

Gli Eserciti di Valon n. 11

L'Impero Otharmann

Gli Othari del Regno di Isstanbal e dell'Aegitto

Informazioni supplementari per

FLINTLOQUE
RELOADED



Cos'è la serie "Gli Eserciti di Valon"

Questa collana riunisce le informazioni relative alle varie razze, nazioni ed eserciti di Valon e fornisce notizie sulla storia, i tipi di truppe, le uniformi e altri aspetti delle diverse armate del mondo di Flintloque.

Questi dettagli aiutano a conoscere meglio le varie fazioni e sono di aiuto per una migliore comprensione dell'ambientazione e nella scelta delle Unità da aggiungere alle tue truppe.

Tutte queste informazioni sono da considerarsi ufficiali, in quanto sono state pubblicate direttamente da Alternative Armies e contengono spunti e suggerimenti per preparare al meglio i tuoi eserciti e le tue Unità per le battaglie per il predominio di Valon.



Alternative Armies
PO Box 8207
Girvan
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677

WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM
EMAIL ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM

VISITA IL SITO DI ALTERNATIVE ARMIES PER
ULTERIORI DETTAGLI SUI PRODOTTI DISPONIBILI
E PER LE IMMAGINI DELLE MINIATURE

Copyright © 2026 CHIMERAEE HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFev11 – 1ª Edizione – Aprile 2026

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright di Alternative Armies e sono utilizzati dietro permesso scritto. La traduzione e compilazione del presente manuale sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della *Alector Ltd.* ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Benvenuto alla presentazione dell'Impero Otharmann nella 4ª Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sugli Othari del Grande Regno di Isstanbal e dell'Aegitto e su tutte le Unità, le armi, le cavalcature e gli altri aspetti della loro organizzazione militare per il sistema di Flintloque Reloaded, prodotto da Alternative Armies.

Nel seguito troverai una breve storia dell'esercito, seguita da tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare le truppe in Flintloque Reloaded, e da una sezione che comprende anche una guida completa alle uniformi delle varie Unità.

Per giocare a **Flintloque Reloaded** avrai bisogno di una copia del regolamento completo o di quello introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente e in italiano dal sito del Chimerae Hobby Group.

(Scritto da Gavin Syme, responsabile creativo della Alternative Armies, con contributi addizionali di S. Croes, B. Colden e A. Scott; basato su materiale originale di A. Scott, P. Sherlock e E. Waters.)

L'Impero Otharmann

Mi sembrava, miei signori, che la Grande Porta avesse dimenticato cosa significasse chiamare la guerra un'arte e una scienza. Le moderne pratiche di assedio, fortificazioni e manovre erano in gran parte sconosciute persino agli ufficiali di grado più elevato e le pratiche di addestramento e disciplina erano deplorevoli e ignorate. L'incompetenza ha paralizzato le forze armate fino all'idiozia. L'ignoranza è la corona regnante anche dei funzionari più legittimi, persino negli aspetti più elementari della geografia di Valon. L'indisciplina dilaga in interi reggimenti dell'Impero, persino di fronte al nemico sul campo, colpendo i loro ufficiali e, non posso crederci, rifiutandosi persino di combattere!

I furti da parte dei commissari, nell'esercito che ho osservato a Teliājim, hanno portato a una vera e propria carestia per le schiere meno armate di Othari, che non potevano rubare quanto il ripugnante Giannizzero che si considerava, con copricapo e imbracatura, il loro naturale superiore in fatto di arti guerriere. La leggendaria Cavalleria degli Otharmann si rifiutava di prestare servizio a meno che le missioni non fossero pagate dai loro governanti! Tutti si vendevano a chiunque pagasse e spesso uccidevano i propri soldati per un piccolo capriccio. Come se non bastasse, il Nazir o il Generale

delle loro forze, insieme a molti altri suoi colleghi ufficiali di alto rango, era costretto a marciare in battaglia come i soldati comuni semplicemente perché, se non lo facesse, la fanteria si ammutinerebbe o, peggio ancora, insisterebbe per andare in guerra a cavallo.

Divise e uniformi erano un groviglio di colori sgargianti e i loro stendardi, alcuni alti anche sei metri, impedivano la vista delle proprie truppe e del nemico. Non che importasse molto, però, poiché il Nazir gridava pubblicamente di non essere in grado di distinguere i suoi Othari dalla marmaglia che schiumava accanto all'esercito in marcia. I loro abiti erano di ogni colore e persino in un piccolo gruppo di guerrieri c'erano abbastanza galloni dorati da decorare un reggimento.

