

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Companion

Scuotilande!

di David "Zeb" Cook

Traduzione: Stefano Mattioli



Scuotilande!

Come Gestire Questa Avventura	
Come Usare Questo Modulo	1
Una Questione di Taglia	2
Pimavera in Vyolstograd	
L'Udienza del Patriarca	5
L'Udienza del Capo Magistrato	5
L'Udienza del Viaggiatore	6
L'Arrivo di Scuotilande	8
Lo Spettacolo di Meraviglie Itinerante	9
La Visita Guidata	
Storia, Funzionamento e Sicurezza	10
Descrizione di Scuotilande	
Descrizione Generale	11
Gambe	11
Quartieri Residenziali, Ponte dei Fianchi	12
Ponti di Fornace, Boiler e Motore	14
Ponti delle Braccia	15
Ponti della Testa	16
I Malvagi Attaccano!	
Il Piano	18
Scuotilande Trionfante!	
Scuotilande in Azione	20
La Falce della Distruzione	21
Conclusioni	23
L'Udienza dell'Ambasciatore	24
Il Destino di Scuotilande	25
Personaggi Non Giocanti	26

Crediti

Ideatore: David "Zeb" Cook
Editing: Steve Winter
Copertina: Clyde Caldwell
Grafica Interna: Ben Otero
Progetto grafico: Ruth Hoyer
Cartografia: Dave "Diesel" laForce
Tipografia: Kim N. Lindau
Traduzione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Preoccupato del fatto che i tuoi personaggi non prenderanno mai dimora fissa? Che non apprezzeranno mai le cose belle della vita? Con Scuotilande!, potrai ricordargli tutti i piaceri offerti dalla civiltà. Questo modulo può essere giocato da 4-6 giocatori di 18°-20° livello. E' progettata per essere usata con il D&D Set Companion.

Se i personaggi hanno il proprio dominio, tutti gli eventi descritti in questo modulo possono svolgersi nei loro territori. Questo è il modo più semplice per immettere quest'avventura nella tua campagna.

Il sole sorge a nuova alba, ma un'ombra aleggia sulla terra. Scuotilande, la più potente meraviglia meccanica delle ere passate, torreggia sul castello. La sua stretta di ferro ha il potere di portare grande bene o male incalcolabile. Chi prederà il controllo di questa mostruosa macchina, Scuotilande?

Come Usare Questo Modulo

Scuotilande! È diviso in diverse sezioni principali, partendo con "Primavera in Vyolstograd" e finendo con "Il Destino di Scuotilande". Queste sezioni contengono incontri, descrizioni, aiuti, e avventure. Dovrai prepararti a spendere più di una sessione di gioco per questa avventura, ma non preoccuparti se terminerai più di una sessione per sera.

Prima di giocare *Scuotilande!*, leggi il modulo interamente, segnando annotazioni quando necessario. Se non hai il tempo di leggere questo libro per intero, leggi almeno le sezioni che pensi di giocare nella prossima sessione.

L'azione di quest'avventura si incentra attorno al gigante automa chiamato Scuotilande. Dato che la macchina è mobile, gli eventi di questa avventura possono avvenire in qualsiasi luogo della campagna dove i tuoi personaggi possano incontrarsi.

Preparazione

Anche se Scuotilande non ha un luogo preciso dove svolgersi, il testo assume che i personaggi si stiano avventurando per le terre del Norwold. Il semplice dominio descritto in quest'avventura si trova vicino alla Catena Wyrmssteeth.

Il Norwold è parte del mondo di Mystara di D&D®, a settentrione dei regni del Mondo Conosciuto. (Appare nel D&D® *Set Companion*, *Libro del Giocatore*, pagina 32, e descritta nel *CM1*, *La Prova dei Signori della Guerra*. Il Norwold è la parte più a nord della parte ombreggiata della mappa del D&D® *Set Companion*.) E' una regione attualmente in lenta civilizzazione; vi si possono trovare tutti i tipi di terreno, dalle terre selvagge alle terre civilizzate.

(Puoi giocare quest'avventura anche se non possiedi *CM1*, *La Prova dei Signori della Guerra*.) Svolgi l'avventura semplicemente mettendo il Dominio di Vyolstograd nella tua campagna.

I Personaggi Giocanti

Alla fine di questo modulo c'è una lista di personaggi pregenerati. Se i tuoi giocatori non hanno personaggi di livello sufficiente, o i giocatori non vogliono usare i loro soliti personaggi, lasciategli usare i personaggi di questo modulo.

I PG pregenerati sono stati progettati specificatamente per questa avventura. Non sono personaggi interamente seri (in quanto questa non è un'avventura troppo seria). Ognuno ha

Come Gestire Questa Avventura

una caratteristica o fattezze che lo rende notevole piuttosto che perfetto. Comunque, le loro abilità non sono per questo danneggiate. Se i tuoi giocatori useranno questi “strani” personaggi, con tutte le loro digressioni e imperfezioni, l'avventura sarà più leggera e più umoristica. Comunque, non forzare i giocatori ad usare questi personaggi.

Se i giocatori non vogliono usare i personaggi pregenerati, lasciateli usare i propri personaggi o personaggi di alto livello provenienti da altri moduli. Se i giocatori stanno usando personaggi provenienti da un modulo precedente continua ad usare quei personaggi. Se uno dei PG governa un dominio, svolgi l'avventura nel dominio di questo PG.

Il Dominio

Una parte importante della storia di Scuotilande! È il dominio che serve come luogo per l'avventura. In quest'avventura possono accadere eventi con grandi conseguenze—castelli rasi al suolo, paludi prosciugate, formazione di laghi, villaggi distrutti, perfino il cambio del corso dei fiumi! Se ai personaggi giocanti starà veramente a cuore la sorte del dominio e ciò che gli può accadere (specialmente se in ballo ci sono interessi finanziari), la tensione del dramma di quest'avventura sarà più grande. Se è il proprio castello a poter essere raso al suolo, il personaggio ne sarà molto più preoccupato.

Se possibile, una il dominio di un personaggio giocante. Non aver paura di provocare un po' di distruzione e devastazione sui suoi territori. Sopravviverà e li ricostruirà. Infatti, dovrà svolgere altre interessanti avventure per riparare ai danni provocati da Scuotilande!

Se stai usando i personaggi progettati per questo modulo, leggi ciò che segue a Alfonso (e agli altri giocatori):

Era solo una settimana fa quando il tuo signore, Duca Nevik, vi chiama al suo fianco. “Ah, Alfonso! Il mio più fedele cavaliere e compagno, ho nuove per te. Re Ericall mi ha convocato alla sua corte per controllare i preparativi per la crociata! Si sta preparando a guidare i nostri grandi cavalieri in una spedizione contro i pagani delle terre selvagge. E' un affare serio e il Re ha apposto il suo sigillo personale sullo scritto di convocazione. Non posso rifiutare. Così, Alfonso, mi rivolgo a te, il mio consigliere più fidato, affinché tu mi faccia da Siniscalco. Devi occuparti degli affari del dominio fino al mio ritorno. Sei quello che più avrà q cuore i miei stessi interessi.

Ricordati dei paesani e assicurati che piantino prima i campi del maniero, e assicurati che venga ordinata una nuova macina per il mulino. Non lasciare che Ruryuva abbassi la disciplina delle Guardie. Fai in modo che il Guardiano delle Colline Settentrionali non faccia scendere i greggi sui pascoli più bassi. In fine, il Barone Sovanya sta lamentandosi di nuovo per le tasse, e troppo ad alta voce per i mie gusti. I suoi pagamenti devono essere mensili e le mie spie mi riportano che ha ridotto il numero di servi dal censimento per pagare di meno. Se non sarò di ritorno entro tre settimane, fai un gran giro nel suo territorio e porta con te le manette. Se paga di meno, piazza 100 lancieri lungo il guado per ricordargli chi comanda.

Ricorda, Alfonso, Ripongo in te la mia fiducia. Non infrangere il tuo giuramento verso di me. Ritournerò.

Con questo colloquio, il Duca Nevik ti ha passato il co-

mando. Tutti coloro che lo servono sono stati istruiti a seguire i tuoi comandi come fossero i comandi del loro signore. E' passato ormai una settimana. E' stato tutto molto tranquillo e piacevole durante il periodo in cui hai assolto agli affari del tuo signore—per fortuna, in quanto il Duca è buono e generoso, ma anche duro ed esigente con quelli che lo deludono.

Dai al giocatore la mappa del dominio del Duca Nevik (a pagina 33) e lascia che se la studi, rispondendo alle domande sul territorio. Quando il personaggio si sente a suo agio con il territorio, comincia l'avventura.

Una Questione di Taglia

Una cosa importante da capire prima di giocare quest'avventura è quanto sia grande Scuotilande. E' d'aiuto all'avventura se i tuoi giocatori saranno costantemente consci della semplice dimensione del problema che Scuotilande sia presente nel loro dominio.

Scuotilande è alto 384 metri. Di seguito ci sono alcune comparazioni che si possono usare per mostrare ai giocatori cosa questo significhi.

1. Immagina la lunghezza di un campo da football. Ora immagina quattro campi da football messi uno di seguito all'altro. Scuotilande è perfino più alto di così.
2. Scuotilande è più alto della più grande diga del mondo moderno.
3. Scuotilande è più alto dell'Empire State Building (alto 102 piani) o della Torre Eiffel.
4. Se hai le miniature di metallo da 25 mm, mettile sul pavimento. Ora, prendi un metro e misura 5,25 metri. Metti un'altra miniatura alla fine di questa linea. Lo spazio fra una miniatura e l'altra è la grandezza di Scuotilande in scala da 25 mm (la stessa scala delle miniature). Se i tuoi giocatori hanno problemi a visualizzare questo, digli che in scala 25 mm Scuotilande sarebbe alto quando una finestra al secondo piano di una normale abitazione.

Inoltre, quasi tutto quello che si trova all'interno di Scuotilande è di dimensioni gigantesche. Usa vivide descrizioni per esprimerlo—tutti i pistoni sono giganti, i meccanismi massicci, i cavi spessi come braccia, ecc. Solo le cose usate dai personaggi (scale, passerelle, ecc.) non sono giganti.

Usa questi esempi (e altri che inventerai) per dare ai giocatori una vera rappresentazione della taglia di Scuotilande. Si renderanno presto conto che Scuotilande, se usato malamente, può distruggere qualsiasi costruzione del dominio, perfino la più grande fortezza.

Le Mappe

Visto che l'avventura ha luogo all'interno di Scuotilande, ci sono molte mappe che descrivono le aree critiche della macchina. Queste mappe si trovano nella parte interna della copertina del modulo e alla fine del modulo. Comunque, la maggioranza di Scuotilande è spazio vuoto pieno di passerelle, ascensori, funi, scale, tubi e travi. Invece di fornire una mappa per ogni centimetro di Scuotilande, sono state incluse due mappe geomorfiche delle aree vuote. Ogni volta che i personaggi avranno un incon-

tro in un'area senza mappa, puoi usare queste mappe geomorfiche. Nessuna delle mappe geomorfiche ha la direzione nord o sud, così le puoi usare in versi diversi. Inoltre, se i personaggi scopriranno che una passerella che stanno seguendo conduce ad un vicolo cieco, non preoccuparti. L'interno di Scuotilande non deve sempre avere un senso per i giocatori. E', dopo tutto, una grande meraviglia.

Se i personaggi ritornano in un'area in cui è stata usata una mappa geomorfa, non preoccuparti di usare la stessa mappa nella stessa posizione. Se i giocatori si lamentano, spiega che si stano semplicemente sbagliando—che sono arrivati su un livello 3 metri più sotto e 9 metri più di alto.

Muovere Scuotilande

Scuotilande è una macchina gigantesca e fantastica. Come macchina necessita di molti operai per alimentarla, controllarla e mantenerla. Questi operai sono un clan di gnomi che vivono permanentemente all'interno. Scuotilande è la fortezza del loro clan, così, si può trovare tutto il normale equipaggiamento di un clan, compresa la Reliquia.

Il Capo Clan e il Custode della Reliquia condividono la responsabilità di gestire Scuotilande. Il Capo Clan, Krazmos, adempie alle operazioni quotidiane di Scuotilande e del clan. Accomoda le dispute all'interno del clan, concede licenze, fornisce carburante ed acqua per Scuotilande, e gestisce tutti i rapporti col proprietario del circo, Milos Formiesias. Il Custode della Reliquia, Gryzix, è responsabile dei suoi doveri normali e della vita religiosa del clan. Inoltre, supervisiona l'addestramento degli operai per i vari macchinari che costituiscono Scuotilande. Questa conoscenza deriva direttamente a lui dal suo dio (e dalla Reliquia) quando necessario. Quindi, sebbene egli addestri gli altri, Gryzix non sa come operare su Scuotilande. Krazmos, Gryzix e Milos sono descritti nella sezione Personaggi Non Giocanti.

Gli gnomi sono ben consci della terribile potenza di Scuotilande e della loro importanza come operai. Questo li ha resi intensamente riservati sul modo in cui funziona la macchina. Ci si aspetta che i bambini prendano il posto del padre quando morirà. Ci si aspetta che il padre addestri i propri figli prima di morire. Ogni gnomo conosce solo come operare su una piccola porzione della macchina. Dovesse un padre morire prima di aver passato completamente la sua conoscenza al figlio, Gryzix (mediante il suo dio) completa l'addestramento.

Gli gnomi sanno anche che ogni parte di macchinario e ogni lavoro di operaio è vitale per le operazioni di Scuotilande nel suo complesso. Non uccideranno mai di propria volontà un altro gnomo, e nemmeno distruggeranno qualsiasi macchinario a bordo, in quanto questo potrebbe bloccare Scuotilande. I macchinari a bordo sono piuttosto vecchi e molte delle capacità necessarie per ripararli o ricostruirli sono andate perdute. Per gli scopi di quest'avventura, una volta che un oggetto è danneggiato, resta inutilizzabile per il resto dell'avventura.

Dato che la visita guidata a Scuotilande viene venduta come un'attrazione per guadagnare soldi, gli gnomi sono stati istruiti ad essere sempre gentili e utili. Comunque, per fare in modo che un nemico determinato impari a controllare l'automa domandando con pazienza e con attenzione ogni gnomo durante le visite casuali, il Custode ha escogitato un gergo che può essere usato per rispondere a qualsiasi domanda riguardo la macchina.

Ogni qual volta un personaggio domanda ad uno gnomo cosa stia facendo e come qualcosa funzioni, usa le liste in gergo per creare una risposta. Per ogni spazio bianco nelle frasi qui di seguito, scegli una parola dalla lista appropriata.

1. "Bene, questa/o (Lista 1) connette al (Lista1), col quale io (Lista 2) il/lo/la (Lista 3) prima di arrivare a (Lista1)."
2. "Io (Lista 2) questa/o (Lista 1) così, quando noi (Lista 4) il/lo/la (Lista 1) stiamo entro i normali parametri."
3. "Ogni volta che lui (Lista 2) il/lo/la (Lista 1), Io (Lista2) il/lo/la (Lista 1) in modo che il/lo/la (Lista 1) farà (Lista 2) il/lo/la (Lista 3) quando noi (Lista 4)."

Lista 1

valvola
alimentatore di pressione
fornace
pistone
tubo refrigerante
regolatore
scatola del cambio
cavo
tamburo di sollevamento
valvola di sicurezza
ventola d'areazione
mantice
pompa
pistone
valvola di scarico
canale

Lista 3

pressione dell'acqua
pressione del vapore
temperatura
rapporto dell'ingranaggio
momento torcente
refrigerante
slancio in avanti
energia costante
flusso dell'aria
spinta cinetica
tensione interna
densità

Lista 2

regola
controlla
apre
chiude
bilancia
interviene
annulla
tira su
spegne
adatta
aumenta
pompa
inizia
abbassa

Lista 4

piega
fa un passo
raggiunge
ferma
svita
parla
muove un dito
ginocchio
annuisce
corre
solleva un braccio

Danneggiare Scuotilande

Una volta che le azioni si svolgeranno in Scuotilande, i personaggi cercheranno indubbiamente di danneggiare i macchinari interni. In alcuni casi, il risultato è specificato nella Descrizione. In molti luoghi, comunque, il risultato non è specificato. Usa le regole seguenti per gestire queste situazioni.

Usare armi o incantesimi contro le pareti esterne, i ponti, e le varie travi di Scuotilande non è particolarmente significativo. Scuotilande supera automaticamente tutti i tiri-salvezza ovunque sia permesso. Inoltre, perfino in attacchi che non permettono tiro-salvezza, Scuotilande ha un tiro-salvezza di 8. Questi attacchi causano solo la metà dei danni o, nel caso di incantesimi o-tutto-o-niente, nessun danno. In ogni caso, tutti gli effetti sono sempre molto limitati.

Perfino contro cose che possono essere danneggiate, armi e incantesimi, possono infliggere meno dell'effetto desiderato. Tutti i macchinari di Scuotilande sono costruiti per sopportare grande calore e pressioni, così, gli incantesimi basati sul fuoco non hanno effetto. Incantesimi che disintegrano possono distruggere solo un'area limitata (3 m x 3 m x 1,5 m). Similmente, le armi con incantamento di +2 o meno non hanno alcun effetto sui macchinari se non quello di rovinarsi per essere state usate contro superfici resistenti.

Se un personaggio usa un incantesimo, arma, o mani nude, o qualsiasi cosa che possa danneggiare con successo Scuotilande, consulta la **Tabella 2** per trovare il risultato.

Tabella 1	
COLLASSO DI SCUOTILANDE	
Punti	
Danno	Effetto
1-30	Nessun collasso
31-50	Un braccio non funziona
51-70	Nessuno delle due braccia funziona
71-90	Piegarsi
91-99	C'è il 20% di probabilità che ogni turno avvenga un evento A dalla Tabella 2, eccetto per il fatto che Scuotilande non subisce ulteriori danni.
100	Scuotilande è immobilizzato.

Tabella 2			
DANNO DI SCUOTILANDE			
Tiro di Dado	Tipo di Macchinario		
	Non essenziale	Tipico	Critico
01-20	—	—	—
21-40	—	—	A
41-60	—	A	B
61-70	—	B	C
71-80	—	B	D
81-90	A	B	C
91-00	E	E	E

— L'azione non ha effetto sulle operazioni di Scuotilande.

A Ci sono scintille, vapori, un'esplosione (o qualsiasi altra cosa sia più appropriato) e tutti quelli entro un raggio di 3 metri subiscono 3d10 punti-ferita (tiro-salvezza contro Soffio del Drago per dimezzare i danni). Scuotilande subisce 1 punto danno.

B Si applicano tutti gli effetti del punto A, eccetto per il fatto che gli oggetti danneggiati sono anche pesantemente rotti e Scuotilande subisce 5 punti danno.

C C'è una grande esplosione di vapore, fuoco e schegge di metallo. Tutti quelli entro un raggio di 10 metri subiscono 5d10 punti-ferita (tiro-salvezza contro Soffio del Drago per dimezzare i danni) e Scuotilande subisce 10 punti danno.

D Si applicano tutti gli effetti del punto B. Inoltre, il danno può causare una reazione a catena. Tira ancora sulla stessa colonna e applica i risultati.

E Si applicano tutti gli effetti del punto C. Inoltre, si può innescare una grave reazione a catena. Tira di nuovo sulla colonna successiva e applica i risultati.

Il macchinario NON ESSENZIALE comprende tubi, meccanismi, cavi, e qualsiasi altra cosa tu possa pensare che siano casuali.

Il macchinario TIPICO comprende scatole del cambio, tiranti, valvole, governatori e similari.

Il macchinario CRITICO comprende pannelli di controllo, pannelli di valvole o leve, o qualsiasi altro oggetto che tu ritenga importante per le operazioni di Scuotilande.

Come i personaggi danneggiano Scuotilande, esso comincerà a subire punti danno. Dovresti tenere traccia del totale di punti danno subiti da Scuotilande e confrontarlo con la **Tabella 1** per vedere gli effetti generali.

E' primavera in Vyolstograd! Invero, è un glorioso giorno di primavera. Il sole splende brillante attraverso le finestre della sala delle udienze. Storni e rondicchi atterrano sul davanzale e poi volano via di nuovo. In città, pennacchi di fumo salgono pigri. I paesani si arrampicano sui tetti, affastellando nuova paglia e riparando i nidi di cicogna preparandosi all'arrivo degli uccelli. Le matrone spingono le oche fuori dai piccoli giardini mentre gli uomini aggiogano i buoi per il lavoro nei campi. Solo all'ombra restano ancora piccoli sprazzi di neve, crochi e lillà della vallata si spingono fuori dalla crosta ghiacciata. Tutto sembra ottimo in Vyolstograd.

