

CONESTOGA

DAL CONFINE DELL'ETERNITÀ

GIOCO DI RUOLO "SPACE OPERA"



CHE9 CONESTOGA

UN IMPERO IN ESILIO... UN DITTATORE AFFAMATO DI POTERE...
UNA CROCIATA RELIGIOSA... UNA GALASSIA TROPPO PICCOLA...

Anche nell'anno 6656, mentre gli Imperi sorgono e cadono...
La razza umana non è cambiata...

CONESTOGA

Migliaia di anni dopo reiterati olocausti nucleari, la popolazione della Terra era ormai vicina all'estinzione. La struttura sociale era regredita a un sistema feudale basato sulla tecnologia sopravvissuta dai secoli precedenti. I politici e i burocrati sono stati messi al bando da quando Frederick Conestoga si era autoproclamato Imperatore. Con la riscoperta della scienza tecnologica che permetteva i viaggi spaziali, il conflitto tra l'Imperatore e i grandi Regni confinanti si inasprì al punto che questi esiliò tutte le altre casate dal pianeta, assegnando loro dei domini nello spazio profondo, molto distanti dalla Terra ma comunque nell'area di influenza dell'Imperatore. Eppure non ci fu guerra aperta e il conflitto non è ancora scoppiato, ma la paranoia tra le due casate più importanti finirà con lo sfociare in una lotta armata, che trascinerà nella lotta anche le tre casate minori. Oggi, centinaia di anni dopo la creazione di Conestoga, il nuovo Imperatore Sartini Mulingar III sta cercando di mantenere il controllo di un regno sempre più instabile nel vasto universo conosciuto.

UNA NOTA SULLA STORIA: i riquadri narrano una storia. Procedono secondo l'ordine dei capitoli. Se vuoi seguire la narrazione, leggi ogni singolo riquadro nell'ordine in cui appare nel manuale. Il racconto non è semplice da comprendere e riporta dei frammenti di una verità più profonda. Dovrai riflettere bene sul quadro d'insieme.

La storia, i personaggi e l'universo di Conestoga sono proprietà intellettuale dell'autore. Tutti i diritti sono riservati. Copyright © 1998. <http://www.serenadawn.com/>.

Fuzion © the FUZION GROUP, 1997. All rights are reserved under International Copyright Conventions. Fuzion is a trademark of the Fuzion Labs Group. This copy is authorized for single-download, personal use; commercial or online use of these materials in any form without written permission from the Fuzion Group will be prosecuted to the full extent of law. To obtain permission or licensing information, contact the Fuzion Group at Talsorian@aol.com.

Puoi scaricare la versione gratuita di Fuzion in italiano al seguente link:
<http://www2.roleplaying.it/fuzion/fuzion.pdf>

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2018 CHIMERAЕ HOBBY GROUP • Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHE9 – 1ª Edizione – Maggio 2018

CONESTOGA

Ambientazione < 5 >

Casa Imperius < 7 >

Casa Damion < 13 >

Casa Mancaress < 20 >

Casa Lamontae < 25 >

Casa Luthwick < 30 >

Terra < 33 >

Meccaniche di gioco < 39 >

Le fregate delle case < 45 >

Altre navi spaziali < 52 >

I protagonisti della storia < 56 >

I personaggi dei giocatori < 60 >

I mecha nel Conestoga < 65 >

Linee guida per la costruzione dei mecha < 73 >

I Goddard e gli Aiberjon < 76 >

AMBTENTAZIONE

“Nessun rottame?” chiede l’Imperatore.

“Negativo, Vostra Maestà.”

“Niente di niente?”

“Beh... abbiamo recuperato alcuni frammenti... ma potrebbero essere di qualsiasi cosa.”

“Qual è stata la causa?”

“Non lo sappiamo ancora.”

“E allora scopritelo!”

“Vostra Maestà, abbiamo altre cose da...” l’Imperatore solleva la testa per guardare direttamente negli occhi il suo Primo Magistrato.

“Cosa?” Una pausa.

“Deve ancora decidere a chi assegnare la proprietà del pianeta minerario Alamathea.” l’Imperatore si alza in piedi, lasciando il mantello sulla sedia.

“Pensavo che il problema fosse risolto.”

“No, Vostra Maestà Imperiale, non ancora.” un’altra pausa, “Il Tenente Anamoore della Casa Damion sarà qui a breve.”

“Pensavo che avessi cancellato l’incontro.”

“No, Vostra Maestà.” l’Imperatore si avvicina al Primo Magistrato.

“Facciamo due passi, Peter.” L’Imperatore lo ha chiamato per nome. I due uomini si allontanano dalla sala principale e imboccano un grande corridoio dorata che conduce agli uffici privati.

“Pensavo che il problema fosse risolto.”

“Lo è... Vostra Maestà?”

“Sì, Primo Magistrato. Penso che lo sia. Credevo che avessimo deciso di assegnare Alamathea alla Casa Imperius.”

“È così, Vostra Maestà...”

“Allora quale diavolo è il problema?”

“Il Tenente Anamoore sta arrivando per presentare una protesta ufficiale.” Una breve pausa...

“Immagino...” borbotta l’Imperatore, “Mandalala nel mio ufficio non appena arriverà.”

“Sì... Vostra Maestà Imperiale.”

CRONOLOGIA

Il nome “Conestoga” deriva da quello del primo Imperatore che ha istituito il regno dello spazio per mantenere sotto controllo il potere in rapido aumento delle casate. La cronologia inizia con il 200 D.G. (Dopo il Giorno del giudizio) e torna indietro all’anno zero, per poi ripartire con l’anno 1 D.C. (Dopo Conestoga). Questa misurazione del tempo è entrata in vigore circa 50 anni dopo la creazione di Conestoga e 10 anni dopo la morte del suo creatore.

IL PIANETA

Conestoga nacque in un mondo dove la maggioranza della popolazione era costretta a rimanere sul proprio pianeta. Un tempo esistevano molte basi e colonie nello spazio, ma tutte scomparvero nel corso del tempo e le innumerevoli guerre e olocausti. Sopravvivere era una priorità e la storia passò in secondo piano. In tutto ciò, le macchine non ebbero a risentirne troppo. La società cambiò, ma il livello tecnologico rimase costante. Mentre gli olocausti imperversavano sul pianeta, le persone persero ogni ideale “civilizzato” e si adattarono al presente. Non gli importava nulla del passato e non avevano bisogno di conoscerlo. La tecnologia rimaneva una presenza costante e veniva adattata a chi la utilizzava in quel momento. Poi un’altra bufera sconvolgeva il pianeta e costringeva i pochi sopravvissuti a ricominciare tutto da capo un’altra volta. Questo ciclo si ripeté per migliaia di anni. La società regrediva mentre la tecnologia progrediva.

Il mondo era diventato irriconoscibile e le persone vivevano lontane le une dalle altre. L’ostilità tra i regni più grandi aumentava. Il termine “regno” è improprio. La società era di tipo feudale, ma

viveva in un'era super-avanzata. Il livello tecnologico era avanzato, anche se non sembrava esserlo. Pareva quasi che i metodi di costruzione del vecchio Medioevo terrestre fossero tornati in auge, combinati con la conoscenza che i tempi moderni potevano offrire, per consentire la creazione di incredibili macchine da guerra che i regni utilizzavano per combattersi.



L'INSEDIAMENTO

Con la riscoperta dei viaggi spaziali, la tecnologia e le opportunità di conflitto crebbero esponenzialmente. Il regno più grande, che si trovava in quella che un tempo era l'Asia centrale (o meglio, ciò che ne rimaneva), aumentò la spesa per gli armamenti dopo l'insediamento sul trono del nuovo erede, Conestoga. Ciò gli permise nel giro di qualche tempo di sopraffare con facilità gli altri regni maggiori. La prima legione fu la Forza di Difesa Planetaria (F.D.P.).

Conestoga impiegò Mjolnir (la sua Polizia Militare Segreta) per spiare le mosse degli altri governanti. Quando ebbe abbastanza potere, si autoproclamò Imperatore di un regno che portava il suo nome e che comprendeva tutte le stelle allora conosciute.

L'ESILIO

Le altre fazioni avrebbero potuto resistere, se lo avessero voluto, ma il piano di Conestoga iniziò a trovare appoggio nelle comunità più piccole e inoltre si avvaleva delle nuove navi spaziali. All'epoca c'erano molte di queste navi. Comprendevo una varietà di navi d'attacco come Fregate e Corvette, fino ad arrivare ai molto più rari e potenti Incrociatori Pesanti e da Battaglia. Conestoga prese possesso dei regni più grandi e li riunì con quelli confinanti per creare dei territori più vasti e unificati sotto il controllo delle casate più importanti. Questo causò l'ascesa al potere di cinque casate. Queste casate, con tutto ciò che possedevano, furono esiliate dal pianeta per ordine dell'Imperatore. Egli disse che "sarebbe stato pericoloso avere tali forze rivali su uno stesso mondo."

A ogni casata venne assegnato uno dei rari e prosperi sistemi solari già colonizzati, che si trovavano a intervalli quasi regolari nello spazio dominato dal Conestoga. Col tempo, il potere di tutte le casate crebbe al punto che il conflitto divenne inevitabile. Dopo la morte di Conestoga, il nuovo erede era determinato a reclamare per sé tutto il potere.

LA PARANOIA

Ossessionato dal pensiero di venire spodestato, mise assieme una guardia personale e creò diverse nuove legioni, tra cui quella di Collegamento dell'Armata (L.C.A.), la Sicurezza del Conestoga (L.S.C.), l'Autorità della Fregata (L.A.F.) e la Legione della Difesa (L.D.). Sia che fosse a causa della paranoia o della cautela, egli fece in modo che nessuno potesse sfidare l'Imperatore. Le casate potevano continuare a dettare le regole nei loro regni spaziali. Alla fine si scoprì che, diversamente da quanto si pensava, non c'erano poi così tanti pianeti nello spazio aperto. In effetti, erano piuttosto rari. Tra le milioni di stelle che facevano parte del Conestoga ce n'erano forse poche centinaia con un proprio sistema solare. Tra questi, solo una manciata erano abitabili. Questi sistemi vennero suddivisi equamente alle casate, in modo da mantenere comunque distanti le rispettive aree di influenza.

LA TENSIONE

Passarono diverse generazioni, durante le quali ci si rese conto che chi deteneva la tecnologia aveva il potere. Le casate che si erano concentrate su obiettivi militari regnavano incontrastate. Le due principali ad attuare questa politica furono la Casa Damion e la Casa Imperius. Fu quindi inevitabile che tra esse scoppiasse un'ossessionante guerra per il potere. Le tre casate minori non erano poi così piccole, ma in confronto alle altre due la loro influenza era trascurabile. La Casa Luthwick era la più piccola e la più pacifica. Per evitare di essere conquistate, la Casa Mancaress e la Casa Lamontae strinsero una fragile alleanza con il loro vicini più prossimi, i Damion, mentre la Casa Luthwick fece lo stesso con gli Imperius. L'Imperatore osservava tutti questi movimenti considerandoli come i capricci di bambini viziati. La Terra si era trasformata in una metropoli. C'erano enormi parchi e gigantesche aree di svago, con strade e città che passavano persino sopra gli specchi d'acqua e le foreste. Le casate si prendevano cura dei propri pianeti, perché sapevano che non ce ne avrebbero avuti altri a disposizione. I Damion erano l'unica eccezione. Il governo aveva trasformato il pianeta in un'immensa città globale. Tutte le altre zone erano invece letteralmente invase da condutture e acciaio. C'erano pochi edifici, ma quei pochi consistevano in smisurate case alte chilometri, connesse tra loro da tubature e cavi elettrici. Le persone abitavano nelle pareti di queste case.

IL PRESENTE

Lo stallo è finito e la lotta sta ricominciando, stavolta tra i Damion e gli Imperius. Le tre casate più piccole si sono malauguratamente trovate coinvolte nel bel mezzo di questo scambio di accuse reciproche. Il nuovo Imperatore sta diventando sempre più paranoico e teme che la lotta possa essergli fatale.

Siamo nel 455 D.C. (l'anno 6665) e i prossimi mesi rischiano di essere i più catastrofici della storia del Conestoga.

Una tetra sala del trono color metallo brunito. Il Granduca Damion siede su una sedia nera in stile gotico che pare essere fatta di parti organiche.

"Come va, Tenente?" chiede Damion,

"Bene, Vostra Altezza Reale." Risponde Jayla Anamoore.

"Hai novità per me?"

"Sì, mio signore. Credo che l'incontro sia stato un successo."

"Dagli un osso e ti seguiranno dovunque."

"Sì, Vostra Altezza."

"Ovviamente Mulingar indirà un concilio generale. Al termine, organizza un incontro privato con i Mancaress e i Lamontae."

"Sì, Vostra Altezza. Era... il suo piano fin dall'inizio, non è vero?"

"Anamoore, la tua modestia è pari alla tua intelligenza. Che mi dici del programma di scambio?"

"I Luthwick si sono rivelati più scaltri di quello che pensavo e hanno rifiutato la mia offerta."

"Maledizione... beh, sembra che dovremo ricorrere ad altri metodi."

"Sono completamente d'accordo, mio signore."

"Prendi accordi con il Conte Palatino Bryant. Cominciamo la prossima fase del piano."

"Il giorno della resa dei conti è vicino."

CASA IMPERTUS

“Bentornato Paul,” dice il Duca Imperius, “stavo attendendo con impazienza che trascorressero i giorni che mancavano al tuo rientro fra noi.”

“Grazie, Vostra Altezza. È bello essere a casa. Mi permetta di presentarle due dei miei ufficiali: Gerald Noraan, Capitano della Guardia della Saratoga, e il suo vice Rolaan Cheyntreece.”

“Benvenuti a entrambi.” ripete il Duca. Tutti si spostano al tavolo della conferenza. Il Duca si siede per primo, seguito da tutti gli altri. Poi comincia a parlare:

“Molti di voi conoscono la ragione di questa riunione. Sua Maestà Imperiale, l’Imperatore Sartini Mulingar III, ha assegnato alla Casa Damion la concessione dello sfruttamento minerario di Alamathea.” Alcune voci nervose cominciano a levarsi nella stanza.

“Com’è possibile?” chiede il Comandante Endako, “pensavo che fosse già praticamente nostra.”

“Sembra di no.” Commenta il Vice-Comandante Holland. Poi tocca al Jari Stuart prendere la parola: “C’è un qualche motivo per cui Sua Maestà Imperiale ha cambiato la sua opinione così radicalmente?”

“E tra tutti, proprio ai Damion,” lo interrompe Holland, “è una chiara mossa contro gli Imperius.”

“Non si mangi le parole, Signor Holland.” Interviene Kramer, che finora era rimasto in silenzio.

“Sì, signore...”

“Devo dire che...”

La porta si apre e un soldato entra nella stanza. “M-mi dispiace interrompervi, Vostra Maestà.”

“Non c’è bisogno di scusarsi, ragazzo. Che succede?”

“H-ho bisogno della vostra firma su questi moduli.”

“Entra.” Il soldato si fa avanti e porge un foglio al Duca... le sue mani tremano.

“C’è qualcosa che non va, guardia?” gli chiede il Duca.

“S-s-sono spiacente, Vostra Altezza... è la prima volta che mi trovo così vicino a lei.”

“Beh, anche per me è la prima volta che mi trovo così vicino a te, ma le mie mani non stanno tremando.” Il Duca firma i fogli e congeda la guardia. Diverse persone nella stanza sorridono. Kramer, dopo aver atteso la chiusura della porta, continua a parlare,

“Voglio rimarcare la natura confidenziale di queste informazioni e il fatto che non debbano essere divulgate al di fuori di questa stanza. Prima di prendere la sua decisione definitiva, l’Imperatore si è incontrato con il Tenente Jayla Anamoore, Presidente dell’Ufficio di Rappresentanza della Casa Damion...”

I presenti si accostano ancora di più al tavolo, “Al momento lo scopo e i contenuti del colloquio ci sono sconosciuti ma, subito dopo l’incontro, l’Imperatore ha preso la decisione di assegnare la concessione dello sfruttamento minerario alla Casa Damion.” C’è una breve pausa.

“Maledizione.” Mugugna Stuart.

PIANETA LES LANDRA

Clima: caldo e tropicale. Piccole aree di deserto e calotte polari. Grandi zone di foreste e oceani (il 67% della superficie è sommersa).

Diametro: 13.000 chilometri.

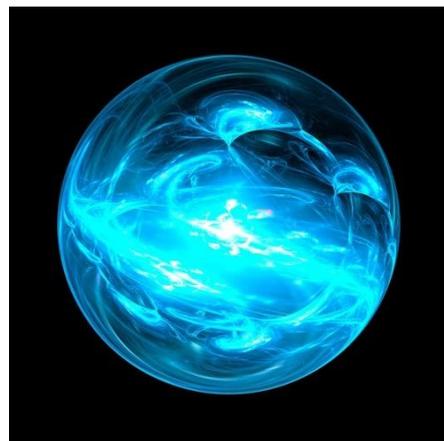
Durata del giorno: 25 ore.

Durata dell’anno: 380 giorni.

Lune: Aglovale, Lavaine, Floridas.

Tipo di stella: stella gialla.

Pianeti fratelli: Patrice (gassoso), Gilmore (roccioso).



CASA IMPERIUS

Leader: Granduca Jen Peter Imperius.

Generale delle forze armate: Conte Palatino Michael Kramer.

Comandante esecutivo: Jarl Paul Stuart.

Popolazione della casata: 120 milioni.

Numero di legioni: 15.

Numero di soldati: 6.000.000 in totale (1.100.000 Flotta Primaria di Spedizione, 2.100.000 su stazioni e porti spaziali, 1.500.000 sulla stazione di confine Gilmere, 1.300.000 su Les Landra).

Numero di fregate Imperius "Stella Polare": 2.000 in totale (1.500 mecha e 500 truppe).

Numero di mecha: 450.000 mecha (300 Mark I Stella Polare).

Numero di navi spaziali Coloniali: 50.

Legioni: Guardia Privata del Duca (Fierikei), Fratellanza Cremisi, Cavalieri del Falco, Scudo del Sud, Sciabole dei Lupi, Corridori delle Barricate, Legione Bianca, Partigiani Scarlatti, Legione della Tigre Bianca, Marcia dei Corazzati, Legione di Smeraldo, Cavalieri della Fenice, Legione del Maelstrom, Yamashiroto, Mare di Luce.

"Scommetto che deve essere stato maledettamente fuori di testa."

"Un matto furbo," rimarca Forriele, **"Solo un genio avrebbe saputo rifare il cablaggio di una Sentinella alla maniera dei Damion."**

"Che stai dicendo?" chiede Morraul.

"Non hai capito?" lo interrompe Forriele, **"Quel bastardo non era un Damion, era uno dei nostri."**

INFORMAZIONI SULLE LEGIONI

1: Guardia Privata del Duca (Fierikei)

Comandante della legione: Granduca Jen Peter Imperius.

Vice comandante: Jarl Paul Stuart.

Numero di fregate Stella Polare: 20 (15 mecha e cinque truppe).

Numero di truppe: 11.000 soldati.

Numero di mecha: 4.500 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: i Mecha hanno una striscia rossa sulla parte sinistra del torace e l'effigie della legione sulla spalla destra.

Note: sono truppe estremamente fedeli. La "Stella Polare" personale del Granduca è quella a cui potrebbero unirsi i giocatori.

Stella Polare ammiraglia: Saratoga.

2: Fratellanza Cremisi

Comandante della legione: Comandante Walter Capotinsky.

Vice comandante: Vice Comandante Hans Dalgleish.

Numero di fregate Stella Polare: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 110.000 soldati.

Numero di mecha: 45.000 mecha.

Rango medio: Tenente e Sottotenente.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie della legione su entrambe le spalle.

Note: i mecha agiscono in concerto con i Fierikei e le due legioni sono estremamente leali l'una all'altra.

Stella Polare ammiraglia: Lancaster.

3: Cavalieri del Falco

Comandante della legione: Comandante John Endako.

Vice comandante: Vice Comandante Richard Holland.

Numero di fregate Stella Polare: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 99.000 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un falco sulla schiena o sul torace.

Note: I mecha hanno in dotazione delle Vibro-Katana che portano sulla parte sinistra del torace.

Stella Polare ammiraglia: Bradbury.

4: Scudo del Sud

Comandante della legione: Comandante Warren Kasrow.

Vice comandante: Vice Comandante Joseph Lawrence.

Numero di fregate Stella Polare: 190 (143 mecha e 47 truppe).

Numero di truppe: 104.400 soldati.

Numero di mecha: 42.900 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie della legione sullo scudo.

Note: i mecha portano uno scudo.

Stella Polare ammiraglia: Icaro.

5: Sciabole dei Lupi

Comandante della legione: Comandante Thomas Legault.

Vice comandante: Vice Comandante David Machala.

Numero di fregate Stella Polare: 100 (175 mecha e 25 truppe).

Numero di truppe: 55.000 soldati.

Numero di mecha: 22.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha portano sulla schiena una spada di qualche tipo.

Note: i mecha hanno una spada.

Stella Polare ammiraglia: Ildegarda.

6: Corridori delle Barricate

Comandante della legione: Comandante Gerald O'Brien.

Vice comandante: Comandante Andrew Quinn.

Numero di fregate Stella Polare: 110 (83 mecha e 27 truppe).

Numero di truppe: 60.400 soldati.

Numero di mecha: 24.900 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie della legione sulla spalla sinistra, mentre quella destra è di colore nero.

Note: nessuna.

Stella Polare ammiraglia: Lexington.

7: Legione Bianca

Comandante della legione: Comandante Ben McKindley.

Vice comandante: Conte Peter Danroth.

Numero di fregate Stella Polare: 152 (115 mecha e 38 truppe).

Numero di truppe: 83.600 soldati.

Numero di mecha: 34.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha sono dipinti almeno per metà di colore bianco.

Note: nessuna.

Stella Polare ammiraglia: Excelsior.

8: Partigiani Scarlatti

Comandante della legione: Comandante Rick Taylor.

Vice comandante: Conte Neil Morgan.

Numero di fregate Stella Polare: 110 (82 mecha e 28 truppe).

Numero di truppe: 60.600 soldati.

Numero di mecha: 24.600 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha sono di colore rosso.

Note: nessuna.

Stella Polare ammiraglia: Fama.

9: Legione della Tigre Bianca

Comandante della legione: Comandante Rick Corrigan.

Vice comandante: Conte Dwight Foster.

Numero di fregate Stella Polare: 138 (102 mecha e 35 truppe).

Numero di truppe: 76.000 soldati.

Numero di mecha: 30.600 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno almeno il 25% della superficie dipinta di colore bianco e l'effigie di una tigre sulla schiena.

Note: nessuna.

Stella Polare ammiraglia: Bismarck.

10: Marcia dei Corazzati

Comandante della legione: Comandante Harold Gatzkey.

Vice comandante: Conte Jeffory Lawrence.

Numero di fregate Stella Polare: 116 (87 mecha e 29 truppe).

Numero di truppe: 63.800 soldati.

Numero di mecha: 26.100 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha hanno solo l'effigie della legione.

Note: i mecha sono quasi esclusivamente terrestri.

Stella Polare ammiraglia: Katanga.

11: Legione di Smeraldo

Comandante della legione: Comandante Gerald Steiner.

Vice comandante: Visconte Steven Webber.

Numero di fregate Stella Polare: 140 (105 mecha e 35 truppe).

Numero di truppe: 77.000 soldati.

Numero di mecha: 31.500 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha sono di colore verde.

Note: nessuna.

Stella Polare ammiraglia: Lusitania.

12: Cavalieri della Fenice

Comandante della legione: Conte Gabriel McArthur.

Vice comandante: Visconte Kelvin Richardson.

Numero di fregate Stella Polare: 144 (108 mecha e 36 truppe).

Numero di truppe: 79.200 soldati.

Numero di mecha: 32.400 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di una fenice sul torace o sulla schiena.

Note: nessuna.

Stella Polare ammiraglia: Azania.

13: Legione del Maelstrom

Comandante della legione: Conte Paul Whiteford.

Vice comandante: Visconte Emilio Atkinson.

Numero di fregate Stella Polare: 134 (101 mecha e 33 truppe).

Numero di truppe: 73.600 soldati.

Numero di mecha: 30.300 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: i mecha sono di colore blu.

Note: tra le singolari strategie di battaglia di questi mecha c'è il "maelstrom", una manovra in cui il mecha ruota attorno a un avversario mentre si avvicina e gli spara.

Stella Polare ammiraglia: Maelstrom.

14: Yamashiroto

Comandante della legione: Conte Akira Kuruma.

Vice comandante: Barone Maximillian Demitrov.

Numero di fregate Stella Polare: 133 (100 mecha e 33 truppe).

Numero di truppe: 73.100 soldati.

Numero di mecha: 30.000 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: i mecha hanno un aspetto "orientaleggiante".

Note: la katana è l'arma obbligatoria.

Stella Polare ammiraglia: Yamamoto.

15: Mare di Luce

Comandante della legione: Visconte Claude Pointer.

Vice comandante: Barone Tage Redmond.

Numero di fregate Stella Polare: 131 (97 mecha e 34 truppe).

Numero di truppe: 71.300 soldati.

Numero di mecha: 18.800 mecha.

Rango medio: Guardia.

Segni distintivi: i mecha hanno solo l'effigie della legione.

Note: è la legione di rango più basso.

Stella Polare ammiraglia: Khrushchev.

"Che si dice a proposito dell'ultima forza di spedizione?" chiede Lamontae.

"Perché chiunque è a conoscenza di questa notizia?" ribatte Imperius, "Non avrebbe dovuto essere un segreto militare? Chi è il responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico? Voglio sapere chi è il colpevole della fuga di notizie!"

"Diversi di noi," interviene Luthwick, "hanno fatto richiesta di nuovi fondi per un'altra missione. Una ancora più importante."

"Spero che tu stia scherzando, Sven!", irrompe Mancaress, "Dopo il disastro dell'ultima spedizione, siamo fortunati che le navi non si siano ammutinate!"

"Questa instabilità," replica pacatamente Damion, "è l'eredità che ci ha lasciato l'ultimo Imperatore. Dove pensi che potremmo trovare i soldi necessari, Sven?" Poi alza la voce "Avanti, Vostra Maestà Imperiale. Cosa avete da dire in proposito?!" Uno dei mostruosi soldati mecha dell'Imperatore fa un passo in avanti. L'Imperatore non risponde. Resta leggermente chinato all'indietro, con la testa poggiata sulle mani intrecciate a mo' di cuscino.

"Vostra Maestà Imperiale," dice con voce ferma Jean Peter Imperius, "È chiaro a tutti i presenti che stiamo andando incontro a un altro disastroso fallimento e che, se non cambieremo i nostri metodi, siamo finiti."

"Non essere melodrammatico, Peter!" interviene Damion.

