

IL FORTE DI ROCCADURA

Preparazione

Questa avventura è il seguito de "La legione di Kalmar" ed andrebbe giocata dopo di essa, tuttavia è possibile giocarla in modo indipendente. In questo secondo caso è necessario trovare una motivazione che spinga il gruppo a viaggiare verso il forte:

- Desiderio di entrare a far parte della guardia imperiale. L'esistenza del forte non è segreta e chi vive nei piccoli villaggi vicini spesso per noia o per intraprendenza vanno al forte per richiedere di essere arruolati.
- Necessità di lavoro. Nei forti c'è sempre bisogno di personale civile; quando nei villaggi non c'è abbastanza lavoro capita di offrire i propri servizi anche ai presidi militari.
- Guida spirituale. Al forte c'è un piccolo tempio dello spiritualismo; custodi o altri fedeli possono recarsi al forte per rendere omaggio al piccolo tempio o per prestarvi servizio.
- Aiutante o apprendista studioso. La Corporazione potrebbe aver mandato studiosi o psicoscienziati al forte per fare da assistenti al Dottor Erony (senza conoscere però alcun dettaglio).
- Altro. A discrezione del master ed in base al personaggio, le ragioni possono essere molteplici, non ultima quella di fare da scorta ad altri personaggi che seguono una delle motivazioni elencate.

Vimar

In base a come si è conclusa la precedente avventura, la legione di Kalmar è stata sconfitta oppure ha saccheggiato Vimar.

Nel primo caso i PG avranno trovato gli appunti di Kalmar, che parlano chiaramente di un assalto al forte. Non è citato il giorno né l'entità delle forze in campo, ma se Kalmar è stato catturato può essere interrogato (Test in Interrogare contro un Test in Resistenza Mentale di del brone) confessando che l'assalto è pianificato di lì ad una settimana, ed il luogo di incontro è ad est del forte. I suoi tirapiedi, invece, non sapranno dire nulla.

Nel secondo caso i PG sono obbligati (almeno moralmente) a recarsi al forte per avvertirli dell'accaduto.

Lungo il percorso incontreranno altri mercenari e dopo averli sconfitti troveranno una lettera come quella conservata da Kalmar che parla di un assalto al forte.

La distanza tra Vimar ed il forte è di un giorno a cavallo o tre a piedi, sempre ammesso che si passi per la strada. È possibile tagliare per montagne e colline, ma in questo caso il tempo raddoppia.

Avventura indipendente

Se la prima parte dell'avventura non dovesse essere stata giocata, il gruppo incontrerà comunque un gruppo di mercenari brone nel viaggio che li porta al forte di Roccadura. Il capo del gruppo di mercenari sarà proprio Kalmar, che conserva la lettera con le istruzioni inviatagli e, se catturato vivo, potrà essere interrogato.

Gigante abbandonato

Non lontano dalla via che collega il forte di Roccadura alla strada principale c'è un gigante meccanico dimenticato ed abbandonato.

La posizione esatta corrisponde al luogo dove il gruppo di PG si accamperà la notte prima di arrivare al forte. Potrà essere visto solo se il gruppo deciderà di ispezionare la zona oppure se durante uno dei turni di guardia uno dei PG otterrà un 32 in Ispezionare/Cercare per verificare la presenza di nemici. In questo secondo caso noterà dei riflessi di luce (della luna o del sole) tra i rami, ma li valuterà troppo strani per essere generati da un ruscello. A riflettere la luce è la spada del gigante, quasi completamente inglobata dal sottobosco.

Il gigante è quasi completamente ricoperto dalla vegetazione e dalla ruggine. Si tratta di un vecchio modello, probabilmente risalente agli Anni di Incubo, verificatisi ormai 20 anni prima. Un pesante dardo di ballista spunta dal petto. Il dardo ha ucciso sul colpo il pilota, del quale sono ancora presenti i resti, senza però danneggiare la struttura del gigante.

Sarà possibile riparare e mettere in funzione il Gigante Meccanico con due ore di lavoro ed un Test in Conoscenze Meccaniche con Difficoltà 35. Nel caso, utilizzare le statistiche del gladio o dello zero.

Mercenari brone

Il grosso dei mercenari brone si sta riunendo a circa 20 km ad est del forte di Roccadura, in una valle boscosa di una zona collinare.

Sono circa 300 uomini, principalmente brone con qualche sporadico llud e pochissimi arbrone.

Non sono particolarmente coesi ed anzi spesso scoppiano delle risse. Non vedono l'ora di assaltare il forte per razziarne l'oro (che ovviamente non esiste).

Forte di Roccadura

Il forte si erige tra monti e colline, in una zona strategicamente poco interessante, a circa un giorno di cammino dalla via principale. Il forte ha infatti uno scopo differente dal costituire una difesa all'avanzata di eserciti: sperimentare nuovi tipi di giganti arcani. *Questa sua funzione è mantenuta strettamente segreta.*

Il sentiero che unisce il forte alla via principale, anche se pieno di erbacce, è molto largo e pianeggiante, per permettere il transito di mastodonti.

È costituito da mura molto alte (8 metri) e da un ingresso imponente chiuso da un portone a due ante alto 12 metri e largo il doppio. Il portone ha un aspetto molto robusto ed è sovrastato da un piccolo ponte di legno per permettere ai soldati di vedetta di passare da una parte all'altra dei camminamenti. Alle spalle il forte è protetto da una parete rocciosa, mentre nella parte frontale cresce rigogliosa la vegetazione. Esiste uno spazio pianeggiante di circa 20 metri tutto intorno al forte.

Il forte è popolato principalmente da uomini della guardia imperiale, ma al suo interno c'è un presidio dei cavalieri Davati.