Sfortunatamente, tu non puoi unirti a questa rilassante scena pastorale in quanto i doveri di Vyolstograd ti attendono. Oggi è giorno di udienze. Prima il patriarca della città ha richiesto udienza? Poi c'è una questione di omicidio di cui il capo magistrato ti ha riferito. In fine, un viaggiatore ha mosso una petizione alla corte per un'udienza speciale riguardante uno speciale documento commerciale. Questi compiti ti porteranno via sicuramente tutta la mattinata.

Lascia decidere al personaggio siniscalco chi assisterà alle udienze e chi no. Ovviamente, chiunque può assistere, e ogni personaggio che lo desidera può rimanere, in quanto nessuna delle discussioni sono di carattere riservata. Se i personaggi non vogliono assistere, possono passare il loro tempo in città, svolgendo alcuni affari per proprio conto. Dopo queste decisioni, l'araldo annuncia la prima udienza.

L'udienza del Patriarca

La porta della sala delle udienze si apre e l'araldo, in piedi al centro del passaggio, richiama ad alta voce l'attenzione. "Sua Eminenza Alexis Vatutin, patriarca di Vyolstograd del regno di Norwold!" Voltandosi, s'inchina in direzione della processione che sta entrando attraverso la porta.

A guida di questo gruppo c'è un chierico bianco vestito, portante il bastone col simbolo sacro del patriarca. Dietro di lui c'è Alexis Vatutin, il patriarca, vestito in una tunica bianco e oro, la spessa barba nera lunga fino allo stomaco. Dietro di lui, un giovane accolito che trasporta pergamene, inchiostro e penna.

Il gruppo si ferma davanti alla pedana e il patriarca esegue un leggero inchino ed allunga la mano.

Il patriarca si aspetta qualche tipo di riconoscimento della sua alta posizione dal personaggio. Dovresti tu decidere cosa sia più appropriato, ma non lo sarà di certo una semplice stretta di mano. Se il personaggio sbaglia a fare il gesto richiesto (o qualcosa di simile), il patriarca sarà offeso per tutto il resto della conversazione.

Il patriarca è venuto per annunciare due cose. La prima è che è stato chiamato al tempio centrale della sua religione per partecipare all'annuale cerimonia primaverile. Questo dovere lo terrà lontano da Vyolstograd per diverse settimane, ma durante questo periodo, i chierici si prenderanno cura dei bisogni del dominio. Naturalmente, resterà in contatto e riceverà un completo rapporto su cosa sta accadendo.

Secondo, è venuto per ricordare alla corte che è primavera

ed è uso per il duca di organizzare una festa della semina per i paesani. Fa notare che l'inverno scorso è stato particolarmente duro e il raccolto precedente povero. Già la festa è stata ritardata e i paesani stanno cominciando a lamentarsi. Non può certamente far bene il suo lavoro badando al loro bene spirituale se il loro signore non si cura dei loro bisogni temporali.

Sempre in passato il duca ha tenuto feste generose, occupandosi degli intrattenimenti, i banchetti e generose elemosine. Dovesse la festa di quest'anno essere in qualche modo non all'altezza, avvisa il patriarca, la gente comincerebbe a perdere la fiducia nel proprio signore. Con le forze del male sulle montagne poco distanti, questo potrebbe creare seri problemi. Suggerisce fortemente che la festa venga organizzata al più presto, entro la prossima settimana.

Se i personaggi osservano le informazioni che accompagnano la mappa del dominio, vedranno che il duro inverno ha anche pesantemente esaurito le risorse finanziarie del dominio. Comunque, il patriarca avvisa che il bisogno di una grande festa è serio. Se chiesto, i consiglieri del duca concordano con il patriarca a marcare la gravità della situazione al personaggio. Dovesse il personaggio rifiutarsi di organizzare dei festeggiamenti, il Consenso del Dominio scenderebbe di 20 punti in una settimana.

L'udienza col Capo Magistrato

La porta si apre e il patriarca solleva la mano per concedere una benedizione. "Possa Vyolstograd crescere e prosperare sottola guida della tua amano in assenza del signore, e possa tu sempre ricevere la benedizione di chi è supremo su tutte le cose." Gli astanti rispondono e con queste parole il seguito del patriarca si volta e lascia la sala delle udienze.

Come il gruppo sfilava uscendo dalla sala, l'araldo fa un passo avanti. "L'onorevole Barone Aethelwulf, figlio di Ealhmund, capo magistrato di Vyolstograd!" Con questo si fa da parte e il capo magistrato, vestito di nero orlato di pelliccia, entra nella sala. Arrivato ai piedi della pedana, s'inginocchia, piegando la testa di fronte a te.

Il Barone Aethelwulf non comincerà l'udienza finché non gli verrà ordinato dal Personaggio siniscalco di alzarsi e parlare. Ci si aspetta che questo avvenga rapidamente. Dovesse il personaggio forzare Aethelwulf a stare inginocchiato troppo a lungo, il capo magistrato prenderà questo fatto come un'offesa deliberata, mettendolo di cattivo umore per tutto il resto dell'udienza.

Il capo magistrato è venuto per presentare un caso di omicidio al personaggio, in quanto la natura del caso è tale che egli non può prendere un giudizio di per sé. Come arbitro assoluto di giustizia nel dominio, il personaggio deve prendere le disposizioni del caso.

Il capo magistrato spiegai fatti del caso:

Una settimana fa, un cavaliere di Stamtral (o un dominio confinante della tua campagna) si trovava nel territorio di Vyolstograd. Sebbene Vyolstograd ora detiene una pace instabile con Stamtral, i rapporti in passato non sono stati sempre dei più buoni. Infatti, negli anni precedenti, questo stesso cavaliere ha condotto diverse incursioni entro i confini di Vyolstograd. Questo cavaliere, di nome Heimgarlson, era noto per la sua ferocia e prodezza.



Durante questo viaggio nel dominio, il cavaliere si è fermato per la notte al villaggio di Stryna. Là è stato vittima di un'imboscata da parte di Ruva Kolchitsky, un capomastro del villaggio, e ucciso. Sebbene Kolchitsky abbia tentato la fuga nelle zone selvagge, lo sceriffo fu rapido nell'esecuzione del suo dovere, catturandolo.

Che Kolchitsky abbia commesso l'omicidio non ci sono dubbi, in quanto molti dei paesani erano stati testimoni. Sotto minaccia di tortura, Kolchitsky ha prontamente confessato il suo crimine. In sua difesa, comunque, Kolchitsky offrì l'evidenza che Heimgarlson era stato il responsabile della morte di genitori, moglie e bambini di Kolchitsky durante una delle incursioni passate. Quest'affermazione fu confermata dal clero locale usando maniere per parlare con il defunto Heimgarlson.

Normalmente, la questione della punizione non avrebbe dubbi—l'assassino deve essere giustiziato. Comunque, il borgomastro è un uomo popolare, rispettato ed influente nel suo villaggio e quelli che sentirono del caso, in particolare i cittadini di Stryna, si sono mossi a sua difesa. Il duca di Stamtral, comunque, domanda che l'assassino venga portato al suo cospetto.

Se Kolchitsky verrà lasciato libero, le relazioni con Stamtral verranno incrinare, e non sono già troppo buone. Se Kolchitsky viene dato al duca di Stamtral per la punizione, c'è la possibilità che Stryna e i distretti circostanti si rivoltino. Perfino se questa rivolta venisse sedata in fretta, l'amore del dominio per il suo signore diminuirebbe sostanzialmente. In ogni caso, la situazione può portare a gravi conseguenze.

Se il personaggio si consulta con i consiglieri, questi gli dicono che il duca di Stamtral può radunare un gran numero di forze da presentare una seria minaccia per il dominio. Il risultato di una guerra contro Stamtral sarebbe incerto. Il duca di Stamtral sta inviando ambasciatori per sentire la decisione del

personaggio. Arriveranno fra cinque o dieci giorni. Il personaggio può rimandare la decisione sino ad allora.

L'Udienza del Viaggiatore

Concludendo la sua presentazione del caso, il capo magistrato s'inchina e lascia la sala. Come esce dalla sala, l'araldo fa ancora una volta un passo avanti.

"Presento Maestro Formiesias di Thyatis, figlio di Marcos il Prode, procacciatore speciale di sua Altezza Reale, il Principe di Glantri, ambasciatore di grandezza, Impresario delle meraviglie," annuncia a voce alta. Dietro di lui, entra nella sala delle udienze un uomo basso e corpulento vestito come una ghianda di papavero. Indossa un corto mantello da cavaliere rosso brillante abbellito di cuciture bianche. Il farsetto color verde smeraldo è sbuffata e tagliata da nastri arancio e sormontata da un alto collare di merletti. Le gambe ricoperte da una calzamaglia blu e gialla con giarrettiera, con infine larghi stivali di cuoio. Sotto braccio porta un cappello a tesa larga, le cui piume oro e bianco toccano quasi il pavimento. Sotto l'altro braccio ci sono tre porta pergamene lavorati in oro.

Arrivando con passo lungo fino alla pedana, esegue e te e agli altri un inchino spazzante, i capelli bianchi lisci cadono davanti agli occhi. Rialzandosi gonfia leggermente le guance, torce i suoi grandi baffi neri e untì. Guardando la corte con occhi accesi, attende il permesso di parlare.

Milos Formiesias è il proprietario dello Spettacolo di Meraviglie Itinerante, del quale Scuotilande è parte. Sta chiedendo documento temporaneo che gli permetta di accamparsi e aprire il suo spettacolo alla gente di Vyolstograd.

Milos descrive il suo spettacolo con termini pomposi, ma fornisce solo indizi misteriosi riguardo la sua principale esibizione, Scuotilande. Consulta la lista delle esibizioni sul volantino per creare una descrizione per i giocatori. Dato che stai interpretando Milos, descrivi il tutto in frasi fiorite e meravigliose. Non mentire sull'esibizioni, come Milos, non aver paura di allungare la verità.

Se i personaggi non capiscono che lo spettacolo di Milos risolverebbe il grande problema (gli intrattenimenti) per la festa ducale, dovrai cercare di pungolarli un pochino. A questo punto possono essere fatti vedere i vari manifesti ai personaggi. In fine, i personaggi dovranno permettere a Milos di far arrivare la sua esibizione.

Quando tratta, Milos elenca i seguenti punti.

Ha bisogno di molti acri di terreno per il suo show. Suggerisce che le sponde del Lago Paludoso, fuori dalla città di Vyolstograd, sarebbero ideali, in quanto c'è un affioramento di roccia che è necessario per una delle esibizioni.

Deve, per sopravvivere, far pagare un biglietto di entrata per certe esibizioni. Se non gli viene permesso di far pagare l'ingresso, dovrà assicurarsi una quota simbolica dalla corte (il prezzo di partenza è di 10.000 mo).

Se si deve stipulare un contratto, si offre a devolvere il 10% di tutti i profitti al clero locale; come decima. (Questo gli assicu-

rerà immediatamente i favori del cappellano di corte.)

Chiede il permesso di eseguire un grosso progetto di modifica del territorio a favore del duca. Suggerisce la bonifica di un acquitrino, ma potrebbe anche modificare il corso di un fiume, disboscare una foresta, ecc. Se riesce anche a farsi pagare per questo lavoro, tanto meglio.

Se i personaggi acconsentono a questi termini (o a qualcosa di simile), Milos stappa uno dei porta pergamena e redige un contratto. E' un lungo foglio di pergamena coperto di scrittura fitta. Chiede che venga firmato dal siniscalco, spiegando che si tratta di un contratto standard per assicurare la salvaguardia di entrambe le parti. Se i personaggi insistono nel leggerlo, dagli il contratto alla fine di questo modulo.

Una volta che Milos avrà finito i suoi affari, lascia la corte con la stessa baldanza e vistosità che ha accompagnato il suo arrivo. Arrivato alla porta, si gira, si inchina di nuovo, e dice, "Mio Signore, non si rammaricherà per le meraviglie che le porto per divertimento e erudizione! Il nome di Formiesias come artista straordinario è riconosciuto in tutto il mondo! Fra quattro giorni lo Spettacolo di Meraviglie Itinerante di Maestro Formiesias aprirà le porte per Vyolstograd.

Fuori, ad attendere Milos, c'è un carro. Tirando su i drappi che nascondevano le fiancate, rivela le scritte che seguono:

SPETTACOLO DI MERAVIGLIE ITINERANTE

Di MAESTRO FORMIESIAS!

Mostri Mangiatori di Uomini sottomessi dalla più docile fanciulla del Territorio!

Fantastiche Meraviglie dagli Angoli del Mondo!

Creature dal Fondo dell'Abisso Osceno!

Impressionanti Dimostrazioni di Forza e Potenza!

Venite a vedere Elettrizzanti Prodiggi mai visti prima!

Un enorme uomo scuro guida il carro attraverso Vyolstograd, Milos seduto a cassetta, gridando slogan per richiamare l'attenzione e distribuendo volantini alla folla che si sta piano piano raccogliendo. C'è una copia di questo volantino alla fine di que-

sto modulo. Dopo aver lasciato la città, continua a urlare i suoi annunci finché resta in vista, finché, in fine, sparisce alla vista verso est.

Tre giorni sono passati da quando Milos Formiesias ebbe udienza da te. In previsione del suo arrivo, hai annunciato la festa ducale. Sono arrivati menestrelli erranti, probabilmente avendo udito dei festeggiamenti. Molti hanno lodato le virtù dello Spettacolo di Meraviglie Itinerante. Moltissimi sono stati i volantini raccolti che annunciano l'imminente arrivo dello Spettacolo di Meraviglie Itinerante, molti, si dice, usciti dall'aria stessa. L'agente, unito dall'eccitazione crescente, sta preparando i cibi e i vestiti migliori per l'vento a venire.

E' la notte del terzo giorno e la fiera apre domani, ma ancora non si vedono segni dello spettacolo di Milos. Nessuna tenda è stata piantata nel luogo concesso. Non ci sono segni di Milos. Se il suo circo non arriverà in tempo domani, andrai sicuramente incontro ad un problema. Ma ora, è molto tardi e buio e non c'è più niente tu possa fare fino a domani.

Tump! Tump! Tump! Ti svegli di colpo, gli occhi sbarrati, seduto a metà sul letto. I pannelli della porta fremono per i colpi ricevuti dall'altra parte. "Sveglia, mio signore! Siamo spacciati! Oh, venga, presto, morte e sciagura su di noi!"

La voce è colma di panico! Cercando una luce nella stanza buia, inciampi fino alla porta. Quale orribile destino avrà colpito il tuo dominio nel cuore della notte? Spalancando la porta, ti abbassi per evitare il colpo del tuo ciambellano rivoltò però alla porta.

"Mio signore, ha visto? Cosa significa? Cos'abbiamo mai fatto affinché gli dei ci riservassero un così orribile fato?" Il ciambellano, ansando per il panico e con gli occhi in fuori e la paura, entra nella stanza e ti porta fino alla finestra. Cosa si potrà mai vedere nel mezzo della notte? Ma aspetta un attimo, guardando da nord a sud, vedi la luce del sole! Là, proprio davanti, in piedi sul terreno da te autorizzato per la fiera c'è un gigante! Più di un gigante, è un colosso! Torreggiante sul castello c'è un terribile uomo metallico! Le sue spalle larghe cancellano il sorgere del sole, lanciando un'ombra d'oscurità sulla città di Vyolstograd.

Mentre lo guardi, non si muove e non mostra segni di via. Ma ai suoi piedi vedi delle tende colorate e del movimento. Che possa essere lo Spettacolo di Meraviglie Itinerante di Maestro Formiesias?

La scena che dai benvenuto ai personaggi è Scuotilande e lo Spettacolo di Meraviglie Itinerante. Proprio all'alba, con la "poca" magia che possiede, Milos ha fatto apparire la sua esibizione.

Il panico che la comparsa di Scuotilande ha provocato nel castello è nulla in confronto a quello che è successo in Vyolstograd. I mercanti e i paesani sono occupati a raccogliere le proprie cose per fuggire alla svelta dalla città. Le strade sono intasate da carri carichi trainati da buoi, conducenti impazziti, e fanatici religiosi convinti che la fine del mondo sia arrivata. Al cancello principale, nel tentativo di forzare la gente di nuovo verso la città c'è Milos Formiesias sul suo carro. Mentre passa per le strade, grida rassicurazioni a gran voce che Scuotilande non causerà alcun danno, che è solo parte delle sue Meraviglie Itineranti. Sulla sua scia, lascia una popolazione stupita ma sostanzialmente sollevata.

Se i personaggi non l'hanno ancora scorto, Milos chiede udienza. E' venuto a spiegare che Scuotilande è parte del suo spettacolo e che è totalmente inoffensivo. Inoltre, si offre di condurre i personaggi personalmente in un giro guidato all'interno della grande macchina prima di mostrarlo al pubblico. Assicura ripetutamente i personaggi giocanti che non verrà fatto alcun danno a Vyolstograd, almeno non per causa sua. Promette che vedranno meraviglie al quale non hanno mai assistito prima. Se i personaggi insistono, permette che venga ispezionato con qualsiasi tipo di incantesimo sia per loro migliore. Non sta mentendo, e non è malvagio. Essenzialmente, è perfettamente innocente, sebbene sia un venditore ambulante esperto.

Lo Spettacolo di Meraviglie Itinerante

La brezza agita i colorati pennoni che ingraziosiscono la cima delle tende dello Spettacolo di Meraviglie Itinerante. Le tende, graziose ed opulente da lontano, mostrano usura e toppe ad un'ispezione più ravvicinata. Disposte attorno ai piedi di Scuotilande, sono rese minuscole dalle immense colonne che sono le gambe di Scuotilande. Le tende sono di tutti i tipi e di tutte le forme—una manciata di colori sparsi sul terreno. Alcune fremono e tremano di ringhi risonanti e stridii. Altre sembrano spaventose, celando forse terribili misteri all'interno. Carri dorati formano un muro sul retro dell'accampamento.

In movimento qua e là fra le tende ci sono pagliacci dai vestiti gioiosi, menestrelli, falconieri che agitano cipolle arrostiti e pezzi di carne secca, e individui a torso nudo che fanno girare martelletti di legno. Saltimbanchi ed acrobati fanno pratica in salti e capriole sul prato, mentre addestratori di animali guidano strane creature sulle rive del lago.

Come Milos entra nel campo, diventa fremente di attività—ordinando di innalzare altre tende, mandando i falconieri in città, facendo nascondere incredibili creature, e spingendo artisti alla pratica. Rivolgendosi in tono gioviale al vostro gruppo, dice "Benvenuti! Benvenuti, nobili signori e signore, alla più magnificente mostra di prodigi, meraviglie, eccentricità e antichità del mondo degli uomini e dei luoghi segreti in cui gli uomini non vogliono andare! Venite e godetevi gli spettacoli bizzarri e piacevoli che vi presenteremo!"

Milos poi procede a guidare i personaggi in un giro degli spettacoli che la sua esibizione ha da offrire. Le sue molte esibizioni sono elencate qui. Se vuoi, puoi condurre i personaggi attraverso questa lista, descrivendone ognuna nei dettagli. Interpretando Milos puoi stressare con l'orrore di questa cosa, la grande rarità di questo, la perfezione di quell'altro, e così via. Allo stes-

so tempo, abbellisce le sue descrizioni con commenti adulanti verso i personaggi—menzionando il loro coraggio la loro impavidità, la conoscenza, l'esperienza, ecc. Facendo così, vuol fare in modo che i personaggi si sentano pieni di loro stessi e, quindi, bene.

1. Una medusa viva, vista mediante una serie di arrangiamenti di specchi.
2. Lo scheletro animato di un gargoyle gargantua.
3. Mangire, Il Veggente Maledetto, un uomo triste le cui predizioni sono sempre puntualmente scorrette, ma è costretto a farle.
4. Lo Specchio di Nabrs, il cui riflesso di un immagine mostra la vera natura segreta di qualsiasi persona che vi guardi.
5. Morfiras, la Donna Immortale, una giovane e bella ragazza che si supponga sia immortale, ma è in realtà una truffa.
6. Perdu lo Splendido, un esperto di magia di basso livello che diverte i paesani con i suoi trucchetti
7. I Fratelli Hargest, un trio di saltimbanchi e pagliacci eccezionali.
8. Nimbel Dava, un veloce menestrello che riesce a comporre una ballata su qualsiasi argomento in meno di un minuto.
9. Il Coro del Male, un sestetto di arpie charmate che cantano le loro canzoni seducenti per il pubblico, mandando in trance per un breve periodo chi le ascolta.
10. La Danza del Mago, una danza classica/popolare. Tutti i danzatori e i musicisti sono oggetti animati, e non ci sono attori viventi.

