

TOMO PROGETTUALE: IL MILLEPIEDI D'ACCIAIO

Appunti di M.S.

Se state leggendo questa pergamena, i Pereira hanno fatto la follia: caricheranno l'innescò senza i miei stabilizzatori. Siete dei pazzi se pensate di fermare quella bestia con le spade. L'ho forgiata io, e solo io so dove sanguina. Studiate bene questi appunti, perché non avrete una seconda occasione.

Classificazione: Macchina d'Assedio / Costrutto Gargantuesco

Placcatura: Lega di Adamantio e Rame (CA 22)

Resilienza Strutturale: Soglia di Danno 50 (Colpi minori rimbalzano sulla scocca)

Immunità: Veleno, Psicico, Necrotico; armi non magiche.



I. Lo Scudo di Prua (Campo di Deflessione)

La motrice proietta un fronte di forza abbiurativa (18 metri). Disintegra e respinge chiunque vi si ponga di fronte, scagliando la materia ai lati dei binari (**10d10 danni da forza**). Un assalto frontale equivale a finire in un tritacarne invisibile.

Il Sabotaggio: La cupola energetica ha un difetto di progettazione: un angolo cieco sulla verticale. Saltando dal tetto della motrice, è possibile sradicare i nuclei di quarzo laterali prima che i sensori scattino. *(Richiede un'Azione e competenza in Strumenti da Ladro o Arcano con CD 20, da ripetere su entrambi i lati).*

II. La Motrice (Blocco Termico)

Il cuore del treno non è una caldaia a carbone, ma un Elementale del Fuoco vincolato tramite catene di adamantio.

Il Sabotaggio: L'acqua è il suo terrore assoluto. Un allagamento improvviso dei binari costringe la motrice a un arresto d'emergenza per impedire la detonazione del nucleo. Il treno si spegne per **10 round esatti**, sbloccando le saracinesche di pressione.

III. Vagone 4 (Il Carico Sensibile)

L'innesco alchemico, noto come "Cuore di Flyntaye". I Pereira l'hanno mascherato da catrame magico. Se provate a forzare il tetto o il portellone sigillato, esploderà spazzando via un chilometro di foresta.

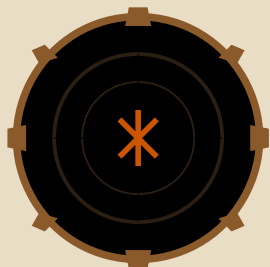
Il Sabotaggio: Sotto il pavimento del vagone corrono tre tubi in rame dorato che gestiscono la decompressione (CA 18, 25 PF ciascuno, vulnerabili ad acido e fulmine). Spezzateli, e la pressione alchemica collasserà su se stessa, rendendo il catrame inerte in pochi istanti. *Attenzione: dovrete aggrapparvi al fondo del convoglio mentre sfreccia sui binari.*

IV. Difese Interne (Costrutti Aracnidi)

I condotti di aerazione sono infestati da sistemi automatizzati. Rilevano il calore corporeo e l'assenza di autorizzazione. Se vi fiutano, sarete polverizzati dall'alto. La furtività tradizionale è inutile contro i sensori termici.

APPENDICE: I Gettoni IFF (Identificazione Falso Segnale)

L'unico modo per attraversare i vagoni senza far scattare i costrutti è ingannare i sensori. Ho progettato dei dispositivi gnomici noti come **Gettoni IFF**. Indossandoli al collo, il vostro calore viene mascherato con la firma magica di un "Manutentore di Livello 1", costringendo i costrutti a ignorarvi e sbloccando automaticamente le porte di raccordo.



Dettagli del Dispositivo:

- *Lega Esterna:* Ottone schermato per impedire interferenze.

- *Runa Centrale:* Emittitore di firma termica falsa (calibrato sui 32°C).

- *Note sul Recupero:* Ne avevo con me una cassa, ma mi sono stati rubati a Daggerford dalla Gilda dei "Ratti di Fiume". Ora si trovano nelle mani di Vaxer, che li metterà all'asta stanotte nel vecchio santuario allagato. Dovete recuperarli prima che il treno parta.

M.S.