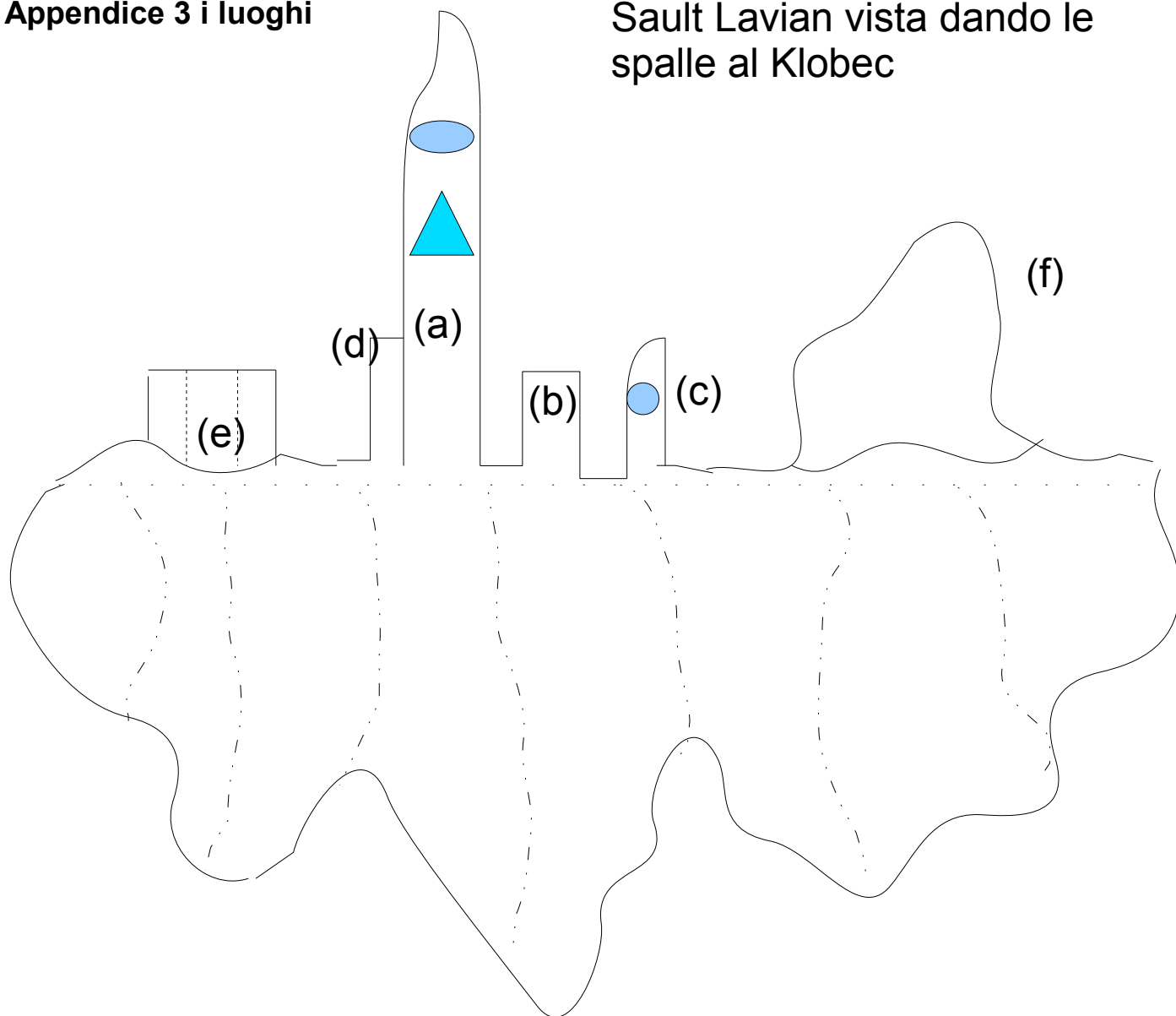


Appendice 3 i luoghi

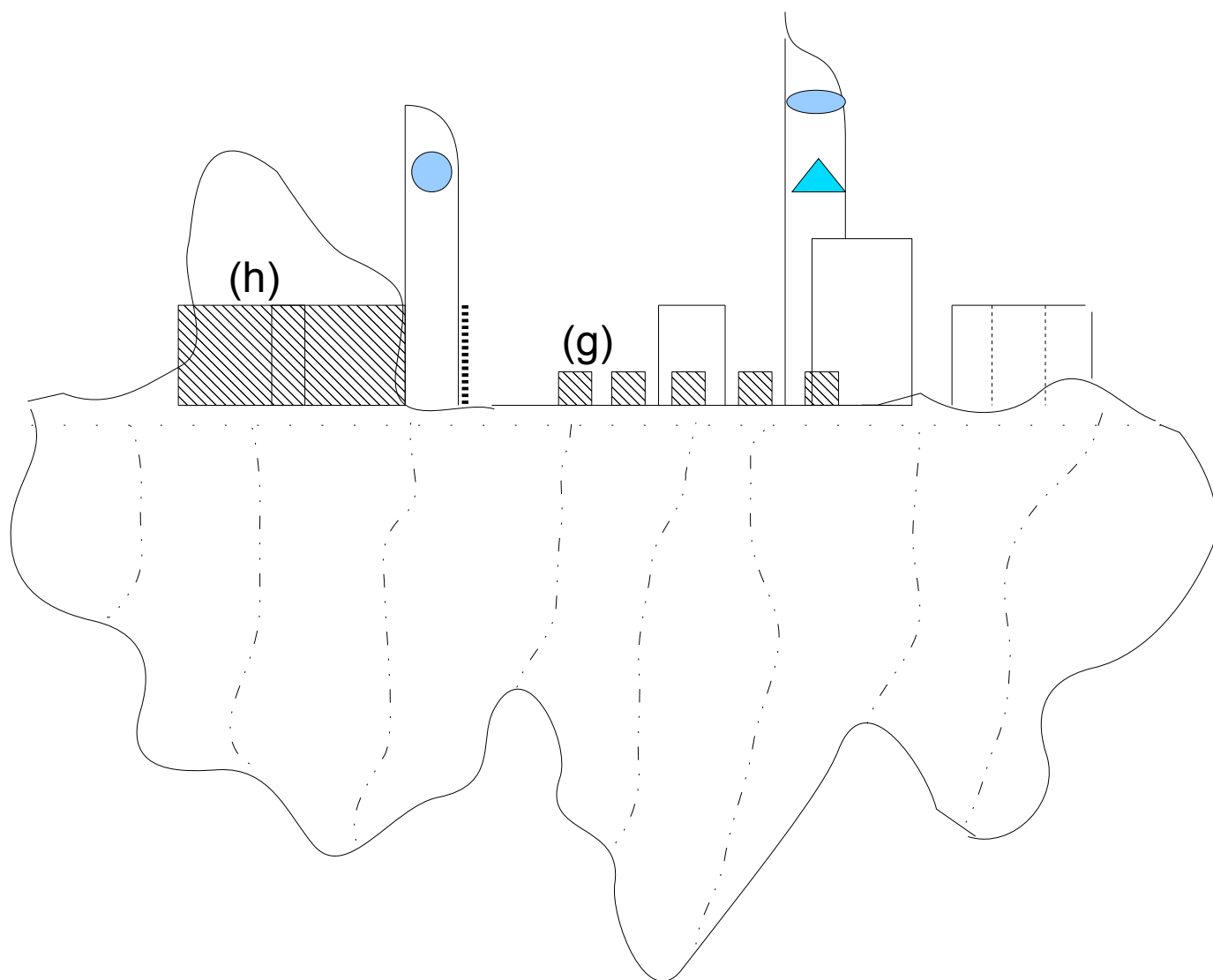
Sault Lavian vista dando le spalle al Klobec



Legenda:

- a) Torre della Prefettura: uffici burocratici con alla sommità la residenza del prefetto altezza metri 300
- b) Caserma corpo di guardia