A capo della struttura è il Maggiore Gustav Rostis. Il Maresciallo Astis Meron è invece a capo dei cavalieri Davati. Anche se si tratta di due ordini militari differenti, gerarchicamente Astis è superiore a Gustav, ma prende decisioni solo sulla gestione dei giganti lasciando il comando del forte al Maggiore.

Al forte sono presenti 50 soldati e 15 cavalieri, oltre a 15 civili che si occupano di alcune mansioni come cucinare, ferrare i cavalli, ecc. Tra questi spicca il dottor Malvas Erony, un llud del Beroken che è a capo della manutenzione dei giganti meccanici.

Descrizione delle aree del forte

1. Alloggio dei cavalieri Davati. L'ingresso alla struttura è sempre sorvegliata da due cavalieri. Sul retro della struttura è stato ricavato un piccolo tempio spiritualista, liberamente accessibile. Dal tempio non è possibile accedere agli alloggi se non uscendo e rientrando nell'ingresso frontale.
2. Alloggi degli ufficiali. Dispone di alcune sale utilizzabili per riunioni o consigli. Costantemente sorvegliato da due soldati.
3. Camerate dei soldati. Una sezione è riservata ai civili che lavorano al forte. Sono in grado di ospitare in tutto un centinaio di uomini.

4. Armeria, forgia, maniscalco. La funzione principale è quella di riparare l'equipaggiamento degli uomini, creare punte di frecce e quadrelli, forgiare ferri di cavallo, ecc.

5. Stalle. Sono qui presenti le cavalcature dei Davati ed alcune cavalcature per gli ufficiali.

6. Sala comune, mensa. I soldati passano qui la maggior parte del tempo libero

7. Hangar dei giganti. Vedi dettagli più avanti.

8. Mastodonte. È utilizzato principalmente per lo spostamento dei giganti.

9. Ingresso laterale di servizio. È molto stretto e può passare solo una persona alla volta. Per la maggior parte del tempo è serrato.

10. Ingresso principale. È di grandi dimensioni per permettere il passaggio dei giganti.

11. Alle spalle del forte c'è uno sperone roccioso che fornisce una valida protezione.

12. Piazzale di addestramento. I soldati imperiali passano qui la maggior parte del loro tempo.

Hangar

Si tratta di un'enorme struttura metallica alta 15 metri. Esiste un solo ingresso, formato da un enorme portone nel quale è presente una porta più piccola a dimensione di uomo. L'ingresso è costantemente presidiato da due cavalieri Davati ed entrare è impossibile senza il consenso del Maresciallo Astis.

All'interno, oltre alle apparecchiature necessarie alla manutenzione, sono presenti 5 giganti meccanici: un aracnoide di servizio, tre gladio ed uno zefiro speciale, che rappresenta il prototipo di un nuovo modello ancora in fase di test.

L'esistenza di questo prototipo è segretissima e nemmeno il Maggiore Gustav ne è a conoscenza (almeno ufficialmente). Tuttavia l'informazione deve essere trapelata tanto è vero che il prototipo è il vero obiettivo dell'assalto al forte. Astis si renderà subito conto di questo, ma non ne farà parola con nessuno.

Inizio dell'Avventura

Viaggio

Durante il viaggio i personaggi incapperanno in un gruppo di mercenari in numero pari a quello dei PG. Lo scontro ha lo scopo di ricordare che la minaccia dei mercenari non è stata eliminata con Kalmar.

In alternativa, se la prima parte dell'avventura non è stata giocata, è l'occasione per far trovare ai personaggi la lettera di Kalmar. Potrà essere rinvenuta addosso al più grosso dei combattenti (che sarà proprio 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 macchina-

ri 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 godete la battaglia dalla nave trasporto.

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

Durante il viaggio il gruppo avrà inoltre la possibilità di rinvenire il gigante meccanico abbandonato. Non è essenziale ai fini dell'avventura, ma è utile per dare una nota di colore. Eventualmente il gigante può essere usato in un secondo momento per fornire un aiuto inatteso al forte mentre è sotto assedio. Il gigante si trova a circa tre ore di cammino dal forte.

Al forte

Il gruppo verrà accolto dal Tenente Laudo Fastelli. Il Tenente è piuttosto disponibile e si occuperà di ogni necessità dei personaggi. Presumibilmente è a lui che il gruppo parlerà della minaccia che grava sulla rocca. Quando ciò accade avvertirà il Maggiore Gustav, che richiederà un incontro con il gruppo.

Saranno accolti in una delle stanze dell'alloggio ufficiali. Insieme al Maggiore ci sarà anche il Maresciallo, che però resterà in silenzio.

Gustav ascolterà molto attentamente quanto i personaggi hanno da dire. Non si mostrerà particolarmente sorpreso dalla notizia, né particolarmente scosso. Risponderà che prenderà seriamente in considerazione la notizia, anche se non ha nessuna certezza che si tratti della verità. Chiederà ai personaggi di non allontanarsi dal forte, per questione di sicurezza loro e del forte: anche se non è certo della minaccia non ha alcuna intenzione di rischiare. Dirà al gruppo che il forte è più sicuro di quanto possa sembrare (lanciando un'occhiata ad Astis) e che all'interno delle sue mura non hanno nulla da temere. Quello che sta facendo, in pratica, è impedire ai personaggi di allontanarsi.

Il giorno dopo il gruppo si accorgerà che il Maggiore Gustav ha preso molto seriamente la minaccia, tanto è vero che sono in corso molti preparativi, ai quali eventualmente i personaggi possono partecipare.

Se i personaggi sono riusciti ad interrogare uno dei mercenari sconfitti, sapranno che a questo punto mancano circa 3 giorni alla data stabilita per l'attacco, altrimenti saranno all'oscuro di questa informazione.

