscate per il Re.*

*L'assassino di Poissy non è più in libertà, e questo grazie al coraggio di sei uomini che hanno scovato il diavolo nella sua tana. Santo cielo, abbiamo dimostrato a quegli sciocchi della polizia che i soldati dell'esercito non hanno esitazioni quando è necessario agire!*

Non posso credere che sia riuscito. Non posso credere che funzioni.  
Non posso credere che da tutto questo sangue derivi del buono.  
Non posso credere che abbiamo sconfitto non uno, ma due mostri.  
Non posso credere che questi incubi abbiano mai fine, ma forse metterli per iscritto riesce a calmarmi.

I seguenti eventi sono accaduti davvero. Potete non crederci, ma non ho scelta, come anche il capitano Malon non ci diede altra scelta che seguire i suoi ordini nel giugno 1789 e indagare sui morti. Ha guadagnato molta gloria grazie al nostro successo, non che alla fine gli sia servito a molto, ma non ha mai vissuto il vero orrore, le cose che abbiamo visto, le cose che abbiamo fatto. Abbiamo cercato di dirglielo, ma il capitano ha preferito insabbiare un problema, piuttosto che affrontarlo.

Mi chiedo se si sia sentito a questo modo quando la lama della ghigliottina scese per lui. Vorrei che fosse calata per me.

Documentazione: Regime 3

**COS'È  
IL TERZO STATO?**

---

1. Cos'è il Terzo Stato?

**TUTTO!**

2. Cos'è stato fino a ora?

**NULLA!**

3. Cosa diventerà?

**QUALCOSA**

Documentazione: Regime 4

**COS'È  
IL TERZO STATO?**

---

1. Cos'è il Terzo Stato?

**TUTTO!**

**AL VOSTRO**

2. Cos'è stato fino a ora?

**NULLA!**

**POSTO!**

3. Cosa diventerà?

**QUALCOSA!**



on compiamo più l'opera del Signore. Gli eccessi dell'Inquisizione non sono che una sanguinosa prosecuzione del piano di Satana per condannare le anime al più nero degli inferi, una vastità infernale tanto oscura da estendersi dietro le stelle ed eclissare il paradiso stesso. Questo regno notturno è il dominio **dell'angelo caduto Azotottal**, un essere di suprema malvagità adorato dagli **Aztechi con sacrifici di sangue**.

Se diecimila anime venissero sacrificate a questo terribile male che dimora al di là delle stelle nel corso di un anno, tagliate con una lama su cui è stato inciso quell'orribile simbolo circolare, allora **l'inferno fatto di notti senza fine di Azotottal** si spalancherebbe sulla Terra. Avremmo perso il paradiso per sempre.

Solo la musica al di là perfino di quella degli angeli potrebbe esorcizzare il più grande e supremo di tutti i demoni, **addirittura più grande di Lucifero stesso**. Se un martire, che ha udito la Musica dall'Ignoto, si offerisse in sacrificio come ha fatto il figlio sulla croce, soltanto allora Azotottal verrebbe sconfitto e i campi della Terra gli sarebbero negati per la sua ignominia e indegnità.

# DOCUMENTAZIONE DEI GIOCATORI

Documentazione: Regime 6



## Legenda

1. Palazzo delle Tuileries
2. Place de Louis XV
3. Bibliothèque du Roi
4. Mercato di Les Halles
5. La Bastiglia
6. Cattedrale di Notre-Dame
7. Campo di Marte
8. Le Catacombe
9. Giardini del Lussemburgo
10. Manicomio di Charenton
11. Cimitero degli Innocenti

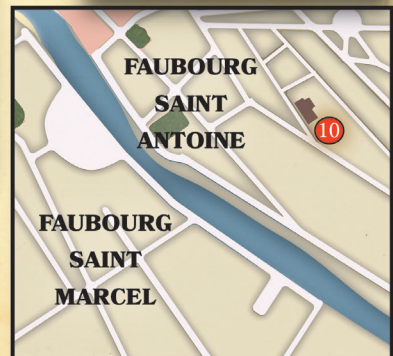
Scala 0 1,6 Km



# PARIGI

# 1789

## Mappa Giocatori



Mura non mostrate per chiarezza. Non in scala.