L'Imperatore prende finalmente la parola: "C'è un'altra questione, cioè che Imperius sta trasportando sempre più civili e soldati che vogliono entrare a far parte di Casa Imperius." Tutti quelli nella stanza si voltano a guardare l'Imperatore.

Romaniuk, Generale di Lamontae, dice: "Alcuni sostengono che sia un tentativo di rendere instabile la struttura sociale della Terra!" Questa affermazione manda Imperius su tutte le furie.

"Non è vero!"

"NO?"

"NO!"

"E allora come spieghi che in molti condividono questo timore?" replica Bryant, Generale di Damion.

"Non importa," ribatte Kramer, Generale di Imperius, "una piccola Coloniale con 126.000 persone seguirà i Fierikei quando torneranno a Les Landra."

"Penso," dice Damion, "che stiate mettendo in atto questo sabotaggio per coprire i vostri errori!"

"Come osi..."

"Calmati, Peter," dice l'Imperatore, "Non possiamo permetterti di mettere a repentaglio la stabilità che i nostri antenati hanno realizzato nel corso degli ultimi 500 anni. Perciò ordino che la preposta divisione degli Affari Interni apra un'indagine su Casa Imperius."

Dopo una breve pausa, Imperius replica, "Bene." Quindi si volta e se ne va, seguito dal suo Generale.

Fuori dalla stanza, tutti sono furiosi. Il Duca pensa a voce alta, "Credo che la risposta sarebbe stata un no... ma andrò avanti lo stesso." Quindi si rivolge a Kramer e gli chiede di prendere contatto con Luthwick per indire una riunione segreta. Vuole che l'incontro si svolga su Caliphate. Si fermeranno solo per una notte e ripartiranno il giorno seguente. Andrà solo la Saratoga. Il resto della flotta tornerà a casa. Non c'è bisogno di attirare troppo l'attenzione. Kramer non è d'accordo ma obbedisce. Si comincia...

CASA DAMION

“Che cos’è?” chiede il Commissario.

“Non ne ho idea, Signore.” Risponde il tecnico.

Gli occhi del Commissario si fissano sullo schermo. “Radiazioni?” domanda.

“Abbastanza alte.” Replica il tecnico. Il Commissario si alza in piedi di fronte allo schermo, mettendo in evidenza le ridotte dimensioni della stanza, che è grande appena da contenere due o tre persone.

“Ingrandiscilo.” Ordina.

“Polarizzazione immagine.” L’immagine sullo schermo attira l’attenzione del Commissario.

“Rotta?” grida. Il tecnico aspetta un attimo prima di rispondere, anche se palesemente non ha alcuna operazione da compiere.

“Passerà nello spazio dei Damion, molto vicino a noi.”

“Dimensioni?”

“Quasi 2.000 metri.”

“Intatto?” domanda il Commissario. Un’altra pausa.

“Nno.” Risponde il tecnico con incertezza. Il Commissario strizza gli occhi, cercando di visualizzare meglio l’immagine. Sullo schermo appare un relitto grigio-nerastro che occupa quasi per intero la zona ripresa dall’obiettivo della telecamera.

La testa del Commissario si raddrizza quando comincia a riconoscere qualcosa di familiare nel relitto.

“Ingrandisci.” Ordina.

“Siamo già al massimo...”

“Al massimo!” sbotta. Il tecnico esegue l’ordine. La telecamera mostra un’immagine sgranata, ma la reazione del Commissario è eloquente. Tutte le emozioni si cancellano dal suo volto. Fa un passo indietro rischiando di inciampare e si siede, senza staccare gli occhi dallo schermo.

“Contatta il controllo del traffico di Ereiges.” Ordina il Commissario. “Ma, Signore...”

“Subito!” grida, “So che cos’è quest’affare.”

PIANETA ERIEGES

Clima: un pianeta instabile... Le eruzioni vulcaniche sono comuni. I terremoti sono tuttavia leggeri. Alte fortezze antisismiche di acciaio e ferro si alzano verso il cielo. Un massiccio inquinamento conferisce al cielo un colore rosso chiaro.

Diametro: 12.200 chilometri.

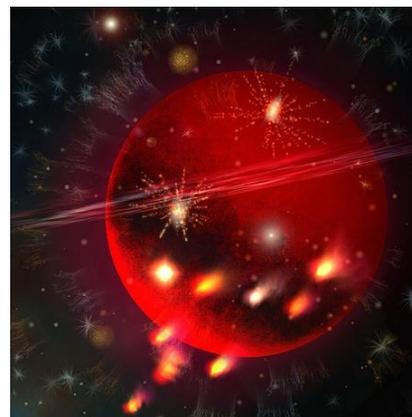
Durata del giorno: 27,56 ore.

Durata dell’anno: 350 giorni.

Lune: Kronmark e Pyromus.

Tipo di stella: supergigante rossa.

Pianeti fratelli: St. Collinas.



CASA DAMION

Leader: Granduca Hans Damion.

Generale delle forze armate: Conte Palatino Wilfed Bryant.

Comandante esecutivo: Jarl Stephen Kearns.

Popolazione della casata: 100 milioni.

Numero di legioni: 16.

Numero di soldati: 6.820.000 in totale (1.320.000 Flotta Primaria di Spedizione, 2.300.000 su stazioni e porti spaziali, 1.800.000 sulla stazione di difesa St. Collinas, 1.400.000 su Ereiges).

Numero di fregate Damion “Lama di Fuoco”: 2.400 in totale (1.800 mecha e 600 truppe).

Numero di mecha: 540.000 mecha (300 Mark I Lama di Fuoco).

Numero di navi spaziali Coloniali: 44.

Legioni: Guardia della Morte (esercito privato del Granduca), Legione del Sangue, Legione del Destino, Cacciatori, Mastini Infernali, Marcia dell'Ombra, Foschi Mietitori, Purosangue, Euparkeria, Corvi neri, Pipistrelli di Fuoco, Marcia del Drago, Legione della Tempesta, Calabroni Neri, Pastinaca, Legione del Serpente.

"Non alimenterò la tua paranoia, Hans." Dice l'Imperatore. "Sei disposto a credere che così tanta gente si stia rivoltando contro di te solo per compiacere una casata?"
"È possibile." Dice Damion.
"Non lasciare che le emozioni offuschino il tuo giudizio."
"Che intende dire?" una pausa. "Imperius è molto potente."
"Lo so bene."
"Jens Peter ha un grande vantaggio su entrambi... è popolare. Anche tra i vostri stessi sudditi."
"È la natura della politica."
"È uno dei suoi principali punti di forza, ormai dovrebbe averlo capito, Vostra Maestà. Specialmente dopo l'ultima riunione."
"Ci sono arrivato..."
"Esattamente, Vostra Maestà Imperiale. Certamente sarete al corrente dell'alleanza tra Luthwick e Imperius. La mia proposta ha lo scopo di contrastarla. Ma potrebbe non bastare, se teniamo conto della sua popolarità. È inevitabile."
"Ti rendi conto delle implicazioni?" un'altra pausa.
"Vostra Maestà Imperiale è davvero scaltro."
"Grazie, Granduca."
"Allora lo dimostri..."

INFORMAZIONI SULLE LEGIONI

1: Guardia della Morte

Comandante della legione: Granduca Hans Damion.

Vice comandante: Jarl Stephen Kearns.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 24 (18 mecha e sei truppe).

Numero di truppe: 13.200 soldati.

Numero di mecha: 5.400 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: i mecha sono di colore nero.

Note: la legione di più alto rango, è la guardia personale del Granduca.

Lama di Fuoco ammiraglia: Pitone.

2: Legione del Sangue

Comandante della legione: Comandante Neil Kreiger.

Vice comandante: Vice Comandante David Lee.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 160 (120 mecha e 40 truppe).

Numero di truppe: 88.000 soldati.

Numero di mecha: 36.000 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: i mecha sono di colore rosso sangue.

Note: soldati di elite.

Lama di Fuoco ammiraglia: Haruna.

3: Legione del Destino

Comandante della legione: Comandante Gerald McArthur.

Vice comandante: Vice Comandante Gary Mathews.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 110.000 soldati.

Numero di mecha: 45.000 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha sono di colore chiaro.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Demetra.

4: Cacciatori

Comandante della legione: Comandante Peter Nicholas.

Vice comandante: Vice Comandante Norman Phillips.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 99.000 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: i mecha hanno armi da mischia.

Lama di Fuoco ammiraglia: Kokusai.

5: Mastini Infernali

Comandante della legione: Comandante William Pollard.

Vice comandante: Vice Comandante Kevin St. Germain.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 140 (105 mecha e 35 truppe).

Numero di truppe: 77.000 soldati.

Numero di mecha: 31.500 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un mastino sul torace o sulla schiena.

Note: unità da combattimento ravvicinato.

Lama di Fuoco ammiraglia: Aiace.

6: Marcia dell'Ombra

Comandante della legione: Vice Comandante Jacob Schneider.

Vice comandante: Comandante John Stewart.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 132 (99 mecha e 33 truppe).

Numero di truppe: 72.600 soldati.

Numero di mecha: 29.700 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha sono di colore grigio e nero.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Orazio.

7: Foschi Mietitori

Comandante della legione: Vice Comandante Brian Taal.

Vice comandante: Comandante Max Urquhart.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 120 (90 mecha e 30 truppe).

Numero di truppe: 66.000 soldati.

Numero di mecha: 27.000 mecha.

Rango medio: Sottotenente.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di una falce e di un'ascia sul torace.

Note: i mecha devono avere un'arma da mischia simile alla falce della morte.

Lama di Fuoco ammiraglia: Pacifica.

8: Purosangue

Comandante della legione: Vice Comandante Peter Vandermeer.

Vice comandante: Conte Grant Westhaver.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 196 (147 mecha e 49 truppe).

Numero di truppe: 107.800 soldati.

Numero di mecha: 44.100 mecha.

Rango medio: Sottotenente.

Segni distintivi: i mecha sono di colore rosso chiaro o arancio.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Kinkaid.

9: Euparkeria

Comandante della legione: Vice Comandante James Westlake.

Vice comandante: Conte Nicholas Yager.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 136 (103 mecha e 33 truppe).

Numero di truppe: 74.600 soldati.

Numero di mecha: 30.900 mecha.

Rango medio: Sottotenente.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di una grossa lucertola.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Mutsu.

10: Corvi Neri

Comandante della legione: Comandante Glen Abbot.

Vice comandante: Conte Norman Baker.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 99.000 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un corvo sul torace o sulla schiena.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Impavida.

11: Pipistrelli di Fuoco

Comandante della legione: Comandante Otto Becker.

Vice comandante: Conte Donald Callighan.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 156 (117 mecha e 39 truppe).

Numero di truppe: 85.800 soldati.

Numero di mecha: 35.100 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha sono di colore nero o rosso molto scuro e hanno l'effigie di un'arma fiammeggiante sul torace o sulla schiena.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Determinazione.

12: Legione del Serpente

Comandante della legione: Comandante Mark Foster.

Vice comandante: Visconte Edward Gibson.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 140 (105 mecha e 35 truppe).

Numero di truppe: 77.000 soldati.

Numero di mecha: 31.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di serpenti lungo le braccia.

Note: le armi da mischia dei mecha devono avere l'elsa a forma di serpente.

Lama di Fuoco ammiraglia: Daladier.

13: Marcia del Drago

Comandante della legione: Comandante Neville Griffon.

Vice comandante: Visconte Allen Haynes.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 130 (98 mecha e 32 truppe).

Numero di truppe: 71.400 soldati.

Numero di mecha: 29.400 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un drago sul torace con delle fiamme che scendono lungo le braccia.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Lavochkin.

14: Legione della Tempesta

Comandante della legione: Conte Brian Jeglum.

Vice comandante: Visconte Fred Kristensen.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 120 (90 mecha e 30 truppe).

Numero di truppe: 66.000 soldati.

Numero di mecha: 27.000 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha sono di colore blu.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Fenice.

15: Calabroni Neri

Comandante della legione: Conte Ronald Lawrence.

Vice comandante: Visconte David McNeill.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 110.000 soldati.

Numero di mecha: 45.000 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: i mecha hanno almeno il 25% della superficie dipinta di colore nero e l'effigie di un calabrone.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Concordia.

16: Pastinaca

Comandante della legione: Conte Alexander Kerensky.

Vice comandante: Visconte Victor Lambert.

Numero di fregate Lama di Fuoco: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 99.000 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Guardia.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di una pastinaca sul torace o sulla schiena.

Note: nessuna.

Lama di Fuoco ammiraglia: Demitrov.



“Finalmente ci siamo!” esclama Mancaress. Sono tutti dentro. Mancaress non è riuscito a trattenersi.

“Per favore, siediti.” Gli dice Lamontae, accomodandosi a sua volta.

“Ma... questa è una festa.” Gli risponde, “Il bubbone nel Conestoga è stato estirpato, permettendo a chi non ne è stato corrotto di prosperare. Mi farò una bella dormita stanotte...”

“Alex...” sussurra Lamontae.

“E i loro pianeti.” Continua Mancaress, ignorando Lamontae. “Qualcuno di voi ha visto Les Landra? Chi se lo prenderà? Dovrebbe toccare a me... Oh, se volete, tutti gli altri sono disponibili.”

“Mancar...”

“Oppure potremmo dividerceli, ma viste le condizioni dei miei pianeti, a me dovrebbero toccare la maggior parte. Potremmo spartirci equamente lo spazio, tranne te ovviamente, Hans, a meno che tu non voglia spostare i tuoi domini. Sono sicuro che non t’importa.”

“Veramente m’importa eccome...”

“E tutte quelle stazioni spaziali abbandonate... so che Imperius ha detto di volerle lasciare a Luthwick, ma sono sicuro che potremmo negoziare...”

“STAI ZITTO!” grida Lamontae. Mancaress lo guarda esterrefatto. “Siediti, Alex!”

“Come osi parlarmi così...”

“Sedetevi tutti.” Chiede l’Imperatore prendendo finalmente la parola. Dopo una breve pausa, tutti si accomodano.

“Innanzitutto, le stazioni spaziali ora appartengono a Luthwick.”

“Ma Vostra Maestà...” ribatte Mancaress.

“Questo punto non è negoziabile!” interviene Luthwick alzandosi in piedi.

“Sven!” esclama l’Imperatore.

“Per favore, Vostra Maestà Imperiale, lasciatemi parlare.” Ribatte Luthwick. Si volta verso Damion. “Chi vi ha dato il diritto di attaccare un’altra casata, Hans... SENZA essere stati provocati!”

“Avevo le mie ragioni, Sven.” Risponde Hans sarcasticamente, “Non fare il suo stesso errore...”

“Sono infuriato, Damion!”

“Stai attento a quel che dici, Luthwick. Sono più importante di te, lo sai.”

“Avresti dovuto informarmi!”

“Perché, visto che non ci avresti aiutato.” Interviene Mancaress. Luthwick si volta per fronteggiarlo.

“Cosa?”

“Non ti abbiamo voluto coinvolgere.” Dice Lamontae.

“Perché non sono stato informato? Ha dovuto dirmelo Jens Peter in persona!”

“Hai sempre avuto un atteggiamento neutrale nei nostri confronti... e vogliamo continui a essere così.” Controbatte Lamontae. Quindi è l’Imperatore a prendere la parola.

“Probabilmente avresti combattuto al fianco di Jens Peter... ciò avrebbe causato una guerra civile. Da solo, Imperius è stato costretto ad arrendersi.”

“Non si è arreso,” dice Luthwick, “Ha evitato di combattere per proteggere il Conestoga. È ancora un suddito fedele!”

“Se lo è, vuol dire che abbiamo ancora una ingente forza per proteggere le frontiere.” Una pausa.

“Non era questo il vostro scopo.” Mugugna Luthwick.

“Che importa,” interviene Mancaress, “questo allontanamento si rivelerà profittevole alla lunga.”

“Allontanamento?!” protesta Luthwick, “Non è stato un allontanamento... ma un maledetto colpo di stato!”

Lamontae gli risponde per le rime. “Non si è trattato di un colpo di stato.” Paul si avvicina all’Imperatore, che sta ascoltando svogliatamente, “Se avessimo voluto farlo fuori... lo avremmo già fatto.”

Damion continua il discorso interrotto da Lamontae. “Vorresti dire che Imperius è così tanto importante?” Damion scoppia quasi a ridere, mentre Mulingar alza leggermente il sopracciglio sinistro, abbastanza preoccupato.

L'espressione minacciosa di Luthwick non cambia di un millimetro. Solleva due dita e le punta contro Hans. "Non cominciare."

"Quel che è fatto è fatto." Dice l'Imperatore.

"Non avevate altra scelta, Vostra Maestà Imperiale," dice Luthwick indicando Hans, "Sto manipolando la vostra mente."

"Sei tu quello in combutta con Imperius, non noi." Replica Damion.

"Sarò la tua rovina." Lo minaccia ancora Sven. "Hai fatto il tuo primo errore!" Luthwick si allontana dal tavolo a grandi passi.

"Cosa?" esclama Damion. Luthwick lo ignora mentre se ne va.

Gli occhi dell'Imperatore lo seguono mentre si allontana. "Torna qui, non abbiamo ancora finito." Luthwick lo ignora. "Siediti immediatamente, Luthwick." La porta si apre e Sven fa per uscire.

"Duca!" grida Mulingar.

La porta si chiude lasciando il resto degli uomini in silenzio.

CASA MANCARESS

“Signore, lo PsiSpar indica che un gruppo di vascelli sta entrando tra i frammenti dell’Agglomerato Helix. Secondo il radar non si tratta di nessuna nave conosciuta, ma la distanza potrebbe alterare i risultati della scansione.

“Potrebbe essere una delle scorte?”

“Non sono previsti arrivi di scorte al momento, Signore.”

“Aspetta, Cheyntreece.” Mormora Stuart mentre Cheyntreece sta entrando attraverso la porta aperta.

“Ponte, tra quanto saranno a tiro?”

“Tre ore, Signore.”

“Stanno dirigendosi verso di noi?”

“No, Signore, siamo noi a dirigerci verso di loro. Non si sono mossi di un centimetro da quando li abbiamo individuati per la prima volta. Non penso che ci siano esseri viventi a bordo, Signore.”

“Molto bene,” dice voltandosi verso Cheyntreece, “Vediamo dove ci porteranno.”

PIANETA ISTVIA

Clima: un pianeta roccioso, con deserti freddi. Enormi città a cupola. Grandi tunnel attraversano il pianeta, connettendo le metropoli. Le città sono circolari e pianeggianti. Il pianeta è giallo scuro, punteggiato di blu. C’è acqua, ma perlopiù si trova nel sottosuolo.

Diametro: 10.600 chilometri.

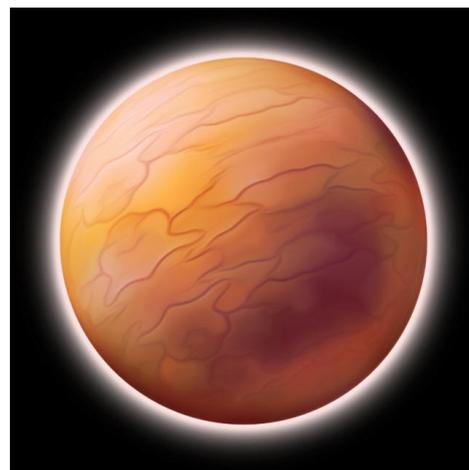
Durata del giorno: 24,56 ore.

Durata dell’anno: 366 giorni.

Lune: nessuna.

Tipo di stella: supergigante rossa.

Pianeti fratelli: Kraken [gassoso].



CASA MANCARESS

Leader: Teocrate Alexandrovich Mancaress.

Generale delle forze armate: Jarl Albert Bennet.

Comandante esecutivo: Comandante Raymond Fredricks.

Popolazione della casata: 95 milioni.

Numero di legioni: 9.

Numero di soldati: 4.420.000 in totale (720.000 Flotta Primaria di Spedizione, 1.000.000 su stazioni e porti spaziali, 1.800.000 in orbita attorno a Kraken, 900.000 su Istvia).

Numero di fregate Mancaress “Leviatano”: 1.600 in totale (1.200 mecha e 400 truppe).

Numero di mecha: 300.000 mecha (250 Mark I Leviatano).

Numero di navi spaziali Coloniali: 35.

Legioni: Guardia Personale del Teocrate, Hastsezini, Perle Nere, Servitori del Cumberland, Tigri Rosse, Giaguari Neri, Turbini di Guerra, Legione del Lupo, Stella Bianca.

“L’incontro con la squadra di Cheyntreece mi sta molto a cuore.” Esordisce Imperius.

“Ma, Vostra Altezza,” risponde Kasprow dello Scudo del Sud, “Cos’ha a che fare questo con il fatto di dividere la flotta?”

“Siamo rimasti tra i detriti spaziali per quasi sette mese, Warren. Dovresti aver capito che stiamo lentamente perdendo noi stessi.”

“Non sono d'accordo.” Si intromette cautamente un'altra voce, quella di Legault delle Sciabole dei Lupi.

“Non credo che mi piaccia il tuo tono, Thomas.” Ribatte Kramer.

“Che diavolo c'entra il mio tono con tutto questo, Kramer?” sbotta, “Non saremmo mai dovuti andarcene da Conn...”

“Che cosa avresti voluto che facessimo?” interviene O'Brien dei Corridori delle Barricate, “Metterci in marcia e attaccare Damion quando ne avevamo la possibilità?”

“Sarebbe stato meglio che limitarsi a guardare.” Ribatte Legault.

“Vedi, attaccare Damion avrebbe creato più complicazioni che andarcene.” Commenta Stuart a voce alta.

“Non siamo una casata di codardi...”

“Ne ho abbastanza!” sbotta Imperius, “Sedetevi!” c'è una lunga pausa, “...per favore.” Tutti si calmano. Legault si rimette seduto. Nessuno osa dire una parola.

“Credo che ormai nulla possa far crollare ancora di più il nostro morale.” Mugugna Steiner della Legione di Smeraldo. C'è un altro lungo silenzio, interrotto da Imperius.

“Ho pensato a lungo a questo problema, signori. Non dobbiamo proseguire oltre. Ci stiamo lentamente dirigendo verso l'autodistruzione. Volete continuare il nostro viaggio? Warren, Akira, Claude, Bernard, Gerald... Thomas? Se lo faremo... ci saranno delle perdite. Ve lo prometto. Non rischiamo le nostre vite, ma il nostro retaggio, la nostra integrità, i nostri principi, la nostra innocenza. Non lascerò che ciò accada. Ho visto il futuro, signori, ed è miserevole. Quelli di voi che hanno viaggiato sulle nostre Coloniali hanno già visto quello che ci aspetta... negli occhi dei nostri amati cittadini. Non abbiamo nessuna identità tra questi detriti galleggianti, e la vita senza un'identità non si può chiamare vita. Diventeremo i sommi pionieri. Saremo coloro che indicheranno la strada da seguire. Non siamo destinati a vagare tra le stelle. Troveremo una nuova casa in cui vivere. Un mondo che sarà il simbolo di tutti noi, della nostra scienza, della nostra musica, dei nostri pensieri, dei nostri sentimenti, fatto a nostra immagine. Dobbiamo farcela. Sarà la testimonianza della nostra determinazione e della nostra buona volontà in un universo smisurato e meraviglioso...” Si appoggia allo schienale della sedia.

Silenzio totale... completo e assoluto.

“Vi seguiremo sempre, Vostra Altezza.” Dice orgogliosamente McKindley della Legione Bianca. Nella stanza, l'attesa è palpabile.

“Molto bene.” Mormora Imperius, “Per esplorare tutti questi pianeti, ci vorranno intere generazioni.”

“Ma, Vostra Altezza,” dice Legault, “Delle migliaia di pianeti che il Conestoga ha visitato, solo cinque possono ospitare la vita.”

“Lo so, ma dobbiamo trovarne un altro. Ecco perché ci divideremo. Impiegheremo molto meno tempo. Quando troveremo il nostro nuovo mondo, sarà come un dono. E lo troveremo di sicuro.”

“Come faremo?” chiede Corrigan della Tigre Bianca. Kramer risponde a nome del suo leader.

“Ci divideremo in base alle legioni. Quindici legioni, quindici gruppi.”

“Ma i Fierikei hanno solo venti navi!” esclama preoccupato Capotinsky della Fratellanza Scarlatta, “Non posso permettere che soltanto venti navi siano preposte alla vostra sicurezza, Vostra Altezza Reale!”

Stuart replica “I Fierikei hanno le migliori navi di tutta la Casa Imperius e dell'intero Conestoga. Sappiamo badare a noi stessi.”

“Non riuscirai a farmelo credere.”

“Lo so.”

“Il gruppo di Cheyntreeca ha riferito che là fuori c'è ancora un grosso esercito di Jacker.”

“Forse sono ancora più numerosi di quello che crediamo, ma i Jacker non sono un problema per una Stella Polare. Dopotutto, siamo Imperius... siamo i migliori in tutto quello che facciamo.”

“Più saranno i gruppi, più velocemente riusciremo nel nostro intento.” Dice Imperius, “Noi... lo capisco la tua preoccupazione, Walter. Ma non c'è altra scelta. Ora dobbiamo solo fare tutto molto rapidamente.” Imperius si interrompe e Kramer legge a voce alta un foglio che ha in mano.

“I gruppi sono: Fratellanza Cremisi, Cavalieri del Falco, Scudo del Sud, Sciabole dei Lupi, Corridori delle Barricate, Legione Bianca, Partigiani Scarlatti, Legione della Tigre Bianca,

Marcia dei Corazzati, Legione di Smeraldo, Cavalieri della Fenice, Legione del Maelstrom, Yamashiroto e Mare di Luce. Li voglio pronti nel giro di una settimana. Ogni gruppo prenderà con sé quattro Coloniali, eccetto Yamashiroto, Sciabole dei Lupi, Scudi del Sud e Mare di Luce che si divideranno equamente le restanti.” Alcuni dei presenti si agitano sulla sedia. Imperius ricomincia di nuovo a parlare.

“Non ci incontreremo per mesi ma potremo comunque comunicare tra noi. Non siamo in guerra. Potete contattarvi ogni volta che volete. È probabile che ci saranno molte richieste di trasferimento. Non rifiutatele... a meno che non abbiate un’ottima ragione.” Il silenzio che segue fa capire a Imperius che tutti hanno compreso le sue parole.

“Allora cominciano. Forza... andiamo avanti...”

INFORMAZIONI SULLE LEGIONI

1: Guardia Personale del Teocrate

Comandante della legione: Teocrate Alexandrovich Mancaress.

Vice comandante: Jarl Albert Bennet.

Numero di fregate Leviatano: 80 (60 mecha e 20 truppe).

Numero di truppe: 36.000 soldati.

Numero di mecha: 15.000 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: i mecha hanno solo l’effigie della legione.

Note: nessuna.

Leviatano ammiraglia: Nagato.

2: Hastsezini

Comandante della legione: Comandante Glen Forster.

Vice comandante: Vice Comandante Dale Gauthier.