Preparazione delle Balliste

Lungo le mura del forte sorgono 8 torrette. In ognuna può essere installata una ballista, ma attualmente

le balliste sono installate solo sulle due torrette ai lati dell'ingresso principale. Su richiesta del Maggiore Gustav anche le altre 6 torrette devono essere armate allo stesso modo.

Sarà il personale del forte ad occuparsi di questo, ma se uno o più PG sono interessati possono collaborare.

Installare una ballista richiede 5 Test Normali in Forza (per trasportare i materiali) ed un Test Estremamente Difficile in Conoscenze Meccaniche per assemblarli. Molto probabilmente sarà necessario utilizzare le regole del Lavoro di Gruppo.

Trasportare i materiali richiederà 15 minuti per ogni Test, mentre per assemblarli saranno necessarie almeno 2 ore di lavoro.

Una ballista infligge 5d10 PF ed ha una gittata di 40/80/120/200. Richiede almeno due persone per essere caricata, e può scagliare i suoi dardi una volta ogni 3 round. Un terzo operatore riduce questo intervallo a 2 round, ma non è possibile ridurlo ulteriormente.

Solo uno degli operatori esegue il Test per colpire, che si effettua usando l'Abilità Armi a Distanza a Due Mani con una penalità fissa di -4 (da un lato la ballista è più stabile e precisa perché installata su treppiede, dall'altro la sua scarsa manovrabilità rende difficile puntarla con precisione).

La ballista scaglia dardi lunghi 130 cm che normalmente sono fabbricati direttamente dall'armeria del forte.

Invio pattuglie

Il Maggiore Gustav, il giorno dopo aver parlato con i personaggi, invierà una pattuglia di esploratori per verificare l'entità delle forze nemiche.

La pattuglia non dovrà superare le cinque unità per ridurre le probabilità di essere intercettati. Potranno partecipare non più di due personaggi.

Dopo due ore di cammino il gruppo individuerà le prime tracce. Saranno molto visibili, e non sarà necessario alcun Test.

Dopo altre due ore, con un Test Normale in Individuare, localizzeranno un gruppo di 4 mercenari. Parlano in sutra. Se qualcuno è in grado di capire questo linguaggio (Test Normale) capiranno quanto segue:

"Dovremmo esserci. Non più di qualche ora. Sono passati in molti di qui, vedi? Lì, e lì. Anche là, guarda quel ramo spezzato. Adesso occhi aperti, dovrebbero esserci delle trappole rumorose più avanti, meglio evitarle altrimenti avremo grane."

Seguirli richiede un Test Facile in Furtività. Così facendo si eviteranno le trappole rumorose.

Se il gruppo decide di attaccarli, usare le statistiche del Tipico Mercenario. In questo modo però rischieranno di incappare nelle trappole, a meno che non riescano in un Test Difficile in Individuare.

Dopo altre due ore arriveranno al campo. È distribuito in una vasta area. Non sarà possibile stabilire l'esatta entità delle forze, ma da quanto visto si tratta di più di 200 unità.

Il ritorno non riserverà alcuna sorpresa.

Infiltrazione

Un'idea interessante può essere quella di far infiltrare qualche uomo tra i mercenari. Questa idea non sarà suggerita né da Gustav né da Astis, per cui devono essere i PG a proporla. Generalmente i capi dei mercenari non fanno troppe domande se qualcuno è disposto a mettere la sua spada al suo servizio. Gli infiltrati (meglio se brone) potrebbero far sorgere dei dubbi agli altri mercenari, magari facendo vedere loro la lettera di Kalmar. In questo modo il morale di molti uomini verrebbe meno ed il numero di mercenari si assottiglierebbe. Tuttavia questo è un gioco difficile, perché i capi dei mercenari non sono così stupidi e farebbero di tutto per mettere a tacere certe voci, incluse esecuzioni pubbliche dei disertori. Naturalmente chi è sul punto di fare questa fine non esiterebbe un attimo a fare il nome di chi ha messo in giro i dubbi sulla missione, per cui gli infiltrati devono giocare bene le loro carte per non rischiare di essere smascherati.

Tuttavia se l'infiltrazione va a buon fine il numero di mercenari risulterà drasticamente ridotto, ed anche nel caso l'ingresso del forte sia stato sfondato saranno non più di una mezza dozzina di mercenari disperati a penetrare nel forte.

Installazione trappole

Una volta conosciuta l'entità delle forze, il Maggiore Gustav disporrà affinché siano installate delle trappole.

I personaggi possono partecipare scavando buche (Test Facile in Forza) ed installando trappole tra gli alberi (Test Normale in Conoscenze Meccaniche). Ognuna di queste attività li terrà impegnati per un'ora.

Contromisure assedio

Sono molti i piccoli interventi possibili per preparare il forte ad un attacco, come la distribuzione delle munizioni ai posti di guardia, il preparare calderoni dove far bollire la pece, assicurarsi che ci siano abbastanza armi per tutti, e che siano in buono stato. Eventuali utenti di magia possono valutare di tracciare dei cerchi di potere sulle torrette in modo da potersene avvantaggiare (possono essere tracciati cerchi di 2 metri al massimo).

Addestramento intensivo

Alcuni personaggi possono valutare di effettuare un addestramento intensivo con gli altri soldati. I tre giorni di addestramento intensivo possono essere considerati valevoli come una settimana, a patto che il personaggio non faccia altro. Potrà essere aumentata una sola abilità, scelta tra le abilità di attacco, incluse le arti marziali, o le abilità di difesa. Far riferimento alle regole sull'Insegnamento.

