

2. L'orda dei Massi Aguzzi

L'orda dei Massi Aguzzi è formata tre clan: i Saccheggiatori Montani (orchetti), i Lupi Affamati (goblin) e le Slavine Mortali (hobgoblin). Gli umanoidi sono stanziati nella Gola di Yebedeska, laddove sono presenti molte caverne: i gruppi più deboli sono nelle valli di nord-ovest ancora ricoperte da un sottile strato di neve. Vi sono alcuni fortini e fortificazioni sia lungo la gola che al suo imbocco: tali strutture sono state realizzate utilizzando materiale di risulta prelevato dalle rovine di insediamenti umani di alcuni coloni traladariani che anni prima avevano provato, senza successo, a colonizzare la valle. Il fortilizio più importante, a circa 8 km a sud-ovest del laghetto, blocca completamente l'ingresso alla Gola di Yebedeska. Nel corso del giorno, in giro, si trovano solo gli hobgoblin, mentre la sera escono dagli anfratti i goblin ed orchetti. Il "quartier generale" si trova nella valle di sud-est, in una delle tante caverne. Qui, ogni sera, i capi clan, parlando in caotico od orchettico, discutono sul da farsi, senza trovare, però, un accordo. Convengono solo sulla opportunità di spedire avanguardie a sud verso la Rocca ed a nord verso il deserto per valutare il punto più debole dove sfondare.

Gli incontri che i PG potrebbero fare spiando l'orda sono:

Fortino

In pratica è una palizzata, alta 2,5 metri, nei pressi di una caverna che funge da corpo di guardia (2 sulla Mappa). L'unico modo di accedere alla valle è di passare attraverso il portone (sorvegliato sempre da almeno 5 sentinelle) o risalire un torrente che divide in due parti la palizzata. Dietro la fortificazione vi sono due torri di legno (alte 3 metri) con la restante parte della guardia di turno. Dalla caverna non è possibile vedere la palizzata e le due torri. Nel complesso la guarnigione è formata da un eterogeneo corpo di guardia che di giorno è comandato da un hobgoblin e la notte da un orchetto. Il capo orchetto approfitta della sua autorità a per far fare la guardia sempre ai goblin, risparmiando i propri seguaci (che poltriscono nella caverna). Tale situazione causa notevoli malumori che talvolta sfociano in piccole scaramucce contraddistinte da un gran baccano. È per questo motivo che gli schiamazzi dovuti ad un assalto

potrebbero (50% di probabilità) non essere minimamente considerati dagli abitanti della valle. In totale gli umanoidi della guarnigione hanno 58 reali, 274 corone e 413 copechi.

Hobgoblin (10)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 7 cad.; THAC0 18; #Att1 spada normale o 1 giavellotto ; F 1d8 o 1d6; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature e sono armati spade normali e 3 giavellotti a testa (9/18/27).

Capo hobgoblin

CA 6; DV 2 (M); PF 13; THAC0 18; #Att1 spada normale o 1 giavellotto ; F 1d8 o 1d6; TS G2 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 20.

Equipaggiamento: indossa pezzi misti di armature ed è armato con una spada normale e 5 giavellotti (9/18/27).

Orchetti (8)

CA 6; DV 1 (M); PF 6 cad.; THAC0 19; #Att 1 lancia da fante o 1 pugnale ; F 1d6 o 1d4; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 6 (8); In 7; All C; PX 10.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature, compreso uno scudo, e sono armati con una lancia da fante (6/12/18) ed un pugnale (3/6/9).

Goblin (12)

CA 6; DV 1-1 (P); PF 5 cad.; THAC0 19; #Att 1 accetta o 1 fionda ; F 1d6 o 1d4; TS Uc ; MV 27 m (9 m); ML 7 (9); In 9; All C; PX 5.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature e sono armati con accetta (3/6/9) e fionda (12/24/48).

Capo Orchetto

CA 5; DV 1 (M); PF 8; THAC0 19; #Att 1 lancia da fante o 1 pugnale ; F 1d6+1 o 1d4+1 (compreso il Bonus Fr); TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 6 (8); In 7; All C; PX 10.

Equipaggiamento: indossa pezzi misti di armature, compreso uno scudo, ed è armato con una lancia da fante e pugnale.

Lago Luda

Attorno questo specchio d'acqua i primi coloni avevano costituito un insediamento. Ora sono presenti solamente ruderi di mura formate da massi.

