

Correre, Voltare lato

Equipaggiamento: tutti gli hobgoblin sono armati con pezzi misti di armature, scudi, spada normale e 3 giavellotti a testa.

Goblin (400)

CA 6; DV 1-1; THAC0 19; MV 27 m (9 m); Gittata 12/24/48; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato

Equipaggiamento: tutti i goblin sono armati con pezzi misti di armature, accette e fionde.

Goblin Cavalcatori di Lupi (160)

CA 5; DV 1-1; THAC0 19; MV 45 m (15 m); Gittata -; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare, Aggiramento, Ritirata

Equipaggiamento: tutti i goblin sono armati con pezzi misti di armature, accette e lance da fante.

L'esercito del Ministero delle Province, condotto dal dal Qadi Faiz al-Jalal, figlio del capo gabinetto delle Province (vedi il Mini Atlante) è formato dalle Guardie dell'Alasiya Meridionale, un contingente di Cavalleria Leggera Irregolare ed alcuni Sacerdoti dello Stato Maggiore.

Guardie dell'Alasiya Meridionale (124)

CA 4; DV 1; THAC0 18; MV 36 m (12 m); Gittata -; Ufficiali 3°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare, Ritirata

Equipaggiamento: sono tutti Guerrieri di 1° livello con armature di maglia, scudo, lancia da cavaliere e scimitarra. Ognuno monta un cavallo-destriero.

Cavalleria Leggera Irregolare (870)

CA 6; DV 1; THAC0 19; MV 36 m (12 m); Gittata 6/12/18; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare

Equipaggiamento: sono tutti Guerrieri di 1° livello con armature di cuoio, scudo, lancia da fante e scimitarra. Ognuno monta un cavallo-palafreno.

Sacerdoti dello Stato Maggiore (10)

CA 4; DV 3; THAC0 19; MV 27 m (9 m); Gittata 3/6/9; Ufficiali 5°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Anti-Magia

Equipaggiamento: sono tutti Chierici di 3° livello con armature di armature di maglia, scudo, mazza e martello da lancio. Ognuno monta un cavallo-palafreno.



4. Nuovi Nemici

Quando lo scontro sta per esitare nella completa sconfitta degli umanoidi interverrà Kurmanbek Bakiyev, Magiano Seguace del Fuoco e sacerdote di Corona. Questi ha la sua base presso un villaggio sul versante ylariano degli Altan Tepe, Ab Mazar. Avuta notizia dell'arrivo degli umanoidi ha pensato di aggregarne una buona parte alla sua schiera di non-morti e hobgoblin del deserto.

Una volta ucciso Horrachk il Tritasassi (compito che lascerà svolgere ai PG) farà risorgere sotto forma di scheletri 52 guerrieri del sultano e ordinerà all'efreeti, suo servitore, di creare una illusione di un esercito di migliaia di hobgoblin all'orizzonte (oltre a vedere le insegne si sentiranno i tamburi ed i canti di guerra!). Infine l'efreeti stesso, andrà a creare scompiglio, con le sua trasformazione in colonna di fuoco o con gli incantesimi *muro di fuoco*, tra le truppe alaysiane. I superstiti di entrambe le fazioni (compreso il Qadi Faiz al-Jalal) saranno catturati e condotti presso il covo del sacerdote.

Nel caos generale è possibile che i PG riescano a dileguarsi prima di cadere prigionieri. Se si nascondono per spiare cosa stia succedendo vedranno arrivare alcune decine di predoni del deserto che incateneranno i soldati del Granducato e degli Emirati. Inoltre osserveranno il sacerdote arringare (tra le parole sarà lanciato più di un incantesimo del comando su quelli che potrebbero essere i capi rimanenti dell'orda) gli umanoidi e, dopo averli blanditi e minacciati opportunamente, la loro entusiasta approvazione all'idea di mettersi al servizio del nuovo capo.

