

# LA LEGIONE DI KALMAR

## Preparazione

Tutti i personaggi devono, in un modo o nell'altro, incontrarsi a Vimar. Alcuni, specie i Cacciatori o i Furfanti, possono essere nati a Vimar oppure possono esserci arrivati da piccoli. Altri, come Studiosi e Psicoscienziati possono essere mandati al villaggio dalla propria corporazione per esaminare i resti del relitto. Alcuni Combattenti o Difensori Ombra potrebbero essere assoldati come guardie del corpo degli Studiosi, mentre i Nobili potrebbero unirsi per puro diletto.

## Vimar

Vimar è un piccolo villaggio situato al confine tra il Llundian ed il Bronerun, sito al centro di un'ampia valle.

Il livello tecnologico è alquanto basso, praticamente pari a quello dell'era feudale: costruzioni in legno con qualche lavoro in pietra, scarsi e rozzi oggetti metallici battuti a mano, mezzi di trasporto che nel migliore dei casi sono rappresentati da carretti trainati da muli.

Il villaggio è costituito da una dozzina di abitazioni e negozi raggruppati attorno alla piazza e svariate fattorie distribuite nel raggio di alcuni chilometri. In ogni fattoria vive uno o più nuclei familiari e tutti contribuiscono alla coltivazione degli sterminati campi. I frutti della terra sono raccolti ed immagazzinati, ed occasionalmente il surplus è venduto al mercato del villaggio, spesso preferendo il baratto alla moneta sonante.

Il mercato cittadino è sito al centro del villaggio, ossia nella piazza. Essendo un piccolo villaggio che conta poche centinaia di anime, gli affari si svolgono prevalentemente in maniera onesta e pacifica. Nel villaggio possono essere trovati anche alcuni negozi, tra i quali quello del fabbro (mastro Tobbin), una taverna (La Volpe Rossa, di Erwas Pallet) ed il magazzino. Il capo villaggio è Marcus Fawenes, che assieme alla figlia Ramona gestiscono un piccolo centro di primo soccorso (per uomini ed animali) al piano terra della loro abitazione.

Il magazzino sorge accanto al rottame di un vecchio velivolo sfracellato. I pezzi del rottame sono stati riciclati nelle maniere più disparate: molte lamiere sono state utilizzate per riparare i tetti delle abitazioni, le eliche sono state utilizzate per costruire degli aratri, e le ruote sono state riciclate per costruire un carretto. I cittadini di Vimar chiamano il rottame "i resti mortali dell'uccello di fuoco e di metallo", visto che non conoscono l'esistenza dei velivoli.

La maggior parte degli abitanti del villaggio sono llud, ma sono presenti e convivono pacificamente anche molti brone. Non esiste una milizia cittadina, ma all'occorrenza i cacciatori si mettono a disposizione del capo villaggio per proteggere la città.

Normalmente i cacciatori sono impegnati nel procacciare carne e pelli, cacciando nella foresta a Est del villaggio.

## La Fattoria degli Araham

Circa a 2 km dal centro del villaggio c'è la fattoria degli Araham. Sono padre e figlio, e invece di coltivare i campi, dalla caduta "dell'uccello di fuoco e di metallo" vivono vendendo le loro strampalate invenzioni ai villaggi vicini o eseguendo occasionali riparazioni ai concittadini.

Al villaggio di Vimar non sono molto conosciuti, se non dal capo villaggio e dal fabbro Tobbin.