- c) Torre Osservazione porto altezza metri 250
- d) Edificio Consolare: zona di residenza dignitari e personaggi importanti
- e) Arena dei giochi
- f) Monte Scogliozanna altezza metri 297

Sault Lavian, vista fronte al Klobec

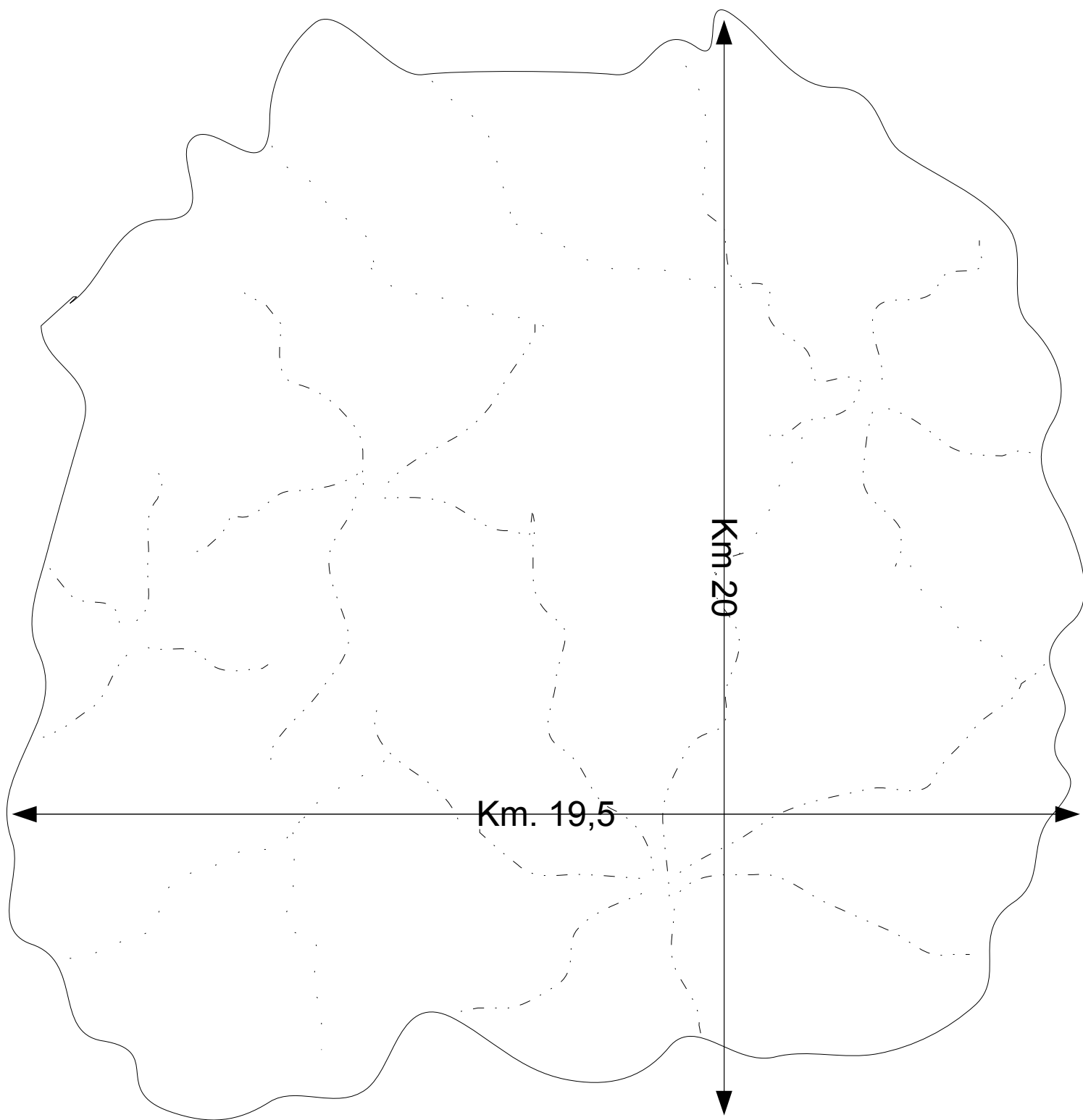


Legenda:

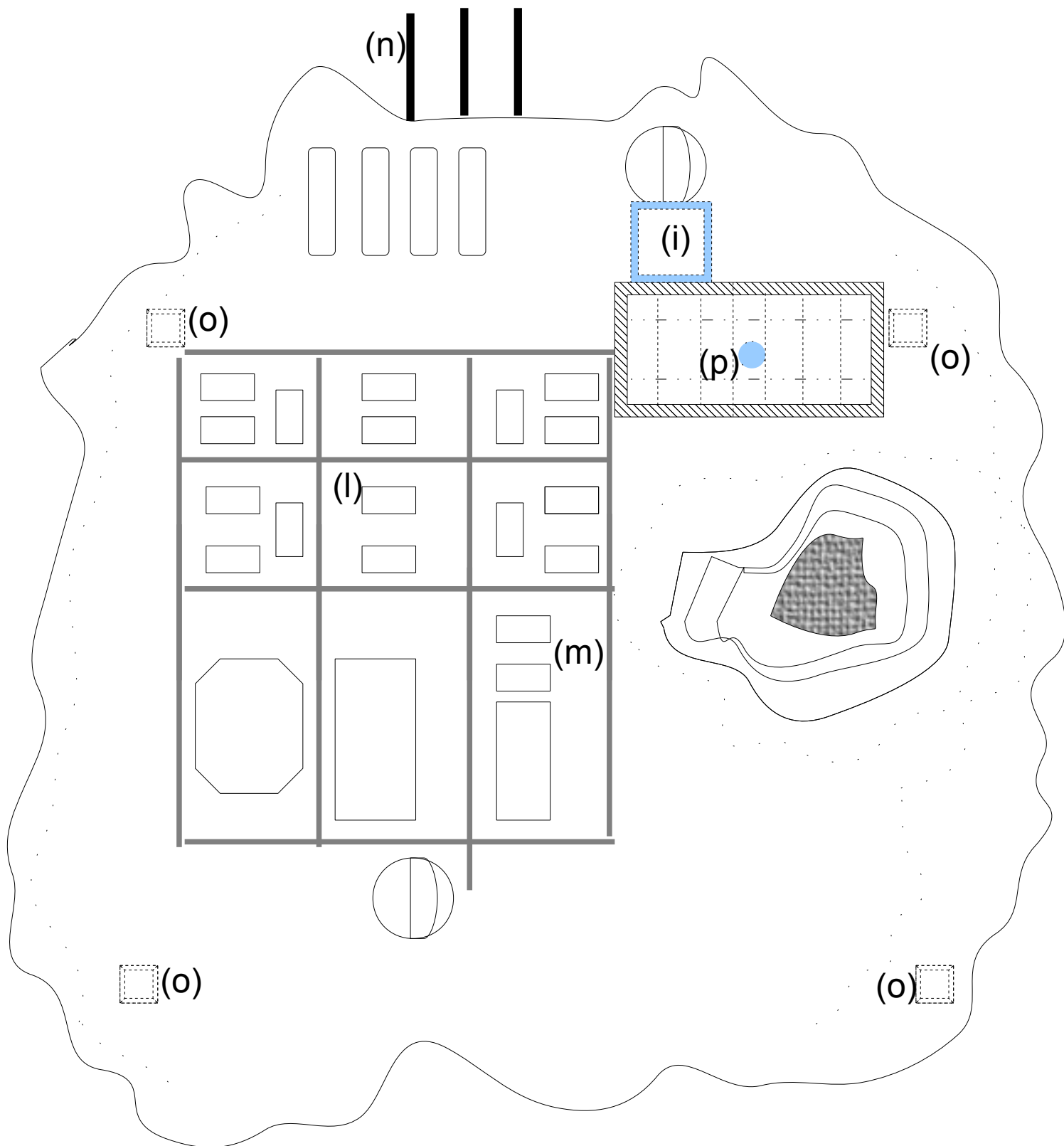
g) Magazzini e cantieri portuali

h) Sezione detenzione schiavi

Sault Lavian vista panoramica aerea inferiore



Sault Lavian vista panoramica aerea superiore



Legenda:

i) Mercato degli schiavi

l) Zona residenziale cittadina

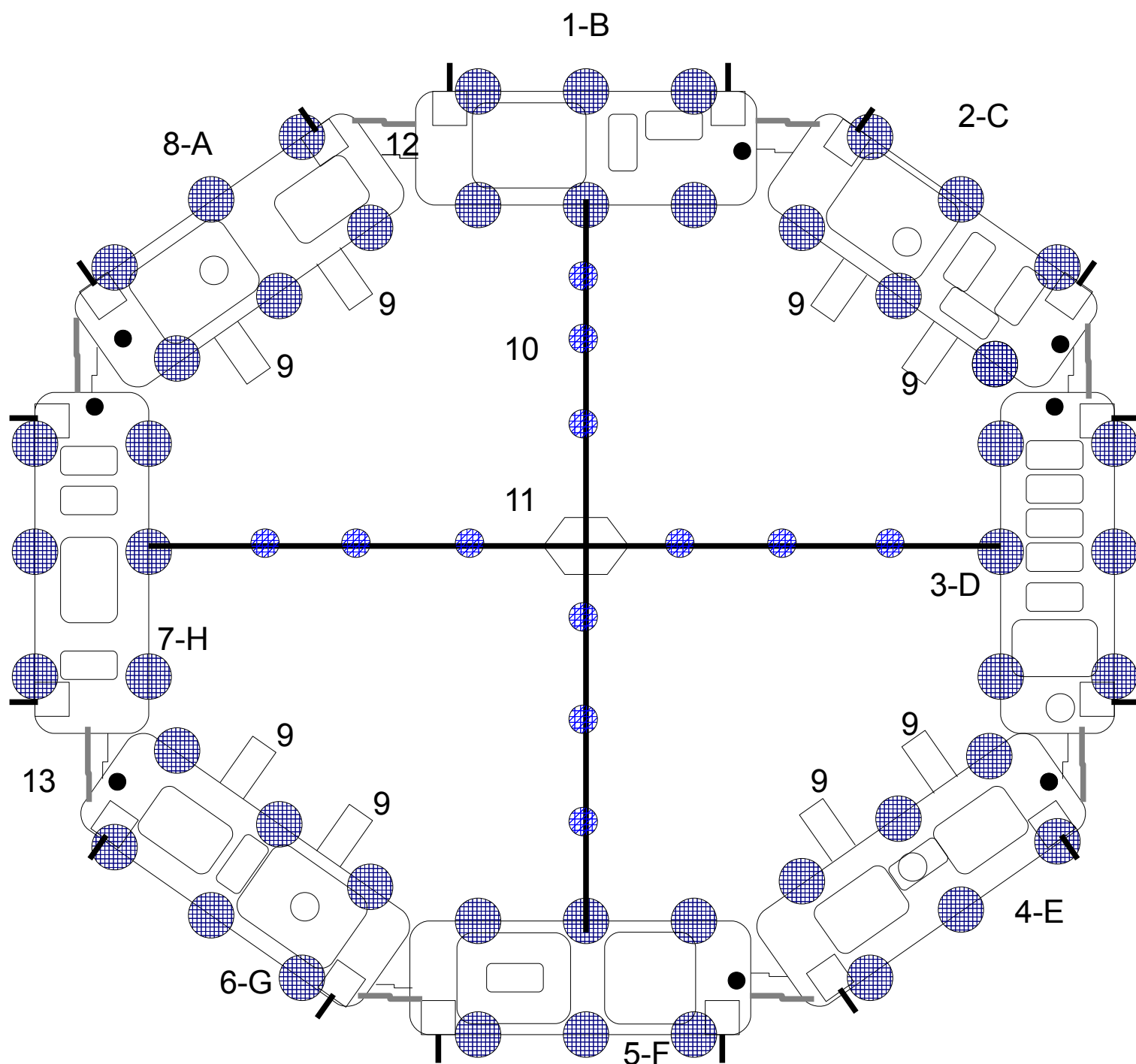
m) Magazzini caserma

n) Moli attracco

o) Batterie difensive valgar mimetizzate

p) Centro controllo detenzione schiavi

Turtle Island



Legenda

1B-2C-3D-4E-5F-6G-7H-8A: chiatte componenti Turtle Island* (misura 60X20 ciascuna)

9: moli di stazionamento aero mezzi (misura 10X5 ciascuno)

10: ponti di raccordo sospesi (misura 125x2,5 il primo e 150x2,5 il secondo)

11: struttura aereo sospesa di collegamento (misura 10x13)

12: bracci di collegamento chiatte

13: ponti di collegamento chiatte (larghezza metri 2,5)

* la doppia dicitura viene utilizzata per individuare la singola chiatta nelle pagine successive.

Due parole su Turtle Island

Turtle Island è una delle tante basi segrete dei Toldosiani nel Continuum, tra tutte è una delle più caratteristiche e straordinarie al tempo stesso, infatti Turtle Island a dispetto del nome, non è affatto un'isola, perlomeno non nel senso in cui vengono intese le isole del Continuum, bensì un insieme di grosse chiatte da trasporto modificate, per poter formare una struttura che è al tempo stesso estremamente stabile e nel contempo incredibilmente mobile.

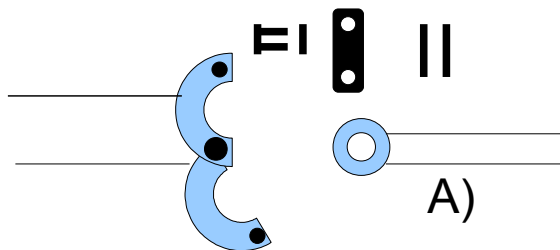
Queste due caratteristiche rendono questa sorta di "Isola che non c'è" una base formidabile per la flotta del Redentore, in quanto può spostarsi a proprio piacimento per il Continuum sotto forma di anonime chiatte da trasporto, per poi venire ricostituita in un punto di interesse e fornire in questo modo un valido punto di appoggio e ritrovo per tutte le aeronavi della flotta del Redentore.

Ogni chiatta è dotata di un motore di propulsione tramite caldaia a vapore, che le garantisce una velocità massima di 20 km. orari, trattandosi di chiatte ciascuna compensa la sua relativa lentezza con la possibilità di muoversi in 4 direzioni, ogni chiatta è infatti dotata di un'elica di propulsione per lato.

Il galleggiamento di ogni chiatta è garantito da palloni riempiti di gas.

Quando l'isola si costruisce le 8 chiatte che la compongono si collegano l'una all'altra formando una sorta di ottagono, al centro del quale viene issato, per mezzo di un ponte mobile sostenuto da palloni a gas, una struttura centrale che consente di spostarsi velocemente tra chiatte posizionate in luoghi opposti della struttura. Le chiatte che compongono Turtle Island sono fondamentalmente di due tipi quattro di queste sono state modificate ed attrezzate per fornire tutti i servizi che si potrebbero trovare in una qualsiasi isola del Continuum, vi si possono trovare infatti bettole, ostelli, magazzini, piccoli negozi e persino un piccolo teatro.