Terminati i preparativi la colonna di prigionieri si muoverà verso la strada che congiunge l'Ylaruam con Selenica. Obiettivo di Kurmanbek Bakiyev sono il Forte di Ziraki – la dogana al confine con la Repubblica di Darokin – e il vicino villaggio di Gawdar. Una volta spazzati via i controlli alle frontiere favorirà il passaggio di gruppi umanoidi dal Darokin al deserto: in questo modo, con poco sforzo, il suo esercito si potrà rafforzare ed essere in grado di marciare su Parsa.

Se i PG decidono di seguire a debita distanza la colonna con i loro commilitoni presi prigionieri dovranno attraversare un deserto di pietre. Alla sera del primo giorno di cammino saranno attaccati da degli scorpioni giganti.

Scorpioni giganti (4)

CA 2; DV 4; PF 29; THAC0 16 (14); #Att 2 artigli o 1 pungiglione; F 1d10x2 o 1d4+veleno; TS G2; MV 45 m (15 m); ML 11; In 0; All N; PX 125.

Poteri speciali: se lo scorpione colpisce con entrambi gli artigli agguanta la preda ed ha un bonus di +2 al TpC con il pungiglione; se lo scorpione colpisce con il pungiglione la vittima deve effettuare un TS contro il Veleno.

Durante il terzo giorno invece saranno assaliti da una manticora: il mostro collabora con il sacerdote che gli ha promesso di potersi cibare dei prigionieri rimasti indietro durante la marcia: scambiando i PG per dei moribondi vi si avventerà contro ma resasi conto dell'errore proverà a volare via ad avvertire l'alleato.

Manticora

CA 4; DV 6+1 (M); PF 45; THAC0 13; #Att 2 artigli o 1 morso o 6 pungiglioni; F 1d4x2 o 2d4 o 1d6x6; TS G6; MV 36 m (12 m) - Volando 54 m (18 m); ML 9; In 3; All C; PX 650.

Poteri speciali: la manticora può lanciare (15/30/54), anche volando, i suoi 24 aculei fino 6 a round.



Questi incontri e le avverse condizioni meteorologiche faranno perdere così tanto tempo ai PG che accumuleranno due giorni di ritardo rispetto all'esercito del Magiano.

Arrivati al piccolo villaggio di Bunyad vedranno i segni della devastazione operata dai seguaci di Kurmanbek Bakiyev. Tra le rovine si aggirano degli hobgoblin del deserto con il loro capo che ha in mano un sacco contenente 137 dirham (=137 corone) e 252 fal (=252 copechi).

Hobgoblin (13)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 6 cad.; THAC0 18; #Att 1 scimitarra ; F 1d6+1; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature, hanno scudi e sono armati con scimitarre.

Capo hobgoblin

CA 6; DV 2 (M); PF 12; THAC0 18; #Att1 scimitarra; F 1d6+1; 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 scimitarra.

Se i PG proseguono ancora seguendo la pista arriveranno al villaggio di Dupushta. Da due giorni è presidiato da un gruppo di uomini d'arme pagati da Kurmanbek Bakiyev. Tale gruppo è formato da alcuni mercenari e due gemelli (un maschio ed una femmina) che sono i capi-banda. Sono avanzi di galera provenienti dalla Repubblica di Darokin (assunti a Zemin da Kurmanbek Bakiyev in persona) e qui stanziati per ordine del sacerdote, il quale vuole che la pista per Parsa sia controllata. Non saranno immediatamente ostili nei confronti dei PG perchè crederanno che anch'essi sian un gruppo pagato dal sacerdote come loro. Non fanno nulla su chi li ha ingaggiati tranne l'aspetto ed il fatto che entro un giorno sarebbero dovuti arrivare un centinaio di mercenari di rinforzo per tenere il villaggio. Su di un cammello è trasportata una cassa con l'anticipo del pagamento (12 verghe di rame del valore di 50 reali ciascuna): la serratura è protetta da una trappola costituita da due aghi (THAC0 12) avvelenati (TS contro il veleno o si rimane paralizzati per 6 turni) che scattano contro chi tenta di forzarla.