## La Legione di Kalmar

In verità è un piccolo accampamento di banditi in mezzo alla foresta, 15 km a Nord-Est di Vimar. Nell'accampamento ci sono 10 mercenari più uno per ogni Personaggio Giocante oltre a Kalmar, e sono raggruppati in una mezza dozzina di tende sparse. Al centro dell'accampamento si erige una rudimentale torre di guardia, dove sono sempre presenti due sentinelle (hanno un valore di Individuare pari a 20). Oltre la torre, l'unica altra costruzione che spicca è la tenda di Kalmar, leggermente più grande delle altre e sovrastata da un lungo palo al quale è legato un campanello. Lo strumento, mosso dal vento, produce uno scampanello continuo. Le tende sono com-

pletamente vuote (a parte l'equipaggiamento dei mercenari) tranne quella di Kalmar, dove c'è un piccolo scrigno. Per aprirlo è necessaria la chiave che Kalmar tiene appesa al collo oppure un Test Difficile in Conoscenze Meccaniche. Oppure, passando per le maniere forti, è necessario infliggere 10 danni considerando un Valore di Protezione 5. Dentro lo scrigno è contenuto uno smeraldo del valore di 5000 Drog, una mappa del Forte di Roccadura ed la "Lettera a Kalmar".

Sono sempre svegli circa la metà dei mercenari, e ad ogni minimo allarme le sentinelle ne faranno svegliare altri 1d6. Kalmar normalmente la notte dorme, ma sarà il primo a svegliarsi in caso di allarme.

Attorno all'accampamento sono state piazzate varie trappole. C'è una probabilità del 75% che un gruppo di esploratori incappi in una di esse. Possono essere individuate con un Test Difficile di Individuare e rimosse con un Test Normale in Conoscenze Meccaniche. Se uno dei due Test fallisce, la trappola scatta. La trappola può essere semplicemente rumorosa (20% delle probabilità), nel qual caso mette solo in allarme i mercenari nell'accampamento. Se invece la trappola è normale (80% delle probabilità), infliggerà 2d6 PF ed 1d6 PR a chi sta in testa al gruppo.

### Il Forte di Roccadura

È un fortino Llundian situato in prossimità del confine. Dista un giorno di cammino da Vimar e tra il forte ed il villaggio ci sono ben pochi contatti.

### Inizio dell'Avventura

Tutti i PG (quelli che abitano al villaggio perché sono a caccia, gli altri perché stanno percorrendo la strada battuta) vengono a trovarsi nello stesso momento nei pressi di una strada che passa attraverso il bosco. Con un Test Facile in Individuare, i PG udranno delle voci:

Bandito: "Dammi tutto il denaro che hai!"

Vittima: "Ecco, questo è tutto quello che ho."

Bandito: "Saggia decisione. Ora allontanati senza mai girarti in dietro!"

Si tratta di un numero di banditi pari al numero di PG intenti a rapinare un ragazzo, Luther. Questa potrebbe essere l'occasione ideale affinché tutti i PG entrino in contatto.

I banditi reagiranno bruscamente all'intromissione dei personaggi, attaccandoli senza fare troppe storie. Oltre all'equipaggiamento descritto nella loro scheda, uno dei banditi ha anche una "Lettera di Propaganda". Se i PG non perquisiscono i cadaveri sarà Luther a farlo, come "risarcimento morale".

Luther ha con sé un borsello con 3000 Drog, il ricavato dalla vendita di uno dei macchinari costruiti dal padre. Sta tornando da un villaggio vicino dove risiede l'acquirente.

Luther resta in disparte, avvicinando i PG solo per ringraziarli ed invitarli alla fattoria dove vive per offrire ai PG un pasto caldo ed un posto dove riposare

la notte, in segno di gratitudine. L'indomani Luther chiede ai PG di accompagnarlo dal capo villaggio per denunciare l'attacco da parte dei briganti.

### A Vimar

Il capo villaggio Marcus Fawenes si dimostrerà perplesso per quanto riguarda l'attacco ai danni di Luther, ed i suoi dubbi aumenteranno quando vedrà la lettera.

Preoccupato per il benessere del villaggio, incoraggerà i PG ad andare a controllare la Legione di Kalmar, ed eventualmente distruggerla nel caso sia costituita da pochi uomini. Marcus affianca 5 cacciatori ai PG, ed inoltre Luther seguirà spontaneamente il gruppo.