Le altre quattro chiatte sono invece state trasformate in una sorta di attracco per le navi della flotta, sono infatti dotate di pontili mobili, un magazzino per i pezzi di ricambio ed un'officina per la riparazione delle navi danneggiate, da notare che, onde evitare di gravare sulla struttura della chiatta, le navi ormeggiate vengono tenute in "sospensione" per mezzi di palloni riempiti a gas.



Particolare della struttura di collegamento delle varie chiatte:

Fig. A) particolari sistema di aggancio aperto

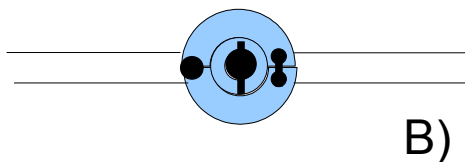


Fig. B) particolari sistema di aggancio chiusi

Fig. C) particolari degli snodi articolati dei ganci , chiusi e aperti

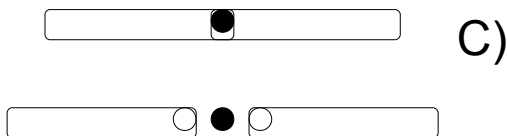
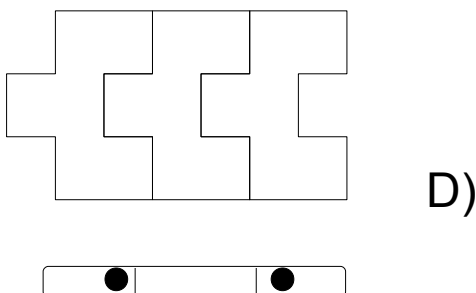
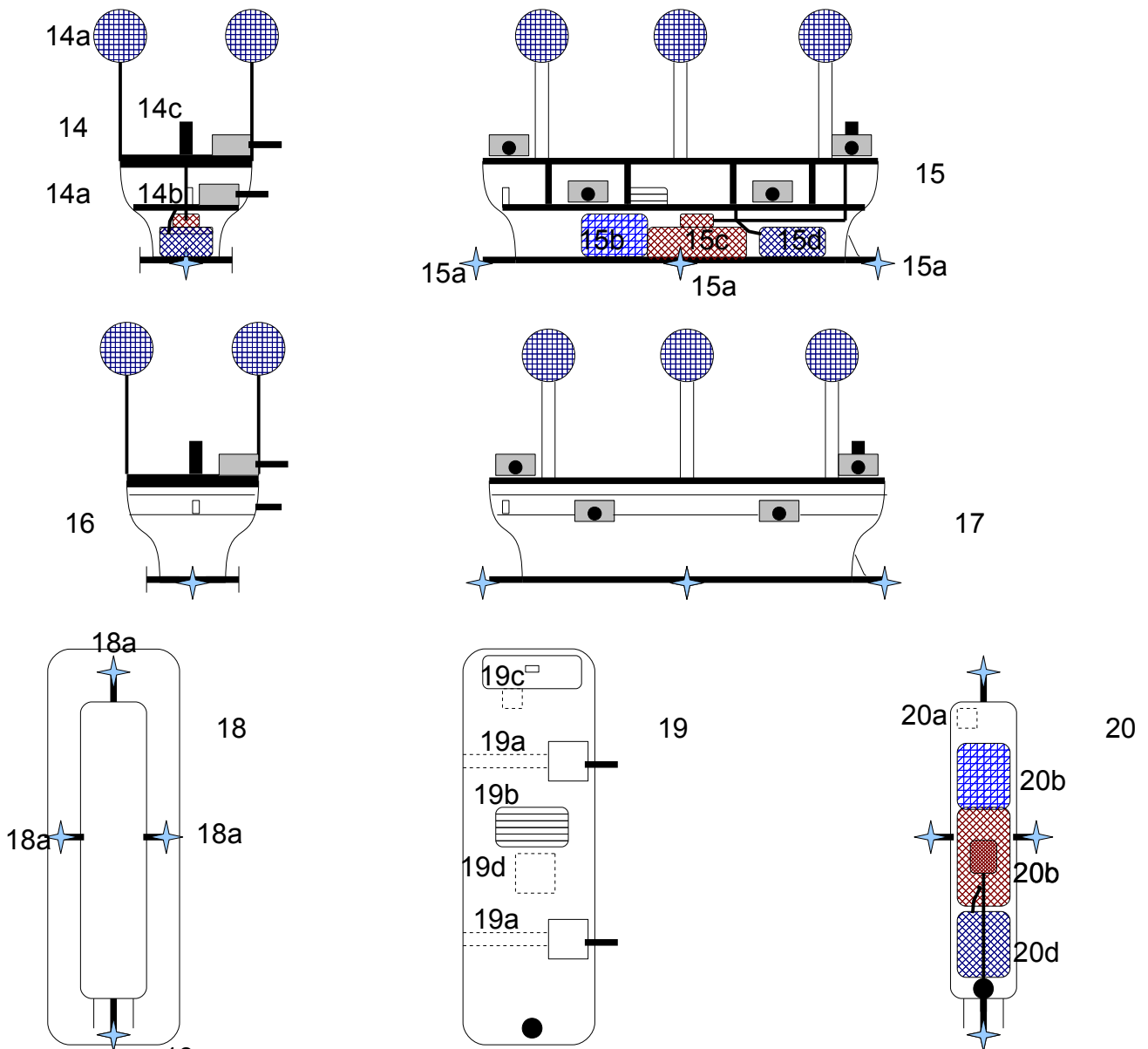


Fig. D) particolari della struttura dei ponti e pontili mobili che collegano le chiatte e che compongono i moli di attracco delle navi, visti sia in piano verticale che laterale.