# DOCUMENTAZIONE DEI GIOCATORI

Documentazione: Regime 7



## Legenda

1. Convenzione Nazionale
2. Place de la Révolution
3. Bibliothéque Nationale
4. Mercato di Les Halles
5. Place de la Bastille
6. Cattedrale di Notre-Dame
7. Campo di Marte
8. Le Catacombe
9. Giardini del Lussemburgo
10. Manicomio di Charenton

Scala 0 1,6 Km



Mura della Ferme Générale



# PARIGI

# 1794

Mappa Giocatori



Mura non mostrate per chiarezza. Non in scala.

**THIERRY RENAULT**

*Serjant (Sergente), età 34*

FOR 65    COS 80    TAG 60    DES 55    INT 75  
 FAS 65    POT 80    IST 80    SAN 80    PF 14  
 BD: +1D4    Struttura: 1MOV: 8    PM: 16    Fortuna: 60

**Combattimento**

Combattere (Rissa)    50% (25/10), danno 1D3+1D4  
 Pistola a pietra focaia\*    90% (45/18), danno 1D6+1  
 Sciabola    70% (35/14), danno 1D8+1+1D4  
 Schivare    50% (25/10)

\*1 colpo ogni 4 round. Porta due pistole.

**Abilità**

Armi da Fuoco (Fucile)    65% (45/18)  
 Armi da Fuoco (Pistola)    90% (45/18)  
 Ascoltare    55% (27/11)  
 Cavalcare    50% (25/10)  
 Combattere (Spada)    70% (32/13)  
 Francese    80% (40/16)  
 Furtività    30% (15/6)  
 Individuare    65% (32/13)  
 Intimidire    40% (20/8)  
 Lanciare    25% (12/5)  
 Legge    55% (27/11)  
 Navigare    40% (20/8)  
 Persuadere    60% (30/12)  
 Primo Soccorso    30% (15/6)  
 Psicologia    15% (7/3)  
 Saltare    25% (12/5)  
 Scalare    30% (15/6)  
 Seguire Tracce    20% (10/4)  
 Sopravvivenza    40% (20/8)  
 Valore di Credito    30% (15/6)

**Trascorsi: Parigi, giugno 1789**

- **Descrizione:** hai le spalle larghe, sei robusto e hai i capelli brizzolati.
- **Ideologia/Credo:** credi che l'attuale monarchia di Luigi XVI dovrebbe essere sostituita da una monarchia costituzionale, come quella inglese, in modo che il potere assoluto del re sia controllato da un parlamento eletto. Il parlamento sarebbe, naturalmente, composto da coloro che sono più adatti al comando per diritto di nascita e posizione sociale: l'aristocrazia.
- **Persone Importanti:** la tua amata moglie Marguerite, che in passato si è accontentata di poco, ma che ora condivide la tua agiatezza. Adori le vostre due figlie piccole, Lucie e Olivie.



- **Tratti:** prudente, segue gli ordini del capitano Malon ed è stato decorato per la sua leadership assennata.
- **Ferite & Cicatrici:** un foro parzialmente rimarginato sulla guancia sinistra, causato da un colpo di pistola durante una battaglia contro gli olandesi.

**Commilitoni**

- **Beaumains:** lavora sodo, ma non sembra mai lasciar trapelare cosa pensa.
- **Dupois:** ubriacone, ma affidabile da sobrio. La morte della moglie lo ha segnato duramente.
- **Pressi:** un giovane romantico, che probabilmente si farà uccidere o farà uccidere tutti.
- **Babin:** un compagno coraggioso e leale, ferito in combattimento, che ora funge da messaggero.
- **Hugel:** esploratore, fornitore e vivandiere di prima classe, ma pessimo soldato.



**MICHEL BEAUMAINS**

*Soldat (Soldato), età 29*

FOR 90    COS 50    TAG 80    DES 50    INT 70  
 FAS 45    POT 60    IST 60    SAN 60    PF 13  
 BD: +1D6    Struttura: 2MOV: 8    PM: 12    Fortuna: 50

**Combattimento**

Combattere (Rissa)    80% (40/16), danno 1D3+1D6  
 Moschetto a pietra focaia\*55% (27/11), danno 1D10+4  
 Baionetta    75% (37/15), danno 1D8+1+1D6  
 Schivare    50% (25/10)

\*1 colpo ogni 4 round. Porta un moschetto con una baionetta.