Specialmente se i PG sono forestieri, Marcus sospetterà (più o meno apertamente, in base al caso) che siano stati proprio loro, magari inconsapevolmente, a portarsi dietro dei banditi dalla città, per cui farà leva su questo argomento affinché i PG prendano parte alla spedizione.

Se i PG si rifiuteranno l'offerta partiranno solo i 5 cacciatori e Luther tornerà alla fattoria, mentre i PG saranno liberi di fare ciò che preferiscono, anche se Marcus li guarderà con aria severa.

### Segui il campanello

Raggiungere la legione non è difficile, e richiede circa 4 ore di cammino tra i boschi.

I cacciatori seguiranno le istruzioni dei PG, aiutandoli come possono. Giunti all'accampamento le opzioni principali saranno attaccare o tornare indietro, nel qual caso nessuno incolperà i PG di codardia, dato che i mercenari sono molti.

Se invece decideranno di attaccare la legione potranno avvalersi del fattore sorpresa muovendosi di notte, quando i mercenari addormentati avranno bisogno di almeno 4 round per prepararsi al combattimento.

Naturalmente i PG potranno tentare di intrufolarsi nella legione dicendosi desiderosi di appoggiare la causa di Kalmar.

### Reazioni della Legione di Kalmar

Se sono stati mandati i 5 cacciatori di Vimar da soli, questi verranno rapidamente sopraffatti, e per rapresaglia Kalmar ed i suoi mercenari muoveranno contro Vimar. Proprio sul fare del tramonto, i mercenari irromperanno nel villaggio mettendolo a ferro e fuoco. I mercenari si ritireranno solo se almeno metà di loro è stato eliminato, nel qual caso torneranno al loro accampamento.

Se invece è Kalmar ad essere ucciso, i superstiti si disperderanno.

In ogni caso i banditi uccideranno molti innocenti ed appiccheranno molti fuochi, infliggendo un duro colpo al villaggio. Marcus, che sopravviverà all'attacco, inseguirà i banditi finché non avrà ucciso Kal-

mar. Risalirà quindi all'accampamento e si procurerà la "Lettera a Kalmar".

## Conclusioni

Marcus dimostrerà forte preoccupazione una volta letta la lettera, e deciderà di mandare degli uomini al forte di Roccadura per avvertirli del pericolo. I PG potrebbero essere le persone adatte a portare il messaggio al forte di Roccadura, viste le notevoli capacità che essi hanno probabilmente dimostrato.

Se invece Vimar ha subito l'attacco, Marcus si infurierà con i PG attribuendo a loro parte delle colpe dell'accaduto. I PG verranno forzatamente inviati a Roccadura come parziale espiazione delle loro colpe.

## Personaggi Non Giocanti

### Luther Arahán

Luther gira per i villaggi vicini a Vimar in cerca di qualche pazzo disposto ad acquistare le opere del padre Melcor.

In verità Luther è il vero genio della casa. Le cose che ha costruito si limitano ad un rudimentale canocchiale ed una balestra dalla precisione impressionante, ma sono comunque di eccezionale fattura, specie considerando che il ragazzo è un autodidatta. Porta sempre con sé questi oggetti.

**Razza:** Llud

**Aspetto:** Capelli rossi e ricci, lentiggini

**Archetipo:** Studioso

**Carattere:** Ragionevole, Altruista

**Caratteristiche:** Int 16 (8); Ist 10 (5); Cos 7 (3); Agi 16 (8); Car 11 (5); Man 12 (6)

**Valori:** PF 9; PM 18; ARM 5; Mov. 12,5/46

**Talenti/Difetti:** Ossatura Esile

**Abilità:** Conoscenze Botaniche 23 (15+8); Conoscenze Meccaniche 14 (6+8); Conoscenze Mediche 21 (13+8); Conoscenze Fisiche 17 (9+8); Conoscenze Generiche 14 (6+8); Individuare 18 (13+5); AaD, a due mani 20 (11+8+2-1); Armi Corte 13 (6+8-1); Forza 7 (4+3); Precisione 12 (4+8)