In caso di battaglia ogni chiatta è dotata di 4 colubrine grandi, due alloggiare fisse sulla parte destra del ponte di coperta e due sul primo ponte sottocoperta, queste ultime essendo montate su rotaie possono muoversi dal lato destro a quello sinistro della chiatta. Ogni pallone di sostegno alla nave è protetto da sartiame impregnato di una sostanza chimica che a contatto con il gas contenuto nel pallone tende a ridurre la potenza dello scoppio e la successiva propagazione di fiamme. La vera difesa di Turtle Island sta però nella sua mobilità e nel fatto che nessuno conosce l'esistenza di un'isola formata da chiatte. In caso di pericolo le chiatte possono venire sganciate e separarsi in circa 40 minuti, quel che si dice tagliare la corda!

Chiatte di Turtle Island parti comuni



Chiatte di Turtle Island dati tecnici

Dimensioni: lunghezza 60metri larghezza 20 metri altezza 10 metri

Velocità: 20 Km h

Punti struttura: 80 durezza 5 ogni area 3x3

Sartiame 300 punti (suddivisi su 6 palloni)

Manovrabilità: +1

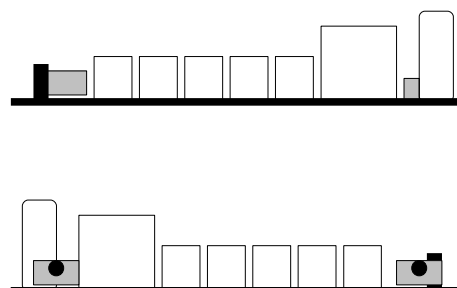
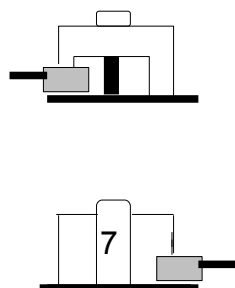
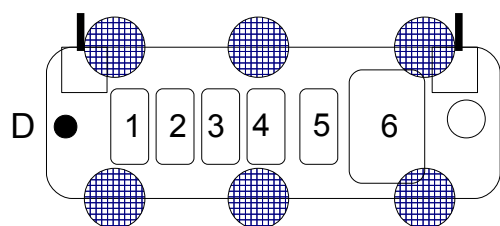
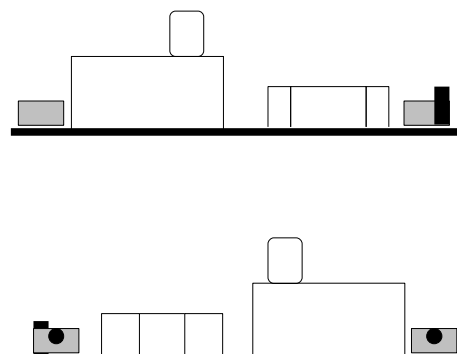
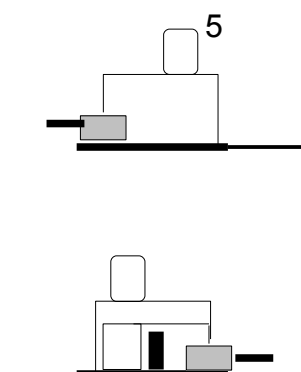
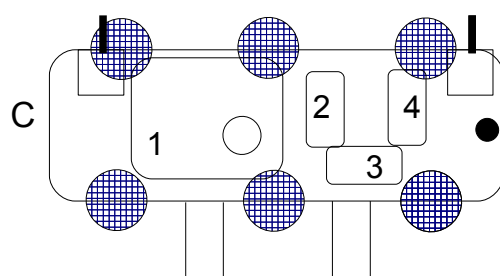
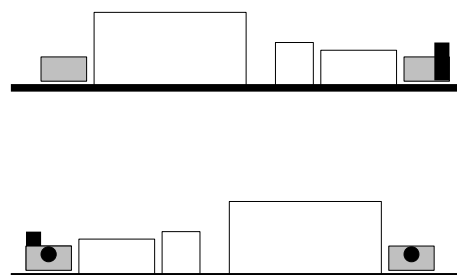
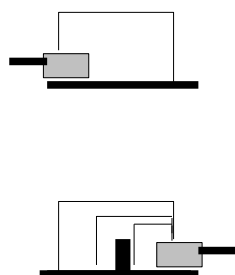
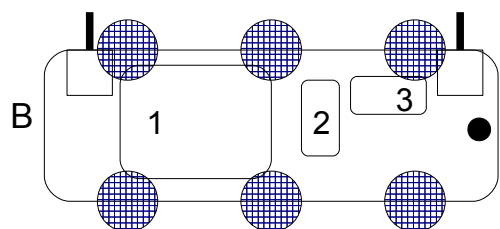
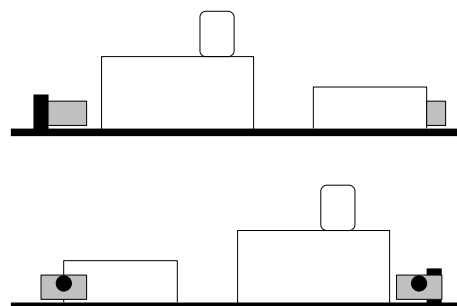
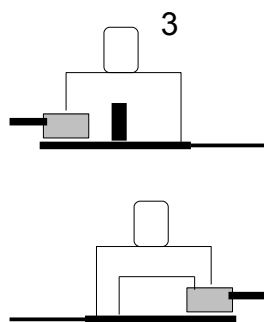
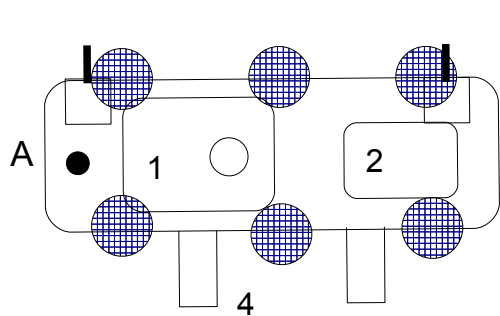
Equipaggio fisso 20 uomini.