E, naturalmente, c'è il pezzo forte, messo da parte per ultimo—Scuotilande.



Dopo aver mostrato tutte le varie meraviglie che ha nelle sue tende, Milos Formiesias invita i personaggi a fare un giro all'interno di Scuotilande. Infatti, con gentilezza si offre di condurli gratuitamente! Inoltre si offre di condurli lui stesso. Di nuovo, non ha intenzione di far male ai personaggi e non vuole che gli venga fatto alcun male.

Per condurre La Visita GUIDATA, hai bisogno della Descrizione di Scuotilande (pagine 12-18). Sono state preparate nei riquadri solo le descrizioni delle sezioni più importanti di Scuotilande, così dovrai interpretare la parte di Milos con creatività, inventando descrizioni stravaganti tu stesso. Il giro può seguire qualsiasi strada, ma deve partire dai piedi e finire nella sala di controllo.

Non c'è dubbio che i personaggi avranno molte domande riguardanti Scuotilande, il suo funzionamento e la sua storia. DI seguito ci sono le risposte di Milos per alcune delle domande tipiche

Storia

Milos non sa chi costruì Scuotilande, ma sa che è stato costruito circa 3.000 anni fa, probabilmente da una razza di divinità malvagie simili in capacità a nane gnomi. Le leggende narrano di un gigante malvagio di nome Morag che minacciò di conquistare non solo il mondo, ma anche il sole e la luna. Le divinità generarono l'eroe Zarka che sconfisse Morag con l'inganno e rubando la gemma che conteneva l'anima di Morag. Senza la sua anima, Morag s'indurì diventando una montagna di acciaio.

Milos scoprì Scuotilande in una delle sue spedizioni per i principi di Glantri, inoltrandosi profondamente fra le montagne ad ovest. Persuase gli gnomi che vi abitavano a ritornare con lui a Glantri. Una volta là, i principi, nella loro saggezza (e per la paura l'uno dell'altro), rifiutarono di comprare il macchinario, ordinandogli invece di portarlo via dalla loro terra. Riuscì a mercanteggiare per una forma di trasporto magica, in modo da non causare distruzione e rovina durante i viaggi.

Funzionamento

Milos non è a conoscenza di come funzioni Scuotilande, eccetto per il fatto che ha bisogno di una gran quantità di carbone e acqua bollente e per il fatto che produce un suono terribile quando si muove. L'intera cosa è stata gestita per interi secoli dal clan di gnomi che vi vive all'interno, ma essi non dicono mai nulla di utile riguardo Scuotilande.

Sicurezza

Milos è conscio del fatto che a molti tipi senza scrupoli piacerebbe mettere le mani su Scuotilande, ma non ne è veramente preoccupato. Primo, quando l'entrata è sigillata, Scuotilande è praticamente invulnerabile a qualsiasi attacco esterno. Secondo, gli gnomi sono vitali per il funzionamento della macchina e sono praticamente neutrali a tutte le cose. Come tali, si rifiuterebbero di far lavorare la macchina bper bene o per male. Questo è il motivo per cui restano col suo spettacolo—Milos non cerca mai di conquistare nessuno. Terzo, quando in funzione, Scuotilande usa un'incredibile quantità di carbone ed acqua bollente. Una volta senza carburante, Scuotilande è inerme. Quarto, Milos, grazie al fatto che il suo spettacolo possiede grandi prodigi, ha amici potenti ed importanti in tutte le terre del mondo, compresi i Principati di Glantri, l'Imperatore di Thyatis e il Gran Khan. Ne sarebbero molto contrariati se qualcuno portasse via Scuotilande a Milos. In fine, se qualcuno tentasse di controllare Scuotilande, i macchinari alla fine si romperebbero. Dato che il segreto di queste macchine è uno dei misteri della divinità del clan di gnomi, le parti sarebbero irreparabili finché il controllo di Scuotilande non venisse completamente restituito agli gnomi.

Il Piano

Mentre i personaggi stanno svolgendo il giro di Scuotilande, comincia la vera avventura. All'insaputa loro e di Milos, PNG malvagi stanno cercando di infiltrarsi all'interno di Scuotilande. Sin dall'arrivo di Scuotilande nel dominio, il comandante di questo gruppo di malvagi è arrivato con la gemma di Morag. IL suo piano è di prendere d'assedio la sala di controllo e posizionare la gemma al posto giusto. Questo gli permetterebbe di controllare Scuotilande senza bisogno né di carbone né di gnomi operai. Questo attacco è descritto ne L'Attacco dei Malvagi! (pagine 00-00), che segue la Descrizione di Scuotilande.

Descrizione Generale

Molte delle cose che appaiono in Scuotilande possono essere trovate in molti luoghi diversi. Invece di ripetere queste descrizioni continuamente, viene data una descrizione generica. Usa questa descrizione come base per descrivere i vari oggetti che i personaggi trovano dentro Scuotilande.

E' importante ricordare sempre che Scuotilande è una macchina gigantesca, non un costruito magico. Anche se è piuttosto fantasiosa anche solo per la sua dimensione, non si basa su nessun principio magico per funzionare. Dove possibile, vengono descritti macchinari abbastanza realistici per spiegare molte delle capacità di Scuotilande, come il muovere un braccio, piegarsi, ecc.

Comunque, questa è fantasia, così non devi sentirti oppresso dal peso di dover spiegare come funziona ogni cosa. Se i giocatori, tentano di essere furbi e di coglierti in fallo, spiega che Scuotilande non può fare questo o quello a causa delle limitazioni scientifiche e tecnologiche, oppure ascolta con pazienza le loro argomentazioni e poi digli che sono sbagliate. Come la magia (che non esiste nel mondo reale), la scienza e la tecnologia di Scuotilande esiste solo perché tu dici che esiste.

Luce: L'interno di Scuotilande è poco illuminato al meglio e completamente buio in molti luoghi. Qualsiasi area dove non ci sono macchinari di particolare rilevanza è buia. Le aree dove gli gnomi vivono e lavorano sono illuminate da fuochi o torce. L'unica luce naturale che arriva dall'esterno proviene dagli occhi, la bocca e le orecchie.

Aria: L'aria all'interno di Scuotilande è respirabile, ma non è sempre fresca e pura. E' migliore nel ponte di comando e nei quartieri residenziali. Nelle aree non occupate, è molto stantia con qualche folata ogni tanto. Sui ponti che contengono i macchinari, l'aria è piena di fuliggine, vapore, fumo e olio combusto. I personaggi che restano in questi ponti per qualche tempo verranno coperti di un sudiciume oleoso e nero che richiederà parecchio olio di gomito per essere rimosso.

Suoni: Con gli spazi cavernosi e i muri di metallo, l'eco abonda in Scuotilande. Nelle aree di poca attività perfino il sussurro più lieve rimbalzerà per parecchie volte. Dove i macchinari sono all'opera, il frastuono è incredibile. I personaggi dovranno urlare per farsi sentire al di sopra del rumore. I suoni tipici comprendono schianti metallici degli ingranaggi, stridii delle piastre di ferro, il canto del vento attraverso i cavi, il regolare battito dei pistoni, i fischi delle valvole di sicurezza, il piegarsi delle travi in movimento e il ruggito delle fornaci che divampano.

Ogni volta che i personaggi tentano di individuare la provenienza di un suono semplicemente ascoltando, tira 1d6. Se il risultato è 1, il personaggio ha individuato la sorgente (o la direzione) del suono con successo. Altrimenti, le eco confondono il personaggio in modo tale che egli pensa che provenga da una sorgente (o direzione) scelta a casualmente.

Materiali: Virtualmente qualsiasi cosa all'interno di Scuotilande è di metallo. I costruttori del macchinario avevano poco gusto per gli abbellimenti; quindi, ogni cosa è semplicemente funzionale. L'effetto d'insieme è quello di una grande potenza meccanica. L'esterno è ricoperto da lastre di metallo, unite insieme da enormi rivetti. Molte delle cose non sono decorative, ma pratiche. Non di meno, la mancanza di ornamenti, non vuol dire che l'interno sia piatto. Le travi, le

passerelle a grata, gli archi di supporto, le cornici dei macchinari, i cavi, le tubature, le rotaie e le scalette danno un tocco decorativo sullo sfondo.

I colori principali sono il nero, il blu scuro e il ruggine. Strati di olio, fuliggine e sudiciume coprono molte superfici. Le aree usate più di frequente sono state tinte di blu od oliate fino a portarle ad un blu scuro splendente o ad un brillante color acciaio. Molti luoghi specialmente quelli poco usati, sono incrostate dalla ruggine.

Creature: Ufficialmente, solo gli gnomi vivono all'interno di Scuotilande. Comunque, come in tutti i casi,

molti parassiti hanno trovato i macchinari un'ottima casa. Negli angoli bui i personaggi potranno notare grandi ratti, gatti, gufi, topi, salamandre comuni, scoiattoli e in rari casi, piccole scimmie. Nelle arre cavernose, vengono avvistati spesso pipistrelli e scimmie. Nessuna di queste creature presentano minaccia alcuna per i personaggi.

Macchinari: Ci sono macchinari in gran quantità e di molti tipi diversi in Scuotilande. Le funzioni di alcuni sono ovvie; altri saranno assolutamente incomprensibili ai personaggi. Tutti sono apparecchi che roteano, ticchettano, sibilano, pompano, vibrando ed emettono suoni. Alcuni sono un ammasso di ingranaggi, ruote dentate e alberi a camme. Altri possono essere regolatori di rotazione, pistoni e crichetti. Qui sotto c'è una lista di parti di macchinari che puoi usare per costruire le tue descrizioni per i differenti macchinari di Scuotilande. Per esempio, puoi descrivere un macchinario come "un'ammasso di ingranaggi rotanti con un martello a dente che si solleva e si abbatte contro valvole che emettono vapore". Sta a te aggiungere colore e sentimento alle descrizioni per rendere Scuotilande vivo ai tuoi giocatori.

Tutti i macchinari all'interno di Scuotilande operano mediante la forza del vapore o muscolare. Non c'è uso di elettricità.

Albero a camme	Molla
Argano	Morsa
Boiler	Pistone
Canna	Pompa
Cilindro	Puleggia
Cinghia	Regolatore
Crichetto	Ruota
Condotte	Ruota dentata
Contatore	Selettore
Filtro	Tamburo
Fischio	Tubo
Freno	Turbina
Giunto	Uncino
Gru	Valvola
Ingranaggio	Ventola
Leva	Verga
Martello	Volano
Misuratore	

Tubi: Questi tubi di metallo sono caldi al tatto. Ogni tubo può sopportare 20 punti struttura prima di rompersi, sparando un getto di vapore di 3 metri in una direzione casuale. Chiunque venga colpito dal getto subisce 1d20 punti-ferita.

Elevatori: Questi sono elevatori da una persona. Consistono in una cinghia costantemente in movimento (un lato che sale e l'altro che scende) con delle maniglie e piccole piattaforme per appendersi.

Per usarli, un personaggio deve semplicemente afferrare una maniglia e mettere i piedi sulla piattaforma mentre scorre. L'elevatore si muove con fattore movimento 1. La cinghia può sopportare 30 punti struttura in un singolo punto.

Condotti di ventilazione: Questi condotti hanno un diametro di 30 centimetri e sono protetti da una grata. Tutti i condotti portano a delle ventole in veloce rotazione, rendendoli inutilizzabili allo scopo di spostarsi da una luogo ad un altro.

Travi: Questi supporti metallici sono larghi 60 centimetri. Ci si può camminare sopra oppure possono essere scalati.

Scalette: Queste scalette sono fatte con ferro saldato. I pioli sono disposti per poter essere usati dagli gnomi, quindi ad un umano possono sembrare molto ravvicinati.

Passerelle: le passerelle camminamenti sospesi di metallo larghi sono larghe 75 centimetri e tendono a scricchiolare e oscillare in maniera allarmante quando vi si cammina oppure quando Scuotilande si muove. La superficie è fatta in grata di ferro (permettendo al personaggio di vedervi attraverso) e ci sono dei bassi (60 centimetri) corrimano di metallo su ambo i lati.

Tubi di Comunicazione: Tutti i ponti sono connessi da un sistema di tubi di comunicazione (molto simili a quelli usati nelle vecchie navi a vapore). Vicino ad ognuno c'è un pannello di selettore etichettati con i nomi delle differenti aree. Girando il selettore sul ponte desiderato, viene pompato un getto di vapore nel fischietto all'altro capo del tubo. Le conversazioni possono essere eseguite urlando e ascoltando attraverso il tubo. Per molti messaggi tipici, gli gnomi non si parlano nemmeno, ma usano un codice usando i fischi.

Equipaggio: Ci sono 327 gnomi che vivono e lavorano come operai dentro Scuotilande. Le statistiche degli operai e dei supervisori e dei capi vengono date nel Ruolino dei PNG. Dovreste tener conto del numero di gnomi uccisi (se ce ne sono). Tutti gli gnomi sono armati con clave e pugnali e i supervisori hanno delle spade. C'è un supervisore per ogni ponte.

Gambe (Mappe 1-9)

Ovviamente, Scuotilande ha due gambe. Vengono mostrate solo le mappe della gamba sinistra; la gamba destra è identica a quella sinistra. Se vuoi essere preciso riguardo la forma della gamba destra, assicurati delle differenze fra destro e sinistro. Per esempio, la porta che dà all'esterno che è sul lato sinistro esterno del piede sinistro nel piede destro sarà sul lato esterno destro.

Ponte 1. Piano a Molla

Il ponte è buio e l'aria stantia e viziata. Il pavimento è ricoperto da una umida melma oleosa. Disposte in file ordinate ci sono una serie di enormi molle, che partono dal pavimento e vanno fino al soffitto 3 metri più in alto.

Le molle, di 1,5 metri di diametro, servono ad assorbire gli urti quando Scuotilande fa un passo. Ogni volta che la macchina posa un piede, la pressione comprime il ponte fino ad un'altezza di 60 centimetri. Chiunque non riesca a stare in 60 centimetri (distendendosi, abbassandosi, ecc.) viene schiacciato. Né ai personaggi né agli oggetti magici viene concesso un tiro-salvezza contro un peso di 500.000 tonnellate che si abbatte su di loro.

Ponte 2. Caviglia

Questo ponte cavernoso, ha il soffitto inclinato, alto 4,5 metri in punta e 13,5 metri nel punto dove si unisce alla gamba. Vicino al lato esterno del piede c'è un grande tamburo. Cavi spessi 30 centimetri lo avvolgono, passano attraverso il soffitto mediante un sistema di pulegge e scompaiono lungo la gamba. Vicino al tallone c'è un enorme macchinario, un insieme di ingranaggi e cricchetti. L'aria è calda e pesante. Getti di vapore vengono sparati dalle macchine a vari intervalli. Dieci gnomi, sudati e a torso nudo, stanno lì, occasionalmente maneggiando con delle leve o urlando dentro alcuni tubi.

Il pavimento del tallone del piede è un enorme piano girevole, sempre alimentato a vapore. Un sistema di ingranaggi e cricchetti permette al piede di fare perno leggermente in entrambe i lati.

Ponti 3-8. Gambe

Questi ponti hanno solo una piccola piattaforma come pavimento e non hanno soffitto. Se i personaggi hanno un incontro in questi ponti, usa le Mappe Generiche.

Ponti 9, 10. Quartieri Residenziali

Il ponte è bene illuminato da torce. Occupati in vari compiti ci sono molti gnomi, forse 30 o 50 o più. I bambini gnomi stanno giocando mentre le loro madri spazzano e cucinano. Gli gnomi maschi vanno avanti e indietro, andando e venendo dai loro lavori.

Questi ponti sono i quartieri residenziali degli gnomi. In ogni momento ci sono approssimativamente 50 gnomi, in gran parte femmine e bambini, in ogni ponte.

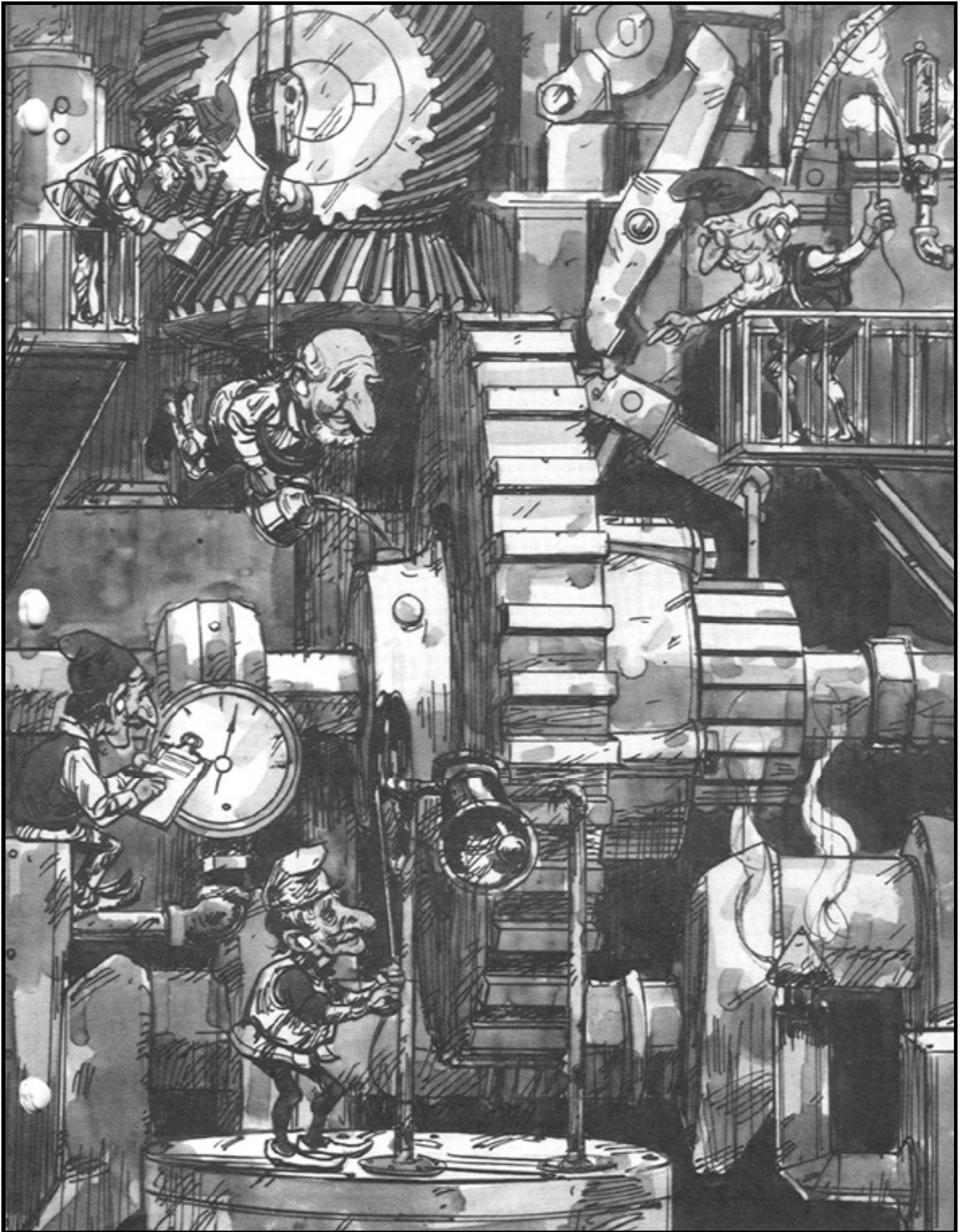
A. Quartieri Familiari: Ogni camera ospita da cinque a otto gnomi, tutti di una stessa famiglia. Ognuna contiene amache, sedie e almeno un tavolo, tutto per gnomi. Ognuna è decorata con oggetti che la famiglia ha collezionato. Oltre ai normali oggetti, ci sono tre corazze di maglia e spade di taglia gnomica.

B. Quartieri Celibi: Ogni piccola camera è al casa di tre gnomi non sposati. Ci sono tre amache, tre sedie, e un tavolo in ognuna. Queste stanze hanno poche decorazioni di quelle del quartiere delle famiglie, ma ognuna contiene tre set completi di armi e armature gnomiche.