Mercenari (18)

CA 7; DV 1 (M); PF 5 cad.; THAC0 19; #Att 1 spada corta o 1 pugnale ; F 1d6 o 1d4; TS G1 ; MV 36 m (12 m); ML 8 (10); In 9; All C; PX 10.

Equipaggiamento: i mercenari sono tutti Guerrieri di 1° livello; tutti indossano armature di cuoio e sono armati con pugnali (3/6/9) e spade corte.

Gemella

CA 9; DV 6 (M); PF 19.; THAC0 13; #Att 1 pugnale ; F 2d4; TS M6 ; MV 36 m (12 m); ML 8; In 16; All C; PX 725.

Equipaggiamento: la gemella è una Maga di 6° livello; è armata con due pugnali (6/9/13,5) e possiede una *bacchetta paralizzante (11 cariche)*, 2 *pozioni di guarigione*, una *pozione di rimpicciolimento* e una *pergamena intercetta incantesimi (1° e 2° livello)*.

Il suo libro degli incantesimi è maledetto: chiunque lo tocchi senza dire la parola d'ordine lo ridurrà istantaneamente in cenere.

Padronanza delle armi: Esperta nell'uso del pugnale (difesa H:-2CA/2; speciali Danno Doppio 19-20).

Incantesimi memorizzati:

1° LIV *scudo magico, dardo incantato, disarmare*

2° LIV *freccia acida, immagini illusorie*

3° LIV *velocità, palla di fuoco*

Gemello

CA 3; DV 6; PF 34; THAC0 12; #Att 1 spada corta; F 1d6+5; TS G6; MV 27 m (9 m); ML 10 ; In 9; All C; PX 500.

Equipaggiamento: il gemello è un Guerriero di 6° livello; indossa una armatura di maglia, ha uno *scudo +1* ed è armato con una spada corta; possiede una *pozione di guarigione*, una *pozione di forma gassosa* e una *pozione di invisibilità*.

Padronanza delle armi: Esperto nell'uso della spada corta (difesa H:-2CA/2; speciali Para 2, Disarma +2).

A questo punto i PG dovranno decidere sul da farsi. Potrebbero infatti andare a Parsa ad avvertire il Gran Khan, proseguire verso il Forte di Ziraki per mettere in guardia la guarnigione oppure cercare il covo del Magiano per liberare i compagni prigionieri. Lo Sceicco Abdallah ibn Hamid proporrà ai PG il seguente piano: manderà un villico a Parsa con un suo messaggio per avvertire il Khan, lui stesso (da solo ha maggiori probabilità di passare inosservato alle pattuglie del sacerdote che s'aggirano pel deserto) correrà verso il Forte di Ziraki per organizzare le difese ed infine i PG dovranno liberare i prigionieri. Abdallah insisterà molto perchè il suo piano venga attuato, soprattutto se i PG non ne hanno uno migliore. In qualunque modo i PG riescano ad identificare dove sia il covo di Kurmanbek Bakiyev, dovranno ancora andare verso sud-est.

Durante il tragitto, all'imboccatura della valle di Ab Mazar, incontreranno una piccola carovana di due mercanti con due guide ed alcuni uomini di scorta

che si stanno dirigendo verso il villaggio ove ha la base il sacerdote. Trasportano sui loro cammelli un carico di armi (scimitarre, archi e pugnali) destinato alle bande del Magiano. Se rivendute possono fruttare fino a 1300 reali. I mercanti hanno con sé i loro averi che ammontano a 2700 dinari (= 2700 reali) e un *anello della verità*.

Mercanti (2)

CA 9; DV 1/2; PF 3,2; THAC0 20; #Att 1 pugnale; F 1d4; TS Uc; MV 36 m (12 m); ML 7 ; In 9; All N; PX 5.

Equipaggiamento: i mercanti sono Uomini Comuni armati solo con pugnali.

Uomini di Scorta (10)

CA 4; DV 1; PF 6 cad.; THAC0 18 o 19; #Att 1 scimitarra o 1 arco corto; F 1d6+2 (compreso il Bonus Fr) o 1d6; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 8 ; In 9; All N; PX 10.