Numero di fregate Leviatano: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 90.000 soldati.

Numero di mecha: 37.500 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha hanno effigi di fuoco sul 25% della superficie.

Note: tutti i mecha sono armati con delle spade.

Leviatano ammiraglia: Kurama.

3: Perle Nere

Comandante della legione: Comandante Patrick Gurney.

Vice comandante: Comandante Scott Hood.

Numero di fregate Leviatano: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 90.000 soldati.

Numero di mecha: 37.500 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha hanno l’effigie di una perla nera sul torace.

Note: i mecha hanno le spade di colore nero.

Leviatano ammiraglia: Kirisima.

4: Servitori del Cumberland

Comandante della legione: Vice Comandante Richard Cumberland.

Vice comandante: Comandante Darin Holden.

Numero di fregate Leviatano: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 90.000 soldati.

Numero di mecha: 37.500 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha hanno almeno il 25% della superficie dipinta di colore rosso.

Note: le armi dei mecha sono di colore rosso.

Leviatano ammiraglia: Cumberland.

5: Tigri Rosse

Comandante della legione: Vice Comandante Len Jeager.

Vice comandante: Comandante William Kondor.

Numero di fregate Leviatano: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 90.000 soldati.

Numero di mecha: 37.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: I mecha hanno almeno il 75% della superficie dipinta di colore rosso e l'effigie di una tigre.

Note: Nessuna.

Leviatano ammiraglia: Corazzata.

6: Giaguari Neri

Comandante della legione: Vice Comandante David Meadows.

Vice comandante: Conte Roger Pearson.

Numero di fregate Leviatano: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 90.000 soldati.

Numero di mecha: 37.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: i mecha hanno almeno il 25% della superficie dipinta di colore nero e l'effigie di un giaguaro sul torace.

Note: i mecha devono avere un'arma da mischia che non sia una spada.

Leviatano ammiraglia: Demitrov.

7: Turbini di Guerra

Comandante della legione: Comandante Malcholm McArthur.

Vice comandante: Conte Ernst Peterson.

Numero di fregate Leviatano: 100 (75 mecha e 25 truppe).

Numero di truppe: 45.000 soldati.

Numero di mecha: 18.750 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: nessuno.

Note: si tratta di una legione specializzata nella tattica "mordi e fuggi".

Leviatano ammiraglia: Kenyatta.

8: Legione del Lupo

Comandante della legione: Comandante David Rice.

Vice comandante: Visconte Russel Scott.

Numero di fregate Leviatano: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 90.000 soldati.

Numero di mecha: 37.500 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un lupo sul torace.

Note: nessuna.

Leviatano ammiraglia: Esploratore.

9: Stella Bianca

Comandante della legione: Conte Ulrich Tempest.

Vice comandante: Visconte Walter Vogan.

Numero di fregate Leviatano: 220 (165 mecha e 55 truppe).

Numero di truppe: 99.000 soldati.

CHES CONESTOGA

Numero di mecha: 41.250 mecha.

Rango medio: Guardia.

Segni distintivi: i mecha sono tutti di colore bianco.

Note: i mecha devono avere almeno due riflettori. La strategia più comunemente utilizzata prevede che tutti i mecha abbaglino gli avversari, stordendo o accecando i piloti. Questa legione è una delle più grandi del Conestoga.

Leviatano ammiraglia: Kuwa.

“Abbiamo già perlustrato oltre tre dozzine di mondi, Kramer.” Ricorda Stuart al Generale Militare.

“Ti aspettavi che sarebbe bastata una nottata?” ribatte Kramer al suo Generale Esecutivo.

“No, ma le altre legioni ne hanno esplorati oltre 300 e non hanno trovato nulla. E con la prossima ricognizione saliremo a 350.”

“Non tutte le navi in ricognizione sono ancora ritornate.”

“Ma penso di sapere già quali risultati aspettarmi.”

“Non essere pessimista, Stuart.”

“Qualcuno dovrà pur esserlo.”

“Non abbiamo ancora avuto il responso delle nostre ultime ricognizioni. Ci sono ancora delle navi là fuori...”

CASA LAMONTAE

“Tutte le pattuglie, tranne cinque, sono rientrate.” Comunica Kramer al Granduca.
“Esito positivo o negativo?” risponde Imperius.
“Mi dispiace... negativo. Spiacente, Vostra Altezza, nessuna delle pattuglie ha scoperto nulla di interessante.”
“Chi mi dici delle altre legioni?”
“Tutto negativo... eccetto per il Mare di Luce.”
“Ancora niente?”
“Già. Sono ormai tre settimane che non danno notizie.”
“Qual è l’unità più vicina alla loro ultima posizione conosciuta?”
“Una delle nostre... quella di Cheyntreece.” Appena sentita la risposta, Imperius si avvicina al comunicatore.
“Ponte, contattare il gruppo di Cheyntree. Sono a...”
“AB-THETA-151.” Suggerisce Kramer.
“...AB-THETA-151.”
“Subito, Signore.” La comunicazione si interrompe e Imperius si volta a guardare il Generale Militare.
“Preoccupato?” chiede Kramer.
“Lo sono dall’inizio della missione.”
“Forse il Mare di Luce è impegnato a preparare l’occupazione di un pianeta utilizzabile.” Imperius lo guarda pensieroso.
“Non voglio scuse.”
“...Mi dispiace.”
“Non mi servono ipotesi o scuse, Michael. Devo trovare delle risposte certe.” Il comunicatore si attiva.
“Vostra Altezza, non riesco a contattare Cheyntreece. La sua nave non risponde.”
“Sta diventando un vizio.” Brontola Imperius.
“Continua a provare.” Ordina Kramer. I due uomini si guardano a vicenda attraverso la grande stanza. Imperius sorride amaramente e torna a fissare lo spazio esterno.
“Mando la mia anima attraverso il tempo e lo spazio per incontrarti. E capirai...” Kramer osserva il suo leader con interesse.
“Cosa sono questi versi?”
“...un poeta che è a mille anni da qui.” La conversazione si spegne nel silenzio.
“Lawrence?”
“Flecker.”
“Oh sì... dimenticavo.”
“...Pensi che smetteremo mai di cercare?”
“Lo faremo.”
“...Un uomo di poche parole... mi piace.”

PIANETA DANTREDAN

Clima: terreno leggermente roccioso. Le città sono grandi e all’interno di cupole. Non smette mai di piovere.

Diametro: 12.500 chilometri.

Durata del giorno: 26 ore.

Durata dell’anno: 355 giorni.

Lune: nessuna.

Tipo di stella: stella singola gialla.

Pianeti fratelli: Bremen (roccioso), Canopus (roccioso), Diomede (gassoso).



CASA LAMONTAE

Leader: Teocrate Paul Lamontae.

Generale delle forze armate: Conte Palatino David Romaniuk.

Comandante esecutivo: Jarl Wilhelm Sullivan.

Popolazione della casata: 85 milioni.

Numero di legioni: 7.

Numero di soldati: 3.110.750 in totale (620.750 Flotta Primaria di Spedizione, 900.000 su stazioni e porti spaziali, 230.000 in orbita attorno a Diomede, 210.000 sulla stazione di confine Canopus, 300.000 sulla stazione di difesa Bremen, 850.000 su Dantredan).

Numero di fregate Lamontae "Intrusore": 1.300 in totale (975 mecha e 325 truppe).

Numero di mecha: 263.250 mecha.

Numero di navi spaziali Coloniali: 25.

Legioni: Guardia Personale del Teocrate, Legione Reale, Sentinelle, Repubblica, Corvi, Lagrange, Ferrivecchi.

"È stupefacente quante cose ci siano nell'universo, non è vero Donald?" dice Imperius.

"Sì, Vostra Altezza Reale."

"Altezza Reale? Stiamo parlando di affari o tra amici?" chiede Imperius. Kramer fa una breve pausa.

"Forse un po' tutte e due..." Replica. Stavolta è Imperius a rimanere in silenzio, in attesa di una precisazione.

"Mi dispiace, Peter." Sogghina Kramer.

"Così va meglio".

"Mi è sempre piaciuta questa vista."

"Mi sembra quasi di fluttuare nello spazio... non so se mi spiego... non importa, mi piace. È ironico. Miliardi di miglia di nulla tra noi e siamo costretti a starcene nella pancia di queste lattine." Ridacchia Kramer.

"Non sei venuto qui per parlare di questo, vero?" Imperius fa qualche passo verso un divano. Si siede e Kramer lo imita.

"Abbiamo saputo che qualcuno si sta dirigendo verso l'ultima posizione conosciuta del Mare di Luce. Ancora nessun segno di loro."

"Avrebbero potuto aspettare fino a domattina."

"Sì... lo so."

"Qualcosa da bere?"

"No, a meno che non ci sia anche qualcosa da mangiare." Imperius trattiene un sorriso. Kramer prosegue, "Ho impiegato molto tempo per arrivare qui."

"Non vedo come sia possibile... le tue stanza sono in fondo al corridoio." Entrambi ridono sottovoce. Imperius dà una pacca sulla gamba di Kramer e si alza di nuovo, dirigendosi verso il bar dall'altra parte della stanza.

"Non vieni mai nelle mie stanze in veste ufficiale."

"Anche questa è una visita... assolutamente ufficiosa."

"Vieni al punto." Imperius versa dei piccoli bicchieri di brandy per sé e per il suo Generale Militare, che è anche il suo migliore amico. I due ritornano verso il divano, ma non si siedono.

"Siamo qui fuori da molto tempo," comincia a dire Kramer, "e con tutto quello che sta succedendo al Mare di Luce e ai Ferrivecchi..." Kramer cerca di riformulare il discorso per arrivare al punto, "Signore... ha pensato alla possibilità di contattare Jerrod?"

Imperius lo guarda. Sorride e osserva lo spazio, "Sono sei mesi che aspettavo che me lo chiedessi."

"Allora potrà capire perché ero così restio a farlo. Non voglio riaprire delle vecchie ferite..."

"Impossibile, Donald. Quelle ferite sono chiuse ormai da trent'anni. Ma sono preoccupato che possano aprirsi di nuove."

"Pensa che c'entri qualcosa?"

"Vuoi dire se penso che sia tutta colpa sua?"

"Credo..."

"No..."

"Perché?..." Imperius sembra sorpreso dalla domanda di Kramer.

"Buon Dio! Pensi che un uomo possa cambiare così tanto in trent'anni?"

"Potrebbe essere."

“Non avrebbe senso... sarebbe possibile se fossero state distrutte solo le fregate di Damion e Mancaress, ma a saltare in aria sono state anche quelle Imperial e Luthwick. Non posso credere che poche migliaia di persone e un manipolo di fregate siano capaci di fare tutto questo... e non posso credere che lui sia coinvolto. D'altra parte, sono preoccupato perché non ho più sue notizie da molto tempo.”

“Sappiamo dov'è, Peter.”

“Lo so...”

“L'ultima volta, mi pare che fosse su Dovenwolf 143.”

“Sì, sembra anche a me.”

“Se è ancora lì, pensi che sappia qualcosa?”

“Sì... penso di sì. Ma sono sicuro che non mi accoglierà volentieri.”

“Come lo sai? Un uomo potrebbe cambiare in trent'anni.”

“Non l'ho appoggiato quando si è fatto avanti. Perché lui ora dovrebbe farlo?”

“Non vale la pena tentare?”

“Kramer. Apprezzo il tuo consiglio, ma non c'è nulla che possa convincermi a parlargli.”

INFORMAZIONI SULLE LEGIONI

1: Guardia Personale del Teocrate

Comandante della legione: Teocrate Paul Lamontae.

Vice comandante: Jarl Wilhelm Sullivan.

Numero di fregate Intrusore: 16 (12 mecha e quattro truppe).

Numero di truppe: 7.640 soldati.

Numero di mecha: 3.240 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: nessuno.

Note: i mecha devono avere un'arma a lunga gittata.

Intrusore ammiraglia: Tsealkofsky.

2: Legione Reale

Comandante della legione: Comandante Donald Jacobson.

Vice comandante: Vice Comandante Kenneth Morgan.

Numero di fregate Intrusore: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 95.500 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie solo sul torace.

Note: i mecha devono avere una spada di foggia reale.

Intrusore ammiraglia: Tialeman.

3: Sentinelle

Comandante della legione: Comandante Earle Hoffman.

Vice comandante: Comandante Ivan Slater.

Numero di fregate Intrusore: 180 (166 mecha e 56 truppe).

Numero di truppe: 106.100 soldati.

Numero di mecha: 44.820 mecha.

Rango medio: Sottotenente.

Segni distintivi: i mecha hanno un grosso riflettore sulla testa.

Note: nessuna.

Intrusore ammiraglia: Baton Rouge.

4: Repubblica

Comandante della legione: Vice Comandante Peter Lamontae.

Vice comandante: Comandante Harold Dayton.

Numero di fregate Intrusore: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 95.500 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: nessuno.

Note: solitamente svolgono il ruolo di scorta per l'armata di Lamontae.

Intrusore ammiraglia: Respingitore.

5: Corvi

Comandante della legione: Vice Comandante Len Dawson.

Vice comandante: Conte Walter Fosbrook.

Numero di fregate Intrusore: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 95.500 soldati.

Numero di mecha: 30.500 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un corvo sul torace o sulla schiena.

Note: nessuna.

Intrusore ammiraglia: Valoroso.

6: Lagrange

Comandante della legione: Comandante John Graham.

Vice comandante: Conte Rick Warland.

Numero di fregate Intrusore: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 95.500 soldati.

Numero di mecha: 40.500 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Intrusore ammiraglia: Talstoi.

7: Ferrivecchi

Comandante della legione: Comandante Francisco Mendoca.

Vice comandante: Visconte Werner Hannon.

Numero di fregate Intrusore: 262 (197 mecha e 65 truppe).

Numero di truppe: 125.010 soldati.

Numero di mecha: 35.640 mecha.

Rango medio: Guardia.

Segni distintivi: nessuno.

Note: tutti i mecha sono usati. È una delle legioni più grandi e meno costose del Conestoga.

Intrusore ammiraglia: Albatros.

Stuart rompe il silenzio, "Non posso credere che un simile attacco di sorpresa possa distruggere 130 vascelli."

"Nemmeno io, Vostra Eminenza. Ma non capisco quale forza d'assalto sia in grado di farlo."

"Cosa indicano gli archivi delle rilevazioni?"

"Qualcosa di grosso, Signore... Potrebbe trattarsi di un sacco di piccole navi o di pochi vascelli davvero enormi... o forse di entrambi."

"Devo esserti grato per aver salvato quelle persone."

"Lo sono io a Vostra Eminenza."

"Questa è dura da mandar giù." Mormora Westlake.

"Non credi a Cheyntreece?!" lo apostrofa Stuart, "Ma è proprio davanti ai tuoi occhi, dannazione."

"Ora basta, Stuart." Lo riprende Imperius.

"Sì, Vostra Altezza."

"C'è qualcosa là fuori, e ci sta aspettando. Kramer, contatta tutte le legioni. Ordina di dirigersi immediatamente ai rispettivi quartier generali."

La priorità assoluta è quella di proteggere a ogni costo le Coloniali. Fai unire le Ticonderoga alla flotta e dai massima precedenza al rintracciamento di Cheytreece. Questo è molto importante, signori. Potremmo trovarci di fronte alla più grande minaccia che abbiamo mai dovuto fronteggiare finora. Ci sono domande?”

“Ho paura, signori... per la prima volta nella mia vita ho davvero paura.” I presenti nella stanza sono sorpresi dalla brutale onestà di Imperius.

“Dobbiamo riunirci alla flotta.”

“Sì... fate quello che è necessario.”

“Vostra Altezza Reale?” chiede Reed.

“Sì, Reed?”

“Il Mare di Luce stava esplorando una cinquantina di pianeti all'estremità del Gruppo Mateo. Alcuni sembravano promettenti.”

“Ci rifletterò dopo.”

Il comunicatore si attiva.

“Parla.”

“Vostra Altezza, stiamo aspettando altri vascelli?” Imperius guarda Stuart... che scuote la testa.

“No.”

“...Vostra Altezza, penso che dovrebbe venire sul ponte.”

CASA LUTHWICK

“Che cosa c’è? Siamo in posizione di difesa?” chiede Imperius.
“Assolutamente no.” Risponde il sottoposto.
“Non mi piace.” Mormora Stuart. La nave si avvicina alla flotta.
“Cosa diavolo è?” chiede Kramer a Stuart.
“Ti dirò quello che non è... non fa parte del Conestoga...”
“Quali sono le sue capacità?” domanda Imperius.
“Le dimensioni, l’armamento e le difese sono paragonabili alle nostre.” Risponde l’operatore.
“Vostra Altezza!” qualcuno attira la sua attenzione.
Altre due navi manovrano intorno alla prima, e sono tre... poi altre due... cinque in tutto.
“Posizione di difesa!” ordina Imperius, “Capitano Norraan... prepari i suoi uomini!” Norraan fa cenno a Cheyntreece di dirigersi verso la porta.
“Qualche cambiamento?” chiede Stuart.
“Nessuno.” Tutti quelli sul ponte si guardano attorno e poi rivolgono gli occhi verso lo spazio aperto e le navi. Nessuno fa nulla, neanche il più minimo movimento.
Le altre navi aprono i portelli e i pannelli. Gli occhi di Stuart si alzano. I missili fanno la loro comparsa nelle bocche di fuoco.
“Manovra evasiva!” la nave traballa e la flotta si divide mentre i missili le passano nel mezzo. Grandi esplosioni si verificano in diversi punti. Tutti riprendono la posizione. Imperius si alza in piedi.
“Posizione di difesa, quartier generale...”
“Vostra Altezza, abbiamo individuato centinaia di piccoli veicoli.”
“Che cosa sono?” grida Imperius. Stuart risponde al posto del tecnico.
“Mecha...”

PIANETA CALIPHATE

Clima: il pianeta presenta diverse zone climatiche, all’interno di ognuna delle quali ci sono le città. Le città fluttuanti e sottomarine sono altamente tecnologiche e compatte. Quelle terrestri sono grandi, vaste e all’interno di cupole. Alcune aree somigliano alla Terra dell’inizio del 21° secolo, ma con minore inquinamento e densità di popolazione.

Diametro: 10.400 chilometri.

Durata del giorno: 28,9 ore.

Durata dell’anno: 540 giorni.

Lune: Cigno.

Tipo di stella: gigante blu.

Pianeti fratelli: Trinidad [gassoso], Frigga [gassoso].



CASA LUTHWICK

Leader: Duce Herzog Sven Luthwick.

Generale delle forze armate: Conte Palatino Maxwell Edgington.

Comandante esecutivo: Jarl Randall Montgomery.

Popolazione della casata: 81 milioni.

Numero di legioni: 5.

Numero di soldati: 2.437.500 in totale (387.500 Flotta Primaria di Spedizione, 800.000 su stazioni e porti spaziali, 350.000 in orbita attorno a Trinidad, 300.000 in orbita attorno a Frigga, 600.000 su Caliphate).

Numero di fregate Luthwick “Ermes”: 1.000 in totale (750 mecha e 250 truppe).

Numero di mecha: 150.000 mecha.

Numero di navi spaziali Coloniali: 40.

Legioni: Esercito Personale del Duca (i Birkenhead), Leopardi Bianchi, Liberazione, Polaris, Legione del Giaguaro.

“Abbiamo perso il contatto con le navi non appena hanno attivato i motori a impulso. I nostri non sono stati in grado di inseguirle. Abbiamo perso 250 caccia e 350 mecha nella battaglia. La fregata Redoubtable ha subito gravi danni, mentre la Saratoga, la Berlino, la Calabrone e la Hood hanno ricevuto danni lievi. L’Intrepida è stata completamente distrutta e tutto il suo equipaggio è morto. A bordo, al momento dell’esplosione, c’erano anche 100 mecha e tutto il personale. In totale la perdita di truppe ammonta a 1.000 effettivi, più altri 618 uomini del personale di bordo. In totale, Vostra Altezza, 1.618 vittime... Vostra Altezza? Vostra Altezza...” Impediuss non risponde...

INFORMAZIONI SULLE LEGIONI

1: Esercito Personale del Duca (i Birkenhead)

Comandante della legione: Duca Herzog Sven Luthwick.

Vice comandante: Comandante Randall Montgomery.

Numero di fregate Ermes: 52 (39 mecha e 13 truppe).

Numero di truppe: 21.150 soldati.

Numero di mecha: 7.800 mecha.

Rango medio: da Cavaliere Vessillifero a Tenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: i mecha devono essere più pesanti di 45 tonnellate.

Ermes ammiraglia: Merrimac.

2: Leopardi Bianchi

Comandante della legione: Vice Comandante Neil Morrison.

Vice comandante: Comandante Kevin St. Dennis.

Numero di fregate Ermes: 220 (165 mecha e 55 truppe).

Numero di truppe: 85.250 soldati.

Numero di mecha: 33.000 mecha.

Rango medio: da Tenente a Soldato.

Segni distintivi: nessuno.

Note: i mecha hanno almeno il 25% della superficie dipinta di colore bianco e l’effigie di un leopardo sulla schiena.

Ermes ammiraglia: Yorktown.

3: Liberazione

Comandante della legione: Vice Comandante Eric Scott Rydall.

Vice comandante: Comandante Peter Stevens.

Numero di fregate Ermes: 220 (165 mecha e 55 truppe).

Numero di truppe: 85.250 soldati.

Numero di mecha: 33.000 mecha.

Rango medio: Cavaliere.

Segni distintivi: i mecha hanno una bandiera rossa sul braccio sinistro e una bianca su quello destro.

Note: nessuna.

Ermes ammiraglia: Nottingham.

4: Polaris

Comandante della legione: Vice Comandante Ronald Bryce.

Vice comandante: Conte Walter Chandler.

Numero di fregate Ermes: 260 (195 mecha e 65 truppe).

Numero di truppe: 100.750 soldati.

Numero di mecha: 39.000 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di una stella o un riflettore sul torace.

Note: nessuna, eccetto il riflettore che è facoltativo. Si tratta di una legione molto grande.

Ermes ammiraglia: Incantatrice.

5: Legione del Giaguaro

Comandante della legione: Comandante Raymond O'Donnel.

Vice comandante: Conte Benard Rutherford.

Numero di fregate Ermes: 248 (186 mecha e 62 truppe).

Numero di truppe: 96.100 soldati.

Numero di mecha: 37.200 mecha.

Rango medio: Guardia.

Segni distintivi: i mecha hanno l'effigie di un giaguaro sul torace.

Note: nessuna.

Ermes ammiraglia: Sommerville.

"Leon, voglio parlarti." Dice Jagheel Adaigo.

"Di cosa?"

"La prossima volta, non prendere di mira un nemico che ha un mecha personalizzato."

"Non vedo perché no, Jagheel."

"Ti spiego come funziona. Ci sono due fattori che determinano il loro rango: la posizione sociale e le capacità in combattimento. Queste ultime li rendono nemici temibili e gli fanno guadagnare sia prestigio che crediti... abbastanza crediti da permettergli di modificare i mecha per farli diventare più letali e commisurati alla loro abilità in battaglia."

"Avrei potuto batterlo."

"Ti avrebbe distrutto. Nonostante quello che i nostri amati comandanti vogliono farti credere, i nostri nemici non sono né deboli né sciocchi. Siamo noi a essere in svantaggio. Racine è stato un pazzo a portare qui la flotta. Ho riconosciuto quelle effigi, le portano i Fierikei, la Guardia Imperiale. Non avremmo avuto alcuna possibilità di vittoria."

"Stai dubitando della nostra flotta?"

"Non alzare la voce con me... ognuno di quei mecha avrebbe potuto farti a pezzi."

"Allora, qual è il tuo consiglio, Colonnello... ritirarsi?" l'uomo volge lo sguardo verso di lui, dopo aver fatto questa battuta sarcastica.

"Non ingaggiare mai il mecha di un ufficiale... questo è compito mio. Affronta i mecha del tuo stesso rango."

"Posso tenere a bada anche quelli più grossi."

"Pensi di poter sconfiggere Girus?"

"Beh... no..."

"Allora cosa ti fa pensare che potresti battere uno dei loro comandanti? Hanno raggiunto quella posizione per un motivo."

"Io... io capisco il tuo punto di vista."

"Bene... limitati a quelli alla tua portata, e lascia gli ufficiali a me!"

"D'accordo."

"Mamma e papa sarebbero fieri di te, non preoccuparti."

"Grazie."

"Ora torna alle nostre stanza. Ti raggiungerò più tardi."

"Perché? Cosa c'è che non va?"

"Ho una riunione con Toru e Racine sul ponte." Leon sembra confuso.

"A causa della battaglia appena terminata?"

Jagheel ribatte alzando la voce, "la Guardia Imperiale non si muove mai da sola. È probabile che una flotta più grande si stia ammassando qui intorno."

"Cosa pensi che succederà?"

"Penso che saremo costretti a tornare indietro."

TERRA

“Capitano, il Colonnello Adaigo e il Capitano Toru sono sul ponte.” Un uomo entra.
“Immagino che vi starette chiedendo quale valutazione assegnerò alle vostre truppe.”
“Non troppo alta, specialmente dopo quello che ha fatto oggi.” Risponde Adaigo al Capitano Racine.
“Cosa ho fatto... vi ho soltanto sbatocchiato un po’.”
“Ci ha messo in pericolo.”
“Sta parlando come se il nemico avesse rappresentato una vera minaccia.”
“Il vostro comportamento vi farà uccidere.”
“Questa è la mia nave, Colonnello, e se non le piace quello che faccio se ne trovi un'altra!”
“Sono sicuro che non intendeva dire niente del genere.” Interviene Toru, “Penso che sia solo preoccupato dell'intervento rapido degli Aiberjon.”
“Avrebbero fatto meglio a non immischiarsi. Sto per avere un incontro con Craine sull'ammiraglia. Prenderemo in esame tutte le opzioni.”
“Vuole tentare un'invasione, non è così?”
“Avremmo dovuto provarci già molto tempo fa. Adesso scusatemi, signori, devo annunciare il nostro arrivo e voi mi state facendo perdere tempo.”
Toru e Jagheel Adaigo sono fuori dalla stanza.
“Non contraddire mai un Capitano che ti sta dando un passaggio sulla sua nave.” Dice Toru.
“Mi sento molto più a mio agio quando sono sulla Gulag.”
“Pensi che l'arrivo in battaglia di Romande e Marriner sia stata solo una coincidenza oppure credi che stiano preparandosi a sferrare un'offensiva contro di noi?”
“Proteggi i tuoi punti deboli e sfrutta i tuoi punti di forza.”
“Credi sia quello che stanno cercando di fare?”
“È possibile... ma non tiro mai a indovinare... faccio solo delle ipotesi.”
“Una cosa è sicura,” aggiunge Toru, “Sono pronti.”
“È una delle cose più intelligenti che tu abbia mai detto, Deville.”
“Non sto cercando di impressionarti. Questa gente ha un modo di vivere obsoleto. La prossima volta che li vedremo, saranno estinti.”
“Non combattere mai quando sei arrabbiato o per compiacere il tuo ego” lo interrompe Jagheel, “C'è un'altra cosa, Deville... non permetterti più di parlare a nome mio.”