Altro

Ovviamente i personaggi non sono tenuti a partecipare ad alcuna di questa attività. A loro discrezione possono aggirarsi liberamente per tutto il forte, tranne le aree sorvegliate. In particolare non otterranno nessuna autorizzazione per l'accesso all'hangar, a

meno che non abbiano trovato il gigante abbandonato.

Possono tuttavia prendere confidenza con il mastodonte. Il mezzo dispone nella sua parte superiore di due balliste (una per lato) ed una gru di carico. Per manovrare il veicolo è necessario un equipaggio minimo di 3 persone, una in sala macchine e due ai controlli.

Attacco

Il quarto giorno dall'arrivo del gruppo di PG, si scatenava l'inferno.

Assedio dei mercenari

Verso le 8 del mattino i mercenari fluiscono come una marea dal bosco antistante il forte. Si compattono al limitare della zona boscosa, a 20 metri di distanza dal portone principale, forse in attesa di un segnale. Il numero di uomini è enorme, tale da riempire interamente gli spazi tra gli alberi del bosco, che intorno al forte è più rado. A meno di un'iniziativa da parte dei personaggi, gli uomini del forte non attaccheranno i mercenari per primi.

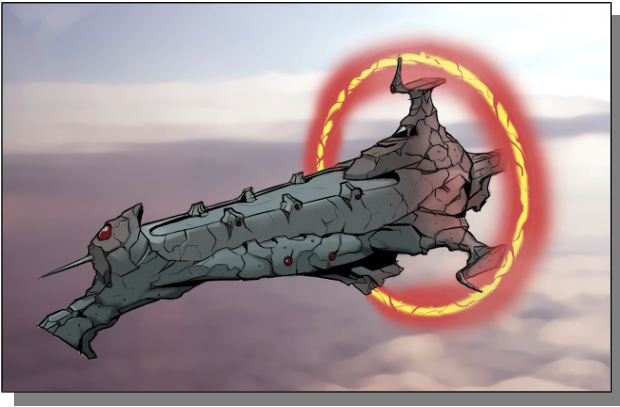
Dopo circa un'ora (oppure pochi istanti dopo il primo attacco da parte del forte) dal fondo del bosco si udirà un corno. All'udirne il suono i mercenari lanceranno all'unisono un urlo di guerra e si scaglieranno sul forte. In molti saranno falciati dalle baliste e dagli arcieri, ma per ogni mercenario morto uno nuovo sostituirà il precedente. Tenteranno di scalare le mura imponenti con scale e funi. La maggior parte verrà ricacciata indietro, ma qualcuno riuscirà a scavalcare il parapetto ed ingaggiare un corpo a corpo. Se qualcuno del gruppo di PG è sulle mura può partecipare ai combattimenti.

Nel frattempo anche i mercenari estrarranno gli archi e bersaglieranno gli uomini sugli spalti. Nonostante le protezioni (Copertura Normale o Maggiore) qualche colpo andrà a segno ed alcuni soldati verranno messi fuori combattimento a causa delle ferite.

Il vascello volante

Quando il combattimento è al suo culmine e magari qualche personaggio è impegnato in un corpo a corpo, sarà possibile udire un suono lontano, un rombo con un sibilo grave di sottofondo.

All'inizio sarà appena percettibile (Test Difficile in Individuare), dopo un minuto (6 Round) aumenta di intensità (Test Normale), e poi ancora dopo un altro minuto (Test Facile). E poi spunterà nei cieli una nave volante.



(c) by anthony

La nave si avvicinerà al forte da ovest, ossia il lato protetto dalla parete rocciosa, per questa ragione a meno che non ne sia stato udito il rumore difficilmente qualcuno si accorderà di cosa sta succedendo. La nave è imponente, lunga quanto tutto il forte e larga 1/3. Nella parte posteriore è avvolta da un enorme cerchio di fuoco, dal quale proviene il rombo. È collegata ad esso da tre robusti sostegni simili a piccole ali.

La nave ha una corazza molto robusta ed un numero enorme di Punti Strutturali, per cui qualsiasi attacco a distanza (anche con le balliste) non avrà pressoché alcuna conseguenza.

Si posizionerà a 20 metri di altezza tra la parete ovest del forte e la parete rocciosa, quindi si apriranno 4 portelloni dai quali saranno calati a terra altrettanti giganti meccanici di tipo bron.

Dopo essere stati calati i giganti i metteranno in marcia verso i portoni principali, nel frattempo si aprirà un altro portello della nave dal quale partirà un proiettile di energia. Il colpo si abatterà sull'hangar (7), abbattendone la parte situata a nord-est (ossia lo spigolo in alto a destra della mappa). Il crollo conseguente metterà fuori combattimento i due cavalieri all'ingresso e le macerie bloccheranno uno dei gladio al suo interno.

Abbatere la nave

La nave è virtualmente invulnerabile, almeno utilizzando le armi a disposizione del forte. Eventualmente un successo critico utilizzando una ballista per un tiro mirato alla giunzione tra l'anello di fuoco attorno alla nave ed i bracci che lo sostengono possono farla precipitare. Se ciò accade la nave virerà di lato e si inclinerà pericolosamente, per poi abbattersi sulla sala comune e sull'hangar.

I giganti meccanici

I quattro giganti di tipo bron si muoveranno verso la parte frontale del forte per abbatte le mura. Due di loro aggireranno le mura da nord, gli altri da sud. Impiegheranno circa 8 Round per raggiungere l'ingresso principale del forte, ed al loro passaggio i mercenari si faranno da parte. Durante il loro cammino i giganti possono essere bersagliati con le balliste, ma a meno che i Personaggi non partecipino attivamente i giganti saranno solo danneggiati margi-

nalmente. Una volta a ridosso del portone i bron non potranno essere colpiti dalle balliste, e qualsiasi altro attacco (frecce, olio bollente) farà loro il solletico.