**Abilità**

Armi da Fuoco (Fucile)    55% (27/11)  
 Ascoltare    35% (17/7)  
 Cavalcare    50% (25/10)  
 Combattere (Lancia)    75% (37/15)  
 Furtività    20% (10/4)  
 Individuare    55% (27/11)  
 Intimidire    20% (10/4)  
 Lanciare    45% (22/9)  
 Legge    25% (12/5)  
 Naturalistica    50% (25/10)  
 Persuadere    50% (25/10)  
 Primo Soccorso    60% (30/12)  
 Psicologia    20% (10/4)  
 Raggiare    50% (25/10)  
 Riparazioni Meccaniche    20% (10/4)  
 Saltare    30% (15/6)  
 Seguire Tracce    60% (30/12)  
 Storia    35% (17/7)  
 Valore di Credito    20% (10/4)

**Trascorsi: Parigi, giugno 1789**

- **Descrizione:** magro e molto alto, chini le spalle e abbassi la testa nel tentativo di sembrare della stessa altezza di tutti gli altri.
- **Ideologia/Credo:** la condizione della Francia è pietosa. La migliore possibilità per la Francia di ritrovare l'antico splendore è che il Terzo Stato (la gente comune) sfidi il dominio assoluto di Luigi XVI. Potrebbe essere necessario ricorrere alla violenza se coloro che sono al potere si rifiutano di condividere. Fervente seguace di Rousseau, credi che l'unico modo per il popolo francese di essere veramente libero sia quello di governarsi da solo. In caserma non parli di queste convinzioni. Lavori come soldato per mantenere tuo padre,



che altrimenti morirebbe di fame. Tuttavia, discuti di politica con le persone di cui ti fidi.

- **Persone Importanti:** ti prendi cura del tuo vecchio padre, Remi, un contadino. L'uomo è invalido dopo una vita di duro lavoro. Lo hai fatto trasferire da Nanterre a Parigi. Senza il tuo sostegno, tuo padre morirebbe presto.
- **Tratti:** un giovane brillante, leale, politicamente impegnato, con un occhio alle opportunità.
- **Ferite & Cicatrici:** hai perso un occhio durante una rissa in una taverna di Charenton, un quartiere periferico di Parigi (dove sorge il manicomio): "dicono" che a Charenton siano tutti matti.

**Commilitoni**

- **Serjant Renault:** un brav'uomo a cui capita di seguire gli ordini sbagliati.
- **Dupois:** un vecchio contadino irascibile, cieco di fronte alle miserie causate dal Re.
- **Pressi:** un giovane vivace, simpatico ma del tutto privo di speranza per la sua causa.
- **Babin:** un lealista illuso che ha cervello ma si rifiuta di usarlo.
- **Hugel:** un bretone prudente e, come tutti i bretoni, un compagno rivoluzionario.

**JEAN DUPOIS**

**Soldat (Soldato), età 49**

FOR 80 COS 90 TAG 70 DES 45 INT 60  
 FAS 40 POT 55 IST 40 SAN 55 PF 16  
 BD: +1D4 **Struttura:** 1MOV: 8 PM: 11 **Fortuna:** 55

**Combattimento**

Combattere (Rissa) 85% (42/17), danno 1D3+1D4  
 Combattere (Coltello) 85% (42/17), danno 1D4+2+1D4  
 Moschetto a pietra focaia\*60% (30/12), danno 1D10+4  
 Baionetta 30% (15/6), danno 1D8+1+1D4  
 Schivare 40% (20/8)

\*1 colpo ogni 4 round. Porta un moschetto con baionetta e un lungo coltello da macellaio.

**Abilità**

Armi da Fuoco (Fucile) 60% (30/12)  
 Ascoltare 55% (27/11)  
 Cavalcare 50% (25/10)  
 Combattere (Lancia) 30% (15/6)  
 Furtività 70% (35/14)  
 Guidare (Carrozza) 50% (25/10)  
 Individuare 45% (22/9)  
 Intimidire 55% (27/11)  
 Lanciare 60% (30/12)  
 Nuotare 40% (20/8)  
 Persuadere 15% (7/3)  
 Primo Soccorso 30% (15/6)  
 Psicologia 20% (10/4)  
 Rapidità di Mano 60% (30/12)  
 Riparazioni Meccaniche 20% (10/4)  
 Saltare 20% (10/4)  
 Scalare 25% (12/5)  
 Scassinare 55% (27/11)  
 Valore di Credito 20% (10/4)