**Equipaggiamento:** Zaino, Corpetto di Maglia, Strumenti da Ingegnere, Canocchiale, Balestra Precisa (+2 a colpire), Faretra con 20 colpi, Pugnale

**Attacchi:** Iniziativa 5; Pugnale 13 (Armi Corte, Punta, 1d6+2); Balestra 20 (AaD a due mani, Punta, 1d10+4)

**Difese:** VP 5 (Maglia, Torso); Schivare 8

**Speciale:** Ingombro 1 (Corpetto di Maglia)

### Kalmar

Kalmar è un mercenario Brone. Nemmeno lui sa per chi sta lavorando, visto che ha ricevuto ordini solo tramite lettere consegnategli, assieme ai compensi, da un messo anonimo. È molto soddisfatto per il lavoro per il quale è stato pagato, lavoro che considera "una formalità".

Cerca di attirare più guerrieri possibile, ed anche se è molto sospettoso nei confronti di chi fa uso della magia, non avrà problemi ad assoldare anche maghi. Per convincere i banditi ad unirsi a lui narrerà di enormi ricchezze custodite all'interno del forte di Roccadura e di come sia facile conquistare lo stesso.

**Razza:** Brone

**Aspetto:** Robusto, barba folta e nera

**Archetipo:** Combattente

**Carattere:** Irascibile, Egoista

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 13 (6); Cos 18 (9); Agi 14 (7); Car 12 (6); Man 9 (4)

**Valori:** PF 30; PM 13; ARM 2; Mov. 11,72/46,88

**Talenti/Difetti:** Ossatura Robusta

**Abilità:** Armi Lunghe 18 (14+7-3); Armi Medie 25 (21+7-3); Combattimento CaC 22 (18+7-3); Forza 15 (6+9); Individuare 16 (10+6); Iniziativa 8 (5+6-3); Parare/Deflettere 18 (14+7-3); Resistenza Fisica 29 (20+9); Scagliare 21 (17+7-3); Schivare 18 (14+7-3)

**Equipaggiamento:** Zaino, Cappuccio di Maglia, Corpetto di Piastre, Bracciali di Maglia, Schinieri di Maglia, Bracciale con Piastra, Ascia Bipenne, 2 Accette, Chiave del Forziere

**Attacchi:** Iniziativa 8; Ascia 25 (Armi Medie, Taglio, 1d10+6/1d3); Accetta 21 (Scagliare, Taglio, 5/11/16/23, 1d6+3)

**Difese:** VP 7 (Torso); VP 4 (Braccia); VP 5 (Testa, Gambe); Parare 18 (VP 7+2); Schivare 18

**Speciale:** Punti Ferita extra (+2)

### Marcus Fawenes

Marcus è un capo villaggio molto fiero e apprensivo. La sua fissazione è il benessere di Vimar, che è riuscito a mantenere con molte fatiche nonostante si trattasse di un villaggio di confine. È molto energico ed in caso di necessità può combattere (usare le stesse statistiche di un Cacciatore di Vimar).

È sospettoso con tutti i forestieri, ma conosce bene Luther e sa che se qualcuno è con il ragazzo di certo è una persona a posto.

I banditi lo intimidiscono poiché possono rappresentare una seria minaccia per il villaggio. Non ci sono mai stati episodi come quello capitato a Luther, e per questo non lascerà la questione in sospeso ma farà tutte le indagini del caso.

È molto legato a sua figlia e guarderà male chiunque tenti di fare il cascamoto con lei.

### Ramona Fawenes

È l'unica figlia del capo villaggio. È una ragazza dolce e gentile, dedita al benessere degli altri. È un'abile curatrice, ed è in grado di eseguire Test di Pronto Soccorso come se avesse un valore di 25 in Conoscenze Mediche.

Al villaggio non ci sono molti ragazzi belli ed aiutanti, e potrebbe capitare che si invaghisca di uno dei personaggi.