PIANETA TERRA

Clima: vari. Deserti, foreste e oceani. Debole radioattività nella maggior parte dei continenti. Il grosso della popolazione è localizzato nell'Asia centrale, in un'area produttiva in costante espansione estesa per centinaia di chilometri, fino all'orizzonte. Estremamente industrializzata.

Diametro: 12.756 chilometri.

Durata del giorno: 24 ore.

Durata dell'anno: 365,2 giorni.

Lune: Luna.

Tipo di stella: media gialla.

Pianeti fratelli: Mercurio (roccioso), Venere (roccioso), Giove (gassoso), Saturno (gassoso), Urano (gassoso), Nettuno (gassoso), Plutone (roccioso). Il pianeta Marte è stato distrutto negli ultimi 300 anni.



“...e in conclusione, sono costretto a prendere una decisione definitiva e credo che le risposte che cerchiamo possa darcele soltanto una fonte.” Dice Imperius. Fa un cenno con la testa a Kramer, che si alza in piedi.

CHES CONESTOGA

“Abbiamo deciso di inviare una singola fregata per prendere contatto con William Jerrod.” I presenti cominciano a rumoreggiare.

“È stato esiliato, Vostra Altezza!”

“È un mio amico, Corrigan” lo interrompe Imperius. Corrigan chiude immediatamente la bocca.

“Stando alle ultime notizie, dovrebbe trovarsi ancora su Dovenwolf.”

“Vostra Altezza, se posso permettermi di chiedere... perché una sola fregata?”

“Sembra che i nostri nemici siano attratti dal numero. Una sola fregata potrebbe riuscire a passare.”

“Quale ha scelto, Vostra Altezza?” il viso di Imperius è impenetrabile...



L'ARMATA DELL'IMPERATORE

Leader: Imperatore Sartini Mulingar III.

Generale delle forze armate: Duca Palatino Willis Heywood.

Comandante esecutivo: Teocrate Walker Rudolph.

Popolazione della casata: 1,67 miliardi.

Numero di legioni: 40.

Numero di soldati: 51.120.000 in totale (5.400.000 Forza Primaria di Difesa, 12.340.000 su stazioni e porti spaziali, 7.000.000 sulle Stazioni Lunari, 4.500.000 sulla colonia del pianeta Venere, 5.500.000 in orbita attorno a Giove e sulle sue lune, 5.980.000 in orbita attorno a Saturno e sulle sue lune, in particolare Titano, 4.200.000 in orbita attorno a Urano o sulle sue lune, 2.200.000 su Plutone e sulla sua luna Caronte).

Numero di fregate Imperiali "Excalibur": 7.200 in totale (5.400 mecha e 1.800 truppe).

Numero di mecha: 2.160.000 mecha (di cui 400 Mark I Excalibur).

Numero di navi spaziali Coloniali: 4.330.

Legioni: Esercito Personale dell'Imperatore, Distaccamento per la Sicurezza Imperiale, Legione Principale della Guardia d'Assalto, Legione Secondaria della Guardia d'Assalto, Legione della Guardia Imperiale, Xbalaque, Polizia Segreta dell'Imperatore (Mjolnir), Forza di Difesa Planetaria (F.D.P.) I - VIII, Legione di Collegamento dell'Armata (L.C.A.) I - VI, Legione di Sicurezza del Conestoga (L.S.C.) I - VII, Legione di Autorità della Fregata (L.A.F.) I - VII, Legione della Difesa (L.D.) I - V.

“Cheyntreece, capisco che probabilmente ti aspettavi di essere promosso comandante in capo della flotta mecha dei Fierikei, ma ho deciso diversamente. Mi dispiace.” Risponde.

“Il sostituto del comandante e anche quello del suo vice saranno qui a breve.”

“Io sono il vice comandante, signore.”

“Sì, ma anche tu sarai sollevato dalla tua posizione di secondo in comando a causa dei cambiamenti decisi in conseguenza dell'esito della battaglia. Mi dispiace dirlo, ma le notizie che ho per te sono tutt'altro che buone. L'ordine arriva dal Granduca in persona. Da questo momento, sei promosso a Magistrato... una posizione di comando.

Abbiamo carenza di comandanti di navi spaziali e, con la perdita di Westlake, sei il primo candidato per sostituirlo... e personalmente credo che tu sia perfetto per questa nave.”
“Ti sarà assegnato il comando di quella mostruosità che hai riportato indietro da AB-Theta-151 e dovrai dirigerti immediatamente a Dovenwolf 143. Il motivo è difficile da spiegare... Circa trent'anni fa - sono davvero in pochi a sapere questa storia - dicevo, circa trent'anni fa, il Generale Militare della Casa Luthwick, William Jerrod, si espresse contro il Protocollo della Società e dei Diritti del Conestoga. Per legge, non potemmo supportarlo, ma decidemmo comunque di non eliminarlo. Tuttavia, Mulingar lo considerò una minaccia e costrinse Luthwick a liberarsene. Damion stava dalla parte dell'Imperatore. Ma Jerrod, Luthwick, Kramer e io eravamo un gruppo molto unito. Non avevamo intenzione di abbandonarlo. Le sue possibilità di scelta erano alquanto limitate. Poteva tenere la bocca chiusa oppure finire in prigione. Noi gli offrimmo una terza possibilità. Gli fornimmo un gruppo di navi e lo inviammo, assieme a tutti quelli che gli erano fedeli, verso nuovi mondi per stabilire una colonia dove Jerrod avrebbe potuto adottare la politica che voleva. Ha lasciato il Conestoga e da allora nessuno lo ha più visto. Secondo le notizie in nostro possesso, sembra che sia riuscito a prosperare su un pianeta chiamato Doven wolf 143, a circa sei giorni di viaggio da dove ci troviamo ora. Pensavamo che potesse essere il responsabile dell'attacco ma, dopo la battaglia, è improbabile che tutto questo sia opera sua. Oportutto, siamo convinti che non ce l'abbia con noi. Manderemo una nave, la tua, fino a Dovenwolf per contattarlo e chiedergli informazioni a proposito di quello che sta accadendo, e domandargli se vuole unirsi a noi. Il tuo sostituto è già stato nominato... Parti immediatamente... ma sii prudente, perché Jerrod è un Generale Militare, è un personaggio importante... e per di più è irlandese... per cui un tipo ostinato.”

INFORMAZIONI SULLE LEGIONI

1: Esercito Personale dell'Imperatore

Comandante della legione: Imperatore Sartini Mulingar III.

Vice comandante: Teocrate Walker Rudolph.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: nessuno.

Note: elite dell'elite.

Excalibur ammiraglia: Centurione.

2: Distaccamento per la Sicurezza Imperiale

Comandante della legione: Jarl Bill Edwards.

Vice comandante: Comandante Roy Dyer.

Numero di fregate Excalibur: 200 (150 mecha e 50 truppe).

Numero di truppe: 150.000 soldati.

Numero di mecha: 60.000 mecha.

Rango medio: Cavaliere Vessillifero.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: Curie.

3: Legione Principale della Guardia d'Assalto

Comandante della legione: Jarl Emil Bartley.

Vice comandante: Comandante Cory Browning.

Numero di fregate Excalibur: 220 (165 mecha e 55 truppe).

Numero di truppe: 165.000 soldati.

Numero di mecha: 66.000 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: Pentecontera.

4: Legione Secondaria della Guardia d'Assalto

Comandante della legione: Jarl Thomas Colebank.

Vice comandante: Vice Comandante John Smith.

Numero di fregate Excalibur: 160 (120 mecha e 40 truppe).

Numero di truppe: 120.000 soldati.

Numero di mecha: 48.000 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: Achille.

5: Legione della Guardia Imperiale

Comandante della legione: Comandante Dillon Gursewek.

Vice comandante: Vice Comandante Mark Derkson.

Numero di fregate Excalibur: 160 (120 mecha e 40 truppe).

Numero di truppe: 120.000 soldati.

Numero di mecha: 48.000 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: Kosise.

6: Xbalaque

Comandante della legione: Comandante Brad Walker.

Vice comandante: Vice Comandante Peter Wasson.

Numero di fregate Excalibur: 160 (120 mecha e 40 truppe).

Numero di truppe: 120.000 soldati.

Numero di mecha: 48.000 mecha.

Rango medio: Tenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: Socrate.

7: Polizia Segreta dell'Imperatore (Mjolnir)

Comandante della legione: Comandante Fritz Yeager.

Vice comandante: Vice Comandante Garnet Strand.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: Sottotenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: Oden.

8-15: Forza di Difesa Planetaria (F.D.P.) da I a VIII

Comandante della legione: vari.

Vice comandante: vari.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: Sottotenente.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: varie.

16-21: Legione di Collegamento dell'Armata (L.C.A.) da I a VI

Comandante della legione: vari.

Vice comandante: vari.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: da Sottotenente a Soldato.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: varie.

22-28: Legione di Sicurezza del Conestoga (L.S.C.) da I a VII

Comandante della legione: vari.

Vice comandante: vari.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: da Soldato a Cavaliere.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: varie.

29-35: Legione di Autorità della Fregata (L.A.F.) da I a VII

Comandante della legione: vari.

Vice comandante: vari.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: Scudiero.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: varie.

36-40: Legione della Difesa (L.D.) da I a V

Comandante della legione: vari.

Vice comandante: vari.

Numero di fregate Excalibur: 180 (135 mecha e 45 truppe).

Numero di truppe: 135.000 soldati.

Numero di mecha: 54.000 mecha.

Rango medio: Soldato.

Segni distintivi: nessuno.

Note: nessuna.

Excalibur ammiraglia: varie.

“Colonnello, il Capitano Toru è qui per vederla.”

“Fallo entrare.” La porta si spalanca e Toru entra negli appartamenti di Adaigo.

“Cosa desideri?”

“Voglio parlarti di Leon.”

“A che proposito?”

“Durante il nostro ultimo incontro con Imperius si è comportato come un pazzo.”

“Che cosa c’entro io?” Adaigo fa una pausa prima di rispondere.

“Craine ha finalmente dato l’ordine... ci proveremo.”

“Davvero?”

“Devo chiederti un favore.”

“Dimmi.”

“Tienilo d’occhio.”

“Tuo fratello?”

“So che sarà difficile.”

“Difficile è un eufemismo... Jagheel, non puoi dire sul serio! Sono responsabile di oltre 2.000 mecha. Mi stai chiedendo di fare la balia a tuo fratello...”

“Basta che ti assicuri che non si trovi di fronte a qualcuno di troppo grosso per lui.”

“Perché non chiedi a Giros. La sua squadra è più piccola e potrebbe facilmente tenerlo d’occhio.”

Adaigo fa una smorfia.

“Sole mi odia, pensa che io sia troppo «morbido»...”

“Tu sei troppo «morbido»...”

“Non voglio parlarne adesso, Deville.” Segue una lunga pausa.

“Lo farò.”

“Davverò?”

“Puoi contarci.”

“Se il mio fratello d’armi.”

“Mi devi un favore, Adaigo. Raramente sono così generoso con qualcuno.” Jagheel si avvicina alla finestra, dalla quale si intravede la Trinidad che si avvicina.

“Ho molti dubbi su come è stata condotta la battaglia.”

“Io no. Ci ha mostrato quanto sono vulnerabili.”

“Vulnerabili... quel comandante era abbastanza in gamba.”

“Quello che ho fatto saltare in aria?”

“No, quello che ti ha tagliato a metà.”

“È stato un colpo fortunato.”

“Non credo alla fortuna. Ti ha battuto. È stato coraggioso... come tutta la sua squadra.”

“Come diavolo fai a dirlo.”

“Altri cinque sembravano stargli intorno... una guardia personale. Nessuno di loro è stato distrutto.”

“Che intendi dire con questo?”

“Il coraggio è contagioso. Quando un uomo valoroso compie un atto eroico, anche gli altri si sentono rinfrancati. Ho visto tutto questo in quell’uomo.”

“Lo ucciderò io stesso, la prossima volta che ci incontreremo. D’altra parte, tu hai esitato.”

“Preferisco sopravvalutare qualcuno piuttosto che sopravvalutarlo.”

“Io invece preferisco uccidere qualcuno piuttosto che essere ucciso.”

“Comunque vada, lo incontreremo ancora... e lo terrò d’occhio.”

MECCANTICHE DI GTOCO

“Così hai sentito parlare di me?” inizia a dire Jarrod, “Sono convinto che non tutte le storie che Imperius racconta su di me siano lusinghiere, ma anch’io potrei raccontarti qualcosa su di lui. Ma questo è il passato e, per quanto mi riguarda, preferisco vivere nel presente. Ho già sentito del tradimento di Damion. Tuttavia, solo uno sciocco potrebbe credere che il tradimento sia il motivo principale per cui Imperius lo ha bandito. Secondo me, le origini di questa sconfitta hanno le radici nel passato. Dannazione, sto ancora parlando del passato. Scusami. Spesso, quando alzo troppo il gomito, dico un sacco di cose senza senso. Imperius è molto forte e non è mai stato sconfitto in battaglia. Ma per riuscire a proteggere una Casa e prendersi cura della gente, occorre sviluppare una virtù molto più importante della forza, quella della saggezza. Prendiamo come esempio il tuo Granduca Imperius. Ha un coraggio leggendario e un carisma senza uguali, e nessuno è mai riuscito a batterlo o ingannarlo. Ma tutto il suo potere e il suo carisma non gli sono serviti, perché non è stato abbastanza saggio da riuscire a prevedere gli inganni orditi dai suoi nemici.” Prosegue Jarrod mentre continua a bere vino.

“Sì, ammetto di essere caduto preda del vizio del bere, e forse è troppo tardi per smettere, ma non me ne importa niente. Tengo la mia saggezza per me, non la condivido con gli altri in questi giorni.”

“Non sono in grado di dire con certezza chi ha attaccato i tuoi amati Fierikei - non che mi sia mai preoccupato di loro. Ma posso dirti che sono radicati nel vostro passato più profondamente di quanto pensi e che hanno delle ottime ragioni per darvi battaglia, più di quelle che avete voi per contrattaccare.”

“Vedi questo posto... È libero, proprio come quegli alberi lì fuori, e non voglio che sia inquinato dalla filosofia di vita del Conestoga. Sono al potere perché è la gente che lo ha deciso. Quando qualcuno ha un’idea o qualcosa da dire - lo dice. Non è costretto a starsene zitto. E quando qualcuno vuole cambiare le regole, la gente decide se è d’accordo o meno. Sono pronto a morire per difendere tutto questo. Non c’è ragione perché qualcuno debba andarsene e nessuno è invitato a unirsi a noi, a meno che prima non adotti lo stile di vita di questo pianeta.!

COMBATTIMENTO TRA NAVI SPAZIALI

Qualsiasi mezzo più pesante di 110 tonnellate è descritto in questa sezione. Perché si parla di combattimento tra navi spaziali? Perché nessun mecha o altro tipo di veicolo terrestre può pesare più di 110 tonnellate. Tutti i veicoli capaci di viaggiare solo nell’atmosfera sono obsoleti e non esistono più. Perciò tutti i mezzi di trasporto oltre le 110 tonnellate sono navi spaziali. In futuro potrebbero esserci delle eccezioni... ma sono talmente rare che non vale la pena cambiare il titolo. Dando un’occhiata alle statistiche, ti renderai conto che alcune sono auto-esplicative e semplici da interpretare, mentre altre sono più complicate.

Equipaggio: questo è il numero di membri dell’equipaggio del veicolo. Ovviamente può contenerne di più, tranne che sul ponte di comando (se gli uomini vengono ammassati, la nave può contenere il triplo dell’equipaggio).

Lunghezza: misura la lunghezza dalla punta del veicolo (prua) alla coda (poppa).

Larghezza: misura la larghezza da un lato sinistro della nave (babordo) fino a quello destro (dritta o tribordo). Include anche le ali.

Altezza di passaggio: indica quanto deve essere alta un’apertura per consentire il passaggio della nave. È correlata all’altezza complessiva del veicolo.

Fattore del motore: indica la potenza effettiva della nave. È basata sulla potenza del motore universale rapportata al tonnellaggio del veicolo e alla quantità di moto possibile. Un alto valore di fattore del motore può essere dovuto a diverse cause. La nave potrebbe avere diversi grossi

CHES CONESTOGA

motori oppure potrebbe essere di piccola stazza. O entrambe le cose. Il primo numero indica la velocità nell'atmosfera, il secondo il movimento nello spazio.

Fattore del motore	Velocità nell'atmosfera	Movimento nello spazio
1	10	40
2	13	45
3	14	50
4	15	55
5	16	60
6	17	65
7	18	70
8	19	75
9	20	80
10	21	85
11	22	90
12	23	95
13	24	100

"McAllister, porti immediatamente i Die Sonntag sulla piattaforma di lancio."
"Sì, signore." Toru si dirige verso di lui.
"Tutto a posto?" chiede Toru.
"Iroquois, porti subito quelle maledette testate multiple sul lanciarazzi." Interviene Adaigo.
Toru gli sussurra all'orecchio.
"Stai andando troppo oltre..."
"Deville, stai indietro."
"Cosa c'è che non va?"
"Giros mi sta addosso."
"Perché?"
"La flotta del Conestoga si sta radunando vicino a Sanford. Si stanno preparando per noi. Giros è impaziente di cominciare le manovre di combattimento. Vuole portare laggiù l'intera flotta."
"Perché no?"
"La difesa è migliore dell'attacco. Continuiamo a muoverci. Non permettiamo alle loro forze di riunirsi e facciamo cadere il nemico in trappola o prendiamoci quello che reputa importante. Giros e Caine stanno andando contro tutte le regole fondamentali del combattimento, e finiranno per essere distrutti... Dobbiamo aspettare." Toru lo guarda stranamente... come se fosse infastidito.
"Perché sei venuto qui?" chiede Jagheel. Dietro di loro si intravedono i piedi di un gigantesco mecha in movimento. Al suo confronto gli altri mecha sono dei nani. È almeno tre o quattro volte più grande di loro, ma non si riesce a vedere niente al di sopra delle gambe.
"La sonda è tornata da Dovenwolf."
"Ha trovato qualcosa?"
"Credo di sì..."

Armi: le armi delle navi spaziali normalmente sono uniche per la loro classe ma, talvolta, vengono utilizzate anche le armi dei mecha.

Laser a impulsi: Gittata: 25, Precisione Arma: +2, Danno: 4, Note: BV: 4.

L'arma standard delle torrette della maggior parte delle navi spaziali. Viene usato principalmente contro piccoli bersagli.

Laser-lancia: Gittata: 30, Precisione Arma: +1, Danno: 10, Note: nessuna.

Un'altra arma da torretta, riconoscibile solo per la punta ad ago dell'arma. La torretta è ben nascosta (-2 addizionale per colpirla). Viene usato principalmente contro piccoli bersagli.

Cannone a rotaia mark I: Gittata: 150, Precisione Arma: -3, Danno: 130 e 50 Danni Iperstrutturali*, Note: nessuna.

Questo è uno dei cannoni più grandi e più rari da vedere su una nave spaziale. Il principale svantaggio è lo spazio che occupa.

CHES CONESTOGA

Cannone a rotaia mark II: Gittata: 100, Precisione Arma: -1, Danno: 100 e 30 Danni Iperstrutturali*, Note: nessuna.

Questo è uno dei cannoni più grandi e più rari da vedere su una nave spaziale.

Cannone mitragliatore "Scanner": Gittata: 100, Precisione Arma: 0, Danno: 115 e 40 Danni Iperstrutturali*, Note: fluttuante.

Questo enorme cannone antigravità al plasma ha una buona precisione. Le unità di ricarica devono essere stivate nella nave spaziale. Il cannone deve essere attaccato alla nave quando si viaggia nell'atmosfera.

Iper-cannone: Gittata: 200, Precisione Arma: -5, Danno: 175 e 70 Danni Iperstrutturali*, Note: nessuna.

L'arma più grande che esiste. Utilizza non soltanto masse di energia gravitazionale ed elettromagnetica, ma anche onde sonore. È un'arma silenziosa e molto potente. Sfortunatamente può sparare soltanto una volta ogni due turni ed è anche molto ingombrante.

Cannone al plasma: Gittata: 20, Precisione Arma: +1, Danno: 9, Note: nessuna.

Questa è l'arma più piccola che può essere usata esclusivamente dalle navi spaziali. È una versione migliorata del cannone al plasma originale. Viene usato principalmente contro piccoli bersagli.

Missile tipo I (Tempesta): Gittata: 20, Precisione Arma: 0, Danno: 3, Capacità Caricatore: 75.

Le batterie di Tempesta consistono in tre lunghe file di missili posizionate all'interno dello scafo delle navi da guerra. Sono progettati per danneggiare le armature e sono particolarmente efficaci contro i mecha. Vengono sparati quasi sempre in salve coordinate.

Missile tipo II (Compagine): Gittata: 20, Precisione Arma: 0, Danno: 5, Capacità Caricatore: 50.

Le batterie di Compagine consistono in due lunghe file di missili posizionate all'interno dello scafo delle navi da guerra. Le coperture si aprono e i missili si dirigono verso il bersaglio (che solitamente si trova di fronte a loro). Non è raro che siano sparati in salve coordinate. Sono utilizzati principalmente contro i mecha.

Missile tipo III (Branco): Gittata: 100, Precisione Arma: +1, Danno: 8, Capacità Caricatore: 20.

Le batterie di Branco sono sezioni rettangolari della nave che si estendono oltre la struttura del veicolo. Le coperture si aprono e i missili vengono lanciati. A volte una batteria di Branco può essere staccata dalla nave spaziale e spostarsi accanto a lei, a una distanza massima di 4,5 km. In questo caso non ha praticamente alcuna manovrabilità, eccezion fatta per un Valore di Attacco base di 12. Le altre statistiche non cambiano. Questi missili di sono non vengono sparati in salve coordinate.

Missile tipo IV (Quad): Gittata: 200, Precisione Arma: +1, Danno: 14, Capacità Caricatore: 4.

Le batterie di Quad sono dei lanciamissili montati su una struttura a "T" che si estende oltre lo scafo della nave. Non possono essere sparati in salve coordinate. I Quad vengono usati per distruggere i mecha a distanza ravvicinata o per bersagliare una zona specifica di una nave spaziale. Hanno un Attacco ad Area di 5.

Missile tipo V (Dardo): Gittata: 500, Precisione Arma: +2, Danno: 30, Capacità Caricatore: 6.

Il tipo di missile più potente. I Dardi sono posizionati in singoli lanciarazzi all'interno della nave e causano distruzione su vasta scala. Si tratta di armi nucleari specifici per essere usati contro le navi spaziali da guerra e i pianeti. Non possono essere sparati in salve coordinate. I missili Dardo hanno un Attacco ad Area di 20.

Nota: la ragione per cui i missili più potenti sono rari è dovuta al loro costo eccessivo (Tempesta: 90, Compagine: 150, Branco: 186, Quad: 366, Bolt: 3.216).

Nelle statistiche delle navi spaziali, il numero dopo il nome dell'arma indica il Valore di Attacco base. Diversamente dalle armi dei mecha, quelle delle navi spaziali non sono estensioni del pilota e la possibilità di colpire il bersaglio si basa sull'abilità dell'artigliere, che può sommare all'attacco la sua Abilità Artiglieria e l'ammontare di Fortuna che desidera (per il tiro in salve coordinate, si aggiunge un ulteriore modificatore di +4).

*: tutte le armi che infliggono Danni Iperstrutturali sono così potenti che anche un colpo a vuoto potrebbe causare comunque dei danni. Se il Valore di Attacco è inferiore a quello di Difesa di due punti o meno o se ci sono degli oggetti inanimati entro un esagono dalla traiettoria del colpo, questi bersagli subiscono i Danni Iperstrutturali causati dall'arma. Se il Valore di Attacco è inferiore a quello di difesa di quattro punti o meno o ci sono degli oggetti inanimati entro tre

esagoni dalla traiettoria del colpo, questi bersagli subiscono metà dei Danni Iperstrutturali causati dall'arma.



Stiva: indica la capacità di carico della nave. Non indica il carico specifico di ogni singola nave, ma quello che normalmente ha a bordo.

Valore di Manovrabilità: le navi spaziali non sono estensioni del pilota (o del navigatore, in questo caso). Il navigatore combina invece la manovrabilità della nave con la propria capacità di pilotaggio. Ovviamente, più leggera è la nave, migliore è la sua manovrabilità. È altrettanto ovvio che le navi spaziali sono molto più manovrabili nello spazio che all'interno dell'atmosfera.

Difesa: proprio come i veicoli che pesano meno di 110 tonnellate, le navi spaziali hanno un'armatura capace di fermare i colpi diretti contro di loro. Funziona allo stesso modo per i mecha. I danni alle strutture interne seguono le normali regole, ma le navi spaziali non hanno strutture idrauliche.

Danno: le armi descritte sopra causano danni alla nave nel suo complesso, per cui i punti di Danni e Danni Iperstrutturali possono essere ridotti dall'armatura e dalla struttura interna. Per ogni 50 punti di danno subito da una nave spaziale, questa deve ridurre di 2d10 il suo valore di armature. Solo le armi indicate in precedenza possono distruggere le navi spaziali. Quando ciò accade, il punteggio di difesa della struttura interna viene dimezzato e il risultato indica il danno causato dall'esplosione della nave in un raggio di 100 esagoni. Questa procedura non si applica soltanto quando la struttura della nave cede, ma anche se viene distrutto il reattore. Ciò causa un differente tipo di esplosione, che l'armatura e le altre difese interne del veicolo non possono ridurre. Le armi dei mecha possono danneggiare e persino distruggere le navi spaziali, anche se è davvero difficile che riescano a farlo. Gli altri fattori elencati in questa sezione servono invece contro le armi più piccole. Ogni sezione della nave ha un'armatura e una struttura interna che funzionano come quelle dell'intero veicolo, ma quando una singola parte viene distrutta si hanno le conseguenze descritte di seguito.

Sezione: indica quanta armatura e struttura interna ci sono per ogni sezione di 30 metri della nave. Distruggere una sezione causa nel vascello un buco grande come la sezione stessa. Questo valore viene utilizzato anche quando si spara dall'interno di una nave: ignora l'armatura e utilizza solo la struttura interna (per rendere le cose più semplici). Ogni volta che una sezione è distrutta, i valori complessivi di armatura e struttura interna della nave subiscono 5 danni e 2 Danni Iperstrutturali.