Nel frattempo i due gladio superstiti usciranno dall'hangar e si metteranno di guardia al portone principale, pronti ad affrontare i giganti avversari non appena questi penetrano nel forte.

Non dovranno attendere molto, in quanto le mura saranno abbattute in appena 3 minuti. Quel che è peggio è che oltre ai giganti di tipo bron superstiti entreranno nel forte anche molti degli assalitori, aumentando enormemente il numero di combattimenti all'arma bianca.

Il prototipo

Il colpo inferto all'hangar abatterà una sezione abbastanza grande di parete per permettere ai Personaggi di vedere cosa c'è al loro interno. Se all'interno del gruppo c'è qualcuno in grado di pilotare giganti può cogliere l'occasione per dar manforte ai cavalieri. Il Master può incoraggiarli facendo sentire loro le grida del dottor Malvas Erony che sbraita qualcosa del tipo "Dannazione! Adesso che il pilota collaudatore è ferito chi salirà a bordo del prototipo?". Se un Personaggio si presenterà il dottore si mostrerà piuttosto perplesso, ma i colpi dei bron che stanno per abbattere il portone principale gli faranno cambiare idea.

Molto probabilmente il Personaggio che salirà a bordo non sarà in grado di usare al meglio il gigante, eventualmente il Master può concedergli qualche piccolo bonus (magari per attivare il gigante arcano) sotto forma di fortuna ed assistenza da parte del dottor Malvas per non frustrare troppo la sua prima esperienza.

Fine dell'assedio

Dopo l'abbattimento del portone i bron superstiti ed i mercenari si riverseranno nel forte. Inizierà un combattimento tra giganti, al quale eventualmente un personaggio giocante può prendere parte a bordo del prototipo. Una volta entrati nelle mura i giganti di tipo bron possono essere nuovamente bersagliati dalle balliste, ma c'è il rischio di colpire i giganti pilotati dai cavalieri. Inoltre la maggior parte dei soldati del forte si lanceranno in combattimenti corpo a corpo contro i mercenari penetrati nel forte. A meno che dei bron non siano stati abbattuti durante la marcia il rapporto dovrebbe essere 4 bron contro 2 gladio (più eventualmente il prototipo).

Missione riuscita

Se tutti e quattro i bron sono distrutti o messi fuori combattimento la nave volante prenderà quota e si allontanerà dal forte. A questa visione il morale dei mercenari crollerà e fuggiranno.

Missione fallita

La missione fallisce se i bron riescono a catturare il prototipo. Questo avviene se i gladio sono messi fuori combattimento e nessun personaggio si è messo alla guida del prototipo.

Quando l'ultimo gladio viene abbattuto, la nave si sposta sopra l'hangar e cala un'apposita imbracatura per giganti. I bron superstiti (o il bron, se ne è rimasto uno solo) assicureranno il prototipo all'imbracatura, e faranno altrettanto con sé stessi. La nave prenderà quota e se ne andrà. I mercenari rimasti si renderanno conto di essere stati usati e fuggiranno, ma oramai il danno è fatto: un prezioso prototipo è finito in mani nemiche.

Conclusioni

La nave volante si è allontanata ed i mercenari sono stati messi in fuga. Alcuni giganti meccanici sono rimasti sul campo, immobili e fumanti. Il cortile interno è disseminato di feriti agonizzanti e cadaveri, e fuori dalle mura la situazione è ben peggiore.

Caduti

Il numero di caduti è circa di 10 brone per ogni uomo del forte.

Gli uomini del forte per la maggior parte del tempo si sono potuti difendere dietro le mura ed è per questo che le perdite sono decisamente maggiori tra le fila degli avversari.

Il numero di perdite subite dal forte sono circa del 10%, ma questa percentuale varia in base ad alcuni fattori:

- Se è stata eseguita con successo l'infiltrazione al campo brone: perdite -10%
- Se i bron hanno sfondato i portoni del forte ed i mercenari sono entrati: perdite +5%
- Per ogni bron penetrato nel forte: perdite +5%
- Per ogni gladio abbattuto dai bron: perdite +5%
- Se il prototipo è stato trafugato: perdite +5%
- Se il prototipo è stato abbattuto: perdite +5%
- Se i PG hanno contribuito ad installare trappole: perdite -5%

In ogni caso le perdite non possono scendere al di sotto del 5%, inoltre per ogni perdita ci sarà un uomo ferito (non a rischio di vita), quindi 20% di perdite su 65 tra soldati e cavalieri significa 13 deceduti (o agonizzanti in fin di vita) e 13 feriti più o meno gravemente ma comunque non in pericolo di vita.

I giorni seguenti trascorreranno curando i feriti ed ammassando i cadaveri per essere bruciati, operazione necessaria per evitare la diffusione di epidemie.

Tra i caduti figura anche il Tenente Laudo Fastelli.

Prigionieri

Eventuali mercenari catturati non saranno in grado di fornire informazioni interessanti. La maggior parte di quello che sapranno dire è che sono stati assoldati con la promessa di parte dell'oro custodito nel forte. Ovviamente nessun mercenario sa che al forte non c'è alcun tipo di ricchezza. Tra i prigionieri non dovrebbe essere presente nessun capobanda; nel caso il Master lo ritenga opportuno potrebbe esserne

stato catturato uno. In questo caso riferirà più o meno quanto scritto nella lettera di Kalmar, riferendo che per motivi organizzativi non è stato in grado di salire a bordo del vascello ed ha quindi guidato l'assalto sperando di poter fuggire prima che le cose si mettessero male.