## Melcor Arahán

É un vecchietto dalla corporatura minuta che lavora tutto il giorno in un grande capannone, dove inventa e costruisce macchinari assurdamente grandi, rumorosi ed inutili. Alcune invenzioni di Melcor sono:

- Il ghiacciatoio a Pompa di Calore: una macchina alta 3 metri e pesante più di trecento kg che, dopo mezz'ora di fumo e rumore assordante è in grado di generare un cubetto di ghiaccio (torbido);
- Il carro autotrainato: un enorme carro in grado di camminare da solo. Va alimentato con 20 kg di legna da ardere, e dopo essersi riscaldato per mezz'ora riesce a muoversi per cento metri, dopodiché bisogna ripetere il processo.
- La macchina per scongiurare il caldo: un ventilatore enorme in grado di generare un vento tale da sradicare un albero. Ogni volta che viene attivata il capannone delle invenzioni viene scopercchiato dal vento.

Tutte le opere sono state costruite a partire dai pezzi trovati nei resti del velivolo sfracellatosi anni prima. Per trasportare la maggior parte dei pezzi, Melcor li ha smantellati (appuntandosi le "istruzioni" per rimmetterli insieme) per poi riassembolarli all'interno del capannone.

Melcor è un instancabile chiacchierone con il difetto di non attendere mai le risposte alle sue domande e dopo averne posta una, proprio quando l'interlocutore sta per rispondere, ne fa immediatamente un'altra. Insisterà tantissimo nel far vedere agli stranieri le sue macchine all'opera, e si offenderà a morte se questi rifiutano, chiudendosi in un silenzio tombale che però durerà solo fino al giorno dopo.

## Tipico Bandito

Molti banditi delle zone circostanti sono venuti in possesso di una copia della lettera di propaganda messa in circolazione da Kalmar. Attratti da sogni di gloria e dalla possibilità di un facile e ricco bottino, si sono diretti alla volta dell'accampamento di Kalmar.

**Razza:** Llud o Brone

**Aspetto:** Robusto, poco raccomandabile

**Archetipo:** Combattente

**Carattere:** Avventato, Vigliacco

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 10 (5); Cos 16 (8); Agi 14 (7); Car 10 (5); Man 10 (5)

**Valori:** PF 24; PM 15; ARM 2; Mov. 11,3/45,2

**Talenti/Difetti:** Nessuno

**Abilità:** Armi Medie 20 (13+7); AaD ad arco 20 (13+7); Combattere CaC 17 (10+7); Forza 12 (4+8); Parare/Deflettere 20 (13+7); Prontezza/Iniziativa 12 (7+5); Resistenza Fisica 18 (10+8); Schivare 17 (10+7)

**Equipaggiamento:** Zaino, Corpetto di Cuoio, Coltello, Spada, Arco Corto, 3d10 Drog, Lettera di Propaganda (una per gruppo)

**Attacchi:** Iniziativa 12; Spada 20 (Armi Medie, Taglio, 1d10+3); Arco Corto 20 (AaD ad arco, Punta, 20/40/60/90, 1d6+4)

**Difese:** VP 3 (Cuoio); Deflettere 16; Schivare 17

**Speciale:** Nessuno

## Tipico Cacciatore di Vimar

Vimar è un piccolo villaggio che trae gran parte del sostentamento necessario a sopravvivere dalla selvaggina cacciata nei boschi circostanti, per cui molti dei cittadini sono in grado di usare più o meno bene un arco. Nel momento del bisogno gli stessi cittadini possono formare una milizia capeggiata da Marcus.