Motore principale: è ovvio che, una volta che la struttura interna è stata distrutta, il motore viene colpito. Il valore della struttura interna è elevato perché è ben protetto. Dopo che tutte le strutture interne sono state distrutte, il motore può subire un danno pari al doppio del suo fattore. Ogni due colpi messi a segno riducono il fattore del motore di un punto. Distruggere il motore causa alla nave spaziale un danno pari al fattore del motore moltiplicato per 100 e per un fattore casuale legato al risultato del lancio di 1d6: 1 = $\times 0,3$, 2 = $\times 0,6$, 3 = $\times 0,9$, 4 = $\times 1$, 5 = $\times 1,2$, 6 = $\times 1,5$.

Se la nave viene distrutta occorre calcolare anche l'esplosione secondaria. Questa avviene tre turni dopo e si estende per 50 esagoni in tutte le direzioni. Il danno a qualsiasi cosa si trovi in questa zona è la metà di quello dell'esplosione principale. Qualsiasi bersaglio nel raggio di altri 50 esagoni supplementari subisce invece un danno pari a metà di quello dell'esplosione secondaria.

Se la nave spaziale non viene distrutta, perde completamente potenza. Non ha alcuna energia, eccezion fatta per quella fornita dai sistemi ausiliari. Tutte le armi sono inutilizzabili finché i sistemi ausiliari non entrano in funzione (occorrono 2d6 turni). I valori di armatura e struttura interna della nave devono essere dimezzati. Il veicolo è praticamente inutilizzabile. La sezione di poppa dovrebbe essere praticamente distrutta. Il motore ausiliario può essere preso di mira e distrutto solo dopo che è entrato in funzione, a seguito della perdita di quello principale. Valgono le stesse regole appena viste. Il fattore del motore, l'armatura e il danno che può subire il motore ausiliario sono esattamente la metà di quelli del motore principale e, se saltano in aria, faranno esplodere l'intera nave (senza bisogno di tirare i dadi).

Nota: c'è un'eccezione a quanto appena visto. Questa regola sono valide per incrociatori, fregate e altre grandi navi da guerra, mentre corvette, shuttle e cargo (cioè le navi spaziali più piccole di 3 km) devono dimezzare il moltiplicatore del danno (50 invece di 100) e gli esagoni interessati dall'esplosione (25 invece di 50). Tutte le frazioni si arrotondano per difetto.

Piattaforma di lancio: è considerata come una normale sezione, a meno che il portello non sia aperto (25% di possibilità se non è stato specificato). Se ciò accade, l'armatura viene ignorata e il danno va sottratto direttamente alla struttura interna. Quando il punteggio arriva a zero, la piattaforma è inutilizzabile. Bisogna sapere anche quanti mecha si trovano sulla piattaforma. Se non è specificato, va determinato lanciando $1d6 \times 1d10$ (se il totale è superiore alla capacità massima di carico, ignorare il numero in eccesso). Questo risultato indica quanti mecha si trovano attualmente sulla piattaforma. Dopo che la struttura interna è stata distrutta, ogni colpo messo a segno ha il 25% (più un bonus pari al danno inflitto dall'arma) di far esplodere un mecha, causando anche 20 danni alla struttura interna della nave spaziale. Quindi si tira nuovamente il dado, con identica percentuale di successo, per determinare se si innesca una reazione a catena. In questo caso, il danno subito dalla nave spaziale è pari a 20 volte il numero di mecha che si trovano sulla piattaforma, meno quelli distrutti per causare la reazione a catena.

Ponte: il ponte ha un valore medio di struttura interna. Ci sono anche dei ponti ausiliari, per cui vi è solo un effetto in termini di gioco di ruolo quanto uno viene distrutto.

quando uno viene distrutto gli effetti sono soltanto in termini di gioco di ruolo.

Armi: le armi delle navi spaziali hanno un valore di struttura uguale al danno che infliggono. Se l'arma causa anche Danni Iperstrutturali, questo valore è considerato come armatura (es. l'iper-cannone ha armatura 70 e struttura interna 175). Ci sono anche altri bersaglio come relè di comunicazione, valvole, circuiti e sensori, ma sono troppo numerosi, piccoli e sparsi dappertutto per poter essere colpiti o distrutti. Anche se si riuscisse a farlo, non causerebbero problemi troppo gravi. Mettere fuori uso questo tipo di oggetti potrebbe invece offrire buone opportunità di gioco di ruolo. Quando una nave subisce un danno sufficiente a distruggerla, descrivi la scena. Se il colpo è frontale, la nave viene devastata, se arriva sul retro, va in mille pezzi, se invece il colpo è nel mezzo dello scafo, la spacca in due. La morte dei membri dell'equipaggio non ha effetti addizionali, ma fornisce l'opportunità di fare un po' di gioco di ruolo.

Colpire: tutte le armi delle navi spaziali che infliggono un danno inferiore a 70 punti possono prendere di mira un'area specifica, ma questo colpo mirato ha un modificatore di -6. Le armi più grandi hanno un modificatore di -10 per effettuare un colpo mirato. Per questo motivo normalmente si spara contro l'intera nave e non a una specifica sezione. Le armi dei mecha invece non possono colpire l'intera nave spaziale e devono mirare una zona specifica. Tutti gli attacchi, tranne quelli diretti contro la sezione, sono considerati colpi mirati. Per colpire un'arma

che causa meno di 50 punti di danno si applica un ulteriore modificatore di -3 all'attacco. Lo stesso vale per gli attacchi diretti contro i motori. Quando una nave spaziale ne attacca un'altra non ci sono limiti al numero di armi che può sparare contro il bersaglio ma, nel mezzo di una battaglia, tutte le armi più piccole si concentrano contro i mecha mentre quelle più grandi sono usate contro i bersagli maggiori.

Nelle battaglie contro i mecha, le cose funzionano in maniera leggermente diversa. La nave può sparare contro i mecha con qualsiasi arma ma, durante la battaglia, un singolo mecha può essere preso di mira solo da 1d10 cannoni. Se il mecha è da solo (una cosa estremamente imprudente e sciocca da fare), non c'è bisogno di tirare il dado e 10 cannoni possono far fuoco contro di lui.

Speronamento: tutte le fregate da guerra hanno un Valore di Speronamento di 50 moltiplicato per il movimento attuale e diviso per 10. Le navi più piccole (corvette e cargo) hanno un Valore di Speronamento base di 20, mentre quelle più grandi (come le Coloniali) hanno un Valore di Speronamento base di 250.

Missili: ci sono delle piccole modifiche da applicare alle regole per quanto riguarda i missili. Il combattimento tra mecha e quello tra navi spaziali e mecha non subisce modifiche, mentre quando i missili vengono sparati contro una nave spaziale i Danni che causano sono modificati dal loro valore di Attacco ad Area. I Danni effettivi inflitti alla nave spaziale sono pari a $Danni \times 1 + (Attacco \text{ ad Area} / 10)$. (Es. un missile con Danno 10 e Attacco ad Area 5 sparato contro una nave infliggerà $10 \times 1 + (5/10)$, cioè $10 \times 1,5 = 15$ Danni. Inoltre l'armatura del bersaglio è ridotta di un punteggio addizionale pari a metà del valore dell'Attacco ad Area.

In caso di testate nucleari, i Danni inflitti alla nave spaziale sono il doppio del normale e metà dei Danni normali vengono anche sottratti dall'armatura del bersaglio.

Adesso sai quanto i Missili Dardo possono essere letali contro una nave spaziale da guerra (causano 120 Danni e 50 punti di armatura).

“Questo è ciò che penso, Vostra Altezza.” Dice Jayla, “Con l’aumento di agitazione nella casa Luthwick, questa è una perfetta opportunità per fare la nostra mossa.”

“Che cosa vuoi dire?” chiede Bryant.

“Beh, prova a pensarci. Luthwick sta raggiungendo lo stesso livello di pressione di Imperius nei rapporti con l’Imperatore. Ma Luthwick è più popolare che mai nel Conestoga. Quando l’Imperatore sentirà le mani dei suoi nemici stringergli la gola, noi saremo lì.”

“E di Luthwick che ci dici?” chiede Durante.

“Potrebbero mettersi contro di noi, ma gli altri ci appoggeranno. Non possono fermarci in alcun modo.”

“Non posso credere a quello che sto sentendo.” Dice Durante. “Propongo di continuare con calma.” Interviene Kearns, “Portiamo la tensione così in alto da farle saturare la sala del trono dell’Imperatore.”

“Io dico colpiamo duro e velocemente.” Obietta Bryant, “Spazziamo via l’Impero in un colpo solo, come ha fatto Conestoga cinque secoli fa.”

“Mio dio, stai davvero pensando di prendere il controllo del Conestoga.” Replica Durante.

“Non ancora... aiutiamolo finché è debole... Prendiamoci tutto il tempo che occorre, la vittoria è figlia della pazienza.”

“No!” sbotta Damion. Tutti si voltano verso di lui.

“Se prendiamo Mulingar, lo faremo subito, non dopo. Non intendo aspettare.”

“Non posso credere che vorresti tradire i nostri stessi compatrioti.” Mormora Durante.

“Non stiamo tradendo i nostri compatrioti.” Risponde Damion, “Questa è una bugia. Stiamo salvandoli... da loro stessi.”

LE FREGATE DELLE CASE

“Non posso credere che tradirebbero i loro stessi compatrioti.” Dice Maxwell Edgington.
“Non stanno tradendo i loro compatrioti.” Risponde Luthwick, “Questa è una bugia. Pensano di salvare i loro compatrioti da loro stessi.”
“Ne dubito.” Dice Montgomery.
“So soltanto una cosa,” continua Luthwick, “che noi siamo l’unica forza che può impedirgli di attuare il loro piano.”
“Pensi che ci faranno allontanare come hanno fatto con Imperius?” chiede Edgington. I tre sono nell’ufficio di quercia di Luthwick. Luthwick è seduto alla sua scrivania, con gli altri due.
“No, probabilmente faranno di peggio.” Replica Luthwick.
“Cosa pensi che dovremmo fare?” chiede Montgomery.
“Respingerti.” Interviene Edgington.
“Mulingar sta per fare un embargo nei nostri confronti.” Tutti si zittiscono all’affermazione di Luthwick.
“Stai scherzando?” mormora Edgington, scioccato.
“No.” Risponde Luthwick. Si alza in piedi e fa il giro della scrivania. “Signori, sta per andare tutto in pezzi.”
“Che facciamo?” chiede Montgomery.
“Ho un’idea.” Replica Luthwick, “Ma non penso che vi piacerà. Probabilmente spremerà le nostre risorse fino all’osso... e oltre.” I due si avvicinano per ascoltare...



STELLA POLARE

Casa di origine: Imperius.

Equipaggio: 3 alto comando, 15 ponte di volo, 200 ingegneri. **Mark I:** 400 tecnici, 300 piloti di mecha, 200 soldati. **Mark II:** 700 soldati.

Lunghezza: 2.505 metri.

Larghezza: 1.250 metri.

Altezza di passaggio: 350 metri.

Fattore del motore: 9.

Armi: 14 cannoni a rotaia mark I (Valore di Attacco base 2), 3 cannoni a rotaia mark II (Valore di Attacco base 3), 100 laser a impulsi (Valore di Attacco base 4). **Mark I:** 200 laser-lance (Valore di Attacco base 5). **Mark II:** 700 laser-lance (Valore di Attacco base 5).

Stiva: **Mark I:** 300 mecha. **Mark II:** 7 shuttle (ognuno con 100 membri di equipaggio).

Valore di Manovrabilità: 3 nello spazio, 2 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio. Armatura: 250. Struttura interna: 500. Sezione: 10 / 25. Motore principale: 15 / 40. Piattaforma di lancio: 15 / 35. Ponte: 8 / 20.

Questi veicoli sono le navi da guerra standard della Casa Imperius. Tutti i modelli hanno le medesime statistiche, dimensioni e potenza dei motori. La sola differenza esterna è che la mark II ha un armamento maggiore. Le principali diversità sono all'interno. La mark I è una fregata mecha, che porta 300 mecha nella doppia piattaforma di lancio che si trova nelle "appendici" a prua e a poppa. Questo spazio viene utilizzato per gli shuttle nell'altro modello. La mark II è infatti un fregata truppe. Le piattaforme di lancio vengono utilizzate per gli shuttle, che possono scendere rapidamente sui pianeti. Le fregate mark II sono impiegate per l'attacco a terra e come nave da difesa nello spazio. La maggiore capacità di fuoco serve alle truppe che ancora non si trovano sul pianeta. Ciò rende queste fregate utili in diverse situazioni. Sono ideali per compiere degli attacchi a tappeto contro i nemici. Un equipaggio di 1.200 uomini potrebbe sembrare un po' risicato per una nave spaziale come questa, ma la gran parte dello spazio disponibile è occupato dalle armi e dai motori.

"Mi dispiace per l'embargo, Sven, ma non mi hai lasciato scelta." Nel suo ufficio, l'Imperatore parla con Luthwick. Sono soli, anche se entrambi sanno dei due mecha super-modificati da 5 tonnellate che stanno lì fuori.

"Lo sta facendo solo per infastidirmi, Vostra Altezza Imperiale?"

"So che non posso riuscirci."

"E allora perché?"

"Opposizione, Sven. Pura e semplice. Non resterò a guardare senza fare niente mentre tu minacci di distruggere tutto quello che è stato creato negli ultimi 500 anni."

"Non sono io quello che sta distruggendo tutto."

"Non lascerò che la tua antipatia per Hans ostacoli l'operazione dell'Impero."

"Quale operazione. Tutto questo serve solo ad aumentare il Vostro potere e nient'altro."

"Attento a quel che dici, Duca."

"E mentre la mia Casa sarà sotto la luce dei riflettori, Damion Vi sfuggirà tra le dita."

"Lui è d'accordo con la mia politica."

"Per ora..."

"Non avrai nulla in contrario a permettere che una piccola forza di occupazione si stabilisca sul tuo pianeta per... controllare come vanno le cose..."

"Un momento, un momento... solo un attimo."

"Cosa c'è?"

"Da dove viene fuori questa idea?"

"È necessario per impedire che quello che è accaduto con Imperius succeda di nuovo."

"Sto parlando una marionetta."

"Silenzio!"

"Silenzio? Io non sono un pupazzo. Non permetterò a truppe straniere di occupare la mia terra..."

"Farai ciò che ti viene ordinato."

Luthwick si avvicina all'Imperatore e gli mette la mano sul petto. "Vi controlla. Damion si è infilato nella Vostra testa."

“Attento a come parli, Duca.”

“Siete una marionetta, i cui fili vengono manovrati da Damion.”

“Fai immediatamente silenzio oppure revokerò i tuoi privilegi.”

“Non mi stai dicendo niente di nuovo, Sartini... è Damion che comanda qui. Io mi tiro fuori.”

“Torna subito qui oppure potrai dire addio alla tua casata.” Dice l’Imperatore mentre Luthwick esce dalla porta. Luthwick è infuriato. Si volta e aggiunge.

“Chi sottovaluta il proprio nemico è destinato alla sconfitta!”

LAMA DI FUOCO

Casa di origine: Damion.

Equipaggio: 5 alto comando, 18 ponte di volo, 210 ingegneri. **Mark I:** 400 tecnici, 300 piloti di mecha, 200 soldati. **Mark II:** 700 soldati.

Lunghezza: 2.700 metri.

Larghezza: 890 metri.

Altezza di passaggio: 750 metri.

Fattore del motore: 9.

Armi: 10 cannoni a rotaia mark I (Valore di Attacco base 2), 4 cannoni mitragliatori “Scanner” (Valore di Attacco base 4), 100 laser a impulsi (Valore di Attacco base 4). **Mark I:** 200 laser-lance (Valore di Attacco base 5). **Mark II:** 700 laser-lance (Valore di Attacco base 5).

Stiva: **Mark I:** 300 mecha. **Mark II:** 7 shuttle.

Valore di Manovrabilità: 4 nello spazio, 2 nell’atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio. Armatura: 270. Struttura interna: 600. Sezione: 13 / 30. Motore principale: 18 / 45. Piattaforma di lancio: 13 / 35. Ponte: 10 / 25.

Le fregate Lama di Fuoco sono le più efficienti dell’intero universo. Tre enormi motori danno più o meno la potenza della Stella Polare, anche se quest’ultima ha il vantaggio di poter essere controllata più facilmente. Le dimensioni della Lama di Fuoco sono quasi identiche a quelle della Stella Polare, il che le rende molto simili anche nell’equipaggiamento. Anche i mecha e i soldati a bordo sono pressoché uguali. L’armamento, tuttavia, è leggermente differente. Oltre ai 10 cannoni a rotaia mark I e al consueto complemento di laser a impulsi e laser-lance ci sono infatti quattro cannoni mitragliatori “Scanner” che fluttuano su generatori gravitazionali individuali. La Lama di Fuoco è più potente e corazzata della Stella Polare, ma ha minor propulsione e manovrabilità.

“Quale diavolo è il tuo problema?”

“Io... Come hai osato tu distruggere una nave innocente.”

“Era sulla mia strada.”

“Non posso credere che tu sia così freddo in proposito.”

“Posso capire perché l’ha fatto.” Mormora Toru. Jagheel lo guarda, scioccato.

“Non riesco a credere che tu gli stia dando man forte.”

“Hai problemi nel distinguere gli amici dai nemici o cosa?” sbotta Racine.

“Hai fatto la cosa peggiore che avresti potuto fare in battaglia.”

“Distruggere dei civili?” domanda Toru.

“Al contrario, è stata probabilmente la cosa migliore.” Controbatte Racine, “Una perdita simile abbasserà il loro morale.”

“Io la chiamo strategia.” Dice Toru.

“La strategia è soltanto insolenza educata.” Replica Adaijo. “E tu hai torto, Racine. Hai fatto tutt’altro che abbassare il loro morale. Li hai fatti infuriare. Farai bene a proteggere la tua nave. Sono in grado di identificarla. E puoi scommettere che sarai il loro bersaglio principale.”

“Avete finito?” chiede una voce. Appena il Generale Craine compare sullo schermo, tutti si alzano in piedi.

“Generale Craine?” chiede Racine.

“Jagheel non ha tutti i torti. Anche se io non sono così restio come lui a prendermela con degli innocenti, Racine, puoi star sicuro che cercheranno di farti fuori... Stai attento.”

“Sì, signore.”

“Penso che sia tempo di riunire l'intera flotta. Date ordini perché sia fatto subito.”

LEVIATANO

Casa di origine: Mancaress.

Equipaggio: 3 alto comando, 10 ponte di volo, 100 ingegneri. **Mark I:** 350 tecnici, 250 piloti di mecha, 150 soldati. **Mark II:** 600 soldati.

Lunghezza: 2.059 metri.

Larghezza: 910 metri.

Altezza di passaggio: 500 metri.

Fattore del motore: 7.

Armi: 200 laser a impulsi (Valore di Attacco base 4). **Mark I:** 150 laser-lance (Valore di Attacco base 5). **Mark II:** 600 laser-lance (Valore di Attacco base 5).

Stiva: **Mark I:** 250 mecha. **Mark II:** 6 shuttle.

Valore di Manovrabilità: 2 nello spazio, 5 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e polimeri. Armatura: 200. Struttura interna: 350. Sezione: 8 / 18. Motore principale: 14 / 30. Piattaforma di lancio: 8 / 25. Ponte: 5 / 14.

Il Leviatano è la fregata più manovrabile dell'intero Conestoga. La sua superficie aerodinamica la rende perfetta per le escursioni nell'atmosfera. La piattaforma di lancio è unica e posizionata in una vasta area nella zona della prua. Anche se il Leviatano ha soltanto due motori, sprigionano una potenza equivalente a fattore 7. L'armamento non salta all'occhio. I cannoni a rotaia visibili su molte fregate non sono presenti sul Leviatano. Ci sono comunque molte torrette con laser a impulsi, tuttavia questa fregata non è paragonabile alle sue "cugine" più grandi delle Case Imperius e Damion. Nella mark I ci sono 250 mecha.

“Giro...” mormora Cheins.

“Ancora bello come sempre, Cheins... male. Non potevo lasciare che te ne andassi sotto il nostro naso.”

“Dov'è Carter?”

Ha resistito. Abbiamo dovuto ucciderlo. Non siamo riusciti a trovare Romande. Ma non importa.” Si volta verso Rolaan, “In verità, siamo qui per te, Rolin Cheyntreece. La tua presenza è richiesta dalle alte sfere.”

INTRUSORE

Casa di origine: Lamontae.

Equipaggio: 3 alto comando, 8 ponte di volo, 130 ingegneri. **Mark I:** 350 tecnici, 270 piloti di mecha, 160 soldati. **Mark II:** 620 soldati.

Lunghezza: 2.890 metri.

Larghezza: 980 metri.

Altezza di passaggio: 250 metri.

Fattore del motore: 6.

Armi: 220 laser a impulsi (Valore di Attacco base 4). **Mark I:** 200 laser-lance (Valore di Attacco base 5). **Mark II:** 620 laser-lance (Valore di Attacco base 5).

Stiva: **Mark I:** 270 mecha. **Mark II:** 6 shuttle (alcuni molto affollati).

Valore di Manovrabilità: 3 nello spazio, 0 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e polimeri. Armatura: 215. Struttura interna: 370. Sezione: 10 / 15. Motore principale: 16 / 26. Piattaforma di lancio: 10 / 22. Ponte: 7 / 12.

È davvero incredibile che una piccola casata sia stata in grado di creare una fregata così grande ed efficiente. La massa dell'Intrusore è paragonabile a quella delle navi della due casate più grandi: Damion e Imperius. Per rendere questa fregata più efficiente ed economica, non ci sono cannoni a rotaia a bordo. Al loro posto, come il Leviatano, l'Intrusore ha una miriade di laser a impulsi e l'usuale complemento di laser-lance. Lo svantaggio principale di questo enorme vascello è la manovrabilità. Diversamente dal Leviatano, l'Intrusore non ha superficie alare e la sua larghezza lo rende estremamente difficile da controllare nell'atmosfera. Tutto sommato, è un'ottima fregata.

Jerrod è nel suo ufficio e sta confabulando con Jonathan Bianca. "Sei sicuro di volerlo fare?" mormora Jerrod.

"Sì, signore."

"Fatelo entrare." Un ufficiale entra nell'ufficio portando con sé un uomo.

"Signore, il Comandante Grant dei Goddard." Annuncia l'ufficiale. Entra un uomo alquanto ansioso. Bianca rimane al fianco di Jerrod, mentre l'ufficiale se ne va.

"Pensavo che avessi detto che ci avresti lasciati soli."

"Mi dispiace, signor Jerrod, ma le cose sono cambiate."

"Dovevi proprio portare con te quei due colossi là fuori?"

"Ho reputato che fosse necessario."

"Dicci quello che sei venuto a dire, poi vattene."

"Mi dispiace, signor Jerrod, ma non è così facile." Detto ciò, Grant prende un foglio da una busta e comincia a leggere:

"Per decreto dei Goddard al comando del Generale Leopold Craine, ti viene richiesto, William Jerrod, di dimetterti dalla posizione di comando della colonia Dovenwolf 143 in questo stesso giorno, 5 febbraio 6657, e di dare disposizioni affinché il comando provvisorio sia assegnato ai Goddard. Dovrai permettere a una forza di occupazione di stabilirsi sul tuo pianeta finché il problema con il Conestoga non sarà risolto. Il grado di cooperazione della tua colonia determinerà il grado di libertà che vi sarà concesso. Il tuo esercito, o ciò che ne resta, sarà sciolto e passerà sotto il controllo delle forze occupanti, inoltre si arrenderai immediatamente alle forze dei Goddard. Hai capito?" Jerrod si guarda intorno.

"Sì... ho capito."

"C'è niente che vuoi aggiungere?"

"Sì... c'è." Bianca alza la sua arma. Gli occhi di Grant si spalancano mentre Bianca mira alla sua testa e la fuoco. Il corpo crolla a terra. Dall'esterno si sentono dei rumori. L'ufficiale entra, "Sono andati, signore."

"Bene... ora resta solo una cosa da fare." All'esterno le grandi lastre si aprono rivelando diversi enormi missili "Dardo", che vengono sparati e colpiscono le Trinidad, facendole esplodere.

"Abbiamo appena dato il calcio d'inizio, signori." Annuncia Jerrod. "Preparate per la partenza tutte le fregate che ci restano. Fate salire i civili sull'Aiace e mandatela sul sistema Goldstar." Tutti obbediscono agli ordini. Bianca rimane con lui. Jerrod mormora un'ultima frase, "Adesso, tocca a noi muovere."

ERMES

Casa di origine: Luthwick.

Equipaggio: 2 alto comando, 6 ponte di volo, 100 ingegneri. **Mark I:** 300 tecnici, 200 piloti di mecha, 150 soldati. **Mark II:** 500 soldati.

Lunghezza: 1.240 metri.

Larghezza: 350 metri.

Altezza di passaggio: 340 metri.

Fattore del motore: 10.

Armi: 2 cannoni a rotaia mark II (Valore di Attacco base: 2), 200 laser a impulsi (Valore di Attacco base 4), ariete* (Valore di Attacco base: 1). **Mark I:** 150 laser-lance (Valore di Attacco base 5). **Mark II:** 500 laser-lance (Valore di Attacco base 5).

Stiva: **Mark I:** 200 mecha. **Mark II:** 5 shuttle (ognuno con 100 membri di equipaggio).

Valore di Manovrabilità: 4 nello spazio, 3 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e polimeri. Armatura: 200. Struttura interna: 300. Sezione: 8 / 14. Motore principale: 14 / 25. Piattaforma di lancio: 8 / 15. Ponte: 5 / 10.

*: l'ariete è una sporgenza corazzata della prua della nave. Ha un'armatura di 25 e aggiunge 50 punti al danno inflitto normalmente.

Anche se è la più piccola delle fregate, la Hermes è la più efficiente mai creata. Questo vascello è al contempo una fortezza corazzata e un veloce intercettore. I suoi motori gli forniscono un'alta velocità di punta, rendendolo il veicolo più veloce del Conestoga. I grandi generatori antigravitazionali dell'Hermes lo rendono molto manovrabile sia nello spazio che nell'atmosfera. Anche in fatto di armamento è ben equipaggiato. L'Hermes è uno dei tre veicoli equipaggiati con

cannoni a rotaia. Le altre armi includono numerosi laser a impulsi e l'usuale batteria di laser-lance. Ha anche un'arma unica, l'ariete, un grosso spuntone corazzato che si trova sotto la prua. Le piattaforme di lancio sono proprio sopra l'ariete. Quest'arma infligge gravi danni al bersaglio. La Casa Luthwick ha davvero colpito nel segno con questa fregata.

"I Goodard... gli Aiberjon... un esercito di capitalisti... una nave da guerra di 85 chilometri. Maggiore Romande, tutto questo è più grande di quello che avrei mai potuto immaginare."
Dice Imperius.

"Vi credo." Replica il Generale Romande.

"Non pensavo che tutto ciò avrebbe potuto essere evitato. Ho l'opprimente sensazione che ci siamo scavati la fossa con le nostre mani negli ultimi 500 anni... E tutto quello che sta succedendo adesso sembra così insignificante. Abbiamo vissuto nella bambagia così a lungo, superprotetti da un padre paranoico, da non avere idea di quello che stava accadendo al di fuori del nostro orticello."