**Trascorsi: Parigi, giugno 1789**

- **Descrizione:** contadino guascone duro e testardo, ti sei arruolato volontario nell'esercito 25 anni fa per sfuggire a una vita di interminabili fatiche nei campi sassosi di casa. A causa della tua scontroosità e dell'abitudine di bere, non sei mai stato promosso oltre il grado di soldato semplice, sebbene da sobrio obbedisci bene agli ordini.
- **Ideologia/Credo:** devoto monarchico e credente nel diritto divino dei re francesi. Non hai tempo per questi cosiddetti "rivoluzionari".



- **Persone Importanti:** l'anno scorso è morta l'unica persona che hai amato: Sylvie, tua moglie da venti anni. È stata uccisa dal colera, diffuso dai miasmi che salgono dalla terra intrisa di cadaveri del cimitero degli Innocenti. Ora non ami più nessuno. Il tuo atteggiamento cupo ti impedisce di stringere nuove amicizie. In realtà, preferisci la compagnia degli animali a quella degli uomini.
- **Tratti:** una volta che hai deciso di fare qualcosa, non esiti. Non ancora anziano, ti comporti come se fossi già vecchio: tua madre ha detto che sei nato vecchio.
- **Ferite & Cicatrici:** il viso è sfigurato dai segni del vaiolo che ti ha colpito in gioventù.

**Commilitoni**

- **Serjant Renault:** un buon comandante che si è guadagnato il tuo rispetto.
- **Beaumains:** uno sciocco pericoloso.
- **Pressi:** un giovane idiota.
- **Babin:** un fastidioso ottimista.
- **Hugel:** un negoziatore risoluto.

**CHRISTOPHE PRESSI**

*Soldat (Soldato), età 20*

FOR 65    COS 50    TAG 60    DES 70    INT 50  
 FAS 85    POT 55    IST 70    SAN 55    PF 11  
 BD: +1D4    Struttura: 1MOV: 9    PM: 11    Fortuna: 60

**Combattimento**

Combattere (Rissa)    60% (30/12), danno 1D3+1D4  
 Moschetto a pietra focaia\*85% (42/17), danno 1D10+4  
 Baionetta    20% (10/4), danno 1D8+1+1D4  
 Stocco    70% (35/14), danno 1D6+1+1D4  
 Schivare    50% (25/10)

*\*1 colpo ogni 4 round. Porta un moschetto con baionetta e uno stocco.*

**Abilità**

Ammaliare    55% (27/11)  
 Armi da Fuoco (Fucile) 85% (42/17)  
 Arti e Mestieri (Cantare) 70% (35/14)  
 Ascoltare    75% (37/15)  
 Cavalcare    70% (35/14)  
 Combattere (Lancia) 20% (10/4)  
 Combattere (Spada) 70% (35/14)  
 Furtività    50% (25/10)  
 Individuare    65% (32/13)  
 Lanciare    35% (17/7)  
 Occultismo    30% (15/6)  
 Primo Soccorso 30% (15/6)  
 Psicologia    20% (10/4)  
 Raggiare    20% (10/4)  
 Riparazioni Meccaniche 15% (7/3)  
 Saltare    70% (35/14)  
 Scalare    60% (30/12)  
 Valore di Credito 20% (10/4)

**Trascorsi: Parigi, giugno 1789**

- **Descrizione:** bello e affascinante. Nato da una famiglia di contadini, ma adottato da un abate locale ed educato al sacerdozio. Quando è stato chiaro che la tua natura passionale non era adatta alla Chiesa, il tuo protettore ha trovato un posto per te nell'esercito. Credi di essere destinato a grandi cose. Non sei un aristocratico e, perciò, non puoi diventare un ufficiale: ma, dai discorsi di Thierry e Michel, sembra che i tempi stiano cambiando. Sogni di diventare capitano, anzi, meglio ancora, colonnello! O che ne diresti del generale Pressi, che si guadagna la gloria grazie ad azioni folli, avventate e spericolate!