Fui trasportato sul campo di battaglia su una grande portantina con schermo per ripararmi dal sole cocente, e si rivelò molto saggio perché, mentre i Nonmorti del Generale Maggotov avanzavano verso la cavalleria leggera del Nazir, scoppiò il panico. Sembrava che le frecce degli Othari non rallentassero il barcollamento dei Nonmorti e, di conseguenza, una disfatta più totale di quanto il nemico potesse sperare di causare divenne assoluta in pochi minuti. Non avevo previsto che ciò accadesse, ma era ovviamente un evento normale perché, quando vidi l'inizio della fuga, la mia portantina si mosse rapidamente all'indietro; guardando vidi che i miei portatori si erano voltati non appena si erano fermati e ora si stavano salvando, e per fortuna anche io.

Non fatemi nemmeno parlare dei loro deplorevoli reparti di marina e artiglieria!

Un estratto da "Spedizione al Mare di Blaake" dell'esiliato Barone de Totte

Dai suoi magnifici palazzi nella brulicante città di Istanbul, il Sultano "Selheem il Magnifico" governa il suo Impero in modo assoluto. È passato molto tempo da quando il resoconto di cui sopra fu trasmesso in codice segreto al Trono del Pavone a Lyonesse e, sebbene la corruzione di cui parlava il Barone ostacoli ancora l'Impero Otharmann, è dovuto quasi interamente all'abilità di Selheem se quei tempi pietosi sono ormai un lontano ricordo. Il Sultano ha modernizzato l'Impero, ma soprattutto gli ha restituito il suo orgoglio e i suoi poteri. Per chi lo osserva da fuori, l'Impero Otharmann è una barzelletta, una creatura malata, che non durerà a lungo. Coloro che cercano ora di rompere il guscio della Sublime

Porta trovano le viscere molto più resistenti che ai tempi dell'Annullamento della Magia Selvaggia.

Secondo solo alle Terre Stregate per estensione, l'Impero Otharmann è piuttosto vasto, con le terre centrali di Anotteria e i luoghi di confine della regione di Bulkan supervisionati direttamente da coloro che erano stati scelti personalmente dal Sultano. Altre regioni sono organizzate in province, tra cui i deserti di Heyaz, le distese aperte e le fortezze di Syrupia, le aspre colline e le rocce di Threshly, l'Aegitto invaso e la regione apertamente ribelle di Cisternica, patria dei pirati. Le città dell'Impero pullulano di cucciolate di Othari che hanno poco da fare e affrontano la minaccia della schiavitù, e molti funzionari di grado inferiore sono corrotti e assegnano le loro truppe al miglior offerente. L'Impero si avvale di decine di migliaia di guerrieri provenienti da ciascuna delle sue province e di conseguenza mantiene un potente esercito permanente, il che è altrettanto utile quando si tratta di combattere i malvagi Nonmorti!

La maggior parte della gestione quotidiana delle province di Otharmann è organizzata dai Visir, la cui autorità è seconda solo a quella del Sultano e, senza il suo comando diretto, hanno il rango di re. Il lungo viaggio in carovana di cammelli da una provincia all'altra garantisce un ampio grado di autonomia a un Visir. Ogni Visir detiene il suo potere, con il permesso del Sultano Selheem, nelle proprie terre, per garantire la riscossione delle tasse e la difesa di quei territori. Questa autorità si estende al commercio e all'assegnazione di incarichi nell'amministrazione della sua provincia. In tempo di guerra, il Visir è anche responsabile della raccolta delle forze necessarie per la campagna e, naturalmente, in caso di sconfitta è ritenuto responsabile e pagherà con la vita.

Impegnati in un aspro e apparentemente eterno conflitto con lo Zar Oscuro per il controllo del Mar Neero, i Non Morti a volte riescono a minacciare la stessa Isstanbal. A questo si aggiunge la minaccia proveniente dalla regione di Bulkan, dall'Esercito dei Cani di Östaria e dal Regno di Bohundia, che combatte anche contro gli Othari. Se a tutto questo si aggiungono la minaccia degli Elfi Ferach in Aegitto, l'avidità degli "alleati" di Albione nell'acquisizione di nuove colonie e la lotta con i Corsari e i Filibustieri di Rippolli e Cisternica in generale, gli Othari si trovano in difficoltà, anche con eserciti molto numerosi. L'Impero, spada in pugno, sta lottando per la propria sopravvivenza...