"Non posso dire di condividere la politica sociale del Conestoga, Vostra Altezza, ma ciò che importa è che milioni di persone innocenti saranno uccise se non riusciremo a fermarli."

"Condividi i loro ideali, ma non i loro metodi."

"Non condivido neppure i loro ideali... Maestà."

"Non c'è bisogno che mi chiami così."

"Loro lo fanno... perciò lo faccio anche io."

"Hai uomini e mezzi. So perfettamente che non sei in buoni rapporti con i Damion, e anche che sono i primi bersaglio sulla via che conduce al Conestoga."

"Lo so, e ho raggiunto la sfortunata conclusione che non rimarremo con le mani in mano a guardare mentre qualcun altro viene fatto fuori. Romande. Sono la tua gente. Come suggerisci di procedere?"

"Le loro forze non si muovono mai insieme. Diversi grandi gruppi d'assalto si spostano in formazione. Sta puntando verso i Damion. Sono sicuro che un gruppo attraverserà il sistema Rickover per rifornirsi."

"Quanti?" chiede Stuart.

Cheins risponde. **"Potrebbero essere uno o due battaglioni."**

"A quanto ammonterebbero con esattezza?" chiede Kramer.

"In un battaglione ci sono 1.150 fregate, ognuna della quali ha a bordo circa 425 mecha. Nel peggiore dei casi, ci troveremo di fronte più o meno 977.500 mecha."

"Sarà dura, le nostre risorse sono già allo stremo." Mormora il Comandante Capotinsky.

"Non abbiamo molta scelta." Ribatte Stuart.

"E le Coloniali?" domanda il Comandante Kasprow?

"Dovremo mandarli in un rifugio sicuro. Con una scorta minima, grazie alla scarsa traccia lasciata dai loro motori, potrebbero essere in grado di farcela."

"Posso, Vostra Altezza?" interviene Romande.

"Certamente..." dice Imperius, **"Jerold, hai molto da imparare su Imperius. Preferisco che le persone dicano apertamente ciò che pensano durante una riunione."**

"Molto bene... Maestà, il sistema Goldstar è sempre stato uno dei luoghi migliori per questo tipo di cose."

"Perché?"

"Il suo unico pianeta è la più grande fonte di materia prima, soprattutto minerali di titanio e urano, che sia mai stata scoperta. Non sembra che orbiti naturalmente intorno al suo sole, ma che vi sia stato attirato. Le interferenze magnetiche che provengono dal pianeta bloccano praticamente qualsiasi cosa."

"Mi sembra che tu abbia un piano. Potremmo inviare l'intera flotta verso il sistema, anche se dubito che riusciremo a conquistarlo prima che arrivino le navi da guerra. Come suggerisci di procedere?"

"Forse un'avanguardia." Dice Kramer. "Potremmo mandare avanti una o forse due navi. Se tutto è tranquillo, faremo avanzare l'intera flotta. Altrimenti, l'avanguardia attaccherà il nemico per guadagnare tempo e creare un diversivo per l'attacco principale. Possiamo restare nei paraggi e intervenire nel giro di 10 minuti."

"Mi piace... è una buona idea... se ci muoviamo subito."

"C'è una nave che si offre volontaria?" chiede Capotinsky.

“Vostra Altezza, sono abbastanza sicuro di riuscire a trovare un volontario tra le mie... la Fratellanza Scarlatta è rimasta inoperosa per troppo tempo. Non abbiamo avuto nessuna possibilità di partecipare alla battaglia a O'Angelo.”

“Non sono d'accordo.” Interviene Stuart. “Vostra Altezza, chiedo di inviare una o magari anche due navi dei Fierikei.”

“No!” dice Capotinsky.

“Dovrebbero essere le forze migliori.”

“I miei uomini sono capaci ed è troppo rischioso mandare due navi della guardia del Duca.”

“Abbiamo retto abbastanza bene al primo attacco, e ci ha colti di sorpresa. Lasci andare me, Sire...” il Duca sorride.

“Scegliete una nave a testa dai vostri gruppi... che siano le migliori. Voglio che la fortezza da battaglia di Cheyntreece sia della partita.”

EXCALIBUR

Casa di origine: Imperatore.

Equipaggio: 10 alto comando, 30 ponte di volo, 400 ingegneri. **Mark I:** 500 tecnici, 400 piloti di mecha, 300 soldati. **Mark II:** 900 soldati.

Lunghezza: 3.450 metri.

Larghezza: 1.550 metri.

Altezza di passaggio: 240 metri.

Fattore del motore: 8.

Armi: 10 cannoni a rotaia mark I (Valore di Attacco base: 2), 2 cannoni a rotaia mark II (Valore di Attacco base: 2), 2 iper-cannoni (Valore di Attacco base: 1), 400 laser a impulsi (Valore di Attacco base 4). **Mark I:** 300 laser-lance (Valore di Attacco base 5). **Mark II:** 900 laser-lance (Valore di Attacco base 5).

Stiva: **Mark I:** 400 mecha. **Mark II:** 9 shuttle (ognuno con 100 membri di equipaggio).

Valore di Manovrabilità: 1 nello spazio, -2 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e polimeri. Armatura: 300. Struttura interna: 600. Sezione: 15 / 35. Motore principale: 20 / 50. Piattaforma di lancio: 15 / 30. Ponte: 13 / 25.

L'Excalibur è la nave da battaglia più grande e diffusa che sia mai stata prodotta. Ne sono state fabbricate oltre 7.000 e sono lunghe oltre tre chilometri. Mulingar voleva una fregata più grande e migliore di qualsiasi altra prodotta dalle varie casate. Non è la nave più veloce o maneggevole, ma è senza dubbio quella armata e corazzata più pesantemente. Ha una moltitudine di cannoni a rotaia e laser a impulsi, e un gran numero di lance-laser. Inoltre può contare su due iper-cannoni, che vengono montati soltanto su questa nave e sono armi a plasma a lunga gittata. Ciò rende l'Excalibur il più stupefacente vascello della Conestoga.

Jagheel lascia i suoi mecha. Deville lo segue.

“Cosa c'è che non va?” chiede Toru.

“Lasciami solo!” sbotta Kagheel.

“Hey, mi dispiace che tuo fratello sia morto ma non potevo fargli da balia per sempre...”

Jagheel estrae una pistola e la punta verso Deville.

“Va al diavolo.”

“Sei matto?”

“No... no... sono solo arrabbiato. Potrebbe essere uno shock per te.”

“Perché?”

“Perché secondo te... dovrei essere d a qualche parte a lamentarmi... il mio morale dovrebbe essere a terra... ma non è così.”

“No?”

“No... per la verità... sono davvero incazzato.”

ALTRE NAVI SPAZIALI

“Abbiamo intercettato una squadriglia diretta verso Adonis. Abbiamo subito perdite marginali ma il nemico è stato annientato.” Kramer fa rapporto al Duca. Entrambi, assieme a Stuart, stanno osservando una tremolante mappa olografica dello spazio oltre i confini del Conestoga.

“Ci stanno evitando?”

“Oppure hanno in mente di attaccare da due lati differenti.”

“Sono d'accordo.”

“Che ne è stato delle altre squadriglie?” chiede Stuart. “Il Lancaster con altre 28 fregate Stella Polare e 15 navi trasporto truppe è diretto a Dovenwolf per vedere se qualcuno si sta avvicinando alla zona per scoprire quello che è successo alle loro pattuglie.” Poi è il turno di Kramer.

“Un centinaio di navi della Legione Bianca e dello Scudo del Sud stanno esplorando l'area intorno al Settore Helix per vedere se i Goddard stanno cercando di seguire le tracce del percorso che abbiamo fatto per tornare nel Conestoga.”

“Dubito che lo faranno, ma è un'ottima precauzione.” Risponde il Duca, “E gli altri... il gruppo di Cheyntreese?” Kramer si alza in piedi.

“Nessuna notizia da quando sono partiti per Catspaw.”



COLONIALE

Equipaggio: 400. 5 alto comando, 10 ponte di volo, 100 ingegneri, 150 tecnici manutentori, 135 forza lavoro. Passeggeri: 500.000 - 750.000 (fino a 1.500.000 in caso di emergenza).

Lunghezza: 65.000 metri.

Larghezza: 15.867 metri.

Altezza di passaggio: 20.670 metri.

Fattore del motore: 4.

Armi: nessuna.

Stiva: in teoria può portare fino a 20.000 mecha e cinque fregate "Stella Polare", ma ciò accade solo in circostanze di evacuazione totale e immediata, altrimenti una Coloniale non trasporta in nessun caso materiale e veicoli militari, eccezion fatta per le navi da guerra, che vengono riparate e costruite all'interno delle Coloniali.

Valore di Manovrabilità: -5 nello spazio, non può entrare nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e acciaio. Armatura: 300. Struttura interna: 1.200. Sezione: 8 / 48. Motore principale: 14 / 60. Piattaforma di lancio: 8 / 50. Ponte: 5 / 44.

Ci sono due classi di navi spaziali. La prima è quella delle fregate, di cui esiste un solo tipo per ogni singola Casa. L'altra è quella delle Coloniali. Le Coloniali sono enormi fregate a lungo raggio costruite dalla Monarchia e fornite alle casate. I 400 membri dell'equipaggio vivono e lavorano nel lungo asse centrale chiamato Raduno della Colonia. I passeggeri, in numero tra 500.000 e 1.500.000, sono alloggiati nelle due grandi sezioni residenziali che contengono delle capsule spaziali. In caso di emergenza estrema, questi cilindri possono essere separati dalla nave. Occorrono cinque ore per riunirli nuovamente al vascello.

Le Coloniali non hanno armi a bordo e sono utilizzate principalmente come navi da trasporto. È considerato estremamente disonorevole anche solo sparare contro una Coloniale. Il 99% delle persone a bordo sono civili. Anche cercare riparo dietro una Coloniale è considerato un atto vile. Anche i Damion e i criminali rispettano questo codice. Un pirata può essere condannato a morte solo per aver tentato di colpirla. Le Coloniali si tengono fuori dai combattimenti. Non gli è difficile farlo, visto che tutti le evitano.

"Signore, la flotta di Cheyntreece è appena rientrata dal pattugliamento... sono stati assaliti. Rolaan e la Corazzata non sono con loro." L'ufficiale fa rapporto a Stuart.

"Dove sono adesso?"

"Abbiamo avuto notizia che si trovano a un solo giorno da qui."

"Bene, ditegli di venire subito qui..."

"Abbiamo un altro problema, signore." Stuart gli fa segno di continuare, "Abbiamo perso i contatti con il gruppo a Dovenwolf."

"Sua Altezza è stata informata?"

"Sì, signore."

"Cosa ha detto?"

SHUTTLE A UTILIZZO GENERICO

Equipaggio: 147. 2 alto comando, 5 ponte di volo, 20 ingegneri, 20 tecnici manutentori, 100 passeggeri.

Lunghezza: 130 metri.

Larghezza: 73 metri dalla punta di un'ala all'altra.

Altezza di passaggio: 35 metri.

Fattore del motore: 7.

Armi: 2 batterie di missili (come i mecha, Valore di Attacco Base: 3), 2 cannoni al plasma (Valore di Attacco base: 5).

Stiva: non può trasportare niente di meccanico. È una nave passeggeri, che può portare fino a 100 persone.

Valore di Manovrabilità: 5 nello spazio, 5 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e acciaio. Armatura: 50. Struttura interna: 100. Sezione: 2 / 8. Motore principale: 4 / 15. Piattaforma di lancio: 2 / 10. Ponte: 1 / 7.

Gli shuttle a utilizzo generico sono vascelli commerciali prodotto in grandi quantità sulla Terra e venduti in gran numero alle casate. Sono piccole fregate personali che formano la flotta principale delle navette spaziali che si trovano a bordo delle fregate mark II. Vengono anche utilizzati come navi da guerra per attaccare i pianeti. Si tratta di piccole fregate, essenziali e affidabili, grandemente diffuse.

“La tua unità migliore ingannata e sconfitta da rinnegati addestrati ed equipaggiati alla meglio e da quegli antiquati del Conestoga!” sbotta Craine battendosi due volte la mano sulla fronte.

“Sono stati aiutati... hanno avuto rinforzi dai loro alleati.” Riferisce Giros.

“Pensavi che sarebbero stati da soli?”

“Dubito che avremo altre sorprese.” Dice Toru.

“Ma dobbiamo sempre aspettarcele.” Lo interrompe Jagheel.

“Li distuggeremo la prossima volta!” si sfoga Giros.

“Siete stati quasi annientati.” Controbatte Adaigo.

“Stai esagerando.”

“Io non esagero mai... ingigantisco solo i ricordi.” Tutti si fermano a guardare Craine, che squadra i presenti con un'occhiata.

“Non tollererò che accada ancora!”

“Cosa sei pronto a fare per evitarlo?” chiede Jagheel.

“Distruzione totale.”

“Probabilmente potremo farlo.” Risponde Giros.

“Un pizzico di possibilità vale più di un sacco di dubbi.” Bisbiglia Jagheel.

“Che cosa intendi dire...”

“Dannazione!” interviene Craine, **“Dite alla pattuglia di sentinella di sparare a qualsiasi nave che si mette tra noi e il Conestoga!”**

CARGO A UTILIZZO GENERICO

Equipaggio: 400. 2 alto comando, 7 ponte di volo, 15 ingegneri, 15 tecnici manutentori, 20 passeggeri.

Lunghezza: 120 metri.

Larghezza: 73 metri.

Altezza di passaggio: 55 metri.

Fattore del motore: 7.

Armi: 2 batterie di missili (come i mecha, Valore di Attacco Base: 3), 2 cannoni al plasma (Valore di Attacco base: 5).

Stiva: ha cinque piattaforme di lancio separate. Ognuna può contenere fino a cinque mecha oppure un carico equivalente.

Valore di Manovrabilità: 2 nello spazio, -1 nell'atmosfera.

Difesa: Armatura di plasticacciaio e acciaio. Armatura: 52. Struttura interna: 110. Sezione: 3 / 9. Motore principale: 5 / 16. Piattaforma di lancio: 3 / 11. Ponte: 2 / 8.

Come il loro equivalente per il trasporto passeggeri, i carico a utilizzo generico sono vascelli commerciali prodotto in grandi quantità sulla Terra e venduti in gran numero alle Legoni. Vengono utilizzati per trasportare i mecha e i loro piloti quando non è necessario o non è possibile impiegare le fregate più grandi. Fondamentalmente, anche se l'aspetto esteriore è diverso, shuttle e cargo hanno dimensioni e statistiche simili.

Hans Damion è seduto sulla poltrona del comandante del Pitone.

“Quando impiegheremo prima di raggiungere la Terra?”

“Cinque ore e 35 minuti.” Lo informa Durante.

“Perché così tanto?”

“Siamo in modalità furtiva. Se ci muovessimo alla velocità massima impiegheremmo meno di un'ora ma renderemmo nota la nostra presenza all'intera regione.”

“Anamoore, qual è il piano?”

“Un blitzkrieg, signore. Un rapido attraverso del globo e poi stabiliremo una base in Alaska.”

“Guerra lampo... mi piace. Quando?”

“Stiamo preparando ogni mecha disponibile. Dovrebbero essere pronti entro due settimane...”

“No... ne hai una sola.”

“Non so se avremo un'opportunità.”

“Se l'opportunità non viene a bussare... costruisci una porta... Bryant.”

“Signore.”

“Tu comanderai la prima flotta.”

“E lei?”

“Non mancherei per niente al mondo.” Tutti lo guardano.

“È tempo che la storia si ripeta.”

MECHA

Nulla si può dire dei mecha. Ci sono diversi modi di identificarli, ma quello più comune è “mecha”. Hanno un peso che oscilla tra 10 e 110 tonnellate e sono così diversi tra loro che nessun modello particolare può essere preso come esempio.

Il pilota, in accordo con i propri superiori, personalizza in maniera unica il mecha per renderlo il più appropriato possibile alle sue abilità. Non esistono due mecha uguali. Per le informazioni sulla costruzione e la gestione dei mecha, vedi il relativo capitolo.

Craine sta leggendo un rapporto sulla distruzione della sua pattuglia di sentinella.

“La pattuglia di sentinella è stata completamente distrutta... è arrivato il momento di eliminare i nostri avversari.” Dice Craine ai suoi ufficiali.

“Dobbiamo essere pronti ad adattarci alle situazioni in continua evoluzione.” Puntalizza Jagheel. Craine si avvicina e sussurra al gruppo.

“Non dobbiamo farci prendere la mano e cercare di distruggerli troppo presto”. Poi Craine ritorna dietro alla scrivania ed esclama, “Lasciamoli entrare nel sistema, poi spazziamoli via dai cieli!”

T PROTAGONISTI DELLA STORIA

“Rolaan... siamo in una situazione terribilmente difficile. La flotta di Romande è ridotta meno di 1.100 unità, Luthwick ne conta 960 e Jerrod solo 100. Noi siamo in 1.300, per cui in totale arriviamo a 3.540 unità. Loro sono in 14.000, quattro volte più numerosi di noi. La nostra flotta è logora per le molte battaglie e stiamo probabilmente per iniziare lo scontro che metterà fine a questa guerra. Sarà combattuto sopra i territori di Damion. Ho bisogno che tu vada in avanscoperta per prendere contatto e fare i preparativi necessari, ma prima ancora per convincerlo di quello che sta accadendo. Luthwick mi ha informato che sta preparando un colpo di stato. Se è vero, devi andare sulla Terra e parlare con lui. Se si rifiuterà di unirsi a noi... ci resteranno poche probabilità di successo. Hai due possibilità... la prima è di unirti a noi e correre il rischio di essere distrutto, la seconda, e penso che sia quella più difficile da scegliere, è di andartene dal Conestoga e non tornare mai più. Impara da ciò che è accaduto a Jerrod e togliti di qui. Lo so che è una decisione difficile, per cui pensaci bene. Non preoccuparti della tua barba quando la tua testa è in pericolo. Prima te ne andrai, maggiore sarà il vantaggio che avrai.”

Rolaan Cheyntreece: un abile veteran che sale di grado durante la storia. Un grande pilota e comandante. Ha un patto d'onore con la Casa Imperius ed è leale alla sua famiglia.

Xylae Arrinson: l'amante di Rolaan da molti anni. Serve al suo fianco. Impulsiva e testarda. Secondo ufficiale della squadra Shift.

Aarron Forriele: una sorta di fratello maggiore di Rolaan e altro membro della Shift. È il vice di Rolaan, molto protettivo nei confronti del suo comandante.

Faye Logan: il membro di grado più basso della squadra. Amabile e briosa. Buona amica di Morraul. È sorda.

“Niente sugli scanner?” chiede il Duca.

“Ancora nulla.” È la risposta. Sono tutti sul ponte. Il Duca, Stuart e Kramer sono lì anche loro.

“È strano.” Fa il Duca dopo una pausa, “Sono già arrivati e passati oltre oppure li abbiamo preceduti?”

“Impossibile saperlo.”

“Qual è la situazione?”

“Il sistema ha due pianeti. La seconda luna di St. Collinas ha subito gravi danni. Ci sono dei relitti sparsi qua e là.”

“Dirigiamoci laggiù.”

“Subito, signore.”

“...E andiamo al quartier generale!”

“Di già?” chiede Stuart.

“Non voglio essere colto di sorpresa... quanto siamo distanti dal sistema?”

“Solo pochi minuti.”

“Passiamo alla formazione di battaglia mentre ci avviciniamo... e manteniamo un controllo costante su quei rottami.”

“Sì, signore.” La flotta si avvicina a St. Collinas, l'enorme pianeta gassoso.

“Di cosa è composto il campo di asteroidi?” chiede Kramer.

“Rocce e alcuni frammenti di metallo.” È la risposta. “Ce ne sono di grandi?” domanda Stuart.

“Ce ne sono molti.”

“Radiazioni?”

“Non è possibile stabilirlo, signore. Sono troppo vicini al pianeta. Molti di loro fanno parte del grande sistema di anelli del pianeta.”

“Fate subito uscire tutti i nostri mecha e metteteli in posizione di attesa.” Dice Kramer.

“Buona idea.” Mormora Imperius.

“Vi seguiamo, Duca.” Dice Luthwick attraverso il comunicatore, “La situazione non mi convince... puzza maledettamente di trappola.”

“Lo so.” Replica il Duca, “Non perdiamo tempo.”

“La decisione è tua.”

“Bene. Andremo avanti noi per primi. Gli gireremo intorno e punteremo verso Erieges.”

CASA IMPERIUS

Jens Peter Imperius: leader della Casa Imperius. Un buon comandante. Molto emotivo. Si preoccupa dei suoi uomini, che lo adorano.

Michael Kramer: Generale Militare di Imperius. La sua priorità è la sicurezza del Duca.

Paul Stuart: comandante esecutivo di Imperius. Molto legato ai suoi uomini.

Gerald Norraan: comandante del gruppo Shift di Imperius. Ha perso un occhio in combattimento a causa del fuoco amico di Cheyntreece. Muore per difendere la casata.

Imperius chiede, “Quanto è lontano Erieges?”

“Circa cinque minuti.” È la risposta. Imperius fa una pausa.

“Usciamo fuori di qui!” Tutti si alzano in piedi e la flotta inizia a muoversi. In qualche altro luogo... un sistema di puntamento si attiva. Aggancia il bersaglio. Un portello si apre e i missile vengono sparati. La Saratoga viene colpita, la nave ondeggia.

“Cosa diavolo è stato?!” grida Imperius.

“Missili, signore...”

“Dove?”

“Dal campo di asteroidi.” Le rocce si spostano rivelando centinaia di Trinidad. Da dietro il pianeta ne arrivano altre migliaia, prendendo la flotta nel mezzo di un fuoco incrociato.

“Dannazione! Quartier generale, allarme rosso!” urla Imperius. “Fuoco con tutte le batterie. Date l'allarme!”

CASA DAMION

Hans Damion: leader della Casa Damion. È malvagio anche se non dà mai a vederlo. Persona sicura e affamata di potere, ma che sa che il suo potere gli viene dai suoi sudditi... per cui li tratta sia loro che i nemici con rispetto.

Wilfred Bryant: Generale Militare di Casa Damion. La sola persona che riesce a tenere gli uomini in riga. Utilizzerà qualsiasi metodo per mantenere la disciplina.

Jayla Anamoore: agente di Damion, odia Cheyntreece al punto di volerlo uccidere. Serve la propria casata con efficienza.

Byron Durante: il vice di Rolaan mentre si trova su Erieges. Amichevole e molto leale a Damion, è diviso tra la fedeltà al suo comandante e quella alla sua casata.

Bernard Weston: ufficiale di scambio di Damion presso Imperius, ha assunto temporaneamente la carica di vice comandante della squadra Shift. È un ufficiale leale alla Casa Damion ma ha imparato a rispettare Imperius. Muore salvando la vita di Imperius.

“Signore, ha capito che abbiamo perso il contatto con la flotta a difesa di Erieges?”

“Non mi importa... questo è troppo importante.”

“Ma se Rolaan ha ragione... allora tutto questo non ha alcuna importanza.”

“Vuole che io passi la mano, perché sto vincendo.”

“Desidera vincere una mano secondaria o l'intera posta, signore?”

ALTRI MEMBRI DEL CONESTOGA

Alexandrovich Mancaress: leader della Casa Mancaress. Leggermente paranoico. Salta subito alle conclusioni ma è ragionevole quando si tratta dei suoi uomini. Leccapiedi della Casa Damion.

Paul Lamontae: leader della Casa Lamontae. Logico e talvolta imperturbabile, anche se al momento è sull'orlo di una crisi nervosa a causa della pessima situazione economica del suo pianeta. Pronto a seguire chiunque prenderà il potere.

CHES CONESTOGA

Sven Luthwick: leader della Casa Luthwick. Un brillante stratega. Buon alleato di Imperius, gli rimarrà fedele. I suoi uomini sono pronti a morire per lui.

Maxwell Edgington: Generale Militare di Casa Luthwick. A volte si chiede quale sia il suo compito. È fedele a Luthwick ma non prende alcuna iniziativa. Luthwick fa quasi tutto da solo. Sta cercando di ben figurare col leader della sua casata.

Sartini Mulingar III: Imperatore del Conestoga (che comprende tutte le stesse fin dove l'occhio dell'Imperatore riesce a vedere). Impegnato a mantenere la propria posizione fin quasi al punto di cadere in preda al panico. Pronto a tutto per conservare il potere. Di recente è molto preoccupato per la crescente popolarità di Imperius.

William Jerrod: comandante e/o leader della colonia Dovenwolf, al di fuori del Conestoga. La sua priorità è mantenere libera la colonia. Le insistenze degli abitanti della colonia e una vecchia amicizia che lo lega a Luthwick e Imperius lo spingono a resistere. Un irlandese amichevole che va matto per la pittura, la poesia e l'opera.

Jonathan Bianca: comandante della piccola ma efficace forza armata di Dovenwolf. Il primo a sostenere lo sforzo del Conestoga per difendersi. Ha la lingua lunga ma è molto intelligente, è un sostenitore della prima ora di Jerrod.

“Formare i ranghi!” grida Stuart. “Tutte le riserve sulla piattaforma di lancio. Far decollare i mecha... fate partire tutti i mecha... fate decollare tutto quello che abbiamo.”



I GODDARD

Colonnello Jagheel Adaijo: comandante delle operazioni segrete. Il pilota migliore e più crudele dell'intera flotta. Comandante della fregata Gulag. Abile stratega. Combattente onorevole. Rispetta i propri nemici, specialmente Rolaan. Muore in combattimento.

Generale Leopold Craine: comandante della flotta dei Goddard. Brillante stratega. Assomiglia e agisce come un generale di vecchio stampo, ma è dieci volte più spietato. Muore quando la sua ammiraglia viene distrutta.

Capitano Veville Toru: vice comandante delle operazioni segrete. Odia profondamente il Conestoga e gli Aiberjon. Pensa che il colonnello Adaijo sia troppo "morbido" anche se Jagheel è molto più spietato di lui. Muore per mano di Rolaan, finendo impalato su una laser-lancia.

Capitano Dorrان Racine: comandante della Trinidad, ammiraglia dei Goddard. Non si fa scrupoli a eseguire qualsiasi ordine. Uno dei comandanti di ammiraglia più noti. Segue gli ordini alla lettera e spesso si spinge troppo oltre. È responsabile della distruzione della nave Coloniale Titan, in cui sono morte più di mezzo milione di persone. Muore quando la sua nave viene distrutta da una violenta collisione.

Comandante Sole Giros: comandante della squadriglia di mecha più grande e pericolosa dei Goddard, la Die Sonntag. Un piccolo gruppo è in grado di eliminare una fregata. Si considera migliore di chiunque altro, compreso Adaijo, ma idolatra Craine. Muore quasi alla fine in uno scontro con Rolaan.