Equipaggiamento: la scorta è formata da Guerrieri di 1° livello; indossano armature di maglia, hanno scudi e sono armati con scimitarre ed archi corti (15/30/45).

Guide (2)

CA 4; DV 3; PF 20 cad.; THAC0 16 o 19; #Att 1 scimitarra o 1 arco corto; F 1d6+4 (compreso il Bonus Fr) o 1d6; TS G3; MV 27 m (9 m); ML 8 ; In 9; All N; PX 50.

Equipaggiamento: le guide sono Guerrieri di 3° livello; indossano armature di maglia, hanno scudi e sono armati con scimitarre ed archi corti (15/30/45).

Padronanza delle Armi: Abile nell'uso della scimitarra (difesa H-1CA/1).

5. Il covo di Kurmanbek Bakiyev

Il covo del sacerdote è all'interno di un piccolo villaggio abbarbicato sul fianco di una montagna, Ab Mazar. In questa zona c'è una fonte d'acqua legata alla leggenda di un sant'uomo che la trovò in virtù della sua fede dopo giorni di meditazione. Poco dopo vi sorse accanto un piccolo monastero di dervisci e, data la relativa vicinanza con la strada tra Selenica e Parsa anche un agglomerato di case. Kurmanbek Bakiyev, con l'aiuto di un clan di hobgoblin, "Sabbie Assassine", lo ha conquistato scegliendolo come base per le sue incursione. Attualmente sta facendo costruire alla popolazione

schiaivizzata e dagli hobgoblin, un tempio a Corona ed una casa fortezza dove risiedere. Tutte le strutture son fatte di pietre o di mattoni secchi e parzialmente scavate nella roccia. Attorno l'abitato nei pressi del monastero vi sono gli accampamenti di alcune bande di predoni del deserto e del clan di hobgoblin. Nel monastero stesso e più precisamente in una serie di baracchini di terra addossati alle mura interne è tenuta parte della popolazione schiaivizzata ed i soldati catturati.

Quando i PG arrivano il centro sarà quasi deserto perchè la maggior parte dei predoni ed hobgoblin sarà partita con Kurmanbek Bakiyev per assediare il Forte di Ziraki. In tutto il villaggio rimarranno solo pochi hobgoblin del deserto. Con loro hanno, nel complesso, 39 dirham (=39 corone) e 126 fal (=126 copechi).

In una tenda ai margini dell'abitato risiede Aptul il Sopravvissuto costantemente attorniato dalle sue guardie del corpo. All'interno dell'ambiente vi è un forziere sorvegliato da due serpenti a sonagli giganti (fungono da antifurto) e 4350 dirham (= 4350 corone).

Hobgoblin (18)

CA 6; DV 1+1 (M); PF 6 cad.; THAC0 18; #Att 1 scimitarra ; F 1d6+1; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 15.

Equipaggiamento: tutti indossano pezzi misti di armature, hanno scudi e sono armati con scimitarre.

Capo hobgoblin

CA 6; DV 2 (M); PF 12; THAC0 18; #Att 1 scimitarra; F 1d6+2; 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 scimitarra.

Guardie del Corpo hobgoblin (4)

CA 5; DV 4 (M); PF 15 cad.; THAC0 16; #Att 1 scimitarra; F 1d6+1; TS G4 ; MV 27 m (9 m); ML 8 (10); In 10; All C; PX 75.

Equipaggiamento: indossano pezzi misti di armature e sono armate con scudi e scimitarre. Hanno con se bracciali di bronzo del valore complessivo di 180 dinari (= 180 reali).

Serpenti a sonagli giganti (2)

CA 5; DV 4 (M); PF 26, 24; THAC0 18; #Att 1 scimitarra ; F 1d4x2+veleno; TS G2 ; MV 27 m (9

m); ML 8; In 2; All N; PX 125.

Poteri speciali: la vittima di un morso deve effettuare un TS contro il veleno o morire in 1d6 turni.