- **Ideologia/Credo:** credi nell'amore e nel romanticismo.
- **Persone Importanti:** la tua amata Melodie, figlia del conte Benoît. L'orgoglioso conte ti disprezza e ha proibito questa relazione. Vi scorgete di sfuggita in chiesa la domenica.
- **Tratti:** bello, affascinante, carismatico e passionale. Fai ogni cosa a tutta velocità. Le riflessioni vengono dopo, se mai.
- **Ferite & Cicatrici:** esteriormente privo di difetti, hai il cuore spezzato per Melodie.

**Commilitoni**

- **Serjant Renault:** un comandante che rispetta le regole e non incline a cercare la gloria.
- **Beaumains:** un tipo interessante con idee affascinanti sull'uguaglianza.
- **Dupois:** una figura tragica da compatire. Chi può biasimarlo per il suo alcolismo?
- **Babin:** un romantico con un'inesauribile *joie de vivre*, nonostante la mano di legno.
- **Hugel:** un orecchio gentile per i problemi, ma un cuore di pietra se gli si chiede un prestito.

**ÉTIENNE BABIN**

*Sapeur d'infanterie (Geniere di fanteria), età 39*

FOR 65 COS 55 TAG 75 DES 50 INT 60  
 FAS 70 POT 70 IST 50 SAN 70 PF 13  
 BD: +1D4 Struttura: 1MOV: 7 PM: 14 Fortuna: 50

**Combattimento**

Combattere (Rissa) 60% (30/12), danno 1D3+1D4  
 Pistola a pietra focaia\* 55% (27/11), danno 1D6+1  
 Combattere (Ascia) 60% (30/12), danno 1D8+1D4  
 Schivare 30% (15/6)

\*1 colpo ogni 4 round. Porta una pistola e un'ascia.

**Abilità**

Armi da Fuoco (Artiglieria) 85% (42/17)  
 Armi da Fuoco (Pistola) 55% (27/11)  
 Ascoltare 20% (10/4)  
 Cavalcare 40% (20/8)  
 Furtività 20% (10/4)  
 Individuare 55% (27/11)  
 Intimidire 40% (20/8)  
 Lanciare 45% (22/9)  
 Naturalistica 50% (25/10)  
 Persuadere 50% (25/10)  
 Primo Soccorso 40% (20/8)  
 Psicologia 40% (20/8)  
 Raggiurare 50% (25/10)  
 Riparazioni Meccaniche 50% (25/10)  
 Saltare 45% (22/9)  
 Scalare 30% (15/6)  
 Seguire Tracce 60% (30/12)  
 Storia 35% (17/7)  
 Valore di Credito 25% (12/5)

**Trascorsi: Parigi, giugno 1789**

- **Descrizione:** massiccio, robusto e bello. Trasuda gioia di vivere. Eri un artigliere finché una carica di polvere da sparo difettosa non ti ha spappolato la mano sinistra. Il tuo bell'aspetto e il portamento militare hanno fatto sì che (invece di essere congedato) venissi trasferito al ruolo non combattente di *sapeur d'infanterie*, dove sei collocato in prima fila durante le parate, fai da sentinella e porti messaggi. L'uniforme da parata comprende un grembiule nero, una grande ascia e un berretto in pelle di castoro.
- **Ideologia/Credo:** l'esercito si è preso cura di te e tu sei un monarchico fiero e devoto. Qualcuno dovrà pur essere re, quindi buona fortuna a lui. Ma a chi importa? È inutile che ci pensi. Meglio mangiare, bere e divertirsi!



- **Persone Importanti:** hai adottato un giovane artigliere orfano, César, e hai speso i tuoi risparmi per fargli frequentare la scuola e ora l'università. César sta studiando per diventare medico a Montpellier. Sei orgoglioso di César, ma ti manca moltissimo.
- **Tratti:** estroverso, entusiasta e ottimista. Tendi a vedere il meglio in tutti, il che significa che i cinici ti etichettano spesso come uno sciocco. Tuttavia, il tuo bell'aspetto e la tua simpatia ti hanno fatto guadagnare questa posizione, per cui chi è lo sciocco adesso?
- **Ferite & Cicatrici:** hai la mano sinistra artificiale (di legno) ed è lievemente sordo a causa del periodo trascorso in artiglieria (Ascoltare e Furtività al livello base). Ti sei allenato a caricare una pistola rapidamente.