Cargo 200 tonnellate (velocità dimezzata a 100 tonnellate)

Legenda

- 14: dettaglio chiatta interno vista da poppa
- 14a - 18a: palloni aerostatici di galleggiamento
- 14b: timone direzionale
- 14c: ciminiera
- 15: dettaglio chiatta interno vista laterale
- 15a: eliche di manovra e propulsione
- 15b - 20b: serbatoio acqua motore
- 15c - 20c: caldaia motore
- 15d - 20d: serbatoio gas palloni e caldaia
- 16: dettaglio chiatta esterno vista da poppa
- 17: dettaglio chiatta esterno vista laterale
- 18: dettaglio chiatta esterno vista da sotto
- 19: dettaglio chiatta interno del 1° ponte sottocoperta
- 19a: rotaie movimentazione cannoni sottocoperta
- 19b: contenitore munizioni e polveri
- 19c: postazione timone
- 19d: botola di collegamento ponti
- 20: dettaglio chiatta interno del 2° ponte sottocoperta
- 20a: botola di collegamento ponti

Chiatte di Turtle Island nel dettaglio



Legenda chiatte nel dettaglio

A1: officina riparazione navi – rimessa attrezzi di montaggio struttura chiatte
A2: magazzino pezzi di ricambio navi e chiatte
A3: torre di osservazione con faro di segnalazione
A4: moli ormeggio.

B1: magazzino generi alimentari & alcolici
B2: locanda – saloon
B3: fornaio

C1: officina riparazione navi e chiatte
C2: magazzino pezzi di ricambio
C3: magazzino armamenti e proiettili
C4: magazzino officina riparazione armamenti

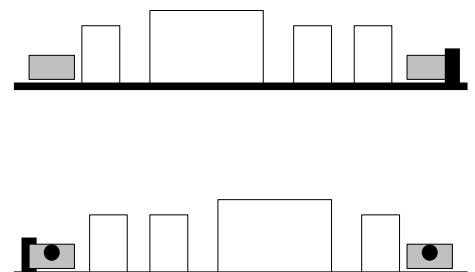
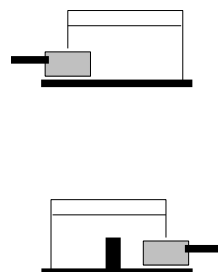
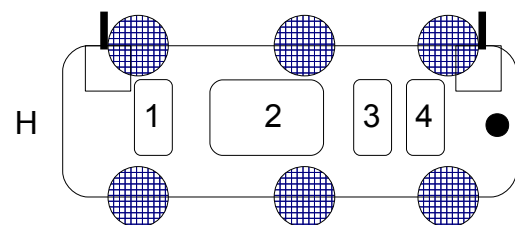
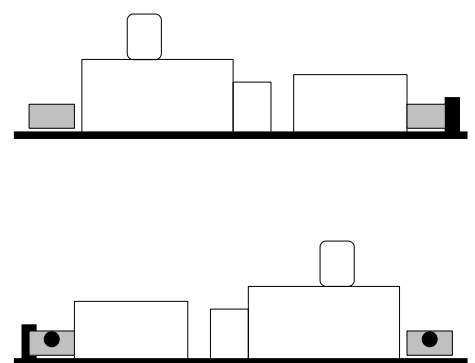
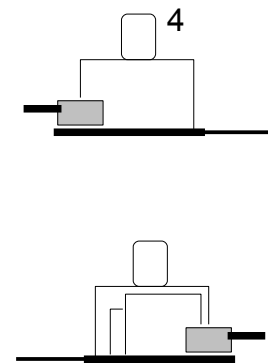
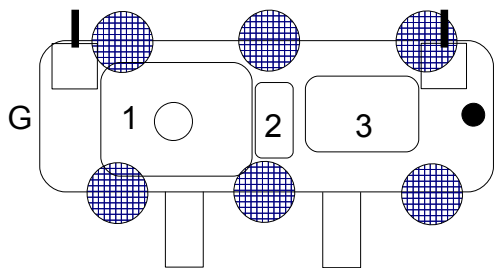
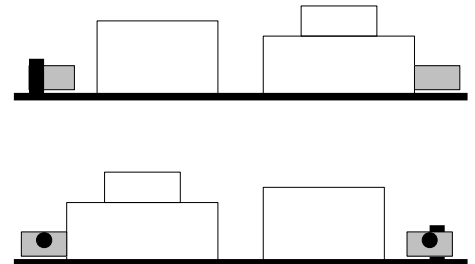
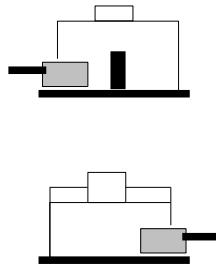
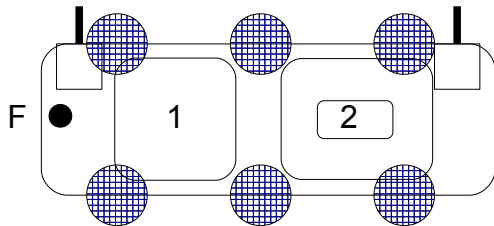
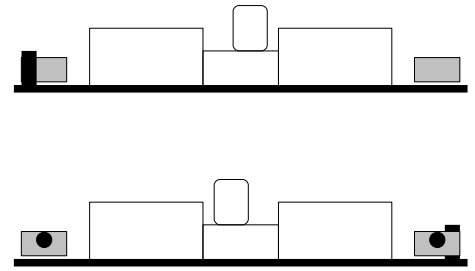
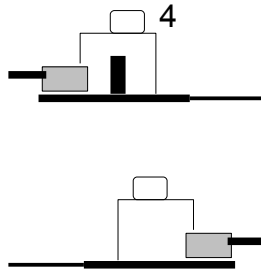
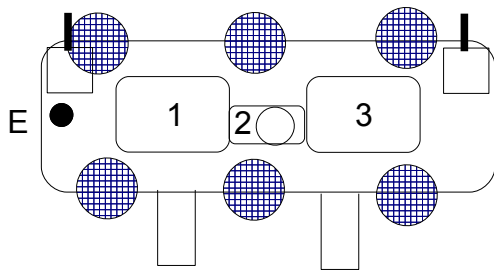
D1: negozio capi di vestiario
D2: negozio bigiotteria chincaglieria ecc.
D3: negozio attrezzature navigazione: girobussole – cannocchiali ecc.
D4: negozio armi bianche armature di ogni tipo
D5: negozio armi da tiro – lancio - sparo
D6: locanda punto di ristoro
D7: torre di osservazione e segnalazione