C. Cucina Comune: Questa grande area aperta è usata dagli gnomi per preparare i pasti del clan. Le donne cucinano, preparano per lo più, arrostiti o bolliti, patate, pastinache, cipolle, rape e rutabaga, come contorno a carne secca o salata. Il cibo è di solito blando. L'area è stipata di cesti di verdura, barili di carne salata, mannaie, coltelli, calderoni, ceppi di legno e carbone. Qualcuno sta sempre cucinando. Quando Scuotilande è in movimento, gli gnomi mangiano a turno.

D. Magazzini: Questi sono zeppi di verdure, carne secca, barili di pesce secco e salato, e altre vettovaglie.

E. Latrine: Sono composti da tubature piombate e sono tenute sempre scrupolosamente pulite.



11. Ponte dei Busto

Fumo e vapore aleggiano nell'aria pesante, dando al ponte una luce squallida. Gnomi col grembiule di cuoio stanno di fronte a vasti macchinari, evitando getti di vapore mentre si gridano l'un l'altro al di sopra del rumore.

I macchinari di questo ponte servono per piegare Scuotilande all'altezza del busto. I macchinari segnati con la A sul ponte sono enormi pompe pneumatiche che forniscono una spinta per sollevare o abbassare le differenti parti di Scuotilande. Su questo ponte ci sono 29 gnomi.

12. Ponte della Fornace Inferiore

Nell'aria c'è una nebbia di fumo e cenere, soffocante e calda. Un bagliore vermiglio proviene dal fondo del ponte, diffuso dalle scure nuvole di cenere e dal vapore. Una figura gnomica color carbone, vestita di una pesante tuta di cuoio ed un cappuccio scruta verso di voi attraverso l'aria sporca. Gesticola inconsultamente verso di voi, indicando le vostre orecchie e bocca. In pochi secondi vi ritrovate a tossire per la polvere, e a lacrimare. Come se aveste raggiunto i più bui e più infernali reami dell'inferno.

Il ponte contiene i mantici che pompano aria nelle fornaci. Lungo il fondo c'è il retro delle fornaci dove viene raccolta la cenere per essere portata via. L'aria è estremamente sporca su questo ponte, piena di cenere di carbone, vapore e del calore delle fornaci. Tutti i 20 gnomi che lavorano su questo ponte indossano tute protettive di cuoio, munite di cappuccio. Questi cappucci hanno degli spessi filtri di cotone per l'aria e maschere dalle spesse lenti.

I personaggi possono vedere solo fino a 3 metri di distanza. Qualsiasi personaggio che resta qui senza occhiali per più di un turno verrà temporaneamente accecato dalla cenere. Questa cecità scompare un turno dopo che il personaggio avrà lasciato il ponte. Inoltre, qualsiasi personaggio che rimane sul ponte per due turni senza un filtro per l'aria subisce 1d10 punti-ferita ogni turno per aver respirato la cenere.

A. Mantici: Ai due lati del ponte ci sono due enormi e tonde sacche fatte a fisarmonica—i mantici che soffiano aria nelle fornaci. Enormi travi corrono dalla cima di queste, connettendo a pistoni a vapore che pompano le sacche. Queste, a loro volta, sono connesse al blocco del macchinario che circonda ogni mantice.

B. Carrelli Portacenere: Incassate nel pavimento ci sono delle rotaie di ferro, come quelle usate per i carrelli nelle miniere. Queste partono, lungo il pavimento, da due pesanti porte di ferro, sul al fondo di ogni fornace. L'altro lato della rotaia termina su una porta scorrevole che dà verso l'esterno. Su ogni rotaia c'è un carrello usato per trasportare la cenere fuori dalle fornaci. Queste ceneri vengono poi gettate fuori da Scuotilande mediante le porte scorrevoli.

C. Gru di Carico: Questa è una delle diverse gru girevoli che si trovano in Scuotilande. Può estendersi fino alla piccola porta direttamente di fronte ad essa. E' usata per caricare e scaricare le varie provviste.

13. Ponte delle Fornaci Principali

Un costante fragore pulsante gonfia questo ponte cavernoso. Se il ponte appena sottostante era stato soffocante, questo è fumoso e arrostante! Lungo il fondo ci sono le enormi fornaci, le porte aperte. Ci sono più di due gruppi di gnomi che proiettano ombre nella luce vermiglia, a torso nudo e sudando abbondantemente. Cantando in allegria, stanno spalando badilate di carbone nelle fornaci, prendendo la loro parte dalle pile di carbone nella parte anteriore del ponte. Guardando in alto, vedete solo buio.

Ci sono 50 gnomi su questo ponte intenti nel loro lavoro alle fornaci. Tutti sono sporchi e madidi di sudore. Le montagne di carbone franano ogni tanto, alcune alte fino a 12 metri o più. Il calore è intenso, e in pochi istanti, tutti i personaggi cominceranno a sudare copiosamente. I personaggi in armature di metallo cominceranno a sentire la temperatura aumentare in maniera allarmante. I personaggi così attrezzati subiranno 1d4 punti-ferita, per il calore dell'armatura, ogni turno che rimangono sul ponte se restano per più di un turno.

14, 15. Ponti dei Boiler

Non ci sono mappe per questi ponti, in quanto praticamente tutto lo spazio è occupato dal fondo degli enormi boiler che generano la pressione del vapore per Scuotilande. Se i personaggi hanno degli incontri su questi ponti, usa le mappe generiche fornite con questo modulo. I ponti sono molto caldi ed umidi, l'umidità gocciola da ogni superficie.

16. Ponte del Motore

Di tutti i ponti su cui siete stati, questo è il più rumoroso. Pesanti pezzi di macchinari si parano di fronte a voi; travi più spesse del vostro busto portano a ingranaggi più alti di due uomini. Fischiotti e campane sembrano suonare continuamente, appena sopra il sibilo dei getti di vapore e il ruggito del metallo. Gli gnomi sono sparsi tutt'attorno, batuffoli di cotone infilati nelle orecchie, lavorando alla luce di lanterne su pannelli di controllo, affrettandosi qua e là con lubrificanti, prendendo nota su tavolette, gridando nei tubi portavoce e trasportando vasi grondanti di grasso. Alcuni sono appesi sul vuoto a delle funi spalmando grasso o stringendo bulloni con chiavi inglesi. L'aria è colma dell'odore di olio e fuliggine

Questo ponte contiene la parte finale dei boiler, il motore a vapore che fa muovere i pistoni e gli ingranaggi per dare potenza alle braccia e gambe di Scuotilande, enorme coppia di meccanismi e scatole di cambio. Il livello di rumore è tale che anche le conversazioni fatte gridando sono impossibili da distanze maggiori di 3 metri.

A. Boiler: Ogni tanica di boiler può sopportare fino a 100 punti struttura, dopo di che si rompe. Un boiler rotto esplose in 1d3 round, causando 200 punti-ferita per il vapore e l'acqua calda. Questo danno viene ridotto di 1 punto per ogni 30 centimetri di distanza tra il personaggio e il boiler che esplose. Non c'è tiro-salvezza. Nota che siccome ci sono due boiler, la distruzione di uno, distrugge automaticamente anche l'altro, causando una se-

conda esplosione della stessa identità.

Inoltre, l'esplosione distrugge totalmente il ponte, allaga i ponti inferiori, e fa esplodere il petto e le spalle di Scuotilande, spargendo detriti per un raggio di 800 metri. Qualsiasi cosa nell'area, comprese costruzioni, animali, persone e alberi hanno il 40% di essere danneggiati dallo scoppio.

Per semplicità, puoi assumere che il 40% dell'area attorno a Scuotilande viene distrutta. Il danno sarà peggiore appena vicino a Scuotilande e diventa gradualmente meno disastroso a mano a mano che ci si allontana. Per esempio, dovesse accadere tale disastro mentre Scuotilande si trova poco fuori le mura di Vyolstograd, verrebbero spazzati via completamente dalla forza dell'esplosione la città e il castello. Se qualsiasi personaggio si trovasse fuori di Scuotilande e avvenisse l'esplosione, controlla se viene colpito dalle schegge (40%). Se questo è il caso, subisce 2d4 x10 punti-ferita.

La magnitudine del disastro descritto prima non prende in considerazione tutti gli effetti collaterali degli effetti dell'esplosione. Questo comprende fuochi che bruciano incontrollatamente e il fatto che il resto di Scuotilande senza dubbio cadrebbe a terra. Qualsiasi cosa su cui cada ne sarà distrutta e il risultante sconquasso della terra avranno gli effetti di un Scuotilande nell'area circostante.

B. Motori Guida: Queste macchine convertono la potenza del vapore in movimento fisico. Ogni motore è un'ammasso di pistoni, tubi di vapore, ingranaggi, e alberi di trasmissione. Ognuno è alto quanto una casa di due piani.

C. Albero Motore: Gli alberi motori principali partono dai motori e arrivano alle gigantesche scatole di cambio. Ogni albero ha un diametro di 3 metri. Quando in moto, girano a velocità

tremenda, emanando uno stridio acuto e fastidioso.

D. Ingranaggi di Trasmissione: Come ogni cosa su questo ponte, queste macchine sono enormi. Ognuna è una collezione di ingranaggi ed alberi posti ad angoli differenti. Gli ingranaggi variano dalla dimensione di un uomo (i più piccoli) a ingranaggi grandi come una casa a tre piani. Qualsiasi cosa (compresi i personaggi) che vi cadesse in mezzo mentre si stanno muovendo verrebbe immediatamente tritato. Dovesse un personaggio scivolare e cadere dentro uno di questi, dovresti permettere un tiro-salvezza contro Morte. Se il personaggio ha successo, è riuscito ad appendersi a qualche tubo o trave, ma i suoi piedi sono a pochi centimetri dai denti di un ingranaggio affamato.

E. Giunture della Spalla: Come gli ingranaggi di trasmissione, questi sono enormi ammassi di ingranaggi e alberi di trasmissione. Diversamente dalle altre sezioni del ponte, non c'è pavimento sotto questa zona. Invece, alberi in rotazione e cavi spessi come una coscia si estendono nell'oscurità delle braccia. Come misura di sicurezza, tutti gli gnomi che lavorano in queste aree sono assicurati da funi per evitare che un passo falso si trasformi in una caduta mortale nel buio.

17, 18, 19, 20. Ponti del Braccio

Non ci sono mappere per questi ponti, e non sono nemmeno parte del giro che Milos offre ai personaggi. Come per i ponti delle gambe, sono per la maggior parte spazio vuoto con delle piattaforme disposte a vari punti. Lungo la lunghezza del braccio ci sono alberi in rotazione e cavi che collegano a ingranaggi e volani? Se i giocatori hanno un incontro in queste aree, usa le Mappe Generiche fornite con questo modulo.



21. Ponte del Collo Principale

Disposte a cerchio attorno i muri ci sono file di spessi cavi. Grossi bulloni a forma di "U" bloccano questi cavi ai muri. Come una tela di ragno, i cavi passano attraverso un sistema di pulegge in un argano posto al centro del pavimento. Una piattaforma più piccola piena di leve, valvole e misuratori sono disposti in cima all'argano. Ci sono sei gnomi in attesa degli ordini per attivare i loro macchinari.

Il sistema d'argano e i cavi che riempiono questo ponte sono usati per far ruotare la testa di Scuotilande da un lato all'altro. Lungo i muri davanti e dietro ci sono una serie di piccoli (piccoli solo quanto un uomo!) sollevatori a vapore che permettono alla testa di inclinarsi avanti e indietro.

Diversamente da molti degli altri ponti, questo è relativamente ben tenuto e pulito. Non è molto silenzioso, comunque, in quando si odono rumori e vibrazioni provenienti dal ponte inferiore.

22. Ponte Vocale

"SONO SCUOTILANDE!!!!!"

Come mettete piede su questo ponte, queste parole ruggiscono tutt'attorno a voi, schiantandosi contro i vostri timpani e scuotendo il vostro corpo fin dentro il fegato. Colti di sorpresa, i vostri occhi si sfocano e poi tornano a posto. Mentre l'eco si disperde, sentite la fragorosa risata di uno gnomo provenire da qualche parte del ponte.

La luce del sole dardeggia all'interno del ponte da un'apertura che forma la bocca di Scuotilande. Qui, la vista, stordisce a causa dell'altezza; molto in basso ci sono minuscole capanne, campi e fiumi. Sul retro della stanza c'è un arrangiamento di tubi, trombette, campane e campanelli. In mezzo a tutti questi strumenti e tubi c'è un piccolo gruppo di con i para orecchi che ridono e sghignazzano sotto i baffi per il loro scherzo.

Questo ponte è la voce di Scuotilande. Contiene i meccanismi che fanno muovere le mascelle di Scuotilande e che creano la sua voce. C'è un gruppo di 10 gnomi che vi guarda.

A. Meccanismo Vocale: Questo è una foresta di tubi, strumenti musicali, trombette e altri oggetti rumorosi. Tutto è fatto in modo che, quando uno parla nel tubo apposito o suona uno strumento, il suono venga amplificato migliaia di volte. Un enorme corno dirige questo suono verso la bocca di Scuotilande.

Ogni volta che la voce di Scuotilande viene attivata, tutti i personaggi senza un qualche tipo di protezione per le orecchie (o incantesimi silenziatori) devono passare un tiro-salvezza contro Paralisi per non essere storditi per 1 round. Inoltre, qualsiasi personaggio che si trovi direttamente di fronte al corno resterà completamente sordo se fallisce il tiro-salvezza. (Un personaggio sordo viene sorpreso con 1-5 su 1d6. La sordità può essere curato con un incantesimo *cura*.)

B. Motori delle Mascelle: Per aumentare l'illusione che Scuotilande sia vivo, i costruttori di Scuotilande hanno posto su dei pistoni agiscono sulla mascella inferiore. Questi pistoni pos-

sono essere azionati per sollevare o abbassare la mascella all'unisono con le parole emanate dal meccanismo vocale. La mascella è tremendamente forte e può tagliare qualsiasi oggetto standard magico e non che vi rimanga intrappolato.

23. Ponte di Comando

Questo ponte è il migliore di tutto Scuotilande, la luce del sole penetra dai fori per gli occhi rendendo tutto luminoso. Disposti lungo i muri ci sono pannelli di leve, tubi portavoce e misuratori. Gli gnomi, seduti su alti sgabelli, si sporgono intenti a gridare ordini, tirare leve e a studiare grafici. AL centro del ponte c'è una grande sedia di metallo, perfino per gli standard massicci di Scuotilande. In piedi sulla sedia, dato che è troppo grande per lui, c'è uno gnomo brizzolato dallo sguardo autoritario, che impartisce comandi a quelli ai vari pannelli di controllo.

Al lavoro di fronte a vari pannelli di controllo ci sono 20 gnomi. Lo gnomo sulla sedia di comando è Krazmos, il capo clan (vedi il foglio dei PNG per le statistiche). Il ponte è il centro di comando di Scuotilande. Ogni pannello di controllo è connesso e controlla un'area o una funzione di Scuotilande. Tutti i comandi per il movimento di Scuotilande sono impartiti da qui. Krazmos decide cosa farà Scuotilande e gli gnomi alle consol informano gli altri ponti su cosa devono fare e quando devono farlo. A causa della sua importanza, Qualsiasi cosa su questo ponte deve essere considerato macchinario critico se i personaggi dovessero tentare di danneggiarli.

24. Ponte del Cervello

Soffici echi metallici riempiono la stanza, come se una presenza fantasma stesse sussurrando dagli angoli. Non ci sono scampanellii, né fischi, né ruggiti di ingranaggi e stridii di macchinari. Tutto è quieto. Al centro, uno stretto piedistallo si erge al centro del pavimento, che termina con una cavità a forma di coppa. All'interno di questa ci sono 6 gnomi, tesi e all'erta, le loro armi mezze sfoderate. Sul limitare dorato.

Una volta questo era il luogo dove il "cervello" di Scuotilande veniva collegato al corpo della macchina. Ora, il cervello, da tempo perduto, è il luogo dove viene tenuta la reliquia del clan, l'Orologio Senza Tempo. Il vecchio gnomo è Gryzix, il Custode della Reliquia (vedi la scheda dei PNG per le statistiche); gli altri gnomi sono gli aiutanti (ancora, vedi le statistiche indicate nella scheda dei PNG).

La reliquia del clan, l'Orologio Senza Tempo, è un orologio di 1,5 metri con la meccanica a vista (si possono vedere i movimenti interni). Diversamente da Scuotilande, la reliquia è decorata; gli ingranaggi sono intarsiati, le armature scolpite e i gioielli sono generosamente incastonati sulla facciata dell'orologio. La reliquia ha alcuni poteri standard che vengono descritti alla fine di questo modulo.

Inoltre, la reliquia può essere usata per foggare la rara *equazione del tempo*. *L'equazione* permette di viaggiare attraverso il tempo per raggiungere un istante preciso. Prima il custode sceglie la data (precisa al secondo) che *l'equazione* deve derivare. Poi il custode e i suoi aiutanti devono studiare e registrare i

movimenti dell'orologio nei minimi dettagli per circa un anno. Con questi dati, devono risolvere migliaia di complesse formule matematiche e magiche tutte nelle loro teste. Nulla può essere scritto su carta e il minimo errore renderà il risultato finale imperfetto. Per svolgere questi calcoli ci vogliono 20 anni.

Quando la formula finale è completata, il custode e il capo clan possono impostare l'orologio correttamente. Quando l'orologio è impostato, una persona o un oggetto viene trasportato istantaneamente attraverso il tempo alla data prescelta. L'oggetto trasportato rimane lì per 24 ore e poi deve essere ritrasportato di nuovo (con l'uso di un'altra *equazione del tempo*) o si dissolverà nella non esistenza. Qualsiasi cosa che scompare, svanisce completamente dal Multiverso come se non fosse mai esistita (sebbene non spariscano le imprese svolte e gli oggetti costruiti dal personaggio).

Il piedistallo di fronte all'orologio una volta conteneva la *gemma della mente*. Questa gemma (ora in possesso del malvagio Boyar Viktor Zhucharnov) forniva potenza a Scuotilande liberandolo dal bisogno dei motori a vapore, e gli permetteva di operare senza il bisogno dell'aiuto di operai. Quando disposta al suo posto, Scuotilande segue comandi vocali dal proprietario della *gemma della mente*.

25. Ponte dell'Osservatorio

L'aria fredda e pulita spazza il ponte aperto, cantando mentre passa fra le ringhiere. Disposti negli angoli protetti ci sono i nidi di uccelli predatori, ora deserti per la caccia giornaliera.

Il ponte dell'osservatorio è un'enorme piattaforma aperta in cima alla testa di Scuotilande. Lungo il bordo esterno corre una semplice ringhiera alta 90 centimetri. Qualsiasi personaggio che guardi giù dal bordo deve passare un tiro-salvezza contro Paralisi per non soffrire di Vertigini. I personaggi che ne soffrono non possono far nulla finché non si spostano dalla ringhiera, e non possono riavvicinarsi finché non eseguono con successo un altro tiro-salvezza contro Paralisi (questa volta con penalità di -2).

I Malvagi Attaccano!

Questa sezione è il cuore dell'avventura dei personaggi. Dovresti cominciare questo attacco in un qualche momento mentre i personaggi stanno svolgendo il giro di Scuotilande offerto da Milos.

Background dei Malvagi

I malvagi (elencati nella scheda dei PNG) stanno cercando di prendere il controllo di Scuotilande cosicché il loro capo, Boiario Viktor Zhucharnov, possa usarlo per rovesciare il governo di Re Ericall. Sebbene questo possa sembrare un compito impossibile, il gruppo è stato estremamente paziente; aspettando il momento in cui le condizioni diventassero perfette per eseguire la loro mossa.

Boiario Zhucharnov è un nobile bramoso ed avido della corte di Re Ericall. Per lungo sta tramando per ottenere il controllo delle terre rivendicate dal suo re. Un colpo diretto non è possibile, in quanto Zhucharnov, malvagio più che mai, sa di non poter mai ottenere il supporto dei vassalli di Ericall. Quindi, è stato costretto a cercare un modo più subdolo.