Guardia Leonard Adaijo: il fratello minore di Jagheel. Jagheel è molto protettivo nei confronti di questa recluta che si espone continuamente al pericolo pensando essere invincibile. Muore in battaglia di fronte agli occhi del fratello.

"Siamo nell'occhio del ciclone, signore... pensando di essere al sicuro."

"Sono forse pazzo a pensare che il mio pianeta natale sia una priorità per mantenere la mia posizione di potere?"

"Pazzia è ripetere le stesse azioni aspettandosi di ottenere dei risultati differenti."

"Ci cacceremo in una trappola. Mi rifiuto di farlo."

"Tutti noi siamo pronti a seguirla." Damion pensa a ciò che sta per dire.

"Aprite una comunicazione tra me e Sua Altezza Imperiale." Jayla fa un profondo respiro e infine risponde, "Sì, signore."

GLI AIBERJON

Comandante Cheins Marriner: comandante dei mecha rinnegato. Diventa praticamente un ambasciatore di Imperius. È gentile ma odia i Goddard.

Maggiore Jerold Romande: comandante degli Aiberjon. Carismatico e saggio, ha senso dell'umorismo e bontà d'animo, tranne quando ha a che fare coi Goddard.

T PERSONAGGI DEI GIOCATORI

“Wow!” esclama Cheins nel suo mecha.

“Cosa diavolo era quello?” grida Imperius.

“Abbiamo individuato un grosso oggetto lungo 80 chilometri che si sta muovendo dietro il pianeta. È enorme e si dirige verso di noi.”

“L’ammiraglia.” Mormora Imperius. Kramer fissa Stuart poi si volta nuovamente verso lo spazio, scioccato.

Una Trinidad si avvicina seguita da una gigantesca piattaforma. Cheins scruta l’enorme ammiraglia, “Saratoga, qui è Cheins. Penso che si stia dirigendo verso la Merrimac.”

“Sven, sta venendo verso di te.” Interviene Imperius. Luthwick osserva i cannoni puntare verso di lui, “Barra tutta a dritta!”

Il cannone fa fuoco e squarcia la parte destra della Merrimac. La nave ruota e poi si ferma lentamente.

“Sta sbandando!” comunica Kramer, “Sta andando fuori controllo.”

“Qualche risposta dalla nave?” chiede Imperius. “Nessuna, i canali di trasmissione sono mute.” Tutti osservano sconcertati la Merrimac semidistrutta che fluttua lentamente.

Alcune esplosioni squarciano la Merrimac. La gente corre avanti e indietro. Qualcuno entra nella piattaforma di lancio dei mecha e grida, “Tutti fuori da questo inferno...” Boom! L’intera piattaforma esplode.

GENERAZIONE DEL PERSONAGGIO

Nota: avrai bisogno delle regole di Fuzion™ per giocare. Fai riferimento a esse per la generazione del personaggio.

PERCORSO DI VITA

I personaggi devono appartenere tutti alla stessa casata. Per il maggior potenziale possibile di gioco di ruolo, si raccomanda Casa Imperius. La sequenza qui sotto segue quella riportata nel regolamento di Fuzion™:

1. Nessun cambiamento.

2. Il background riflette la posizione all’interno della Casa. Ogni Casa ha delle Famiglie che la servono e lavorano al suo interno. Influisce sul futuro del tuo personaggio... per cui ricordati bene la tua classe.

3. I conflitti con le altre Case sono comuni ma non si arriva mai a guerre su vasta scala. Tienilo presente quando sviluppi il tuo percorso di vita.

4. Tutti i personaggi sono soldati mecha al Servizio della Casa.

5. Nessun cambiamento.

NESSUN PERCORSO DELLE ORIGINI

“Cheyntreece!”, grida Faye.

“Il gruppo guarda di fronte a sé e vede il Sonntag di Girus mentre sta sparando col suo cannone principale, colpendo il punto morto di Faye. Il suo mecha si disattiva e crolla a terra.

CARATTERISTICHE

Punti Caratteristica: 70 pt. da distribuire. Il punteggio massimo di ogni Caratteristica è 10.

OPZIONI

Punti Opzione: 50 punti iniziali, più il risultato dei dadi tirati per determinare il tuo Status di Famiglia.

COMPLICAZIONI

Le Complicazioni dovrebbero essere evitate. Il Regista può decidere se e come applicarle.

ABILITÀ

Abilità Comuni (sono tutte gratuite a +1): Percepire, Concentrarsi, Istruzione, Persuadere, Atletica, Insegnare, Conoscenza della Zona (Casa), Combattere Corpo a Corpo, Schivare, Combattere con i Mecha, Pilotare Mecha, Artiglieria, Combattere Corpo a Corpo con i Mecha, Usare Armi da Fuoco, Usare Armi da Mischia.

Abilità Generali: nessun personaggio può avere un'Abilità con un punteggio iniziale più alto di 6+.

TALENTI

Nessuna limitazione.

PRIVILEGI

Nessuna Licenza...

Avere un Contatto con la monarchia sarebbe utile, ma non è male anche averne con le altre Case o le altre Legioni...

Contatto con...

...un'altra Legione della propria Casa: ×2.

...un'altra Legione di alto rango (es. Guardia Personale) della propria Casa: ×3.

...la monarchia della propria Casa: ×3.

...un'altra Legione di un'altra Casa o della Terra: ×3.

...un'altra Legione di alto rango (es. Guardia Personale) di un'altra Casa o della terra: ×4.

...la monarchia di un'altra Casa: ×4.

...il leader di una Casa: ×6.

...l'Imperatore in persona: ×8.

Nota: per ogni livello di Status di Famiglia del personaggio, il fattore della moltiplicazione viene ridotto come segue: Povero -0, Classe Media -1, Borghesia -2, Benestante -3, Ricco -5. Se il moltiplicatore finale è minore di uno, consideralo come ×0,5. Non può scendere più in basso.

REGOLA SPECIALE

FAMA / REPUTAZIONE

La Reputazione è gestita in maniera diversa dalle normali regole. È l'Abilità base che utilizzi per determinare se le altre persone ti conoscono e per stabilire il tuo posto nella gerarchia della monarchia. La Fama indica quanto sei conosciuto dalle altre persone ed è calcolata su una scala da 1 a 9. Per ogni livello di Ricchezza e Famiglia, questo valore aumenta come segue: Povero -1, Classe Media 0, Borghesia 0, Benestante +1, Ricco +2. Per ogni punto di Fama, il personaggio comincia con due punti di Reputazione. Non puoi avere una Reputazione iniziale più alta di 4. Tuttavia, puoi aumentare la Reputazione usando un Punto Opzione per aumentare di due punti la Reputazione in qualsiasi momento durante la creazione del personaggio e nel corso del gioco. Questo determina il tuo grado iniziale e quello massimo che potrai raggiungere in futuro con le promozioni. Consulta il paragrafo "Livello di potere nella monarchia" per una descrizione dei gradi e delle possibilità di promozione...

La Trinidad di Racine è ancora nel mezzo del combattimento.

"Cos'altro abbiamo là fuori?" chiede Racine. "Nessun danno..."

"Signore, due Lama di Fuoco stanno lasciando la formazione, sono danneggiate e stanno riparandosi dietro quel grosso asteroide."

"Inseguiamole e apriamo il fuoco appena saranno a tiro!"

CHES CONESTOGA

La Trinidad si mette in caccia delle due Lama di Fuoco, che stanno dirigendosi verso un asteroide.

“Avviciniamoci!” incita Racine. Un'altra Trinidad si unisce al combattimento subito dietro alla nave di Racine. Le due navi spaziali aggirano l'asteroide e inquadrano le prede che stanno dirigendosi verso un altro asteroide. Continuano ad avvicinarsi.

Oltre l'asteroide appaiono due Stella Polare, guidate dalla Dallas, che puntano dritte sulla Trinidad.

“Sta venendo proprio verso di noi!” comunica il Primo Ufficiale. Racine non risponde. La prima Stella Polare si dirige proprio su di loro.

“Arrogante figlio di puttana. Guarda cos'hai fatto!” dice e corre via dal ponte, seguito da tutti gli altri. Racine è esterrefatto... ha fallito... tutto ciò è sconcertante.

Fissa di fronte a sé la prua della Stella Polare che punta verso di lui.

WHAAAMMM! Il ponte della Trinidad viene ridotto in frammenti dall'altra nave. Il vascello sbanda e si schianta con quello sotto di lui.

“Questo è per il Titan!” esclama Stuard della Dallas. Le due navi esplodono. Racine è morto.



EQUIPAGGIAMENTO E ATTREZZATURE

Equipaggiamento standard: spada cerimoniale (sciabola, katana o striscia. Un'altra arma bianca, blaster della casata. Uniforme da cerimonia, abiti civili. Tuta spaziale leggera (Difese Letali 10, Difese Letali da Energia 5, Ingombro -0).

Blaster della casata: hanno tutti le stesse statistiche base di una pistola a energia (Gittata: 300m, Precisione Arma: 0, Cadenza Di Fuoco: 2, Danno: 5, Capacità Caricatore: 30) ma sono chiamati con nomi diversi e hanno leggere differenze:

Elias (Imperium): Precisione Arma: -1, Cadenza Di Fuoco: 3, Danno: 4.

Ewaine (Lamontae): Gittata: 120m, Precisione Arma: -1.

Lionel (Luthwick): Danno: 4, Capacità Caricatore: 60.

Melia (Mancaress): Cadenza di Fuoco: 4, Danno: 3.

Sadok (Damion): Cadenza di Fuoco: 8, Danno: 3.

Fucile della casata: non si tratta di equipaggiamento standard ma in ogni mecha ce n'è uno per le emergenze. Hanno tutti le stesse statistiche base di un fucile a energia (Gittata: 400m,

CHES CONESTOGA

Precisione Arma: 0, Cadenza Di Fuoco: 2, Danno: 7, Capacità Caricatore: 40] ma sono chiamati con nomi diversi e hanno leggere differenze:

Assalto (Imperius): Danno: 8, Capacità Caricatore: 20.

Narom (Lamontae): Cadenza Di Fuoco: 4, Danno: 6, Capacità Caricatore: 50.

Carabina (Luthwick): Precisione Arma: +2, Capacità Caricatore: 50.

Ilder (Mancaress): Cadenza Di Fuoco: 6, Danno: 4, Capacità Caricatore: 48.

Macchina (Damion): Precisione Arma: -2, Cadenza Di Fuoco: 10, Capacità Caricatore: 80.

NESSUN POTERE MENTALE O SUPERPOTERE

ARTI MARZIALI

“Opzionali” a ×1.

LIVELLO DI POTERE NELLA MONARCHIA

In realtà non si tratta di una lista di gradi... non puoi semplicemente essere promosso al livello superiore.

Devi prima raggiungere un certo punteggio di Reputazione e poi essere presentato da un ufficiale di alto rango (almeno di tre livelli superiore al tuo). Ci sono alcune posizioni che i personaggi non potranno mai raggiungere, ma sono comunque incluse nella lista per completezza.

Dal più alto al più basso, i livelli di potere sono:

Posizione	Appellativo...	Punteggio di Reputazione necessario
Imperatore	Maestà Imperiale	Non contarci...
Rhelt	Altezza Reale	Nessuna possibilità...
Principe / Principe Palatino	Grazia / Altezza Reale	Proprio no...
Duca Palatino	Altezza Reale	Buona fortuna...
Granduca	Altezza Reale	400
Teocrate	Altezza Reale	350
Duca Herzog	Altezza	270
Duca	Altezza	250
Conte Palatino	Altezza	220
Jarl	Eminenza	190
Conte	Eminenza	180
Visconte	Eminenza	150
Barone	Eccellenza	100
Signore	Signoria	60
Magistrato	Signoria	50
Comandante Supremo	Grazia	40
Comandante	Grazia	30
Cavaliere Comandante	Molto Onorevole Signore	26
Cavaliere Vessillifero	Onorevole Signore	20
Tenente	Onorevole	8 iniziali o 15 durante il gioco
Sottotenente	Onorevole	6 iniziali o 12 durante il gioco
Soldato	Signore	4 iniziali o 8 durante il gioco
Cavaliere	Signore	2 iniziali o 4 durante il gioco
Scudiero	Nessuno	1
Guardia	Nessuno	0 (automatico)

Il punteggio di Reputazione non è un costo. Quando la Reputazione di un personaggio arriva a quel punteggio, è teoricamente eleggibile per la posizione corrispondente. Per ottenerla, deve essere patrocinato o da un altro personaggio che ricopre una posizione di almeno tre livelli più alta oppure da un personaggio della famiglia reale. Spetta al Regista decidere se al personaggio viene offerta un'opportunità. Per esempio, se il personaggio salva la vita a un membro della

famiglia reale, questo probabilmente lo patrocinerà. Tutti i patrocini oltre la posizione di Jarl devono essere approvati dall'Imperatore in persona.

NOTA SPECIALE

Il Regista può assegnare punti di Reputazione per gli atti di coraggio o per essersi offerti volontari per missioni pericolose. Salvare la vita del Duca Imperius dovrebbe fruttare almeno 20 punti addizionali! Salvare quella dell'Imperatore potrebbe farne guadagnare anche 100! Il patronaggio sarà automatico in questi casi. Il Regista deve pensarci bene prima di porre simili ricompense a portata dei personaggi. Molte ricompense dovrebbero aggirarsi dai due ai cinque punti, o magari 10 nei casi in cui i personaggi abbiano compiuto degli atti assolutamente straordinari di lealtà o coraggio. Non è possibile scambiare i punti di Reputazione per ottenere Punti Opzione, ma si può fare il contrario.

OP = Punti Opzione

COSTRUZIONE DEI MECHA

Vedi il prossimo capitolo...

"Signore!" l'ufficiale si rivolge a Imperius.

"Cosa c'è?" chiede il Duca.

"Abbiamo appena identificato una capsula che è stata lanciata dall'ammiraglia." Imperius sorride. Kramer si avvicina al suo fianco.

"Sono ancora vivi?"

"Certamente!" risponde. Si volta, torna a sedersi sulla sua poltrona e dice a voce alta, "Hanno distrutto l'impianto criogenico... ma in qualche modo sono ancora vivi!"

Quindi si rivolge all'equipaggio sul ponte, "Fate ritirare la flotta principale, quando sarà il momento, sarà una cosa grossa. Contattate gli altri leader delle Case e ditegli di fare altrettanto, e fate in modo che qualcuno trascini la Merrimac fuori di qui!"

"E noi?" chiede Stuart.

"Li aspetteremo per prenderli a bordo."

"Sì, signore."

T MECHA NEL CONESTOGA

“Signore, abbiamo appena ricevuto una comunicazione dalla Saratoga. Stanno ordinando alla flotta di ritirarsi.”
 “Perché?”
 “Hanno una forza d’assalto a bordo che sta dirigendosi verso il reattore principale.”
 “C’è qualcuno che rimarrà indietro per recuperare la forza d’assalto?”
 La risposta è scioccante. “La Saratoga, signore.”
 “Dannazione, quell’uomo rischia la propria vita per dei sottoposti.”
 “La forza d’assalto è il gruppo di Cheyntreece.”
 “Quindi Jayla è là dentro.”
 “Signore, ci ritiriamo?” chiede Bryant. Damion (Lloyd) fa una pausa.
 “Ora so come si sente.”
 “Signore?”
 “Fate ritirare la flotta.” Ordina.
 “Tutti indietro a 1.4.” Brontola Bryant.
 “No.” Lo corregge Damion, “Noi no.”
 “Cosa?”
 “Spostiamoci verso la Saratoga.”
 “Mi scusi?”
 “I miei ordini sono così difficili da capire? Ho detto che aspetteremo.”
 Sull’ammiraglia, Craine è nervoso.
 “Dove sono le mie armi?” grida.
 “La rete di controllo non funziona, i sistemi automatici sono andati.”
 “Allora lanciate tutte le forze che ci restano.”
 “Sono già tutte fuori...”
 “Trovate dei rinforzi!”
 “Sono già arrivati tutti...”
 “E sbarazzatevi di quei dannati intrusi!” Craine è davvero infuriato... al punto che sbatte con violenza la testa di uno dei suoi ufficiali contro lo schermo che ha di fronte.

SOLDATO IMPERIUS “DENAN-ZERO”

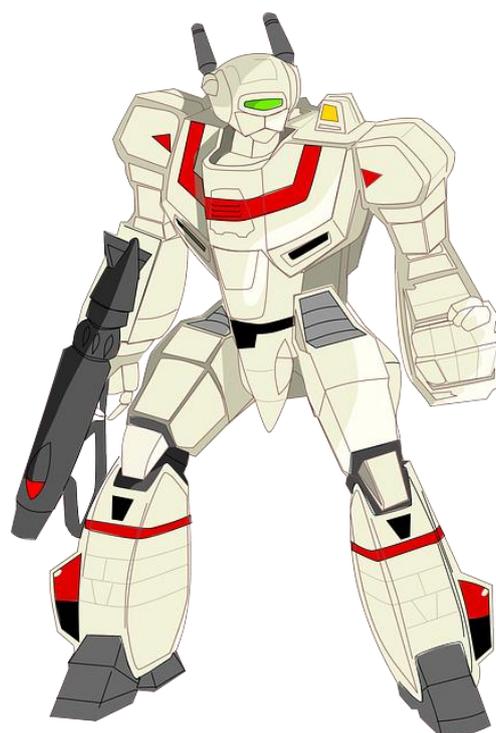
Tonnellaggio: 38,5 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -3.

Servocomando	Tipo	Armatura
Classe dell’Armatura		
Braccia (2)	MW	MW
	ALFA	
Gambe (2)	MW	MW
	ALFA	
Busto	MW	MW
	ALFA	
Testa	MW	MW
	ALFA	

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone laser da spalla (+2, 11, 10, 10, Non applicabile, Busto, 1 turno di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora])



Fucile Flachette [-1, 8, 6, 6, 10 raffiche, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco 3]
 Cannone laser frontale [-2, 3, 1, 15, Non applicabile, Testa, 2 turni di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora]]
 Spada [0, 1, 8, 8, Non applicabile, Braccio destro]
 Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]
Sensori: MW, di ripristino.
Sistemi: protezione nello spazio.
Centrale di energia: standard.
Movimento a terra: 5.
Movimento in volo: 22.

UFFICIALE IMPERIUS "TREPPEN-MONTIGUE"

Tonnellaggio: 29,5 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia [2]	MH	MH	ALFA
Gambe [2]	MH	MH	ALFA
Busto	MH	MH	ALFA
Testa	MH	MH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Fucile a pallettoni [0, 6, 3, 3, 10 raffiche, Braccio destro, Cadenza di Fuoco: 8]
 Doppio raggio laser [-2, 15, 6, 6 [x2], Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione]]
 Missili [0, 8, 8, 8, 6, Busto]
 Cannone laser [-2, 12, 9, 9, Non applicabile, Testa, 1 turno di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora]]
 Spada [0, 1, 10, 4, Non applicabile, Braccio destro, Perforante [l'armatura del bersaglio conta solo per metà del suo valore di Difese Letali]]
 Scudo di energia [+1, 5sp, Non applicabile, Non applicabile, Non applicabile, Braccio sinistro]
 Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]
Sensori: MW, di ripristino.
Sistemi: protezione nello spazio.
Centrale di energia: standard.
Movimento a terra: 5.
Movimento in volo: 37.

SOLDATO DAMION "NUN-HALLO"

Tonnellaggio: 35 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -3.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia [2]	MW	MW	ALFA
Gambe [2]	MW	MW	ALFA
Busto	MW	MW	ALFA
Testa	MW	MW	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone a energia [0, 11, 8, 8, Non applicabile, Braccio destro]
 Spada di energia [0, 1, 3, 8, Non applicabile, Braccio destro]
 Scudo [0, 1, 5sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro]
 Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]
Sensori: MW, di ripristino.
Sistemi: protezione nello spazio.
Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.
Movimento in volo: 25.

UFFICIALE DAMION "NUN-KONNTE"

Tonnellaggio: 39 tonnellate.
Valore di Manovrabilità: -3.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	LH	LH	ALFA
Gambe (2)	LH	LH	ALFA
Busto	LH	LH	ALFA
Testa	LH	LH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone a energia (0, 13, 10, 10, Non applicabile, Braccio destro)

Missili (0, 11, 10, 10, 6, Busto)

Spada di energia (0, 1, 3, 7, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: LH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 30.

SOLDATO JERROD "DALADIER"

Tonnellaggio: 35 tonnellate.
Valore di Manovrabilità: -3.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	MW	MW	ALFA
Gambe (2)	MW	MW	ALFA
Busto	MW	MW	ALFA
Testa	MW	MW	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni a energia (x2) (0, 10, 8, 8 [x2], Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione])

Bracciocannoni (+2, 8, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Cadenza Di Fuoco: 4)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: MW, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 25.

UFFICIALE JERROD "FARRO-JEN"

Tonnellaggio: 42 tonnellate.
Valore di Manovrabilità: -4.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	MH	MH	ALFA
Gambe (2)	MH	MH	ALFA
Busto	MH	MH	ALFA
Testa	MH	MH	ALFA



CHES CONESTOGA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni laser [x2] (0, 12, 9, 9 [x2], Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione])

Scudo (0, 1, 8sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: MW, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 4.

Movimento in volo: 27.

“Quella nave si sta avvicinando!” dice Bryant.

“Lo so.” Risponde educatamente Damion.

“Dobbiamo lasciarli andare!”

“No!”

“Signore, non ne vale la pena... dimentichiamoli e basta.”

“Se me ne andassi, non potrei mai perdonarmelo.”

“Ma signore...”

“Contatta la Saratoga. Chiedi il perché di questo ritardo.”

Intanto, a bordo della nave Imperium... “Non abbiamo avuto più notizie dal gruppo d’assalto dal momento dell’esplosione del reattore, signore.” Dice Kramer.

“Non significa nulla.”

“Significa, Vostra Altezza, che forse stiamo aspettando inutilmente. Il Pitone ci sta attendendo.”

“Ammirevole... Aspetteremo un altro po’...” replica calmo Imperius.

“Perché?” chiede Kramer, confuso.

“Non abbandonerò i miei uomini laggiù.”

“Non possiamo essere sicuri che siano ancora vivi!”

“Ma nemmeno del contrario...”

“Non possiamo correre questo rischio, signore!”

“A parti invertite, loro mi aspetterebbero.”

“Certamente lo farebbero, signore. Siete il Duca...”

“Aspetteremo.”

“Ma, signore...”

“ASPETTEREMO!” grida Imperius. “Sissignore.” Obbedisce Kramer.

SOLDATO LUTHWICK “GEBARMACHINE”

Tonnellaggio: 32,2 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -3.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell’Armatura
Braccia (2)	MW	MW	ALFA
Gambe (2)	MW	MW	ALFA
Busto	MW	MW	ALFA
Testa	MW	MW	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni da spalla [x2] (0, 8, 6, 6, Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione], Cadenza Di Fuoco: 4)

Missili (0, 9, 6, 8, 6 ciascuno, Braccio destro e sinistro)

Sciabola di energia (1, 1, 8, 3, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: MW, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 38.

UFFICIALE LUTHWICK "NECRO-FACHUU"

Tonnellaggio: 38,5 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -3.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia (2)	MH	MH	ALFA
Gambe (2)	MH	MH	ALFA
Busto	MH	MH	ALFA
Testa	MH	MH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone a particelle (0, 12, 9, 9, Non applicabile, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 2)

Scudo (0, 1, 8sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro)

Spada di energia (0, 1, 10, 4, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

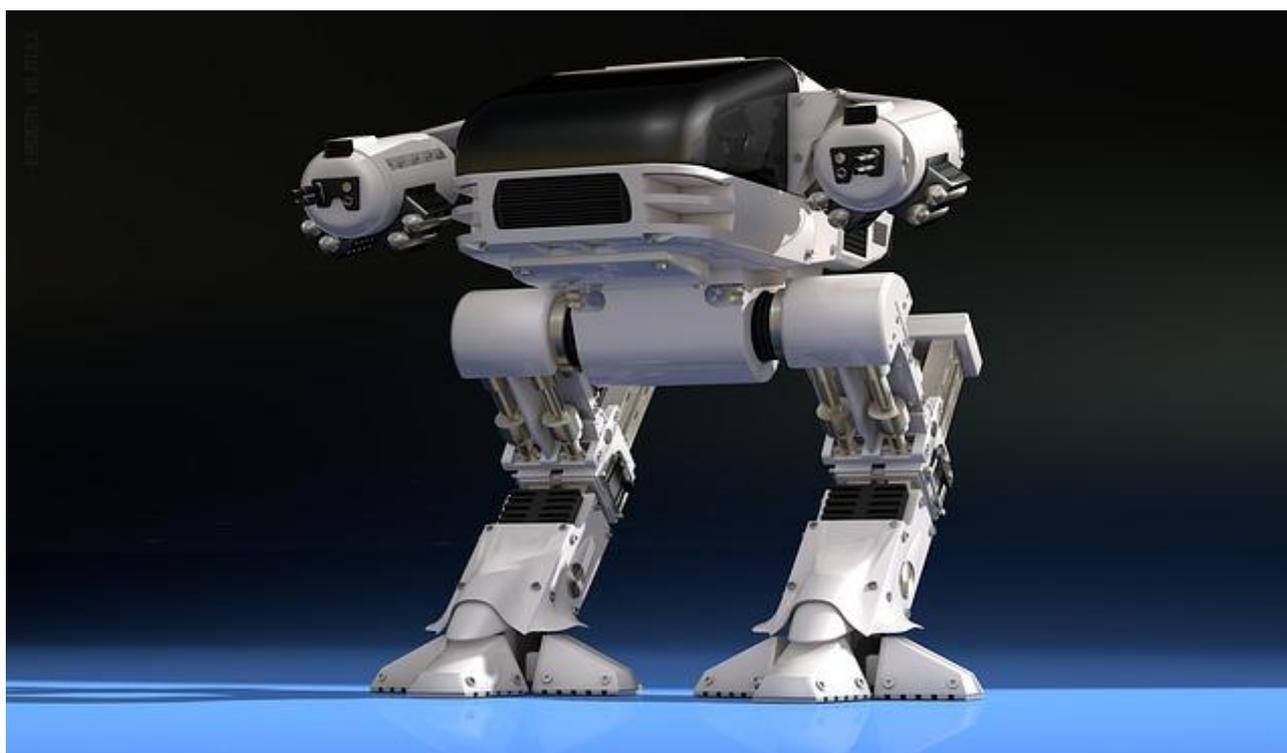
Sensori: MH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 40.



SOLDATO DELL'IMPERATORE "NICT-EMPORE"

Tonnellaggio: 29,5 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia (2)	MH	MH	ALFA
Gambe (2)	MH	MH	ALFA
Busto	MH	MH	ALFA
Testa	MH	MH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni a fotoni [x2] (0, 11, 8 [x2], 8, Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione])

Spada di energia (0, 1, 12, 4, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici, Rapidi)

Sensori: MH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 22.