I piloti dei bron, se sopravvissuti, forniranno qualche informazione aggiuntiva, ma non troppe: diranno solo che a capo della missione era il comandante Murghar Furon, e la missione consisteva nella cattura del prototipo. Il pilota può fornire alcune delle informazioni presenti nella descrizione di Murghar.

Sviluppi

L'avventura si conclude qui, ma il Master è libero di sviluppare la trama a suo piacimento. Seguono alcuni spunti su come poter proseguire l'avventura.

L'addestramento

Se un PG è salito a bordo del prototipo ed è riuscito a farlo funzionare, riceverà una strigliata da Astis. Il Maresciallo infatti, pur essendo felice di aver impedito il furto del prototipo, annuncia che questo dopo essere stato pilotato da un individuo è in grado di funzionare solo con quel pilota. Il personaggio è quindi incoraggiato ad intraprendere un addestramento per piloti, normalmente riservato solo ai Cavalieri. Gli altri membri del party potrebbero fare lo stesso o semplicemente possono seguirlo per dargli sostegno. Il prototipo ed il gruppo verranno trasferiti a bordo del gigante in un'altra struttura, dato che il forte ha bisogno di riparazioni.

Ovviamente Murghar non si darà per vinto e tenterà di rubare nuovamente il prototipo... ci sono tutti i presupposti per uno scontro tra il novello pilota ed il Comandante Furon.

La ricerca

La notizia dell'attacco sconvolge le alte sfere che entrano in fermento: questo attacco potrebbe significare un nuovo inizio delle aperte ostilità da parte dei brone. Gustav ed Astis potrebbero mettere insieme un gruppo per capire da dove è arrivato l'attacco e quindi le ragioni: è stata una dichiarazione di guerra da parte dei brone o il tentativo di furto di preziose tecnologie perpetrato da un'organizzazione?

Personaggi Non Giocanti

Seguono le principali informazioni di alcuni dei PNG presenti nell'avventura. Sono fornite le statistiche di solo quelli con i quali è prevista un'interazione; negli altri casi è presente solo una descrizione testuale. Nel caso sia necessario il Master è libero di fornire statistiche adeguate.

Maggiore Gustav Rostis

Il Maggiore Gustav è a capo del forte di Roccadura e dirige l'operato dei 50 soldati e 15 civili qui presenti,

mentre non ha autorità nei confronti dei 15 cavalieri Davati, comandati dal Maresciallo Astir Meron.

Il Maggiore non è ufficialmente a conoscenza di alcune delle operazioni intraprese dai cavalieri, tuttavia essendo un uomo molto intelligente ne ha intuito i dettagli. Sa che Astis è un uomo in gamba e degno di fiducia per cui ha sempre evitato di chiedere quanto non gli sia stato comunicato direttamente. L'esperienza dei due uomini ha fatto sì che i soldati ed i cavalieri non si siano mai intralciati a vicenda.

Ufficialmente non dovrebbe sapere della presenza del prototipo nell'hangar, ma d'altro canto non è facile far passare inosservato l'arrivo di un gigante. A Gustav è bastato tenere conto dei mastodonti partiti e quelli arrivati, oltre ad assistere alle sporadiche uscite dei gladio. È giunto così alla conclusione che nell'hangar deve esserci un gigante mai uscito, portato al forte in tutto segreto. È per questo che non si sorprende troppo quando viene a sapere dai personaggi dell'attacco che i mercenari brone stanno organizzando.

Razza: Llund

Aspetto: Castano, occhi scuri, sopracciglia folte, baffi a spiovente, guance infossate, perenne cipiglio.

Archetipo: Combattente

Carattere: Calmo, Calcolatore

Tenente Laudo Fastelli

Si tratta di un uomo alla mano, simpatico anche se molto professionale. Sarà lui ad accogliere il gruppo quando arrivano al forte, e dopo aver ascoltato la loro storia valuterà se condurli da Gustav.

Per la maggior parte del tempo in cui permangono al forte, i PG interagiranno principalmente con Laudo, tranne nel caso richiedano di parlare direttamente con Gustav o con Astis. In questo caso, se lo riterà opportuno, parlerà con i suoi superiori per accordare un incontro. Tranne che la ragione non sia banale non ci saranno problemi in questo senso.

Razza: Llund

Aspetto: Biondo, occhi azzurri, sopracciglia arcuate, pelle liscia, di bell'aspetto.

Archetipo: Combattente

Carattere: Ragionevole, Professionale

Soldato Imperiale

Un tipico soldato del forte. Presidiare il forte non rappresenta una mansione solitamente pericolosa, al punto che i soldati più intraprendenti la considerano una punizione.

Tuttavia Gustav e Laudo tengono costantemente impegnati i soldati in addestramenti ed altre mansioni, tanto che la loro abilità è leggermente al di sopra della media.

Razza: Llund

Aspetto: Ordinato, pulito

Archetipo: Combattente

Carattere: Annoiato, determinato, leale

Caratteristiche: Int 12 (6); Ist 14 (7); Cos 14 (7); Agi 16 (8); Car 10 (5); Man 10 (5)

Valori: PF 29; PM 15; ARM 3; Mov. 12,5/50

Talenti/Difetti: Combattente Eccelso, Fibra Robusta
Abilità: AaD, ad Arco 21 (14+8-1); Armi Medie 23 (16+8-1); Combattimento CaC 17 (10+8-1); Forza 15 (8+7); Iniziativa 9 (4+6-1); Parare/Deflettere 21 (14+8-1); Resistenza Fisica 19 (12+7); Schivare 17 (10+8-1)

Equipaggiamento: Completo di Cuoio Borchiato, Spada, Arco Corto (Bilanciato, +1 al Test), Faretra con 10 frecce

Attacchi: Iniziativa 9; Spada 23 (Armi Medie, Taglio, 1d10+3); Arco Corto 22 (AaD ad arco, Punta, 20/40/60/90, 1d6+5)

Difese: VP 4 (Cuoio Borchiato); Deflettere 17; Schivare 17

Speciale: Nessuno

Maresciallo Astis Meron

Il Maresciallo Astis Meron è un uomo generalmente taciturno, e quelle poche volte che parla lo fa con un tono basso e greve. Ha i capelli e la barba rasati, sopracciglia sottili ed occhi severi di colore grigio. Ha una profonda cicatrice verticale sulla parte sinistra del volto, che inizia dalla fronte ed arriva a metà dello zigomo, attraversando l'occhio senza però averlo danneggiato.