La sua opportunità è arrivata diversi mesi fa quando Zhucharnov ha saputo dell'esistenza di Scuotilande. Ha visto all'istante che avrebbe potuto conquistare le armate di Ericall solo ottenendo il controllo di Scuotilande. Attaccare la macchina era fuori questione e così pure tentare di corrompere gli gnomi che operano nella macchina. Similmente, sapeva che se pure fosse riuscito a entrare dentro Scuotilande, non sarebbe mai stato in grado di obbligare gli gnomi al suo comando. Capi presto che ciò di cui aveva bisogno era la *gemma della mente* di Scuotilande. Con questa riposta di nuovo al suo posto nel ponte del cervello, avrebbe potuto controllare la macchina con o senza l'aiuto degli gnomi.

Zhucharnov dedicò tutte le sue energie e le sue fortune a questo. Ora, alla fine, dopo aver consultato vili stregoni, speso vaste somme di denaro, e sacrificato le vite di malvagi mercenari, Zhucharnov ha ottenuto ciò di cui aveva bisogno: la *gemma della mente* di Scuotilande.

Perfino mentre era alla ricerca della gemma della mente, Zhucharnov stava già pianificando il passo successivo del suo piano. Dal primo momento in cui vide Scuotilande, Zhucharnov ha fatto in modo che i suoi scagnozzi seguissero Scuotilande di luogo in luogo. Ordinò di infiltrarsi ad uno ad uno all'interno della macchina. Entrando con le varie visite guidate, questi scagnozzi sono riusciti a defilarsi e a nascondersi in luoghi differenti all'interno della macchina. Tutto questo senza essersi fatti scoprire dagli gnomi o da Milos. In effetti, è stato più facile di quanto sembrasse; gli spazi all'interno di Scuotilande sono così vasti che un piccolo gruppo di anime intrepide possono facilmente evitare di farsi notare per molti mesi. Il richiesto era solo un po' di pazienza ed arguzia. Ora Zhucharnov è pronto a colpire!

Il Piano

Il tentativo di Zhucharnov di conquistare Scuotilande viene presentato come una sequenza di eventi. Ogni passo avviene in uno specifico luogo all'interno di Scuotilande e ci saranno delle quantità di tempo tra un passo e l'altro. La sequenza degli eventi deve essere seguita finché non ha successo, oppure fino a che non risulta ovvio che, a causa dei personaggi giocanti, non deb-

ba essere fatto qualcosa di diverso.

La parte dei personaggi giocanti in questa fase dell'avventura dipende interamente dalla furbizia e dall'iniziativa dei giocatori. Se i personaggi, confusi o semplicemente perché non capiscono ciò che accade, non fanno niente per fermare Zhucharnov, egli avrà successo. Per vincere, i personaggi devono fermarlo—lui di sicuro non andrà da loro!

Durante questo attacco, ricorda che Zhucharnov desidera controllare Scuotilande per sconfiggere Re Ericall. Per fare ciò ha bisogno di un Scuotilande intatto e funzionante, non uno danneggiato ed immobile. Quindi, lui e i suoi scagnozzi non danneggeranno mai intenzionalmente alcun macchinario di Scuotilande. Se i personaggi cominciano a danneggiare macchinari, Zhucharnov sarà più che mai interessato a farli fuori in fretta.

Il piano di Zhucharnov viene descritto qui di seguito. E' diviso in una serie di passi. I passi verranno eseguiti nell'ordine indicato, a mano che le azioni dei personaggi lo rendano impossibile. Ogni passo indica dove avviene, quando avviene, quali PNG sono coinvolti e gli effetti speciali che può comportare negli eventi successivi.

Di nuovo, se le azioni dei personaggi disturbano il piano di Zhucharnov, tu dovrai improvvisare le azioni che più probabilmente Zhucharnov sceglierebbe di fare. Ricorda che il suo fine ultimo è quello di prendere il controllo di Scuotilande e sacrificherebbe chiunque per ottenere tale risultato. Tieni anche a mente che non è informato riguardo i personaggi. Non sa di cosa sono capaci finché non cominciano a mostrare le loro abilità.

Passo 1: L'Arrivo di Zhucharnov

Luogo: Ponte del Boiler

PNG Presenti: Gruppo 1—Schrodt (mago), Ivan (guerriero), Voroniev (guerriero), Zhucharnov (ladro)

Schrodt, avendo ricevuto il segnale da Zhucharnov, trasporta magicamente lui e la *gemma della mente* sul ponte del boiler di Scuotilande.

Passo 2: Avanzata

Luogo: Ponte del Boiler, Ponte della Gamba Destra 4, Ponte del Braccio Sinistro 19

Tempo Trascorso: 1 Turno

PNG Presenti: Tutti

Zhucharnov, usando i tubi portavoce, contatta gli altri due gruppi di agenti e gli ordina di prepararsi per avanzare. Il Gruppo 1 (dove c'è anche lui) è sul ponte del boiler, il Gruppo 2 è sul ponte della gamba destra 4 e il Gruppo 3 è sul ponte del braccio sinistro 19. Tutti hanno l'ordine di riunirsi sul ponte di comando. Chiunque sia all'ascolto dei tubi portavoce giusti, udirà questa conversazione.

Passo 3: Azione sul Ponte del Motore

Luogo: Ponte del Motore vicino al Braccio Destro

Tempo Trascorso: 3 Turni

PNG Presenti: Gruppo 3

Questo gruppo, guidato dal guerriero Dimitri, viene scoperto dagli gnomi vicino all'apertura che dà sul braccio sinistro sul

ponte del motore. Questo era stato previsto e Dimitri, seguendo i piani, comincia a combattere creando un diversivo. Non cerca di forzare il blocco degli gnomi, ma li tiene solo occupati. Nel frattempo, Zhucharnov ed il suo gruppo aspetta l'opportunità di passare attraverso il ponte senza essere notato.

Diversi rapporti provenienti dal ponte del motore parleranno di un grosso attacco portato da un'orda di nemici non identificati. Gli ultimi rapporti danno un numero di 20-30 attaccanti, e riporta il fatto che vengono comunque tenuti a bada, ma che per sconfiggerli c'è bisogno di rinforzi.

Passo 4: Ostaggi!

Luogo: Ponte dei Quartieri Residenziali 9

Tempo Trascorso: 1 Turno

PNG Presenti: Gruppo 2

Questo gruppo, guidato da Kurochkin il Chierico, invade il Ponte 9 all'entrata della gamba destra e comincia a prendere ostaggi. Gli gnomi sul ponte usano i tubi portavoce per dare l'allarme agli altri ponti. Dopo 4 round di combattimento, Kurochkin e il suo gruppo si organizza per garantirsi il ponte. Dei 50 gnomi donne e bambini sul ponte, 20 vengono catturati e tenuti in ostaggio.

Kurochkin usa i tubi portavoce per chiedere la resa degli gnomi. Sebbene gli gnomi rifiutino di arrendersi, il loro morale diminuisce automaticamente di 3 punti a causa della situazione degli ostaggi. Kurochkin e il suo gruppo costruiscono una barricata al centro del ponte. Non si muoveranno per tutto il resto dell'assalto, a meno che Zhucharnov non venga sconfitto. Se accade ciò, cercando di aprirsi la strada lungo la gamba destra per uscire da Scuotilande.

Passo 5: Ulteriori Conquiste

Luogo: Ponte del Collo Girevole

Tempo Trascorso: 3 Round

PNG Presenti: Gruppo 1

Usando il diversivo creato da Dimitri e Koruchkin, Zhucharnov cerca di passare attraverso il ponte del motore senza essere visto. Con un rapido assalto cattura il ponte del collo girevole prima che si riesca a dare l'allarme. Tutte le comunicazioni con questo ponte vengono interrotte.

Passo 6: Riunione

Luogo: Ponte del Motore e Ponte del Collo Girevole

Tempo Trascorso: 2 Round

PNG Presenti: Gruppo 1 e 3

Essendosi assicurato il ponte del collo girevole, Zhucharnov usa i tubi portavoce per ordinare a Dimitri di irrompere fra le fila degli gnomi e di riunirsi a lui sul ponte girevole. Dimitri ed il suo gruppo cambia tattica attaccando in grande scala. A meno che i personaggi non facciano qualcosa per fermarlo, egli ha successo nel raggiungere Zhucharnov.

Passo 7: L'Attacco Finale

Luogo: Ponte di Comando

Tempo Trascorso: 2 Turni

PNG Presenti: Gruppo 1 e 3

Zhucharnov e suoi scagnozzi assortiti passano all'attacco finale al ponte di comando. Gli gnomi presenti qui, avendo ricevuto l'allarme, resistono per un po', ma alla fine capitolano. Comunque, nella battaglia, tre dei malvagi (tranne che Zhucharnov e Dimitri) vengono uccisi. Come arbitro devi scegliere quali PNG rimuovere.

Passo 8: Scuotilande Liberato!

Luogo: Ponte del Cervello

Tempo Trascorso: 1 Turno

PNG Presenti: Gruppo 1 e 3

Con un rapido colpo, i malvagi prendono il controllo del ponte del cervello. Zhucharnov pone la gemma della mente sul piedistallo. Con un ruggente movimento, Scuotilande prende vita! Zhucharnov allora ordina a Scuotilande di cominciare l'avanzata verso Alpha

Scuotilande Trionfante!

Questa sezione deve essere usata solo se il Boiario Zhucharnov riesce a porre la gemma della mente al posto giusto nella stanza del cervello di Scuotilande. Se Zhucharnov viene sconfitto prima, questi eventi non avvengono. In questo caso, devi saltare questa sezione e passare subito alla sezione "L'udienza dell'Am-basciatore."

Questa sezione è divisa in due parti principali; Scuotilande in Azione e La Falce della Distruzione. Leggi prima la prima parte attentamente, in quanto contiene regole e istruzioni riguardo le capacità e gli effetti di un Scuotilande in azione. Dopo che avrai preso confidenza con questa sezione, potrai giocare gli eventi descritti in La Falce della Distruzione. Questi eventi possono accadere in qualsiasi ordine.

Scuotilande in Azione

Quando Scuotilande cammina, non basta dire semplicemente che si muove da qui a lì; molti eventi importanti hanno luogo con ogni passo. Le informazioni e regole di seguito devono essere usate quando Scuotilande si muove.

Velocità

Scuotilande fa 150 metri con una falcata e può fare 1 passo ogni 3 round. Copre, quindi, 300 metri in 1 minuto (10 round), 3 km in 1 turno, 18 km in 1 ora.

La Falcata (Vista dall'esterno)

Diverse cose avvengono ogni volta che Scuotilande fa un passo. Vengono descritte di seguito.

Danno: Ovviamente, qualsiasi cosa calpesti Scuotilande viene distrutta; nulla può resistere ad un peso di 500.000 tonnellate. Quando lo appoggia, il piede affonda nel terreno: 1,5 metri se roccia solida, 4,5 metri se suolo normale. A causa del peso, non entrerà mai in luoghi con terreno soffice o paludoso.

Quando fa una falcata, il fondo del piede di Scuotilande si solleva di 6 metri dal terreno. E' abbastanza possibile che Scuotilande passi senza danneggiare sopra gruppi di persone o piccole costruzioni. Comunque, in luoghi boschivi, ogni passo taglia gli alberi come una falce in un campo d'erba alta.

Più devastante di questo, comunque, è lo scossone che il terreno subisce ogni volta che Scuotilande posa un piede. Lo scossone ha gli effetti di un incantesimo *Terremoto* con un raggio di 18 metri ed è equivalente ad un terremoto di intensità media (danneggia piccole costruzioni, ma senza farle crollare, le strutture più grandi si crepano ma restano relativamente solide, nessuna crepa nel terreno) in un raggio che varia dai 21 metri ai 60 metri. Ogni round, quindi, avvengono due di queste scosse, una per ogni passo.

La Falcata (Vista dall'interno)

Come il passo di Scuotilande è pericoloso per quelli al di fuori, lo scossone del passo ha effetti anche all'interno della macchina. Ogni volta che Scuotilande fa un passo, avvengono due cose. La prima, fischi e campanelli d'allarme suonano automaticamente un round prima che il passo cominci. Quando suonano questi allarmi, ogni gnomo afferra l'appiglio più vicino. Quelli che devono lavorare su qualche macchinario durante i passi hanno una piccola imbragatura che possono assicurare a un uncino.

Nel round il passo si svolge, un'onda d'urto investe l'intera macchina. Tutti i personaggi non assicurati o che non sono attaccati a niente vengono automaticamente lanciati in alto di 1,5-3 metri (1d4+2 x 50 cm) per il sobbalzo. Quelli che si stanno tenendo a qualcosa (ringhiera, trave, ecc.) devono passare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non subire gli stessi effetti. I personaggi lanciati in alto subiscono 1d6 punti-ferita e restano a terra per il resto del round. Inoltre, c'è una probabilità di 1 su 6 che il personaggio lasci cadere uno degli oggetti che tiene in mano. Nota che queste regole si applicano anche a qualsiasi PNG malvagio i personaggi incontrino.

Altre Azioni

Ci sono altri due tipi di azioni che Scuotilande può fare che hanno significanti effetti sui personaggi all'interno ed all'esterno.

Piegamento: Scuotilande ha una limitata capacità di piegarsi a livello del busto, ma quando lo fa, influisce su tutti i ponti sopra le anche. Come la falcata, tutte le azioni di piegamento sono precedute dall'allarme di fischi e campanelli per avvisare gli gnomi. Di nuovo, questi si assicurano al meglio possibile appena suona l'allarme.

Quando Scuotilande si piega, tutti i ponti influenzati si piegano in direzione del verso di piegamento. Se il piegamento è lieve (a tua opinione), non ci sono effetti particolari eccetto che qualsiasi cosa venga lasciata, scivola in quella direzione. Se, comunque, il piegamento è estremo, i personaggi si possono muovere lungo i ponti solamente arrampicandosi lungo il pavimento. Questo richiede due mani e può essere assistito da funi, abilità dei ladri, ecc.

Il combattimento ed il lancio di incantesimi è impossibile per i personaggi che non si trovino in posizioni non ben assicurate. I personaggi che scivolano lungo il ponte subiscono 1d4 punti-ferita ogni 3 metri di scivolata. Il personaggio scivola con velocità di 18 m per round finché non urta contro qualcosa o non si aggrappa in qualche modo. Ogni round il personaggio può fare un tiro-salvezza contro Morte. Se ha successo, riesce ad aggrapparsi a qualcosa di sporgente e a fermarsi. Questo accade alla fine del round. I ladri, grazie alle abilità particolari, ottengono un bonus di +2 al tiro-salvezza.

Caduta: L'evento più disastroso che possa accadere è che Scuotilande cada. Se cade, è l'ultima cosa che farà Scuotilande.

Primo, Scuotilande, con tutta la sua massa e la quantità di moto dovuta alla caduta, verrà distrutto, spezzato alle varie giunture. Questo distruggerà poi i boiler, facendoli esplodere (vedi la Descrizione per gli effetti dell'esplosione). Inoltre, la fornace si aprirà in due, sparando carboni infuocati e cenere calda tutt'intorno (e appiccando un gigantesco incendio).

Secondo, qualsiasi cosa su cui cada Scuotilande sarà distrutta, in quanto la forza dell'impatto farà affondare il robot nel terreno di 12 metri (o 6 metri se si tratta di roccia solida).

Terzo, tutti i personaggi all'interno di Scuotilande verranno schiacciati violentemente per la caduta. Ogni personaggio deve fare un tiro-salvezza contro Morte. I personaggi che falliscono subiscono 1d10x10 punti-ferita per i macchinari che gli cadono addosso, per l'onda d'urto, il fuoco, le esplosioni, ecc. I personaggi che passano il tiro-salvezza subiscono solo metà danni. Chiunque si trovi all'interno rimane svenuto per 1d6x10 minuti.

Quarto, lo scossone ricevuto dal terreno sarà tremendo. La caduta di Scuotilande è più o meno equivalente ad un terremoto di 6° grado della scala Richter. Qualsiasi cosa entro un raggio di 150 metri verrà ridotto in macerie. Le rocce crollano, le sponde dei fiumi si aprono e squarciano e i fianchi delle colline frangono. I personaggi a terra vengono sbalzati di 3d6 metri con una forza tremenda, subendo 3 punto-ferita ogni 3 metri. Non c'è tiro-salvezza. Di nuovo, questi danni escludono quelli provocati dall'esplosione dei boiler. Da 151 metri a 1,6 chilometri, l'intera area subisce gli effetti di un incantesimo *Terremoto*. Qualsiasi cosa da 1,6 km a 8 km subisce gli effetti dimezzati di un incantesimo *Terremoto*, come spiegato prima.

Comunque, per tutto questo, Scuotilande verrà permanentemente fermato.

La Falce della Distruzione

L'attivazione di Scuotilande non è un evento automatico. La mente semplice della macchina, intrappolata nella *gemma della mente* per secoli, ha bisogno di tempo per orientarsi ed abituarsi al suo stesso corpo. Prima che posso riprendere pienamente il controllo, passerà 1 turno. Durante questo turno, Scuotilande comincia a balbettare, girarsi e fare molti piccoli movimenti scoordinati. Internamente, le macchine partono, arrestano, accelerano, rallentano e si muovono da sole. Gli gnomi, improvvisamente incapaci di controllare le azioni della macchina, a principio confusi, poi arrabbiati si faranno prendere dal panico mano a mano che realizzano cosa sta succedendo. Da questo momento in poi, gli gnomi saranno di scarso aiuto per il gruppo.

La mente di Scuotilande è una cosa estremamente semplice. Non ha una volontà sua; piuttosto, ha una percezione appena sufficiente per essere conscio di tutti i suoi macchinari interni e di ciò che lo circonda. Accetterà prontamente gli ordini la Padrone della Gemma (la persona che l'ha piazzata sul piedistallo). Eseguirà gli ordini più fedelmente possibile, a meno che queste azioni non portino palesemente alla distruzione di Scuotilande.

Comunque, essendo stata imprigionata nella *gemma della mente* per 3.000 anni, la sua percezione è distorta. La poca personalità che aveva è ora deviata e vendicativa. Quindi, non solo porterà a termine i suoi ordini malvagi e distruttivi, ma provocherà anche distruzione qua e là durante l'esecuzione di questi ordini. Scuotilande proverà un piacere primitivo nel dimostrare al suo terribile potenza.

I piani di Zhucharnov sono di devastare Alpha con Scuotilande e per fare questo, deve prima attraversare il dominio dei personaggi. Zhucharnov non intende distruggere il dominio, ma come detto prima, non può evitare che Scuotilande provochi distruzione dove passa.

Se la *gemma della mente* viene rimossa dal piedistallo o subisce più di 10 punti-ferita in un solo colpo, esplose, causando 1d4x10 punti-ferita a tutti quelli entro un raggio di 6 metri. Un tiro-salvezza contro Incantesimi dimezzerà il danno. Con la distruzione della *gemma della mente*, Scuotilande ritorna immediatamente sotto il controllo degli gnomi (la *gemma della mente* si riformerà automaticamente 1.000 anni più tardi. Così è come Zhucharnov è stato in grado di recuperarla.)

1. L'Attacco

Appena Scuotilande comincia a muoversi, le truppe di Vyolstagrad cominciano a smobilitarsi. Questo avviene che i personaggi siano all'interno di Scuotilande o meno. Il primo pensiero di Ruryuva (il capitano della guardia) è la salvaguardia della città. Suggestirà (se il Siniscalco è presente) che una compagnia di 100 uomini a cavallo corrano di fronte a Scuotilande per poi sfuggirne cercando di portarlo lontano da Vyolstagrad.

La compagnia esce a cavallo e cerca di attirare l'attenzione di Scuotilande. Zhucharnov decide di dare una lezione a queste truppe. Lanciando minacce di morte e distruzione, Scuotilande inseguirà i cavalieri, cercando di schiacciarli al terreno. I cavalieri sono in grado di evitare che questo accada. Frustrato, Zhucharnov ordina a Scuotilande di piegarsi e di abatterli schiacciandoli con le sue mani enormi (l'effetto che provoca il piegamento di Scuotilande sono stati descritti nella sezione "Scuotilande in Azione"). Con questa azione, riesce a uccidere o rendere inabili 1d10 cavalieri per turno. I cavalieri hanno un morale di 15. I cavalieri continuano a combattere finché non vengono sconfitti o la compagnia si scioglie. Ogni turno, i cavalieri riescono a far allontanare da Vyolstagrad di 1,6 chilometri.

Alla fine dell'inseguimento, scende il crepuscolo. Scuotilande non è dotato di luci esterne e non può vedere al buio. Quindi, Zhucharnov fa interrompere le operazioni per la notte.