**Razza:** Llud

**Aspetto:** Dinoccolato, barba corta, brizzolato

**Archetipo:** Cacciatore

**Carattere:** Paziente, Accurato

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 14 (7); Cos 12 (6); Agi 15 (7); Car 10 (5); Man 10 (5)

**Valori:** PF 18; PM 15; ARM 2; Mov. 12,6/50,4

**Talenti/Difetti:** Nessuno

**Abilità:** AaD, ad Arco 20 (13+7); Armi Corte 19 (12+7); Armi Medie 15 (8+7); Combattimento CaC 14 (7+7); Forza 12 (6+6); Individuare 17 (10+7); Iniziativa 10 (3+7); Parare/Deflettere 17 (10+7); Precisione 16 (9+7); Schivare 20 (13+7); Sopravvivenza 17 (10+7)

**Equipaggiamento:** Zaino, Completo di Cuoio, Pugnale, Arco Lungo, Faretra con 20 frecce

**Attacchi:** Iniziativa 10; Pugnale 19 (Armi Corte, Punta, 1d6+3); Arco Lungo 20 (AaD ad Arco, Punta, 25/50/75/110, 1d10+3/2)

**Difese:** VP 3 (Cuoio); Schivare 20

**Speciale:** Nessuno

## Tipico Mercenario di Kalmar

Tutti quanti sono radunati al campo di Kalmar sono meglio equipaggiati e più addestrati dei normali banditi, benché siano molto al di sotto della media di un guerriero.

**Razza:** Llud o Brone

**Aspetto:** Sporco, robusto, rude

**Archetipo:** Combattente

**Carattere:** Avventato, Vendicativo

**Caratteristiche:** Int 10 (5); Ist 12 (6); Cos 16 (8); Agi 16 (8); Car 10 (5); Man 10 (5)

**Valori:** PF 24; PM 15; ARM 2; Mov. 13/52

**Talenti/Difetti:** Nessuno

**Abilità:** AaD, ad Arco 20 (13+8-1); Armi Medie 20 (13+8-1); Combattimento CaC 17 (10+8-1); Forza 16 (8+8); Iniziativa 11 (6+6-1); Parare/Deflettere 21 (13+8+2-1); Resistenza Fisica 18 (10+8); Schivare 17 (10+8-1)

**Equipaggiamento:** Zaino, Completo di Cuoio, Scudo Rotondo, Spada, Arco Corto, Faretra con 10 frecce

**Attacchi:** Iniziativa 11; Spada 20 (Armi Medie, Taglio, 1d10+3); Arco Corto 20 (AaD ad arco, Punta, 20/40/60/90, 1d6+4)

**Difese:** VP 3 (Cuoio); Parare 21 (VP 7+2); Schivare 17

**Speciale:** Nessuno

## Allegati

### Lettera di Propaganda

**SEI UN GIOVANE SENZA DENARI?**

VUOI RICCHEZZE CHE VADANO OLTRE I TUOI SOGNI PIU' SFRENATI?

**UNISCTI  
ALLA LEGIONE DI KALMAR**

ARRUOLATI SUBITO NELL'ACCAMPAMENTO A NORD EST DI VIMAR.

SEGUI IL CAMPANELLO!

NOI SAPPIAMO DOVE TROVARE L'ORO!

### Lettera a Kalmar

*Kalmar raduna più mercenari che puoi, una ventina saranno più che sufficienti, il forte di Roccadura attualmente non è ben protetto, poche armi da tiro ma soprattutto pochi uomini. Riferite loro la seguente strategia: il vostro reggimento dovrà partecipare ad un assalto frontale assieme ad altre compagnie mercenarie; rassicurateli dicendo che il nemico non ha pezzi d'artiglieria e che verranno dotati di macchinari da assedio, digli inoltre che il forte contiene inestimabili ricchezze.*

*Vi unirete al nostro distaccamento all'ora stabilita, non parlate del vero piano ai vostri uomini, verranno infatti schierati in prima linea assieme al reggimento di tuo fratello come carne da cannone, probabilmente moriranno tutti; il loro vero compito sarà quello di distrarre gli arcieri del forte; non preoccuparti, tu e tuo fratello vi goderete la battaglia dalla nave trasporto.*

*Aforisma: i nostri compiti terminano solo con la nostra morte.*