UFFICIALE DELL'IMPERATORE "NICT-EMPORE"

Tonnellaggio: 37 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -3.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia (2)	AH	MH	ALFA
Gambe (2)	AH	MH	ALFA
Busto	AH	MH	ALFA
Testa	AH	MH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni da spalla [x2] (0, 13, 11 [x2], 11, Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione])

Scudo (0, 1, 8sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro)

Falce di energia (0, 1, 13, 4, Non applicabile, Braccio destro, Rapida)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici, Rapidi)

Sensori: AH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 35.

SOLDATO LAMONTAE "DONNERSTAG"

Tonnellaggio: 25,5 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia (2)	MS	MS	ALFA
Gambe (2)	MS	MS	ALFA
Busto	MS	MS	ALFA
Testa	MS	MS	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone frontale (0, 13, 10, 10, Non applicabile, Testa)

Scudo (0, 1, 10sp, 0, Non applicabile, Braccio destro)

Spada di energia (0, 1, 10, 4, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 8, 8, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici, Rapidi)

Sensori: MS, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 22.

UFFICIALE LAMONTAE “FAUST-MARKER”

Tonnellaggio: 41,2 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -4.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	HS	HS	ALFA
Gambe (2)	HS	HS	ALFA
Busto	HS	HS	ALFA
Testa	HS	HS	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone a rotaia [+1, 11, 13, 13, 15, Braccio destro, Lunga gittata]

Scudo [0, 1, 8sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro]

Ascia [0, 1, 10, 10, Non applicabile, Braccio destro, Perforante [l'armatura del bersaglio conta solo per metà del suo valore di Difese Letali]]

Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici, Rapidi]

Sensori: HS, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 30.

SOLDATO MANCARESS “DEN HOCH-KOLLISAN”

Tonnellaggio: 19,5 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	HS	HS	ALFA
Gambe (2)	HS	HS	ALFA
Busto	HS	HS	ALFA
Testa	HS	HS	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Fucile a impulsi [0, 10, 6, 6, Non applicabile, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 7]

Scudo [0, 1, 8sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro]

Spada di energia [0, 1, 10, 4, Non applicabile, Braccio destro]

Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]

Sensori: HS, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 55.

UFFICIALE MANCARESS “ZIMMER-FAN”

Tonnellaggio: 38 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -3.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	MW	MW	ALFA
Gambe (2)	MW	MW	ALFA
Busto	MW	MW	ALFA
Testa	MW	MW	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone a quanti [-2, 15, 14, 14, 10, Braccio destro]

Scudo [0, 1, 10sp, 0, Non applicabile, Braccio sinistro]

CHES CONESTOGA

Spada di energia (0, 1, 10, 4, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: MH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 5.

Movimento in volo: 39.

MECHA DA ADDESTRAMENTO

Tonnellaggio: 22 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	MW	MW	ALFA
Gambe (2)	MW	MW	ALFA
Busto	MW	MW	ALFA
Testa	MW	MW	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Pistola a impulsi (1, 8, 8, 8, Non applicabile, Braccio destro)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: MW, di ripristino.

Sistemi: nessuno.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 6.

Movimento in volo: nessuno.

“Dobbiamo andarcene da questa nave!” grida Chayntreece. La struttura sta crollando a pezzi e i mecha esplodono nei loro depositi.

LINEE GUIDA PER LA COSTRUZIONE DEI MECHA

“Il gruppo è rientrato...” dice Stuart. Imperius sta per dare un ordine ma Stuart continua, “...tutti tranne Cheyntreece.”

“È... morto?”

Arrinson interviene immediatamente, “No, non lo è, ma è ancora a bordo!”

Damion si inserisce sullo stesso canale: “Il tuo gruppo è a bordo... adesso possiamo andarcene?” Tutti gli occhi sono puntati su Imperius.

“Non possiamo rimanere qui per salvare un solo uomo.” Bisbiglia Kramer.

“Non possiamo?” Tutti sanno che si tratta di una domanda retorica.

“Bene... prepariamoci a...”

“Signore, guardi!” grida un navigatore. Tutti guardano fuori dalle vetrate. Ci sono flotte di fregate che stanno tornando indietro in gruppi compatti. Non sembrano danneggiate e ce ne sono centinaia, appartenenti a tutte le casate.

“Tutte le armi sull’ammiraglia, proteggete le fregate!” ordina Luthwick.

UTILIZZO DELL’ESPANSIONE MECHATON

Suggerisco la consultazione dell’esautiva espansione Mechaton Z Plus. Tuttavia, è opportuno che siano utilizzate tutte le regole per convertire i mecha dal sistema di Mechaton Z a quello di Fuzion. Tutti i mecha in questo regolamento sono stati progettati utilizzando i sistemi sopra citati.

UTILIZZO DEI MECHA DEL CONESTOGA

I mecha descritti nei capitoli precedenti sono mecha prodotti in gran numero per ognuna delle casate e per il gruppo degli esiliati di Jerrod. A ogni personaggio viene automaticamente assegnato un mecha da soldato della Casa a cui appartengono, ancora prima che sia creata la scheda del personaggio. Per avere un mecha da ufficiale bisogna avere almeno il rango di Cavaliere. Non è permesso apportare nessuna modifica a questi mecha, almeno quando i personaggi iniziano a giocare. Modificazioni future dipendono interamente dal Regista. Come regola di base, un personaggio può aumentare la capacità del suo mecha di 100 volte il suo valore attuale di Reputazione.

MECHA PERSONALIZZATI

Ovviamente puoi anche progettare un mecha personalizzato. Ma per farlo avrai bisogno di essere qualcuno di importante. Se hai una Reputazione di 4 o meno, devi prendere ciò che ti viene assegnato, sia esso un mecha da soldato o da ufficiale. Se durante il gioco riesci a raggiungere un rango maggiore, puoi personalizzare il tuo mecha. Il grado minimo richiesto per poter progettare un mecha personalizzato è quello di Sottotenente. Al raggiungimento grado di Comandante, è usuale che ogni personaggio abbia il proprio mecha personalizzato.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI COSTRUZIONE (PC)

Per un Sottotenente, la base di progettazione è di 500 PC. Aumenta di 250 PC al raggiungimento del grado di Tenente. Un Cavaliere Vessillifero ha altri 350 PC e un Cavaliere Comandante altri 400 PC. Un Comandante ottiene ulteriori 600 PC. Per ogni grado superiore si guadagnano altri 200 PC, fino al raggiungimento del grado di Signore. A questo punto il personaggio è pronto per candidarsi al ruolo di comandante di una fregata e può progettare un mecha da 3.000 PC. Dopodiché non sono previsti altri incrementi.

LO STILE

Tutti i mecha del Conestoga pesano tra 20 e 50 tonnellate. Hanno un movimento in volo di circa 30. Il danno medio che infliggono è di 6 Danni Iperstrutturali.

TECNOLOGIE

NOTA: le regole che seguono fanno riferimento al manuale di Mechaton Z.

TECNOLOGIE NON ESISTENTI

Questi congegni non sono disponibili per nessuno!

- Centrale di energia a bioenergia
- Lenti esper
- Controllo del pensiero
- Tecno-organismi
- Altri "stupidi trucchi" da mecha

TECNOLOGIE PROIBITE

Questi congegni sono noti ma non vengono utilizzati da nessuno, probabilmente perché il loro uso è considerato disonorevole, sono ritenuti inutili oppure sono disponibili solo per le persone veramente potenti. Solo un Comandante può avere accesso a questa tecnologia. (Tra parentesi viene indicato, per ogni tecnologia, il motivo.)

- Capacità di infliggere oltre 20 Danni Iperstrutturali (disponibile solo per i Comandanti o superiori)
- Nucleare (disponibile solo per i Comandanti o superiori)
- Centrale di energia a caldo (l'utilizzo è considerato un'imprudenza)
- Qualsiasi tipo di camuffamento (considerato disonorevole, l'uso non dovrebbe essere permesso)
- Teletrasporto (rischioso e molto costoso. Incrementare tutti i costi di un ulteriore 50%)
- Combinatori (i Cavalieri sono fratelli ma combattono uno contro uno)

TECNOLOGIE AVANZATE

A queste tecnologie avanzate hanno accesso soltanto i Cavalieri Vessilliferi o di grado più alto.

- Riserve di energia e armatura R.A.M.
- Capacità di infliggere tra 15 e 20 Danni Iperstrutturali
- Mega laser
- Missili intelligenti
- Scudi reattivi
- Riflettori
- Droni
- Controllo dei riflessi
- Proiettore d'ombra
- Velocità della luce

TECNOLOGIE DI MEDIO LIVELLO

Disponibili soltanto per i mecha personalizzati... per cui solo per i Sottotenenti o superiori.

- Capacità di infliggere tra 10 e 15 Danni Iperstrutturali
- Scudi attivi
- ECM e ECCM
- Antigravità
- Controlli virtuali
- Automazione interna
- Trasformazione

TECNOLOGIE OBBLIGATORIE PER TUTTI I MECHA

Tutti i mecha devono obbligatoriamente avere questi congegni.

Capacità di infliggere non oltre 10 Danni Iperstrutturali (a meno che non siano pilotati da qualcuno di grado abbastanza alto)

Qualche tipo di arma da mischia normale o di energia

Sensori di ripristino

Protezione nello spazio

Un movimento in volo sufficiente a uscire dall'orbita

TUTTE LE ALTRE TECNOLOGIE SONO GRATUITE...

Nota: in questo gioco non si utilizza nessun tipo di carburante.

Nota finale per il Regista: queste regole si applicano ai giocatori. Tu sei libero di creare qualsiasi mecha!

"È a bordo!" riferisce Stuart.

"Contatta il Pitone, ce ne andiamo!" ordina Imperius."

"Abbiamo ottenuto il via libera dalla Saratoga!" comunica Bryant a Damion. "

"Muoviamoci!" ordina Damion, "di alla flotta che stiamo andandocene da qui!"

I motori della Saratoga lampeggiano e si accendono. I motori del Pitone lampeggiano e si accendono. Le due navi si allontanano. Tutte le altre le seguono.

L'ammiraglia dei Goddard è da sola. Craine è sul ponte.

"Dove sono le mie armi..."

"Stiamo provando, signore." Riferisce il suo navigatore.

"Generale, abbiamo un problema ai motori."

"Intrusi?"

"Non lo so, io..."

"Andiamo..."

"Dove, signore?"

"Ai motori!" sbraitava Craine.

"Signore, non ho nemmeno un'arma." Craine sfodera la sua arma personale.

"Prendi questa... e non puntarmela contro. Invia alla flotta l'ordine di riunirsi a Uterah... andiamo." I due lasciano il ponte.

T GODDARD E GLT ATBERJON

“Dove sono tutti?” chiede il soldato.

“Andati... Tu vai da quella parte, io controllo i motori.” Craine cammina lentamente verso il motore principale e passa oltre una vetrata, dietro la quale si intravedono il nucleo del reattore e la passerella per raggiungerlo... e Faye Logan.

La Logan striscia ed è a qualche decina di centimetri dal detonatore.

Craine controlla alcuni sistemi, preme qualche bottone. Il suo ufficiale è lontano da lui, chissà dove. Craine finisce il controllo del sistema. Poi dà un’occhiata alla vetrata e vede la Logan vicino al reattore... e all’esplosivo.

“No!” impreca dentro di sé. Corre intorno alla vetrata, verso la passerella e la Logan. La donna ha già percorso qualche metro lungo la passerella.

“NO!” grida Craine. Fa per prendere la sua pistola, ma ricorda di non averla più.

La flotta continua ad allontanarsi. Craine arriva sulla passerella e si inginocchia per attraversarla. La Logan è solo a una trentina di centimetri dal detonatore.

“Ci ucciderai tutti.” Grida Craine, infuriato, cercando di raggiungerla.

La flotta sta muovendosi sempre più lontano.

Logan si allunga cercando di raggiungere il detonatore. Craine riesce ad afferrare la punta del suo stivale.

Ma ormai è troppo tardi...



I GODDARD

I Goddard sono le truppe esiliate dalla Terra 500 anni fa dal primo Imperatore. Sono la forza militare di una civiltà democratica stabilitasi lungo il confine dell'anello esterno, su colonie molto distanti tra loro. Queste armate viaggiano attraverso lo spazio, dirette verso il pianeta natale, per riconquistare il proprio mondo e riportare poi a casa la popolazione civile. Tuttavia, i Goddard si sono trasformati in una dittatura militare controllata da uno spietato Generale Militare ossessionato dal riconquistare il "suo" mondo e che se ne infischia completamente dei bisogni della popolazione per la quale sta combattendo...

"DIE GENIK" (PILOTATO DA VEVILE TORU)

Tonnellaggio: 28 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: 0.

MR: 10.

Abilità: +6.

Caratteristiche: 7 (punteggio medio).

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia [2]	AH	AH	BETA
Gambe [2]	AH	AH	BETA
Busto	AH	AH	BETA
Testa	AH	AH	BETA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone laser [+2, 12, 10, 10, Non applicabile, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 2]

Laser da difesa ravvicinata [0, 3, 12, 12, Non applicabile, Testa, 2 turni di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora]]

Missili [0, 8, 5, 5, 30, Busto]

Cannone automatico [+2, 6, 6, 6, 10 raffiche, Braccio sinistro, Cadenza Di Fuoco: 6, Perforante [l'armatura del bersaglio conta solo per metà del suo valore di Difese Letali]]

Scudo reattivo [0, 1, 6sp, 0, Non applicabile, Busto]

Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]

Sensori: MH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio, protezione nel rientro, +1 Valore di Manovrabilità, droni (vedi sotto).

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 8.

Movimento in volo: 50.

DRONI DIESEN

Numero di droni: 10.

Abilità: 6.

Tonnellaggio: 1,25 tonnellate.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Busto	HS	MH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni a impulsi [x2] [1, 8, 4, 4 [x2], Non applicabile, Busto, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione]]

Spara-plasma [0, 6, 15, 15, 3, Busto]

Sensori: SL.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: nessuno.

Movimento in volo: 40.

“DIE GROSSEN” (UFFICIALI GODDARD)

Tonnellaggio: 25 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia [2]	MH	MH	ALFA
Gambe [2]	MH	MH	ALFA
Busto	MH	MH	ALFA
Testa	MH	MH	ALFA
Ali [2]	MH	MH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone a impulsi [0, 8, 8, 8, 10 raffiche, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 3, 2 Caricatori]

Cannoni laser [×2] [+2, 8, 6, 6, Non applicabile, Variabile, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione]]

Laser da difesa ravvicinata [-1, 5, 11, 11, Testa, 2 turni di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora]]

Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]

Sensori: MH, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 6.

Movimento in volo: 42.

“DIE SONNTAG” (UNITÀ DI ASSALTO PESANTE GODDARD)

Tonnellaggio: 96,1 tonnellate.1

Valore di Manovrabilità: -6.

Sole Giros:

MR: 7*.

Abilità: +7.

Caratteristiche: 7 [punteggio medio].

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia [2]	MgH	MgH	GAMMA
Gambe [2]	MgH	MgH	GAMMA
Busto	MgH	MgH	GAMMA
Testa	MgH	MgH	GAMMA

Servocomando armatura principale **Tipo** **Classe dell'Armatura**

Braccia [2] MgH GAMMA

Gambe [2] MgH GAMMA

Busto MgH GAMMA

Testa MgH GAMMA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannoni laser [×2] [+2, 10, 6, 6 [×2], Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Cadenza Di Fuoco: 2, Collegati [sparano simultaneamente nella stessa azione]]

Cannone frontale [0, 15, 10, 10, Non applicabile, Testa, Variabile]

Missili [+1, 20, 20, 20, 4, Busto, Raggio d'azione 3]

Missili [+2, 10, 5, 5, 16, Busto]

Cannone principale [-2, 15, 20, 20, Non applicabile, Braccio destro, Mega-raggio, 2 turni di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora]]

Pugni [0, 1, 12, 12, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici, Shock]

Sensori: MgH, di ripristino, avanzati.

Sistemi: protezione nello spazio, protezione nel rientro, +3 Valore di Manovrabilità, due piloti artiglieri.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 2.

Movimento in volo: 42.

*: il mecha di Sole Giri è stato modificato.

“DIE THADDEUS” (PILOTATO DA JAGHEEL ADAIJO)

Tonnellaggio: 28 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: 0.

MR: 10.

Abilità: +8.

Caratteristiche: 8 (punteggio medio).

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	MgH	MgH	GAMMA
Gambe (2)	MgH	MgH	GAMMA
Busto	MgH	MgH	GAMMA
Testa	MgH	MgH	GAMMA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone laser [+3, 15, 15, 15, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 4]

Cannone triplo blaster [-2, 15, 15, 15 [x3], Busto, 3 turni di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora]]

Cannoni da spalla [x2] [+2, 3, 4, 4 [x2], Braccio destro e sinistro, Cadenza Di Fuoco: 8]

Missili [0, 8, 4, 4, 50, Busto]

Laser da difesa ravvicinata [-2, 6, 15, 15, Testa, 1 turno di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora], arco di 60°]

Mina nucleare “Catturatore” [-2, 6-lancio, 20, 20, Busto, 20br, Nucleare]

Spada di energia [+3, 1, 18, 18, Braccio sinistro]

Scudo reattivo [Non applicabile, Non applicabile, 12sp, Non applicabile, Busto]

Pugni [0, 1, 6, 9, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici, Rapidi]

Sensori: MgH, di ripristino, avanzati.

Sistemi: protezione nello spazio, protezione nel rientro, +3 Valore di Manovrabilità, droni (vedi sotto), V-Max (3 turni), ECM (valore: 6, raggio: 5).

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 8.

Movimento in volo: 70.

DRONI GLASSIWA

Numero di droni: 8.

Abilità: 10.

Tonnellaggio: 1 tonnellata.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Busto	MgH	MgH	GAMMA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Cannone laser [+3, 8, 8, 8, Non applicabile, Busto]

Missili [0, 8, 5, 5, 16, Busto]

Mina da collisione [0, 0, 20, 20, 1, Busto, Raggio d'azione: 5]

Sensori: MS.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: nessuno.

Movimento in volo: 39.

CHES CONESTOGA

“DIE MAGIE” (SOLDATI GODDARD)

Tonnellaggio: 20 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: -2.

<u>Servocomando</u>	<u>Tipo</u>	<u>Armatura</u>	<u>Classe dell'Armatura</u>
Braccia [2]	MW	MW	ALFA
Gambe [2]	MW	MW	ALFA
Busto	MW	MW	ALFA
Testa	MW	MW	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Fucile a impulse [+1, 10, 6, 6, Non applicabile, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 3, 2 caricatori]

Cannone automatico [0, 6, 3, 3, 10 raffiche, Testa, Cadenza Di Fuoco: 6]

Scudo [0, 1, 4sp, Non applicabile, Non applicabile, Braccio destro]

Pugni [0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici]

Sensori: MW, di ripristino.

Sistemi: protezione nello spazio.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 6.

Movimento in volo: 37.



GLI AIBERJON

Gli Aiberjon si sono separati brutalmente dai Goddard più di cento anni fa. Avevano alcune navi da guerra cariche di scienziati, piloti, civili e comandanti militari. Un comandante di alto rango tentò un colpo di stato ai danni dell'attuale Generale Militare dei Goddard, ma tutto ciò che ottenne fu di riuscire a salvare la pelle assieme ai suoi uomini più fidati e brillanti. Del tutto indipendenti, gli Aiberjon desiderano la pace con il Conestoga e cercano disperatamente di impedire ai Goddard di riuscire a raggiungere la Terra. Stanno anche tentando di forzare il blocco dei Goddard per riferire alle colonie quale piega hanno preso gli eventi all'interno dei Goddard. Gli Aiberjon hanno una tecnologia superiore ma sono talmente pochi da non avere alcuna possibilità da soli.

“SIE DAZU” (MECHA DA BATTAGLIA DI SOLDATI E UFFICIALI)

Tonnellaggio: 28 tonnellate.

Valore di Manovrabilità: 2/0*.

Servocomando	Tipo	Armatura	Classe dell'Armatura
Braccia (2)	MH/SH*	MH/SH*	ALFA
Gambe (2)	MH/SH*	MH/SH*	ALFA
Busto	MH/SH*	MH/SH*	ALFA
Testa	MH/SH*	MH/SH*	ALFA
Ali (2)	MH/SH*	MH/SH*	ALFA
Zaino*	MgH	MgH	ALFA

Arma (Precisione Arma, Gittata, Danno Iperstrutturale, Danno, Capacità Caricatore, Ubicazione, Note)

Mega cannone* (+3, 15, 18, 18, Non applicabile, Busto, 2 turni di Ricarica [dopo ogni colpo deve ricaricarsi per il numero di turni indicati prima di poter sparare ancora])

Missili (0, 10, 4, 4, 20, Gamba sinistra)

Missili (0, 10, 4, 4, 20, Gamba destra)

Missili* (0, 10, 4, 4, 20, Braccio sinistro)

Missili* (0, 10, 4, 4, 20, Braccio destro)

Missili* (0, 10, 4, 4, 50, Busto)

Scudo (0, 1, 6sp, Non applicabile, Non applicabile, Braccio destro)

Fucile laser (+2, 15, 8, 8, Non applicabile, Braccio sinistro, Cadenza Di Fuoco: 2)

Fucile flachette* (+1, 10, 6, 6, 10 raffiche, Braccio destro, Cadenza Di Fuoco: 6, Caricatori)

Pugni (0, 1, 4, 4, Non applicabile, Braccio destro e sinistro, Pratici)

Sensori: MH / SH*, di ripristino, avanzati*.

Sistemi: protezione nello spazio, trasformazione: aeroplano, protezione nel rientro, +2 Vernier*.

Centrale di energia: standard.

Movimento a terra: 6.

Movimento in volo: robot: 35 / 42*, caccia: 70 / 82*.

*: statistiche dei mecha da ufficiale.

“Stanno tutti bene?” chiede.

“Alla perfezione.” Risponde Stuart.

“Torniamo indietro al sistema. Contatta Damion, informati sulla loro situazione.”

“Qui Pitone, ci stiamo muovendo verso la testa della flotta.”

“Ricevuto.” Il Pitone e la Saratoga si spostano attraversando la flotta, dirette al punto in cui le ammiraglie delle altre case le stanno aspettando.

“Dove andiamo ora?” mormora Imperius. Luthwick interviene.

“Se voi altri pensate di andarvene...”

“Non ricordo di aver mai detto una cosa simile.” Lo interrompe cortesemente Damion.

“Sei sicuro, Hans?” dice Imperius.

“Posso essere egocentrico e affamato di potere, ma non sono uno stupido.”

“Su questo hai ragione.” Dice Luthwick. Imperius si limita ad aggiungere, “Lo apprezzo molto.”

Le ammiraglie delle Case convergono alla testa dell'Armata: Saratoga, Pitone, Nagato, Tsealkofsky, Merrimac e Centurione.

Gli ufficiali si avvicinano al comunicatore mentre Imperius comincia a parlare.

“Bene, signor Cheyntreece, ha evitato che le cose andassero per il peggio. Almeno per ora.”

La risposta non tarda ad arrivare. Dopo una breve conversazione tra i due, interviene Damion.

“Ben fatto, bravi tutti. Jayla, se hai finito con gli Imperius, ci saresti utile su Erieges. Sono sicuro che tu sia pronta per ricevere una promozione.”

“Grazie, signore... lo apprezzo molto ma... a meno che lei non abbia qualcosa in contrario, vorrei rimanere a bordo un altro po'.”

“Molto bene... ma ti perderai i festeggiamenti.” Bryant si avvicina, ma Damion lo ferma.

“Grazie, signore.” Jayla si scambia un'occhiata confusa con Rotaan, “Cosa?”

Mancaress si appoggia alla spalliera della poltrona.

“Bene, è stato tutto molto interessante. Fatemi avere i rapporti sulle perdite, ci separeremo nel momento in cui lasceremo il settore di Damion.”

Lamontae si sporge in avanti.

“Dannazione... stava andando tutto così bene. A questo punto, non possiamo far altro che aspettare e vederti diventare onnipotente. Buon lavoro, Jens Peter.”

L'Imperatore si siede nuovamente sul trono.

“Che pessima capacità di giudizio... spero che tutti noi impariamo a essere un po' più umili e un po' più rispettosi dopo quello che è successo. Comunicate alle casate che guideremo noi il rientro dell'armata.”

“Sì, signore.”

“Sai che avresti semplicemente potuto chiedermi di tornare indietro.” Bisbiglia Damion.

“Sai che ho sempre avuto un debole per gli ingressi teatrali, Hans.”

“Sempre...”

Jayla e Rolaan.

“Mi chiedo cosa succederà adesso?” chiede Jayla.

“Andiamo avanti... come abbiamo sempre fatto.”

Jayla sorride.

“Bentornato a casa, Rol.” Aggiunge.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

La storia, i personaggi e l'universo di Conestoga sono proprietà intellettuale dell'autore. Tutti i diritti sono riservati. Copyright © 1998. <http://www.serenadawn.com/>.

Fuzion © the FUZION GROUP, 1997. All rights are reserved under International Copyright Conventions. Fuzion is a trademark of the Fuzion Labs Group. This copy is authorized for single-download, personal use; commercial or online use of these materials in any form without written permission from the Fuzion Group will be prosecuted to the full extent of law. To obtain permission or licensing information, contact the Fuzion Group at Talsorian@aol.com.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**
www.chimerae.it

CONESTOGA

DAT CONFINT DELL'ETERNITA'

UN IMPERO IN ESILIO...
UN DITTATORE AFFAMATO DI POTERE...
UNA CROCIATA RELIGIOSA...
UNA GALASSIA TROPPO PICCOLA...

Anche nell'anno 6656, mentre gli Imperi sorgono e cadono...

La razza umana non è cambiata...

Migliaia di anni dopo reiterati olocausti nucleari, la popolazione della Terra era ormai vicina all'estinzione. La struttura sociale era regredita a un sistema feudale basato sulla tecnologia sopravvissuta dai secoli precedenti. I politici e i burocrati sono stati messi al bando da quando Frederick Conestoga si era autoproclamato Imperatore. Con la riscoperta della scienza tecnologica che permetteva i viaggi spaziali, il conflitto tra l'Imperatore e i grandi Regni confinanti si inasprì al punto che questi esiliò tutte le altre casate dal pianeta, assegnando loro dei domini nello spazio profondo, molto distanti dalla Terra ma comunque nell'area di influenza dell'Imperatore. Eppure non ci fu guerra aperta e il conflitto non è ancora scoppiato, ma la paranoia tra le due casate più importanti finirà con lo sfociare in una lotta armata, che trascinerà nella lotta anche le tre casate minori. Oggi, centinaia di anni dopo la creazione di Conestoga, il nuovo Imperatore Sartini Mulingar III sta cercando di mantenere il controllo di un regno sempre più instabile nel vasto universo conosciuto.