2. Chiamata alle Armi

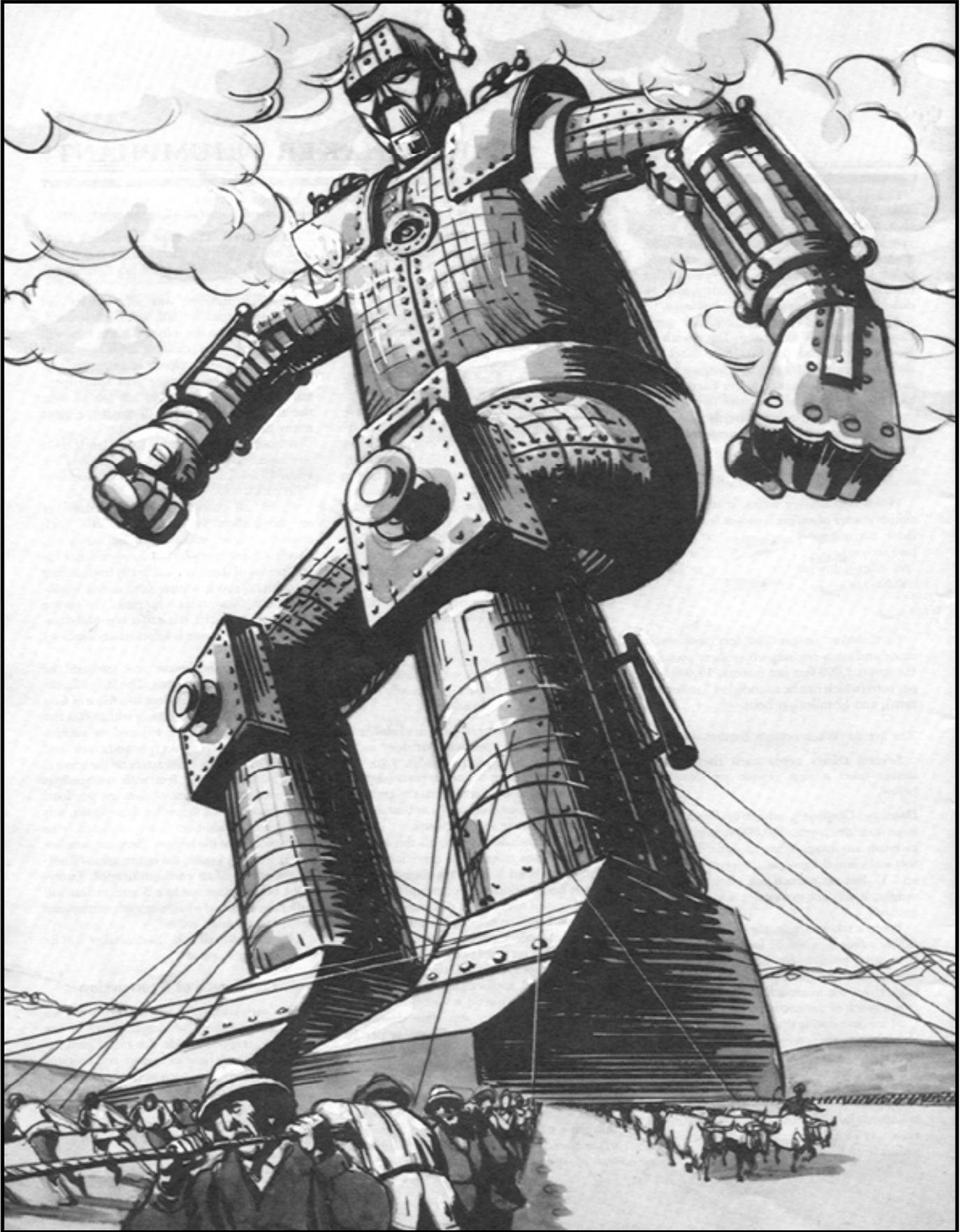
Durante la notte, mentre Scuotilande resta immobile, l'esercito di Vyolstagrad si dà da fare. Di nuovo, se i personaggi non sono presenti, queste azioni sono supervisionate dal capitano delle guardie. Se uno qualsiasi dei personaggi è presente, il capitano suggerisce le seguenti operazioni.

Primo, il capitano ordina la chiamata alle armi, smobilitando i paesani e richiamando tutti i soldati dai pattugliamenti di confine. Questo porta il numero dei soldati disponibili a 1.500. Comunque, non lascia nessuna pattuglia sui confini, infatti, questo non passa inosservato alle forze del Duca Stano.

Secondo, usando un badile scavatore (nuovo oggetto magico) e dei paesani arruolati, comincerà i lavori per un fossato a 16 chilometri dalla corrente posizione di Scuotilande. Questo scavo durerà due giorni (48 ore) prima di essere completato. Quando gli operai avranno finito, avranno creato un fossato di 30 x 30 x 12 metri. Lavorando in fretta, ricoprono il fossato con rami, abbastanza per nascondere la presenza da quelli sul ponte di comando di Scuotilande. Durante i lavori, Scuotilande non deve essere portato a meno di 8 chilometri dai lavori, o quelli di vedetta sul ponte saranno in grado di vedere i lavori in corso.

Terzo, durante la notte, gli abitanti hanno raccolto ogni pezzo di corda e cavo disponibile in Vyolstagrad e nei dintorni. Con queste, 1.000 persone hanno tessuto forti e spesse gomene. Le truppe, con la copertura delle tenebre, si sono avvicinati e hanno ancorato queste funi attorno alle gambe di Scuotilande, facendo una ragnatela di spesse funi. Ogni gomena è assicurata a un grande albero. Gli abitanti sperano che queste gomene terranno fermo Scuotilande, e perfino di più, farlo inciampare.

Scuotilande Trionfante!



3. Rimorchio

Con l'alba, Zhucharnov e gli altri a bordo di Scuotilande scopriranno le funi piazzate dalla popolazione. All'insaputa dei personaggi queste non sono sufficienti a bloccare Scuotilande. Comunque, ci sono due risultati. Primo, la reazione inaspettata degli indigeni ha creato qualche confusione e costernazione sul ponte di comando. La guardia contro attacchi dall'interno verrà abbassata e i personaggi avranno maggiori possibilità di invadere il ponte di comando.

Secondo, C'è una lieve probabilità che Scuotilande inciampi. Permetti ai personaggi (sia che siano all'interno che all'esterno) di scegliere su questa operazione. Ci sono 20 cavi attorcigliati attorno alle gambe di Scuotilande, stendendosi in tutte le direzioni. Solo tre dei cavi (che si estendono verso dietro) hanno qualche possibilità di portare a termine l'operazione. Disponibili a aiutare a tirare i cavi, ci sono 1.000 paesani e 100 buoi. Ogni personaggio conta come 1 e ogni bue come 3 per calcolare la quantità di forza su ogni fune.

Per rovesciare Scuotilande, i paesani e i buoi devono tirare due funi del piede sinistro. Ogni fune deve avere applicata una forza di almeno 600. Inoltre, tutte le altre funi collegate al piede sinistro (10 in totale) devono essere tagliate l'istante in cui Scuotilande fa il primo passo. Se queste condizioni avvengono, i paesani riescono a tirare indietro il piede quando si alza. Aspettandosi di muoversi in avanti, il corpo di Scuotilande si sposterà in avanti. Il risultato porterà allo sbilanciamento di Scuotilande e alla caduta in avanti.

Se le condizioni non vengono soddisfatte a pieno, Scuotilande non viene fermato. Invece, comincia a marciare, sradicando gli alberi che sopravvivano da ancora per le funi e trascinandosi via. Descrivi le tragiche conseguenze della scena ai giocatori—i paesani scagliati via dall'improvviso spezzarsi delle funi, il lamento dei buoi legati mentre vengono trascinati via, l'eroismo disperato dei paesani che cercano di liberare i buoi, ecc. Ricorda che se il tentativo di far inciampare Scuotilande fallisce, il danno causato mentre si libera è disastroso.

Se Scuotilande si libera, si dirige verso Alpha. Dato che i lavori del fossato non sono ancora terminati, si cercherà ancora di deviare Scuotilande dal suo cammino per almeno un altro giorno. Lascia ai giocatori la scelta delle azioni da intraprendere per rendere possibile il diversivo. Le possibilità comprendono il tentativo da parte di cavalieri di avvolgere altre funi attorno alle gambe, appiccare il fuoco alla foresta di fronte a lui; usare oggetti magici e incantesimi per creare trappole di fronte; e lasciare i paesani che cerchino di corrompere gli operai con grandi quantità di cibo e vettovaglie. Zhucharnov, essendo quasi pazzo, non ha particolarmente fretta e si diletterà a osservare la sua grande macchina portare distruzione dappertutto. Quindi, se i personaggi avanzeranno un piano ragionevole per rallentare Scuotilande, funzionerà.

4. Il Fossato

Per cominciare questo episodio, Scuotilande deve essere condotto nell'area del fossato. Il modo di distrarre Scuotilande, deve essere il risultato di un piano. Se i personaggi sono in grado di descrivere un evento o azione interessante che possa catturare l'attenzione di quelli che controllano Scuotilande, la macchina lo seguirà.

Quando Scuotilande raggiunge il fossato, c'è il 50% di probabilità che quelli a bordo di Scuotilande notino qualcosa di strano sul terreno e non entrino nell'area della fossa. Questa probabilità può essere ridotta dalle azioni da parte dei paesani. Se i paesani si trovano sul lato più lontano rispetto alla fossa eseguendo azioni distraenti, la probabilità diminuisce del 10%. Se ci sono persone effettivamente proprio sopra la fossa, la probabilità diminuisce del 30%.

Se quelli a bordo di Scuotilande notano la fossa, la macchina non ci camminerà sopra e gli sforzi dei paesani diventano vani. Invece, se la fossa non viene notata, Scuotilande ci cammina dentro. C'è il 70% di probabilità che Scuotilande cada (vedi "Scuotilande in Azione" per gli effetti provocati dalla caduta).

Conclusioni

Se le misure sopradescritte falliscono il tentativo di fermare Scuotilande e i personaggi all'interno di non fermano Zhucharnov, Scuotilande continua la sua marcia attraverso Vvolstograd e oltre. Il Consenso del Dominio scende automaticamente di 10 punti. Una volta che lascia i confini di Vvolstograd, Scuotilande è tecnicamente al di là del compito dei personaggi. Possono comunque continuare a cercare di fermare Scuotilande. A loro si uniranno i signori dei domini minacciati dalla gigantesca macchina. Naturalmente, ci saranno sospetti ed accuse contro i personaggi che siano loro quelli che controllano Scuotilande. I personaggi devono far tacere questi sospetti o scappare in fretta.

Nonostante le azioni dei personaggi, Scuotilande si fermerà una volta raggiunta Alpha. Se i personaggi non seguono Scuotilande, verranno a sapere di come sia stato sconfitto e di come i nobili locali si siano arricchiti vendendo le schegge di ferro. Se i personaggi lo inseguono, possono unirsi alle forze di altri nobili ed eventualmente qualcuno (possibilmente i personaggi, se se ne escono con un buon piano) sconfiggerà Scuotilande. Gli eventi che avvengono in questa parte della marcia di Scuotilande vengono lasciati completamente a te.

L'Udienza dell'Ambasciatore



Il tempo concesso è passato e gli ambasciatori inviati dal Duca di Stamtral arriva alla tua corte. Attendono un'udienza per ascoltare il tuo giudizio riguardante Sir Heimgarlson. All'esterno puoi sentire il vociare crescente della folla—i paesani, raccolti fuori dai cancelli per ascoltare lo stesso giudizio.

L'araldo apre le porte e richiama l'attenzione, "Sir Vorinice di Stamtral e Sir Klytos di Roccia Nera, ambasciatori di Stamtral." Entrano, dirigendosi verso al pedana e fermandosi di colpo. Non s'inclinano né danno segni di rispetto. In un silenzio di pietra aspettano il tuo giudizio.

Se il giocatore decide in favore di Stamtral su questo caso, il Livello di Consenso scende di 30 punti. Se il personaggio decide in favore dei paesani, il Duca di Stamtral ha avvisato gli ambasciatori che questo significa guerra fra le due terre.

Comunque, un personaggio scaltro può evitare questa guerra in due modi. Primo, se i personaggi hanno sconfitto Zhucharnov nel tentativo di controllare Scuotilande e non l'hanno distrutto, può usarlo per bluffare con gli ambasciatori. Naturalmente, gli ambasciatori non saranno impressionati finché non vedranno Scuotilande in azione. Milos, per l'aiuto fornito nel recuperare Scuotilande, darà volentieri una dimostrazione della sua potenza scavando un canale e portando la palude fuori dalla città. Questo lavoro, che normalmente richiederebbe mesi, porterà via a Scuotilande solo 3 ore. Gli ambasciatori ne saranno impressionati. Secondo, se i personaggi hanno sconfitto e distrutto Scuotilande, possono mostrare la forza di Vyolstagrad facendo forza sul fatto che hanno distrutto Scuotilande. I resti della macchina saranno sufficienti per impressionare gli ambasciatori.

Se gli ambasciatori dichiarano guerra, il personaggio dovrà fronteggiarla. Dovesse avere ancora Scuotilande intatto, la questione verrebbe risolta facilmente. Scuotilande ha abbastanza carbone per tre giorni di attività. Tre giorni sono sufficienti a forzare il Duca di Stamtral a firmare per la pace!

Se la questione deve essere risolta senza l'aiuto di Scuotilande, il risultato può essere deciso usando il Regolamento di Guerra. Il Duca di Stamtral può mettere in campo 6.000 soldati. La Classe delle Truppe è Media e il VB è 74. Le forze sono interamente umane. I personaggi giocanti possono scegliere il campo di battaglia (solo la prima battaglia, comunque; il nemico cercherà poi di forzare i confini per poi dirigersi verso Vyolstagrad).

Se il Duca di Stamtral viene sconfitto in combattimento, il Livello di Consenso del dominio aumenta di 10 punti. Se si forza il Duca ad un armistizio senza passare per la guerra, il Livello di Consenso aumenta di 15 punti.

Probabilmente non vorrai che i personaggi controllino Scuotilande per il resto delle loro vite. Allo stesso tempo, non è bene portarglielo via arbitrariamente. Qui di seguito ci sono alcune considerazioni per portare la gigantesca macchina al di fuori della loro portata.

Carburante: Correntemente Scuotilande ha il carburante sufficiente per solo tre giorni di operazione. Dopo di che sarà a secco e non potrà più muoversi. Scuotilande richiede un'enorme quantità di carbone, più di quanto i personaggi possano trovare in una sola area. Una volta che sarà a secco, i personaggi avranno un gran da fare per trovare abbastanza carbone per fare riparare Scuotilande.

Gnomi: Primo, gli gnomi non coopereranno con chi cerchi di sfruttare Scuotilande. Secondo, perfino se gli gnomi venissero costretti a lavorare con la forza, morirebbero gradualmente. C'è il 5% di probabilità per ogni settimana che uno gnomo muoia senza un rimpiazzo. Il custode della reliquia non addestrerà un altro rimpiazzo. Per ogni gnomo perduto c'è il 5% di probabilità cumulativa che la macchina s'incepti. Una volta inceppata, non si muoverà più.

Politica: Milos non stava scherzando quando disse di avere amici molto potenti. Questi comprendono Re Ericall, i Principi di Glantri, diversi esperti di magia potenti e uno o due sacerdoti con influenza. Tutte queste persone si fidano completamente di Milos (solo dopo averlo testato con diversi metodi magici, ovviamente) e preferiranno di gran lunga che sia Milos a controllare Scuotilande. Sanno che non ha l'ambizione di governare gli altri o di interferire negli affari locali. Quindi, per logica, questo grande potere è lasciato nelle mani di Milos. Se questa sistemazione dovrebbe essere compromessa dai personaggi, i PNG userebbero ogni risorsa per correggerla.

Malvagi: Una cosa così potente come Scuotilande attrarrà malvagi di tutti i tipi. Il loro controllo sarebbe quello di prendere il controllo della macchina. Faranno qualsiasi cosa sia necessario per arrivare a questo fine. Questo dovrebbe rendere la vita vivace ai personaggi.

La Partenza di Milos.

Dopo che l'avventura sarà terminata e che Scuotilande avrà fatto il possibile per rimettere le cose a posto (riparato i danni, eseguito qualche lavoro d'ingegneria, ecc.), Milos è pronto a partire. Se i personaggi non lo fermano, se ne va allo stesso modo in cui è venuto—misteriosamente. Con lui se ne va Scuotilande e lo Spettacolo di Meraviglie Itinerante. Le sue parole d'addio saranno, "Aspettate di vedere cosa porterò l'anno prossimo!"

Se i personaggi cercano di fermare Milos, protesta con tenacia e cerca di andarsene via con quanto della sua esibizione sia possibile (incluso Scuotilande). Di questa azione, naturalmente, giungerà voce ad Alpha e in altri posti, portando tutti i tipi di pressione possibili sui personaggi.

Scuotilande Distrutto

Se Scuotilande viene distrutto, i personaggi saranno afflitti da un'enorme quantità di schegge di ferro nel loro territorio. Sebbene sia poco estetico, si tratta comunque di una risorsa. Primo, nani, gnomi, e utenti di magia arriveranno dall'area circostante, offrendosi di comprare i varie parti di macchinari. Se il sito è incustodito, ci sarà anche un gran saccheggio. Con le guardie, i personaggi possono ottenere 10.000 mo dalla vendita delle parti durante il corso dei sei mesi seguenti. Senza guardie, guadagneranno solo 2.000 mo.

Perfino dopo che tutti i macchinari utili saranno stati venduti, rimarrà ancora una gran quantità di metallo. Ogni mese un mercante si offre di caricare 1d3 carichi di tale materiale, portandolo via con sé a sue spese. Il prezzo pagato per ogni carico sarà di 1d6x100 mo. C'è abbastanza metallo da bastare per un anno. In alternativa, il ferro di Scuotilande può essere considerato una risorsa minerale del dominio per un mese.

In fine, i resti di Scuotilande saranno un'eccezionalità che attirerà tutti i tipi di persone e creature. Malvagie creature potrebbero crearsi la tana nelle vaste ed oscure cavità; saggi e curiosi, arriveranno per vedere la grande meraviglia e per studiarla. Ogni anno, per i prossimi due anni, il Livello di Consenso del dominio aumenterà di 5 punti automaticamente in quanto i paesani si crogioleranno nel bagliore di tutta quest'attenzione.

Il Ritorno del Duca Nevik

Diversi giorni dopo che i giocatori avranno finito con Scuotilande, il Duca Nevik ritorna. Ha sentito che ci sono stati dei problemi nel suo regno e ha una vaga idea di cos'è successo. E' tornato a casa più in fretta che ha potuto.

Se i personaggi hanno sconfitto Scuotilande impedendogli di danneggiare il regno, Nevik ne sarà veramente compiaciuto. A tutti i personaggi verranno offerti titoli (almeno il cavalierato). Inoltre, tutti saranno sempre i benvenuti nel suo regno in futuro. Se i personaggi hanno anche sconfitto Stamtral, Nevik sarà entusiasta. Gli darà tutto quello menzionato prima e offrirà un trattato di mutua amicizia e aiuto a vita. Non romperà mai questo trattato di sua spontanea volontà.

Se Scuotilande è stato fermato, ma solo dopo aver causato danni ingenti, Nevik non sarà contento ma non sarà arrabbiato. Licenzierà il suo siniscalco con biasimo e farà in modo di non lasciare mai il suo dominio. Ai personaggi verrà assegnato il compito di riparare i danni, garantendogli lavoro per diversi mesi.

Se Scuotilande è riuscito portare distruzione per il regno, Nevik sarà molto arrabbiato. I personaggi verranno esiliati dalla corte con disonore. Devono andarsene celermente, in quanto i paesani saranno apertamente ostili e pronti a scacciarli.

Personaggi Non Giocanti

I personaggi non giocanti seguenti appaiono in Scuotilande e sono importanti per giocare il modulo. Tutte le statistiche, capacità, equipaggiamento e descrizioni generali vengono indicate qui per un accesso più immediato durante il gioco.

Milos Formiesias

Artista Umano
Neutrale

Forza	9
Destrezza	12
Intelligenza	16
Costituzione	8
Saggezza	18
Carisma	17
Classe d'Armatura	10
Punti-ferita	5

Milos è un venditore ambulante dall'arguzia affilata e dalla lingua mielosa. Gli piace gustarsi gli agi di una vita confortevole. Per tutto questo, ha il senso dell'onore concernente la responsabilità riposta su di sé e su quelli di cui si occupa.