Le terre d'Aegitto

"Dalla loro parte ci sono le risorse naturali e artificiali di un possente Impero, una forza incommensurabile, esperienza e pratica nel combattimento, soldati veterani e un'abitudine alla conquista."

(Micheal B'Orc - The Illustrated Londinium Tymes)

La messe di conoscenze condivise dalle razze di Valon diventano molto rarefatte e inaffidabili quando si parla delle misteriose e vaste distese degli Othari e del loro Impero. Uno dei pochi punti di accesso a questo regno esotico, per gli stranieri, sono le coste dell'Aegitto e le lande di questo territorio sono governate da un lontano e potente Sultano. Quello che segue è un riassunto di ciò che molti ritengono vero in tempi recenti.

Dai suoi magnifici palazzi nella brulicante città di Isstanbal, il Sultano "Selheem il Magnifico" governa il suo Impero in modo assoluto. La maggior parte della gestione quotidiana delle Province Otharmann è organizzata dai Visir, la cui autorità è seconda solo a quella del Sultano. Il lungo viaggio in carovana di cammelli per spostarsi da una Provincia all'altra garantisce un ampio grado di autonomia a un Visir.

Ogni Visir ha il potere, sotto il permesso del Sultano Selheem, nelle proprie terre, per garantire la riscossione delle tasse e la difesa di quei territori. Questa autorità si estende al commercio e all'assegnazione di incarichi nell'amministrazione della propria Provincia. In tempo di guerra, il Visir è anche responsabile della raccolta delle forze necessarie per la campagna. Nel caso dell'Aegitto, questo territorio ai margini dell'Impero è amministrato dal Visir Al-Bulud. Sotto il Visir sono posti i Bey, o sovrani semifeudali di discendenza egizia, ognuno dei quali contribuisce e riceve tangenti in modo diverso a seconda della propria influenza. A volte, le strade delle città egiziane sono piene di scene di saccheggi e assassinii se la posizione del Visir è debole. I ribelli Bey Guerrieri Halfling ne sono la prova. La lealtà al Sultano è garantita dalla presenza di contingenti di Re della Battaglia, Giannizzeri di altissimo livello che hanno prestato giuramento e prendono una generosa paga proveniente dalla grande cassa del tesoro di Istanbul al loro splendente capo.

L'Aegitto, sotto il dominio di Al-Bulud, è una delle zone meno densamente popolate dell'Impero e una delle meno colonizzate dagli Othari. Dopo una brutale guerra di conquista durante la Terza Era di Valon - l'Età Oscura - le truppe del

Sultano "Murhatt il Tetro" sottomisero le tribù Halfling Mammelucche, sotto la guida di Al-Gori, che da secoli si era insediato tra le rovine egizie.

La capitale dell'Aegitto è la città di Kairoh, che sorge dalle sabbie, circondata dalle numerose oasi, frutto del lavoro di migliaia di persone. Poco altro si sa degli insediamenti lontano dalla valle del fiume, nei vasti deserti disabitati, la città di Babrezza, sede dei campi di addestramento dei Cavalieri della Tempesta, è il punto più a sud che gli Othari possono raggiungere. Oltre a ciò, si trovano sparse tribù di Halfling selvaggi dei Naal e un vasto vuoto pattugliato solo in modo sparso dai guerrieri volanti dei Cavalieri della Tempesta del Sultano.

I Guerrieri Othari e la gente comune nutrono un rispetto di lunga data per le rovine dell'Aegitto; alcuni potrebbero definirlo una paura diffusa per i racconti narrati già ai bambini in fasce. Era ovvio ai primi conquistatori dell'Aegitto che gli Halfling non fossero i costruttori delle gigantesche Piramidi e delle figure colossali che circondavano la valle all'ombra del possente fiume Nihilo. Sono stati fatti pochi sforzi per aprire queste tombe e altre strutture simili e, quando si chiede conto dei pochi tentativi compiuti, tutti gli Othari si limitano a scuotere la testa con dolore per la perdita di vite umane. Di conseguenza, la Città dei Monumenti, conosciuta dagli Halfling aegiziani da tempo immemorabile come "Aalakads-naar", è vuota ed è proibito oltrepassare i limiti del dominio dell'antico Sultano.

All'incirca nel periodo in cui la Legge della Magia Selvaggia fu Annullata e gli eserciti dei Ferach iniziarono le loro guerre di conquista, l'Impero Otharmann stava affrontando la sua più grande minaccia esterna a memoria d'uomo. Quelle Province dell'Impero, che si estendevano fino alla periferia delle Terre Stregate attorno al Mar Neero, furono invase dalle legioni Nonmorte dello Spettro Stellare. Questo scontro armato divenne noto come La Difesa dei Khan.