La sua mansione consiste nel comandare la sua squadra di cavalieri Davati e dirigere alcune sperimentazioni su prototipi di Giganti Meccanici. Riceve ordini dai consiglieri dell'Imperatore, ed è in costante contatto con la Corporazione per metterli in pratica.

Qualche tempo addietro ha ricevuto l'incarico di sperimentare un nuovo tipo di Gigante Meccanico, simile ad uno Zefiro ma dotato di un sistema di propulsione molto più efficiente.

Ha fatto di tutto per tenere segreto l'arrivo del prototipo al forte, ma sospetta che Gustav abbia mangiato la foglia: poco male, Astis si fida del Maggiore e se non fosse vincolato dal segreto imposto non avrebbe esitato a metterlo al corrente.

Razza: Llund

Aspetto: Castano, rasato, occhi grigi, sguardo severo, profonda cicatrice sull'occhio sinistro.

Archetipo: Cavaliere

Carattere: Paziente, Determinato

Cavaliere Davati

Questi valorosi uomini seguono gli ordini di Astis senza battere ciglio. Interagiscono solo occasionalmente con i soldati del forte, verso il quale nutrono rispetto, ma i cavalieri appartengono ad un'altra categoria sia per quanto riguarda la gerarchia che per il tipo di addestramento ricevuto.

Razza: Llund

Aspetto: Fiero, ineccepibile

Archetipo: Cavaliere

Carattere: Irremovibile, Determinato

Caratteristiche: Int 12 (6); Ist 12 (6); Cos 14 (7); Agi 16 (8); Car 12 (6); Man 14 (7)

Valori: PF 25; PM 25; ARM 3; Mov. 12,5/50

Talenti/Difetti: Combattente Eccelso, Controllo del Colpo, Armigero, Corazzato, Attacco Potente

Abilità: Affinità Arcanomacchine 20 (13+7); Armi Lunghe 26 (18+8); Armi Medie 27 (17+8+2); Arti Marziali - Alta Scherma 21 (13+8); Cavalcare 25 (17+8); Conoscenze Giuridiche 21 (15+6); Conoscenze Storiche 20 (14+6); Controllare Giganti 20 (14+6); Etichetta 21 (15+6); Forza 20 (13+7); Intimidire 19 (12+7); Lingua - Sutra 21 (15+6); Parare/Deflettere 23 (15+8); Resistenza Fisica 21 (14+7); Rituali 21 (14+7); Schivare 10 (0+8+2); Senso del Pericolo 20 (14+6); Volontà 20 (13+7)

Equipaggiamento: Completo di Maglia, Bracciale con piastra, Spada (Bilanciata, +1 ai Test), Lancia (Bilanciata, +1 ai Test)

Attacchi: Iniziativa 6; Spada 28 (Armi Medie, Taglio, 1d10+5); Lancia 27 (Armi Lunghe, A 2 mani, Punta, 2d6+10)

Difese: VP 5 (Maglia); Deflettere 22; Parare 23 (VP 7+3); Schivare 10

Speciale: Nessuno

A bordo dei Gladio

Caratteristiche: Int 12 (6); Ist 12 (6); Cos 40 (20); Agi 16 (8-3); Car 12 (6); Man 14 (7)

Valori: PS 60; Forza 70 (50+20); Mov. 30/55

Consumi: Serbatoio 20; Surriscaldamento 6; Attivazione 20/2; Test 1; Round 1; Attività Ridotta 3h; Falimento Critico 2

Attacchi: Iniziativa 1; Spada 25 (Armi Medie, Taglio, 5d10+9); Calcio 4 (Combattimento CaC, Impatto, 4d6/1d6+7)

Difese: Deflettere 19; Schivare 7

Locazioni:

1-3: Testa (VP 10; 1-9: Testa Pilota; 10-20 Struttura)
 4-10: Torso (VP 12; 1-5: Torso Pilota; 6-7: Braccio DX Pilota; 8-9: Braccio SX Pilota; 10-12: Gamba DX Pilota; 13-15: Gamba SX Pilota; 16-20: Struttura)
 11-13: Braccio DX (VP 8)
 14-16: Braccio SX (VP 8)
 17-18: Gamba DX (VP 10)
 19-20: Gamba SX (VP 10)

Dottor Malvas Erony

Il Dottor Erony è un llud che lavora per la Corporazione e collabora con i cavalieri Davati per la sperimentazione sul campo di un prototipo di Gigante Arcano.

È leggermente sovrappeso, sui 50 anni, con radi capelli bianchi e folti favoriti sulle gote paffute. Ha gli occhi sorridenti e l'atteggiamento del chiacchierone gioviale, anche se quando è al lavoro diventa molto severo.

Passa la maggior parte del tempo nell'hangar ed è possibile incontrarlo solo di tanto in tanto nella sala mensa per mangiare.

Razza: Llud

Aspetto: Brizzolato, occhi castani, folti favoriti, sovrappeso.

Archetipo: Studioso della Corporazione

Carattere: Gioviale, Responsabile

Rastag

Fratello maggiore di Kalmar. Non dovrebbe entrare in gioco a meno che il vascello volante non venga fortunatamente abbattuta, nel qual caso verrà ritrovato tra i deceduti e riconosciuto per l'estrema somiglianza con il fratello.