E1: officina riparazione navi
E2: rimessa mezzi mobili per montaggio della struttura
E3: magazzino pezzi di ricambio
E4: torre di osservazione e segnalazione

F1: centro polivalente: magazzino – locanda – dormitorio - ristorazione
F2: centro polivalente: teatro – saloon - pub.

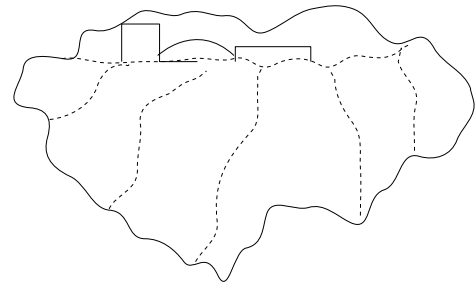
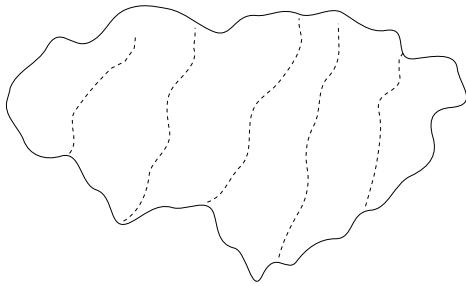
G1: officina riparazione navi.
G2: magazzino pezzi di ricambio vari
G3: officina riparazione - montaggio cannoni
G4: torre di osservazione e segnalazione

H1: centro per la conservazione preparazione frutta, verdura e carni.
H2: serra per la produzione di frutta e verdura
H3: allevamento pollame - suini
H4: centro recupero rifiuti per produzione biogas

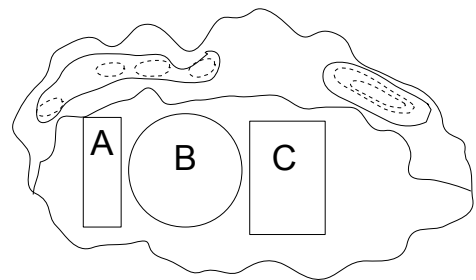
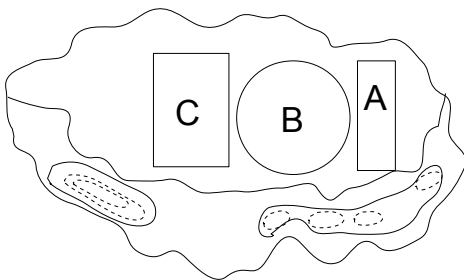


Luogo opzionale: isola di Sorrust

Vista dall'orizzonte posteriore ed anteriore



Vista dall'alto posteriore ad anteriore



Questa è l'isola che il Narratore potrà inserire in un qualunque momento per permettere ai giocatori di fare il punto della situazione, riparare la nave, acquistare o vendere risorse far curare i personaggi feriti.

Salvo grossi inconvenienti il narratore potrebbe utilizzare quest'ambientazione verso la fine dell'avventura, quando, molto probabilmente il bisogno di riposarsi e fare scorte e riparazioni sarà per forza più impellente, ma nulla vieta di rivolgere la prua dell'Horadrim verso questo luogo in un qualsiasi momento dell'avventura qualora la situazione lo richieda.

Nel caso in cui si trovi più volte, anche spinto dalle decisioni dei giocatori, a dover fare scalo in una località tranquilla per fare fronte a bisogni ed emergenze di qualunque tipo, allora si senta pure libero di inventare di sana pianta un'ambientazione simile, ma anche completamente diversa se lo ritenesse opportuno. Qui di seguito sono indicate le caratteristiche dell'isola di Sorrust.

Zona A: zona abitativa, una grossa struttura ad alveare che contiene circa 200 micro alloggi per massimo 3 persone. Il 40% della struttura è stabilmente abitato dalle maestranze dell'isola, gli alloggi sono squallidi, ma vanno ben per qualche notte costo giornaliero (da versare anticipatamente 2 IR).

Zona B: mercato coperto, un enorme bazar dove si possono acquistare e vendere beni di ogni tipo: da pezzi di nave e tecnologia trafugata al cibo alle informazioni, al suo interno ci sono un paio di saloon: locali malfamati dove è anche possibile incontrare chi ha le merci più "interessanti" da vendere o comprare, ma dove è facilissimo fare cattivi incontri e dove le risse sono frequentissime.

Zona C: porto e cantieri navali, il grosso delle attività economiche si svolge qui, con le navi che arrivano, fanno rifornimento, fanno scendere l'equipaggio, fanno riparazioni o "attrezzaggi" e poi ripartono. **NOTA BENE:** col termine "attrezzaggio" s'intende la modifica, spesso illegale degli aereo mezzi.

Incontri casuali nell'isola:

1-2-3: personale isola (uomo comune-tecnico-mercante-prostituta ecc.)

4-5: balordi, rompiscatole indigeni o provenienti da una delle navi attraccate, in cerca di emozioni forti (leggasi risse).

6: Cacciatore di taglie dell'Eld, non è interessato ai personaggi giocanti, probabilmente sta dando la caccia a qualcun altro, ma il Narratore deve porre l'accento sulla pericolosità del tipo incontrato soprattutto in relazione alla situazione dei personaggi.