Il monastero è sorvegliato in prossimità dell'ingresso da quattro zombi; anche i baracchini di terra sono controllati da altrettanti zombi. I non-morti sono tutti vestiti di nero con sul petto l'effigie di uno sciacallo con un serpente al posto della lingua. Incatenato al muro, ma libero di muoversi tra i baracchini, c'è un affamato mastino infernale.

Zombi (8)

CA 8; DV 2 (M); PF 13 cad.; THAC0 18; #Att 1 artiglio; F 1d8; TS G1 ; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; All C; PX 20.

Mastino infernale

CA 4; DV 5 (M); PF 35; THAC0 15; #Att morso (67% di probabilità) o 1 soffio (33% di probabilità) ; F 1d6 o 5d6; TS G5 ; MV 36 m (12 m); ML 9; In 2; All C; PX 425.

Poteri speciali: immunità al fuoco e capacità di individuare l'invisibile entro 18 metri con 75% di probabilità).

Al centro di Ab Mazar si trova la casa fortezza il cui accesso è sorvegliato da altri quattro zombi. Nessuno osa avventurarsi dentro l'edificio perchè vi dimora il sacerdote con il suo "spirito di fuoco" (l'efreeti). All'interno della casa, non ancora terminata, vi sono due ambienti, l'uno sopra l'altro: in quello inferiore è arredato come l'interno di una tenda beduina, quello superiore è invece un tempio dedicato a Corona Madre. I due locali sono collegati da una scala a chiocciola.

Piano inferiore vi si trova, invisibile, l'efreeti minore. Ha ricevuto l'ordine di "non fare entrare nessuno nel locale". Essendo stufo di servire, chiede ai pochi che entrano come si chiamano per potere cacciare via solo quelli di nome Nessuno. L'essere extradimensionale è disposto ad aiutare chiunque pur di rientrare in possesso della sua giara, affrancandosi, così dal dominio del sacerdote: in altre parole se i PG giocano bene le loro carte potrebbero guadagnare un potente alleato. È disposto ad accompagnare i PG dove si trova il sacerdote (rivelando così il progetto di sopraffare le

truppe del Forte di Ziraki) ma, naturalmente, non può aiutarli a sconfiggerlo. Per provare la sua buona fede indicherà l'ubicazione del tesoro del sacerdote (chiedendo per se il 50% del totale).

Piano Superiore qui è stato allestito un luogo di culto di Corona. Alle pareti sono dipinte figure di giganti col cranio pelato, tatuato con rune e pozzi infuocati. L'ambiente è illuminato da 4 bracieri di bronzo (valore di 800 reali cadauno); a terra vi sono dei tappeti con motivi geometrici (in tutto valgono 6000 reali), in fondo alla stanza si trova una statua di pietra raffigurante un gigante pelato, con rune sul cranio, bracciali ai polsi ed un'ascia fiammeggiante appesa alla cinghia, su di un cocchio trascinato da due salamandre del fuoco. Dietro si trova un forziere protetto da una maledizione (chiunque non benedica Corona e provi a forzare la serratura tradirà alla prima occasione utile i propri compagni) e contenente il tesoro del sacerdote, ossia 4700 dinari (= 4700 reali). Al momento dell'arrivo dei PG nella stanza vi sarà un adepto di Corona a pregare (e difendere il tesoro).

Adepto

CA 5; DV 6 (M); PF 31; THAC0 13; #Att 1 *bastone delle malattie*; F 1d8+2 + 1d6+1 ; TS C6; MV 27 m (9 m); ML 10; In 10; All C; PX 725.

Equipaggiamento: l'adepto è un Chierico di 6° livello che indossa una armatura di maglia ed è armato con *bastone delle ferite e malattie (11 cariche)*; possiede una *pozione di veleno* e una *pozione del volare*.

Poteri speciali: una volta al giorno può lanciare gratuitamente *resistenza al fuoco*.

Padronanza delle armi: Esperto nell'uso del bastone (difesa A:-2CA/2; speciali Para 1).