Krazmos

Capo clan del Clan Scuotilande
Gnomo Neutrale

Classe d'Armatura	4
Dadi-vita	4
Punti-ferita	18
Movimento	18 (6)
N° ATT.	1
Danni	1d8+1
Tiro salvezza	Nano 4
Morale	10

Krazmos è uno gnomo di mezza età, estremamente furbo e acuto nei suoi affari con gli stranieri. E' colui che negozia gli attuali accordi con Formiesias e che convinse il clan ad accettare l'idea. E' amichevole ed espansivo ma, come Milos, cerca di prendere da te tutto ciò che riesce.

Gryzix

Custode della Reliquia
Gnomo Neutrale

Classe d'Armatura	5
Dadi-vita	3
Punti-ferita	12
Movimento	18 (6)
N° ATT.	1
Danni	1d8
Tiro salvezza	Nano 3
Morale	20

Gryzix è uno gnomo vecchio e curvo dai capelli bianchi che ha devoluto tutta la sua vita come Custode della Reliquia. Ha i poteri standard che posseggono tutti i custodi. Non ama molto parlare ed è molto riservato e sospettoso con chiunque non mostri interesse nella reliquia del clan.

Gli aiutanti di Gryzix hanno tutti le stesse statistiche di Gryzix. Sono armati di spade. Come il loro Custode, sono devoti alla Reliquia e sacrificheranno la propria vita per proteggerla.

Gnomi

	Operai	Supervisori
Allineamento	Neutrale	Neutrale
Classe d'Armatura	5	5
Dadi-vita	1	2
Punti-ferita	5	10
Movimento	18 (6)	18 (6)
N° ATT.	1	1
Danni	a seconda Dell'arma	1d8
Tiro salvezza	Nano 1	Nano 2
Morale	8	10

Gli gnomi sono generalmente allegri e gentili verso gli stranieri. Non sono particolarmente battaglieri e eviteranno il combattimento se possibile. Comunque, non reagiscono bene con chiunque tenti di distruggere i macchinari all'interno di Scuotilande, non importa quale sia la ragione. Quindi, faranno del loro meglio per evitare che qualsiasi PG o PNG danneggi Scuotilande.

Poteri Standard della Reliquia del Clan

La reliquia conferisce al Custode un potere di *dominazione*. Inoltre irradia ininterrottamente un'aura speciale, che ha la capacità di Scacciare i non morti, come i chierici.

Il Custode, infine può attivare le seguenti abilità magiche, che provocano gli stessi effetti degli incantesimi omonimi: *cura cecità, cura malattie, neutralizza veleno, cura ferite gravi, identificazione*.

Dominazione: Il Custode della Reliquia gode di enorme prestigio all'interno delle classi. Ha, letteralmente, il potere di vita o di morte (più di un chierico umano) ed è temuto e rispettato.

In termini di gioco, questa è una capacità di *dominazione*: il Custode può impartire ordini ed i membri del clan li eseguono. Il solo membro immune a tale effetto è il capo clan, che rispetta il custode, ma non lo teme, lo riconosce solo come un servizio ed un oggetto per la sopravvivenza del clan.

Il custode non abusa mai del suo potere. In ogni caso, poi, ne fa uso per il bene del clan e non nel proprio interesse personale. Per le situazioni e gli ordini più importanti consulta sempre il capo clan e lo tiene al corrente sul potere attuale della Reliquia.

Nei rari casi in cui il custode impartisca un ordine ed il capo clan lo contraddica immediatamente, chi ha ricevuto l'ordine ed in contrordine resta *confuso* (cioè incapace di agire e di pensare con chiarezza) fin quando la situazione non sia chiara.

Scacciare i non morti: La reliquia emana costantemente una forza magica che ha lo stesso potere di scacciare i non morti di un chierico di 12° livello. Sotto cari aspetti, detto potere è perfino più efficace di quello dei chierici, in quanto, se il tentativo fallisce (contro uno spettro o un non morto più potente) può essere automaticamente ripetuto nel round successivo. Inoltre, difficilmente i non morti scacciati dalla reliquia fanno ritorno (al tiro per il morale, infatti, si applica una penalità di -6).

Capacità Magiche: Questi effetti sono emanati direttamente dalla reliquia. L'effetto di scacciare i non morti ha inizialmente una distanza utile di 100 metri. Ciascun uso di un incantesimo riduce il raggio d'azione di 1,5 metri. Quando si riduce a 0, non si può fare più niente. Se il custode l'accudisce diligentemente, il potere della reliquia si rigenera al ritmo (massimo) di 1,5 metri

al giorno.

Cura cecità, cura malattie, neutralizza veleno, cura ferite gravi: gli effetti sono gli stessi degli incantesimi omonimi, come se fossero lanciati da un chierico di 12° livello.

Identificazione: Per far uso di questo potere, il custode lascia un oggetto accanto alla reliquia per 24 ore, poi lo tocca. Nella sua mente appaiono, per incanto, le notizie concernenti l'oggetto: il nome ed i bonus, ma non il numero di cariche. Disgraziatamente, però, gli oggetti maledetti sono identificabili come normali. Anche questa abilità riduce di 1,5 metri, per ogni uso che se ne faccia, la distanza alla quale la reliquia può scacciare i non morti.

PNG Malvagi

Qui di seguito sono le descrizioni della personalità, oggetti magici e incantesimi dei vari malvagi che compaiono in questo modulo. Le informazioni sulle statistiche di ogni malvagio sono fornite nella scheda Ruolino alla fine di questo modulo.

Boiario Viktor Zhucharnov

Viktor è un vero malvagio; un uomo pianificatore, infido e dal cuore nero. Come tutti i malvagi, è coraggioso e millantatore quando ha il coltello dalla parte del manico, ma codardo e infido quando è in inferiorità. Viktor ha un gusto elaborato e costoso, preferisce i vestiti di qualità, medaglioni, e equipaggiamento decorato. È fiero ed arrogante ed è totalmente primo di scrupoli. È anche un uomo piuttosto affascinante quando si tratta di rapporti sociali.

Non vuole essere identificato nel corso delle azioni, quindi indossa sempre un mantello col pesante cappuccio per nascondere il viso.

Armi: spada +4

Armatura: corazza di cuoio +3, anello di protezione +2

Oggetti Magici: stivali elfici, pozione della forma elementale, pozione di elasticità, 2 pergamene di comunicazione (formano un paio completo)

Serge Schrodt

Un uomo magro e lentigginoso, Schrodt è l'attuale braccio destro di Viktor. Un uomo dalla voce di donnola piagnucolante, supporta sempre Viktor. Viktor spesso abusa di lui e lo umilia di fronte agli altri, ma questo non altera la sua devozione quasi schiavistica di Schrodt nei confronti del boiario.

Armi: nessuna

Armatura: fibbia protettiva CA3*, anello di protezione +1, scarabeo protettivo

Oggetti Magici: pergamena con incantesimo disintegrazione, pergamena della veggenza, pergamena ritardante con incantesimo palla di fuoco, pozione del coraggio, bastone dell'elementale del fuoco

Incantesimi:

1° Livello (6): dardo incantato (x4), luce magica (x2)

2° Livello (5): individuazione dell'invisibile, ESP (x3), scassinare

3° Livello (5): dissolvi magie, palla di fuoco (x3), velocità

4° Livello (4): confusione, tempesta di ghiaccio, muro di fuoco, occhi dello stregone

5° Livello (4): dissoluzione, muro di pietra, nube mortale, teletrasporto

6° Livello (3): barriera anti magia, morte, olografia

7° Livello (2): porta magica, statua

8° Livello (1): parola accecante

Ivan Beria e Voroniev Lukin

Questi uomini sono le mani di Viktor, quelli che escono a fare il lavoro sporco di Viktor. Tutti e due sono estremamente competenti, ma molto brutali e mancano di finezza. I loro modi sono di basso rango e Viktor quasi mai si fa vedere in pubblico con qualcuno di loro due.

Armi: spada lunga +4 con risucchio, 10 frecce +2

Armatura: corazza di piastre +2, scudo +2

Turi Kurochkin

Kurochkin è il sacerdote personale di Viktor, totalmente dedicato alla causa del male. Sebbene sia Viktor che i supervisori di Kurochkin pensino che sia sotto controllo, egli in effetti è al servizio solo di sé stesso, in una matta ricerca di potere.

Armi: mazza +2, bastone del colpire

Armatura: corazza di piastre +4

Oggetti Magici: anello della veggenza, pergamena di comunicazione (parte del paio di Viktor)

Incantesimi:

1° Livello (7): cura ferite leggere (x6), resistenza al freddo

2° Livello (6): bloccapersona (x4), resistenza al fuoco, scopritrappole

3° Livello (5): buio perenne (x2), causa malattie (x2), infliggi maledizione

4° Livello (4): animazione dei morti, dissolvi magie (x3)

5° Livello (4): comunicazione con gli dei, piaga degli insetti, cura ferite critiche (x2)

6° Livello (4): barriera (x2), guarigione, ritorno

7° Livello (3): parola sacra, sottrai vita (x2)

Varma, Melchia, Tuva e Yelna

A questi avventurieri mercenari è stato promesso denaro e potere al servizio di Viktor. Li considera solo come aiuto in più, ma sarebbe contento se nessuno sopravvivesse.

Armi: spada +1, 4 frecce disarmanti

Armatura: corazza di piastre +1, scudo +1

Oggetti Magici: pozione di velocità

Roskosov

Questo mago senza soldi si è unito al gruppo solo per il denaro. Gli altri lo considerano utile solo per la buona potenza di fuoco.

Oggetti Magici: *anello di protezione +3, mantello deflettente, bastone del comando*

Incantesimi:

- 1° Livello (4): *dardo incantato (x3), sonno*
- 2° Livello (4): *chiavistello magico, invisibilità, scassinare, ragnatela*
- 3° Livello (4): *chiaroveggenza, fulmine magico (x2), velocità*
- 4° Livello (3): *confusione, metamorfosi, muro di fuoco*
- 5° Livello (2): *demenza precoce, passa pareti*
- 6° Livello (1): *trasforma carne in pietra*

Forgest

Questo ladro, uno dei protetti di Viktor, è stato assegnato a questo gruppo affinché si assicuri che nessuno tradisca. Controllerà altri membri del gruppo come se stesse controllando un nemico.

Armi: *bola +2 ritornante, pugnale +3*

Armatura: *anello di protezione +3, corazza di cuoio +5 dell'eterità*

Oggetti Magici: *pozione di mescolanza, pozione antidoto, pergamena intercetta incantesimi*

Dimitri e Budenny

Questi guerrieri sono i muscoli del gruppo. Sebbene Dimitri sia al comando, ha veramente poco senso tattico e prende molti spunti nelle sue azioni da Ushankov.

Armi: *spada +2*

Armatura: *corazza a bande +3*

Oggetti Magici: *stivali molleggiati, pozione di libertà, pergamena di creazione (solo una), pergamena di comunicazione (solo una, parte del paio di Viktor)*

Ushankov

Di nuovo, Ushankov è stato assegnato per controllare questo gruppo e per assicurarsi che faccia quello che gli è stato detto di fare. Il suo compito è relativamente facile, in quanto egli è in realtà il cervello tattico del gruppo.

Armi: *spada lunga del mascheramento +2, 3 frecce intermittenti, 2 frecce penetranti, 1 freccia urlante*

Armatura: *corazza di cuoio +4, anello di protezione +3*

Oggetti Magici: *pozione di rimpicciolimento*

Maggione

Un vagabondo proveniente da una terra straniera, Maggione è finito nella banda di Viktor. Non è gran che a conoscenza di quanto sta succedendo o di cosa Viktor intenda fare; sa solo di essere pagato per il suo lavoro. Se qualsiasi dei personaggi riesce a parlare con lui per 30 minuti e gli spiega il vero intento di Viktor, c'è il 30% di probabilità che Maggione cambi fazione. (Aggiungi o sottrai 5% per ogni punto del bonus di modifica sulle reazioni del Carisma del personaggio che attua la persuasione, se ce n'è.)

Armi: *pugnale velocizzante +1*

Armatura: *anello di protezione +4, fibbia di protezione +2**

Oggetti Magici: *pozione della fortuna, pozione della forma elementale, corda di salita, bacchetta della paralisi*

Incantesimi:

- 1° Livello (5): *charme (x2), dardo incantato (x3)*
- 2° Livello (5): *individuazione dell'invisibile, immagini illusorie, levitazione, ragnatela (x2)*
- 3° Livello (5): *blocca persona, palla di fuoco (x2), velocità, volare*
- 4° Livello (4): *autometamorfosi, confusione, nube mortale*
- 5° Livello (3): *demenza precoce, dissoluzione, simulacri di mostri, telecinesi*
- 6° Livello (2): *muro di ferro, morte*
- 7° Livello (2): *inversione della gravità, parola incapacitante*

* Gli oggetti magici indicati con l'asterisco sono descritti nell'accessorio AC4 - *Il Libro della Stupefacente Magia* (TSR 9116)

**SPETTACOLO DI MERAVIGLIE ITINERANTE
DI MAESTRO FORMIESIAS!**

**Mostri Mangiatori di Uomini sottomessi
dalla più docile fanciulla del Territorio!**

Fantastiche Meraviglie dagli Angoli del Mondo!

Creature dal Fondo dell'Abisso Osceno!

Impressionanti Dimostrazioni di Forza e Potenza!

Venite a vedere Elettrizzanti Prodigii mai visti prima!

Da ora in avanti si sappia che questo contratto costituisce un accordo tra _____, d'ora in poi indicata come Parte Contraente, e Milos Formiesias, d'ora in poi indicata come Parte Fornitrice, entrando in vigore dal _____ giorno di _____ e considerandolo valido sino al giorno _____ di _____.

Si dica che con questo contratto la Parte Contraente acconsente a noleggiare, ingaggiare, commissionare e altrimenti mantenere i servizi dello SPETTACOLO DI MERAVIGLIE ITINERANTE DI MILOS, d'ora in poi indicata come impresa, per i termini di impiego come detto in precedenza. Su ricevuta di giusta ricompensa di _____ o su mutuo accordo fra Parte Contraente e Parte Fornitrice per la ricompensa di _____ da pagare dal _____ ma non più tardi del _____. Oltre a questa ricompensa, la Parte Contraente assegna inoltre in concessione temporanea per il periodo dal _____ giorno di _____ fino al _____ giorno di _____ tale proprietà come espresso nella Clausola A sottostante. Inoltre, la Parte Contraente autorizza la Parte Fornitrice il diritto di richiedere un prezzo d'entrata di _____ da tutti gli spettatori dell'impresa, indipendentemente dalla disponibilità o dalla classe sociale dello spettatore. In cambio di queste ricompense, la Parte Fornitrice giura alla Parte Contraente e a quelli debitamente designati in quanto sotto la sua protezione legale di rendere disponibile lo spettacolo, entro i requisiti stabiliti dalla Parte Fornitrice come necessario per la sua protezione legale da indennità e danni.

Come ulteriore considerazione e segno di buona fede tra la Parte Contraente e la Parte Fornitrice, La Parte Fornitrice acconsente a intraprendere un progetto di ingegneria civile come designato dalla Parte Contraente e acconsentito dalla Parte Fornitrice, ma tale lavoro non dovrà richiedere l'ingaggio di artigiani e operai eccetto quelli attualmente impiegati della Parte Fornitrice. Inoltre, le indennità e danni futuri risultanti dal lavoro non dovranno essere ritenuti attribuibili alla Parte Fornitrice, senza eccezioni.

Come segno di buona fede verso la Parte Fornitrice, la Parte Contraente acconsente a fornire tali misure per la sicurezza e la salvaguardia dell'impresa, le sue proprietà e gli impiegati come giudicate necessarie dalla Parte Fornitrice fino ad includere il recupero di proprietà perse e il rimborso delle spese risultanti da danni causati da quelli all'interno e comprendendo tutti i territori posseduti, dichiarati e altrimenti controllati dalla Parte Contraente. Fornitrice

Questo contratto, soggetto alle clausole indicate di seguito, è considerato legale e vincolante.

Parte Contraente _____	Parte Fornitrice _____
Testimone _____	Testimone _____
Data _____	Data _____

CLAUSOLA A: _____ d'ora in poi indicata come proprietà, è assegnata temporaneamente in affitto alla Parte Fornitrice nei termini espressi dal contratto suddetto. La Parte Fornitrice, riconoscendo il valore della proprietà, acconsente a mantenere detta proprietà e a riconsegnarla alla Parte Contraente alla fine dei termini e a compensare per tutti i danni non inclusi nelle Clausole B e C. La Parte Contraente riconosce il diritto legale della Parte Fornitrice di disporre della proprietà nel tempo indicato dalla concessione e acconsente inoltre a salvaguardare la sicurezza dei confini della proprietà durante il periodo della concessione.

Clausola B: La Parte Contraente riconosce che l'impresa possa causare inevitabili cambiamenti alla proprietà, come necessario per il corretto funzionamento dell'impresa. Quindi, la Parte Contraente acconsente ad esentare la Parte Fornitrice da tali danni in quanto causati dal necessario e proprio funzionamento dell'impresa e di non tentare di recuperare i costi per la riparazione o la ristorazione di questi dalla Parte Fornitrice.

Clausola C: La Parte Contraente acconsente ad assumersi per la Parte Fornitrice tutte le richieste rivolte contro essa per i danni e le spese in quanto incorsi a causa di eventi di natura straordinaria come indicati dalla Clausola D e per tutti i danni e le spese incorse al di fuori dei confini della proprietà in concessione, ammesso che tali atti siano indipendenti dal controllo della Parte Fornitrice. Inoltre, la Parte Contraente acconsente a non prestare o assumere richieste contro la Parte Fornitrice per i danni causati e le spese incorse per conto suo o per qualsiasi altra parte.

Clausola D: Eventi straordinari sono definiti atti di guerra, eventi naturali, pirateria, negligenza della Parte Contraente, furto, e azioni che avvengono come risultato della risoluzione di qualsiasi parte di questo contratto.

Giovanotto è un ragazzo allegro che comprende il suo dovere e si occupa genuinamente del suo maestro. Il suo compito principale è quello di tenere McVay fuori dai guai e di occuparsi dei suoi bisogni, che McVay altrimenti dimenticherebbe.

Tagus è alto 75 cm, basso perfino per un nano. Viene spesso scambiato per uno gnomo, il che lo altera un poco. Tagus tiene il broncio, è irritabile, e generalmente scortese. Anni di prese in giro da giovane gli hanno insillato l'abitudine di ottenere vendetta mediante giochi e scherzi pratici. Comunque, è un avventuriero competente, anche se un cupo.

Hiera è un'elfa alta e di bell'aspetto. Anche se ancora giovane per un elfo, si è già guadagnata una reputazione di avventuriero galante e nobile. Incarna tutte le caratteristiche di eroismo e bontà, e ci crede assolutamente. Il suo stesso aspetto è un esempio di qualsiasi cosa sia perfetto e vero. Sfortunatamente, ah anche il cervello di una patata. E' ingenua, avventata e testarda. Una volta che si è messa in testa qualcosa è virtualmente insopportabile. Ha una completa indifferenza per la sicurezza, cautela e l'organizzazione. La sua carriera d'avventuriero, fino a ora, può essere descritta come un'incredibile fortuna.

Alfonso è un grosso omone con muscoli prominenti. E' estremamente di buona natura, gentile e dolce, e avrebbe preferito essere un chierico. Comunque, i suoi genitori e amici, vedendo solo il suo fisico, lo hanno spinto a fare il guerriero, un'occupazione di cui gli importa poco, ma che mantiene perché non vuole dar dispiaceri alla sua famiglia. E' estremamente sensibile riguardo alla misura del suo naso (che è approssimativamente della dimensione di una patata, e diventa scontroso e depresso quando viene preso in giro per questo.

Fierlas ha una qualità indispensabile per un ladro—il suo aspetto è assolutamente normale e mediocre. Invero, è così qualunque che nulla viene notato di lei. Cerca di tenere la sua straordinaria destrezza sempre nascosta. Ora di mezza età, è grassa (come una matrona), pettegola, e certe volte è di una noia dolorosa. La sua completa mancanza di tratti fisionomici gli ha permesso di arrivare in alto alla sua professione.