Capita sempre che nelle immediate vicinanze vi siano gruppi di umanoidi che si rifocillano dopo una incursione o turno di guardia. Anche questo è un luogo da cui provengono urla e strepiti a causa degli scontri per futili motivi tra le diverse razze: 60% di probabilità di non suscitare l'interesse degli abitanti della valle. Se i PG giungono di giorno vi troveranno anno solo hobgoblin, altrimenti dopo il tramonto vi saranno orchetti con goblin. Naturalmente nel caso uno solo di loro riesca a dare l'allarme generale i problemi per i PG si faranno molto più seri. Sia il primo che il secondo gruppo di goblinoidi possiede monete per un totale di 23 reali, 94 corone e 247 copechi.

Hobgoblin (5)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 7 cad.; THAC0 18; #Att1 spada normale o 1 giavellotto ; F 1d8 o 1d6; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature e sono armati spade normali e 3 giavellotti a testa (9/18/27).

Orchetti (3)

CA 6; DV 1 (M); PF 6 cad.; THAC0 19; #Att 1 lancia da fante o 1 pugnale ; F 1d6 o 1d4; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 6 (8); In 7; All C; PX 10.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature, compreso uno scudo, e sono armati con una lancia da fante (6/12/18) ed un pugnale (3/6/9).

Goblin (7)

CA 6; DV 1-1 (P); PF 5 cad.; THAC0 19; #Att 1 accetta o 1 fionda ; F 1d6 o 1d4; TS Uc ; MV 27 m (9 m); ML 7 (9); In 9; All C; PX 5.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature e sono armati con accetta (3/6/9) e fionda (12/24/48).

La valle di sud-ovest

A qualunque ora della giornata vi sono gruppi di umanoidi che bighellonano o sbrigano alcuni lavori come preparare viveri o armi (3 sulla Mappa). Le caverne sono molto piccole e ognuna può ospitare solo pochi individui: hobgoblin, di notte, o orchetti e goblin, di giorno. I tesori che questi gruppetti custodiscono si aggirano attorno i 100 copechi. Le caverne più profonde sono dei capi; quelle il cui ingresso è chiuso da pannelli di legno contengono le cavalcature dei goblin (i lupi neri). Una presenta un

sottile strato di gelo fino all'imboccatura: è quella ove è legata alla catena una salamandra dei ghiacci. Ogni giorno le si porta in pasto un goblin o hobgoblin antipatico al capo.

Hobgoblin (6)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 7 cad.; THAC0 18; #Att1 spada normale o 1 giavellotto ; F 1d8 o 1d6; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature e sono con armati spade normali e 3 giavellotti a testa (9/18/27).

Orchetti (2)

CA 6; DV 1 (M); PF 6 cad.; THAC0 19; #Att 1 lancia da fante o 1 pugnale ; F 1d6 o 1d4; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 6 (8); In 7; All C; PX 10.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature, compreso uno scudo, e sono armati con una lancia da fante (6/12/18) ed un pugnale (3/6/9).

Goblin (3)

CA 6; DV 1-1 (P); PF 5 cad.; THAC0 19; #Att 1 accetta o 1 fionda ; F 1d6 o 1d4; TS Uc ; MV 27 m (9 m); ML 7 (9); In 9; All C; PX 5.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature e sono armati con accetta (3/6/9) e fionda (12/24/48).

L'anfratto dei capi

È un complesso di tunnel e caverne in cui si riuniscono i capi e dove lo sciamano officia i suoi riti (4 sulla Mappa); esso è estremamente antico e risale a molti millenni fa, quando il grande anellide Iscranin errava per queste zone di quello che allora era l'artico, scavando gallerie colossali come queste (vedi anche la descrizione del Percorso di Iscranin, nel capitolo Atlante degli Altan Tepes Centrali – i due complessi sono collegati). A partire dalla caverna di ingresso si diparte un tunnel di sezione perfettamente circolare e del diametro di circa 10 metri che porta in una enorme caverna con enormi formazioni calcaree. Questo ambiente è stato riservato dagli umanoidi a luogo di culto di Kaarash: al centro di una serie di stalattiti e stalagmiti confluenti a formare un'unica colonna, si trova una pietra. Infissa in essa si trova uno spadone seghettato, lo stesso, secondo gli umanoidi, che uso l'Immortale. In verità, l'arma non ha nulla di speciale ed è stata messa lì dallo sciamano, Dguul lo