Incantesimi memorizzati:

1° LIV *cura ferite leggere, tocco paralizzante*

2° LIV *silenzio, blocca persone*

3° LIV *incantesimo del colpire*

Una volta sconfitta la guarnigione degli umanoidi, come segno di gratitudine verso i PG, gli abitanti del villaggio ed i dervisci daranno a ciascuno di loro una fiala di acqua della fonte che se bevuta ha gli stessi effetti dell'incantesimo di *guarigione* del 6° livello.

6. Redde Rationem

Una serie di fattori dovrebbe portare i PG a soccorrere le truppe degli Emirati (al di là di un obbligo etico nel caso vi siano dei Legali nel gruppo). In primo luogo lo Sceicco Abdallah ibn Hamid, conta molto sull'aiuto del gruppo per sventare il piano del sacerdote; inoltre c'è la promessa fatta all'efreeti (che se non fosse rispettata ne scatenerebbe le ire). Infine lo spirito di avventura ...

Come già accennato Kurmanbek Bakiyev è ripartito verso nord per assediare il Forte di Ziraki. Ha pensato di porre in atto un tranello: farà vestire i non-morti come i soldati degli Emirati facendoli sopraggiungere un'ora dopo l'arrivo delle orde umanoidi. I finti soldati fingeranno di combattere contro gli umanoidi onde far sì che gli assediati intervengano per dar il colpo di grazia alle truppe del Magiano. Non appena i guerrieri ylari saranno usciti allo scoperto i due schieramenti caricheranno assieme compatti per disperderli.

L'esercito del sacerdote conta goblin, orchetti ed hobgoblin della oramia distutta orda dei Massi Aguzzi e buona parte degli hobgoblin delle "Sabbie Assassine" e degli scheletri comandati personalmente dal Magiano. La guarnigione del Forte di Ziraki è formata da: uomini della Milizia, Arcieri Regolari Montati (con 44 soldati d'élite dell'Ordine della Freccia), giannizzeri della Guardia del Palazzo del Califfo (Ordine della Picca) e alcuni Sacerdoti dello Stato Maggiore.

Orchetti (80)

CA 6; DV 1; THAC0 19; MV 36 m (12 m); Gittata -; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato

Equipaggiamento: tutti gli orchetti sono armati con



pezzi misti di armature, scudi, e lance da fante.

Hobgoblin (50)

CA 6; DV 1+1; THAC0 18; MV 36 m (12 m); Gittata -; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato

Equipaggiamento: tutti gli hobgoblin sono armati con pezzi misti di armature, scudi, spada normale e 3 giavellotti a testa.

Hobgoblin (240)

CA 6; DV 1+1; THAC0 18; MV 36 m (12 m); Gittata 15/30/45; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare, Lanciare in movimento

Equipaggiamento: tutti gli hobgoblin sono armati con pezzi misti di armature, scudi, scimitarre e archi corti.

Goblin (120)

CA 6; DV 1-1; THAC0 19; MV 27 m (9 m); Gittata 12/24/48; Ufficiali 2°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato

Equipaggiamento: tutti i goblin sono armati con pezzi misti di armature, accette e fionde.

Scheletri (90)

CA 7; DV 1; THAC0 19; MV 36 m (12 m); Gittata -; Ufficiali 14°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare

Equipaggiamento: tutti gli scheletri sono armati con scimitarre.

Arcieri Regolari Montati (124)

CA 7; DV 2; THAC0 18; MV 36 m (12 m); Gittata 15/30/45; Ufficiali 4°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Lancio in movimento, Lancio sincronizzato, Cambio arma

Equipaggiamento: sono tutti Guerrieri di 2° livello con armature di cuoio, arco corto e scimitarre. Ognuno monta un cavallo-destriero.

Giannizzeri della Guardia del Palazzo del Califfo (124)

CA 7; DV 2; THAC0 17; MV 27 m (9 m); Gittata -; Ufficiali 5°; Comandi: Marciare, Correre, Voltare lato, Caricare, Serrare le fila, Quadrato, Aggiramento

Equipaggiamento: sono tutti Guerrieri di 2° livello con armature di maglia, bardiche (turche) e scimitarra.