Padre Bartolomeo è un uomo alto e secco senza un'oncia di grasso (o muscolo). Sebbene spesso in cattiva salute, esausto per il lavoro fisico, e inadatto alla dura vita di avventuriero, ha una vera vocazione. Riconoscendo il proprio talento, è entrato a far parte della chiesa per sfuggire alla durezza della vita. Comunque, le cose non sono andate come aveva sperato, in quanto i suoi superiori, vedendo la forza nella sua fede, lo hanno spesso mandato in avventure pericolose. Non gli piace l'avventura e si lamenta. Preferirebbe di gran lunga insegnare in un seminario.

In gioventù, McVay il Potente fu un grande mago formidabile. Ora calvo, dalla barba bianca e le spalle curve, ha da tempo dimenticato la sua età e passato il suo apice. L'avanzamento delle senilità non ha influito sui suoi poteri magici, ma ha intaccato ogni altra parte della sua vita. Delle volte è perfettamente lucido, ma in altri momenti ha problemi a ricordare le cose più semplici—il suo nome, cosa sta facendo, l'ora del giorno, cos'ha mangiato per colazione. I suoi pensieri vagano per la sua mente e ricorda nostalgicamente i "vecchi tempi." I suoi amici, rammaricati per la sua condizione, lo hanno affidato ad un fedele apprendista che si prenda cura del suo maestro.

Alfonso Rodiphino

Guerriero di 18° Livello	
Legale	
Forza	17
Destrezza	10
Intelligenza	11
Costituzione	18
Saggezza	13
Carisma	7
Classe d'Armatura	-3
Punti-Ferita	88

Armi: spada +2, pugnale

Armatura: corazza di piastre +4, scudo +1

Oggetti Magici: verga dell'inerzia*

"Giovanotto"

Mago di 1° Livello	
Neutrale	
Forza	13
Destrezza	10
Intelligenza	14
Costituzione	15
Saggezza	11
Carisma	12
Classe d'Armatura	9
Punti-Ferita	3

Armi: nessuna

Armatura: nessuna

Oggetti Magici: nessuno

Fierlas Diaz

Ladra di 19° Livello	
Neutrale	
Forza	9
Destrezza	17
Intelligenza	11
Costituzione	9
Saggezza	11
Carisma	12
Classe d'Armatura	1
Punti-Ferita	44

Armi: arco corto, 2 frecce mordenti*, pugnale

Armatura: corazza di cuoio +2

Oggetti Magici: cintura di protezione +2, uovo delle meraviglie

Tagus Soffiodifuoco

Nano di 12° Livello (CdA J)	
Neutrale	
Forza	16
Destrezza	14
Intelligenza	11
Costituzione	17
Saggezza	9
Carisma	8
Classe d'Armatura	-4
Punti-Ferita	67

Armi: martello da guerra +2, +3 utenti di magia, ritornante

Armatura: corazza di piastre +3, scudo di riflessione +4

Oggetti Magici: nessuno

Bartolomeo de Tramalcos

Chierico di 18° Livello	
Legale	
Forza	5
Destrezza	10
Intelligenza	15
Costituzione	9
Saggezza	15
Carisma	15
Classe d'Armatura	-4
Punti-Ferita	39

Armi: mazza +2

Armatura: corazza di piastre del volo +5, scudo +1

Oggetti Magici: bastone guaritore

Hiera Fogliaguza

Elfa di 10° Livello (CdA H)	
Legale	
Forza	15
Destrezza	12
Intelligenza	9
Costituzione	13
Saggezza	10
Carisma	18
Classe d'Armatura	0
Punti Ferita	27

Armi: arco lungo, 10 frecce +1, spada +2

Armatura: corazza a bande +4

Oggetti Magici: verga della parata, mantello elfico

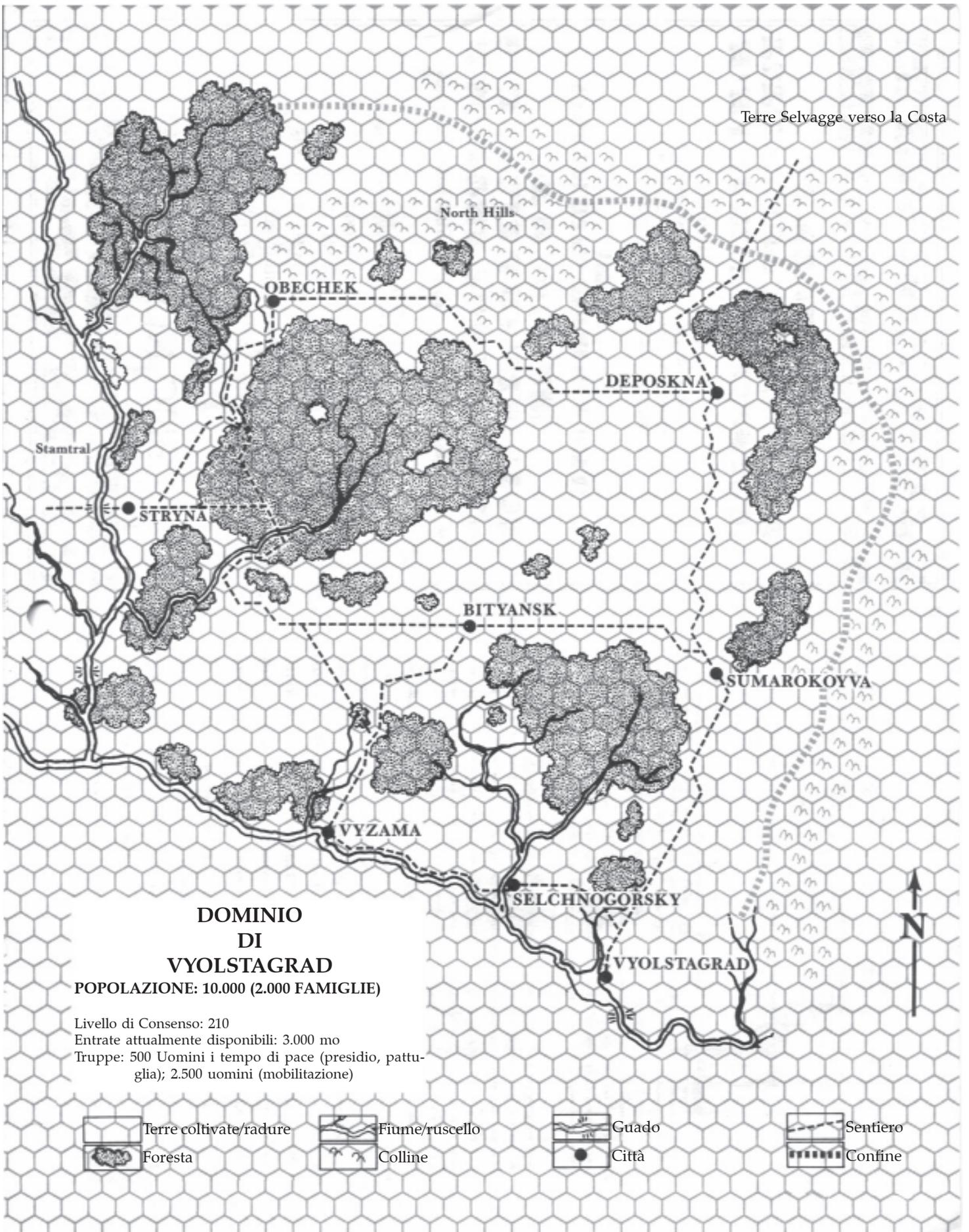
McVay il Potente

Mago di 18° Livello	
Neutrale	
Forza	7
Destrezza	12
Intelligenza	15
Costituzione	6
Saggezza	11
Carisma	13
Classe d'Armatura	3
Punti-Ferita	27

Armi: pugnale

Armatura: nessuna

Oggetti Magici: anello di protezione +4, mantello deflettente, verga della cancellazione, scopa volante



Terre Selvagge verso la Costa

North Hills

OBECHEK

DEPOSKNA

Stamtral

STRYNA

BITYANSK

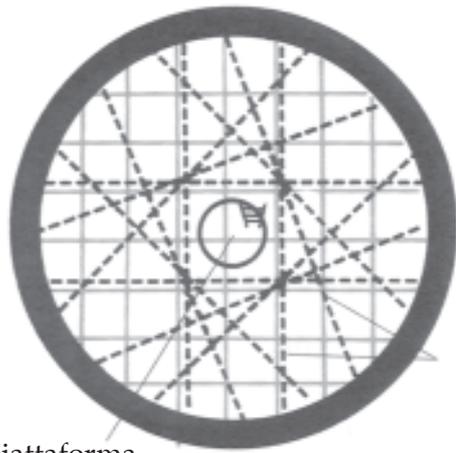
SUMAROKOYVA

VYZAMA

SELCHNOGORSKY

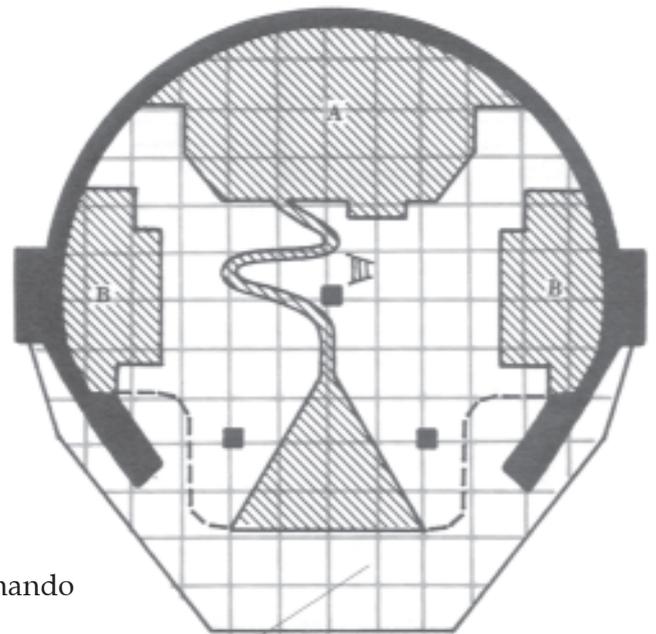
VYOLSTAGRAD





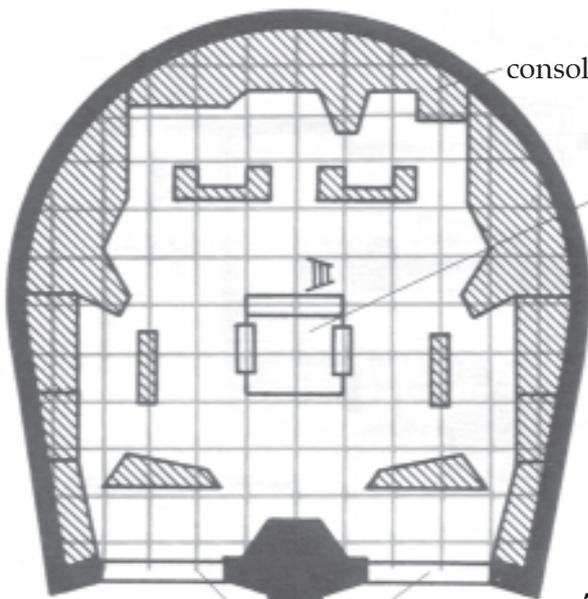
21. Ponte del Collo Principale

piattaforma
cavi



22. Ponte Vocale

pavimento delle mascella mobile



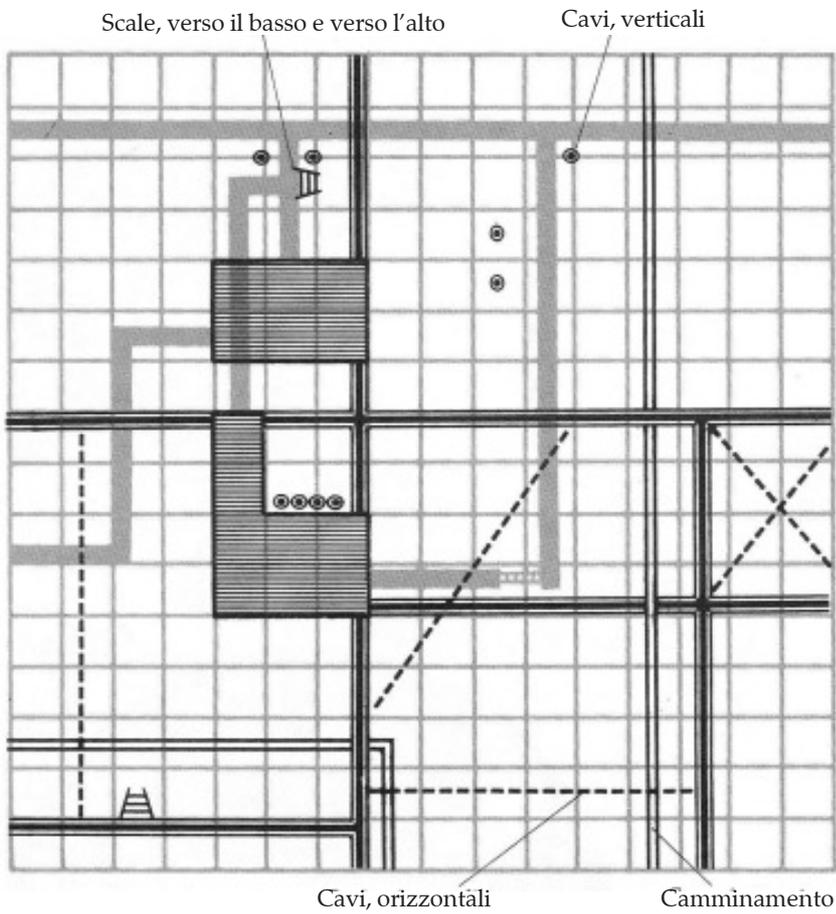
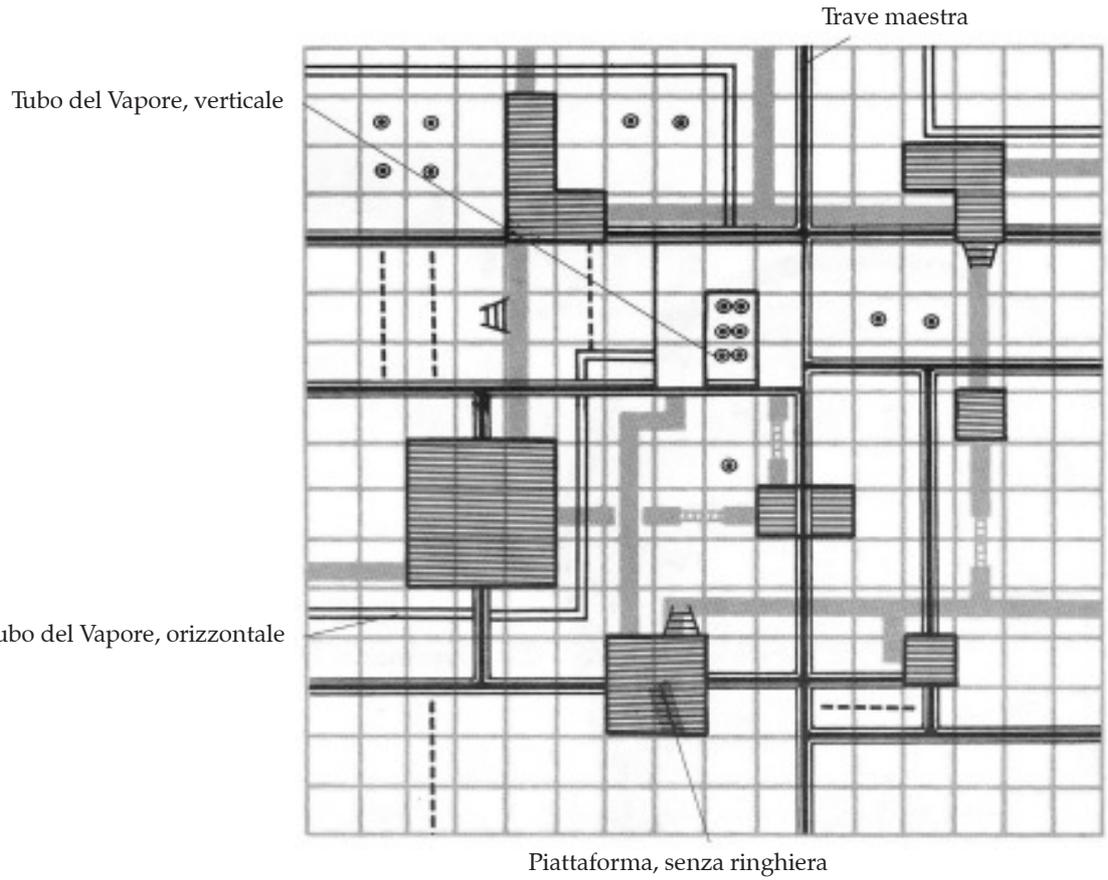
console di comando

sedia di comando

23. Ponte di Comando

occhi

1 quadrato = 1,5 metri



RUOLINO

		NOME	RAZZA	CLASSE	FOR	INT	SAG	DES	COS	CAR	CA	PF	
PERSONAGGI GIOCANTI	Alfonso	U	G18	17	11	13	10	18	7	-3	88		
	Fierlas	U	L19	9	9	11	17	11	12	1	44		
	Bartolomeo	U	C18	5	7	15	10	9	15	-4	39		
	McVay	U	M18	7	15	11	12	6	13	4	27		
	“Giovanotto”	U	M1	13	14	11	10	15	12	9	3		
	Tagus	N	N12	16	11	9	14	17	8	-4	67		
	Hiera	E	E10	15	9	10	12	13	18	0	25		
PERSONAGGI NON GIOCANTI	Milos	U	NA	9	16	18	12	8	17	9	5		
	Gruppo di Attacco 1:												
	Zhucharnov	U	L21	17	12	9	17	12	10	0	54		
	Schrodt	U	M18	9	16	10	9	7	11	2	30		
	Ivan	U	G18	18	8	13	14	14	12	-2	72		
	Voroniev	U	G19	16	12	11	11	15	10	-2	64		
	Gruppo di Attacco 2:												
	Kurochin	U	C20	10	12	16	11	12	10	-1	41		
	Varma	U	G12	14	13	10	9	13	11	0	61		
	Yelna	U	G14	17	9	7	11	9	7	0	44		
	Roskosov	U	M12	9	12	9	8	7	14	5	15		
	Forgest	U	L17	12	13	10	16	13	15	-1	40		
	Melchia	U	G10	18	12	11	9	17	10	0	50		
	Tuva	U	G11	16	10	9	15	13	7	0	45		
	Gruppo di Attacco 3:												
	Dimitri	U	G18	15	13	14	9	10	13	-1	60		
	Ushankov	U	L15	9	10	13	16	12	14	0	34		
Maggione	U	M16	12	15	9	7	13	12	4	21			
Budenny	U	G17	13	10	9	10	12	11	-1	45			
GNOMI	NOME	RAZZA	DADI-VITA			CA	PF	N° ATT.		F			
	Krazmos	G	4DV			4	18	1		1d8+1			
	Gryzix	G	3DV			5	12	1		1d8			
	Aiutanti	G	3DV			5	12	1		1d8			
	Supervisore	G	2DV			5	10	1		1d8			
	Operaio	G	1DV			5	5	1		*			



Avventura Livello Companion

Scuotilande!

di David "Zeb" Cook

Traduzione: Stefano Mattioli

Nelle tue mani è stata affidata una grande responsabilità-la gestione di un dominio in crescita. E' stato un inverno duro. Ora, con l'avvento della primavera, la popolazione si rivolge a te per una guida. Ci vorrà una mano attenta e generosa per ottenere consenso.

Ma proprio mentre tieni le prime udienze della nuova stagione, un'ombra sinistra scende sulle tue terre. Scuotilande-meraviglia del mondo-è arrivato! Sarà una maledizione o una benedizione?

Con azioni audaci e un'abile diplomazia, potrai evitare il disastro. Ma se fallisci, le conseguenze saranno di certo soggetto di tragiche canzoni dei menestrelli per gli anni avvenire!

Scuotilande comprende un'intera ambientazione di un dominio, nuovi personaggi giocanti e PNG, è materiale completo per una delle più grandi meraviglie del mondo-il gigante e inarrestabile Scuotilande!

Quest'avventura è progettata per essere usata con le regole DUNGEONS & DRAGONS® Set Companion, il quale espande le regole D&D® Set Base ed Expert. Quest'avventura non può essere giocata senza i D&D® Set Base, Expert e Companion prodotti dalla TSR, Inc.