Murghar Furon

Il Comandante Murghar Furon è stato incaricato di sottrarre il prototipo di Gigante Arcano ai llud dopo che il servizio di spionaggio dell'Ordine del Sapere ne ha rilevato la posizione. Ha architettato la strategia di assoldare un gran numero di mercenari da usare come carne da cannone per poter agire indisturbato, una strategia sicuramente vincente se non fosse per il gruppo di personaggi che si è immischiato.

Dato che oltre ad essere crudele è anche vendicativo, il Comandante Furon certamente non mancherà di agire contro i personaggi, anche se ciò dovesse significare ricorrere a risorse personali.

Razza: Brone

Aspetto: Occhi grigi, capelli bianchi raccolti in una coda, sguardo severo.

Archetipo: Combattente

Carattere: Serio, Impassibile

Tipico Mercenario

Non hanno scrupoli, hanno fretta di attaccare il forte per metterlo a sacco. Segretamente sperano che la maggior parte dei commilitoni muoiano nel tentativo, in modo da spartire il bottino tra un minor numero di persone.

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

Pilota di Bron

I piloti scelti per questa azione non sono tra i migliori per volere dello stesso Comandante Furon che ha organizzato il piano.

L'impiego di piloti più esperti sarebbe inutile, dato che un numero così vasto di mercenari dovrebbe spianare la strada anche ad un pilota di basso rango. Inoltre nel caso qualcosa dovesse andare storto eventuali piloti abbattuti o catturati rappresenterebbero una perdita accettabile.

Razza: Brone

Aspetto: Ben rasato

Archetipo: Novizio

Carattere: Disciplinato

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

Valori: PF 21; PM 21; ARM 3; Mov. 12/48

Talenti/Difetti: Nessuno

Abilità: Armi Medie 21 (14+7); Controllare Giganti 16 (10+6); Combattimento CaC 19 (12+7); Parare/Deflettere 19 (12+7); Prontezza/Iniziativa 10 (5+5); Resistenza Fisica 17 (10+7); Schivare 17 (10+7); Volontà 15 (8+7)

Equipaggiamento: Nessuno

Attacchi: Iniziativa 10

Difese: Schivare 17

Speciale: Nessuno

A bordo dei Bron

Caratteristiche: Int 12 (6); Ist 10 (5); Cos 55 (27); Agi 14 (7-6); Car 10 (5); Man 14 (7)

Valori: PS 82; Forza 100 (73+27); Mov. 25/50

Consumi: Serbatoio 24; Surriscaldamento 4; Attivazione 22/2; Test 1; Round 1; Attività Ridotta 2h; Fallimento Critico 2

Attacchi: Iniziativa 3; Lama 15 (Armi Medie, Taglio, 4d10+11); Colpo di Tenaglia 13 (Combattere CaC; Impatto, 3d6/2d6+11); Stretta di Tenaglia 13 (Combattere CaC; Impatto, 6d6/3d6+11); Calcio 12 (Combattimento CaC, Impatto, 4d6/2d6+11)

Difese: Deflettere 9; Schivare 11

Locazioni:

1-3: Testa (VP 15; 1-8: Testa Pilota; 9-20 Struttura)

4-10: Torso (VP 15; 1-4: Torso Pilota; 5-6: Braccio DX Pilota; 7-8: Braccio SX Pilota; 9-11: Gamba DX Pilota; 12-14: Gamba SX Pilota; 15-20: Struttura)

11-13: Braccio DX (VP 10)

14-16: Braccio SX (VP 10)

17-18: Gamba DX (VP 13)

19-20: Gamba SX (VP 13)

Prototipo

Si tratta di un prototipo di Gigante Arcano in fase di sperimentazione.

È quasi identico ad uno Zefiro ma dispone di un motore arcano molto più efficiente ed anche se non è dotato di armamenti può essere temibile in combattimento, in quanto dispone di mani articolate in grado di utilizzare vari strumenti (travi, massi) come armi.

Il motore di questo prototipo ha uno spiacevole lato negativo: dopo essere stato attivato da un individuo funzionerà solo con lui, impedendo l'uso del gigante a qualsiasi altro pilota. Il prototipo non è stato mai attivato finora, per cui un personaggio può tentare la fortuna.

Scheda Tecnica

Costituzione: 50 (+25); Forza 120 (95+25)

Agilità: LdR A

Iniziativa: LdR A

Punti Strutturali: 75

Movimento: 40 (95)

Altezza: 8,8 m (Taglia 2); Peso: 3,6 t

Consumi

Livello di Affinità: 25

Surriscaldamento: 15 PM

Spesa Base: 10 PM

Test: 1 PM

Round di Attività: 1 PM

Fallimento Critico: 2 PM

Armamento

Pugno: 3d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Stretta: 4d6 PF + 2d6 PR (Comb. CaC)

Calcio: 4d6 PF + 1d6 PR (Comb. CaC)

Trave metallica: 3d10 PF + 1d6 PR (Armi Medie)

Locazioni

1-3: Testa (VP 13; 1-8: Testa Pilota; 9-20 Struttura)

4-10: Torso (VP 14; 1-4: Torso Pilota; 5-6: Braccio DX Pilota; 7-8: Braccio SX Pilota; 9-11: Gamba DX Pilota;

12-14: Gamba SX Pilota; 15-20: Struttura)

11-13: Braccio DX (VP 11)

14-16: Braccio SX (VP 11)

17-18: Gamba DX (VP 12)

19-20: Gamba SX (VP 12)

Allegati



Vimar, Roccadura e dintorni

Roccadura