**Commilitoni**

- **Serjant Renault:** il buon sangue si vede sempre.
- **Beaumains:** guarda sempre al domani, ma secondo te un oggi vale due domani.
- **Dupois:** ha avuto i suoi dispiaceri e dovrebbe voltare pagina.
- **Pressi:** è bello e lo sa. La sua avventatezza sarà la sua rovina.
- **Hugel:** per lui un giorno senza vino è come un giorno senza sole.

**JOSEPH HUGEL**

*Vivandier (Fornitore), età 27*

FOR 55    COS 75    TAG 50    DES 60    INT 70  
 FAS 50    POT 70    IST 20    SAN 70    PF 12  
 BD: 0    Struttura: 0MOV: 9    PM: 14    Fortuna: 60

**Combattimento**

Combattere (Rissa)    60% (30/12), danno 1D3  
 Moschetto a pietra focaia\* 30% (15/6), danno 1D10+4  
 Baionetta    20% (10/4), danno 1D8+1  
 Schivare    40% (20/8)

*\*1 colpo ogni 4 round. Pota un moschetto e una baionetta, oltre a una borsa piena di provviste e attrezzi.*

**Abilità**

Ammaliare    50% (25/10)  
 Armi da Fuoco (Fucile) 30% (15/6)  
 Arti e Mestieri (Cucinare) 70% (35/14)  
 Ascoltare    55% (27/11)  
 Camuffare    65% (32/13)  
 Cavalcare    30% (15/6)  
 Combattere (Lancia) 20% (10/4)  
 Furtività    70% (35/14)  
 Guidare (Carro) 30% (15/6)  
 Individuare    70% (35/14)  
 Lanciare    40% (20/8)  
 Persuadere    70% (35/14)  
 Primo Soccorso 50% (25/10)  
 Psicologia    45% (22/9)  
 Rapidità di Mano 70% (35/14)  
 Riparazioni Meccaniche 15% (7/3)  
 Saltare    55% (27/11)  
 Scalare    40% (20/8)  
 Valore di Credito 20% (10/4)

**Trascorsi: Parigi, giugno 1789**

- **Descrizione:** di corporatura minuta ma robusta, un autentico contadino bretone.
- **Speciale:** il tuo vero nome è Martine Hugel, una donna che si spaccia per suo marito, Joseph Hugel. Joseph era un *vivandier*, un soldato in servizio incaricato di rifornire le truppe. Acquistò il privilegio da un agente reale e Martine si è occupata di vendere cibo, bevande e beni di lusso (come tabacco, cipria per parrucche, carta da lettere e inchiostro). Poi Joseph rimase ferito e fu mandato a casa, invalido, nel villaggio bretone di Quimper. Lì, avete speso tutti i vostri risparmi per le sue cure, ma è stato tutto inutile: gli hanno amputato una gamba. Avete escogitato



un piano. Joseph ha dichiarato di essere guarito e ha fatto domanda per ritornare in servizio, in un altro reggimento, e tu hai preso il suo posto, portando con te tua sorella minore, Thérèse, come “moglie”. Ti travesti da soldato in servizio.

- **Ideologia/Credo:** sei una vera bretone e disprezzi la monarchia. Vorresti che la Bretagna tornasse a essere un Paese indipendente, cosa che non è più dalla “guerra pazza” della Bretagna contro la Francia del 1488.
- **Persone Importanti:** ami tuo marito che ha perso una gamba, Joseph, e la tua vivace sorella Thérèse.
- **Tratti:** abile nel mantenere il tuo travestimento. Abile negoziatrice, cuoca e foraggiatrice.
- **Ferite & Cicatrici:** non hai ferite o cicatrici e ti tieni alla larga dai compagni bretoni nel caso uno di loro conosca il vero Joseph Hugel (che dovrebbe avere una gamba di legno).

**Commilitoni**

- **Serjant Renault:** un sergente in gamba che riconosce il tuo valore.
- **Beaumains:** un rivoluzionario che condivide i tuoi ideali a favore di un nuovo ordine.
- **Dupois:** un uomo testardo, ti dispiace per la morte di sua moglie.
- **Pressi:** un giovane romantico e affascinante, le sue storie d'amore sono così carine.
- **Babin:** un ottimista solare ma non sciocco, affezionato al figlio adottivo César.