L'aspra lotta che seguì mise in luce molte debolezze nelle forze degli Othari e, in diverse occasioni, battaglie importanti furono perse prima che un solo colpo fosse sparato. I ranghi dell'Esercito dei Sultani erano impregnati di corruzione causata dal saccheggio e dall'abuso di denaro tra i vari Visir delle Province, con conseguente scarso o inesistente addestramento dei loro Giannizzeri. La corruzione raggiunse il suo apice nelle unità di Guerrieri della Casata ereditaria, molte di queste estese "famiglie di combattenti" si rivelarono prive di qualsiasi esperienza militare al loro arrivo al fronte.

Gli Eserciti di Valon n. 11: L'Impero Otharmann

Questa corruzione era così diffusa da minacciare l'intero popolo Othari e spinse il Sultano Selheem ad apportare due importanti cambiamenti al suo modo di governare. In primo luogo, cercare il consiglio di tutte le altre nazioni in guerra con lo Spettro Stellare e pagarle per addestrare gli Othari nello stile di guerra continentale. Il risultato fu la formazione di nuclei di soldati Askari, ciascuno guidato da un ufficiale di razza straniera. In secondo luogo, il Sultano creò il suo esercito personale di Giannizzeri, chiamati Re della Battaglia, composto dai migliori Giannizzeri presenti nell'antico esercito, e li distribuì abbondantemente in tutto l'Impero.

Nonostante le perdite fossero ingenti, l'enorme disponibilità di soldati dell'Impero Otharmann fu un fattore decisivo contro i Nonmorti. Le condizioni nel deserto erano impegnative sia per gli Zombi che per Vampiri e gli Othari si rivelarono difficili da rianimare nel clima troppo caldo. Le forze dello Spettro Stellare ottennero comunque alcuni progressi e, nonostante una breve pace, la guerra continuava a protrarsi.

L'idea dell'Impero Otharmann come la nazione più in difficoltà di tutta Valon, che stava guadagnando credito fin dall'inizio dell'Era della Polvere Nera, si rivelò prematura. Sebbene in termini militari gli Othari siano indietro rispetto al resto di Valon, con la maggior parte delle loro truppe ancora semifeudali, hanno dimostrato una notevole tenacia nel garantire l'integrità delle loro terre contro gli aggressori. Le circostanze avrebbero potuto essere molto diverse se non fosse stato per la forza di volontà dimostrata dal Sultano Selheem e le riforme da lui attuate, nonostante la minaccia di ribellione e conflitti civili che queste creavano nel suo regno.

Come in tutte le riforme, c'è chi non vuole cambiare i propri costumi. Nel caso delle riforme dell'Impero Otharmann, attuate dal Sultano Selheem, quei potenti Visir ribelli che si opponevano alla ricentralizzazione del potere e all'imposizione del controllo dei Giannizzeri del Sultano nelle loro province si trasformarono in Mercenari e Corsari.

Questi Corsari e mercenari sono fonte di costante imbarazzo per gli Othari, poiché si proclamano costantemente al servizio del Sultano, avvalorando qualsiasi pretesa di autorità che questi traditori hanno. In effetti, finché i soldati di Mordred e quelli di Albione non misero piede in Aegitto, questi spietati profittatori erano l'unico contatto che la maggior parte delle razze di Valon aveva con l'Impero Otharmann.

Questi Mercenari usano ancora la bandiera del Sultano durante le loro campagne, tanto che la brillante mezzaluna

bianca e la scimitarra splendente su sfondo rosso sangue sono noti in tutta Valon come strumento di terrore. Questi simboli adornano gli stendardi dei Giannizzeri dell'Impero e le navi della flotta del Sultano, così come quelle dei Corsari, sebbene entrambi siano ora nemici mortali.

Usare senza permesso il nome e la bandiera del Sultano è punibile con la pena di morte. Tra i più ricercati per questo reato c'è il traditore Abu-Saul Wohaar, ex ufficiale dell'esercito. Finora, i suoi alleati disertori nell'esercito di Obidiah lo hanno protetto dall'ira del Sultano Selheem.

In mare aperto, la flotta Otharmann, insieme ai Corsari, è una spina costante nel fianco di Mordred. Il sultano Selheem ha anche ordinato alle sue navi di dare la caccia ai Corsari e, a volte, di assaltare le navi di linea appartenenti ad altre nazioni che si avvicinano troppo alle Province costiere.

La condizione attuale della Provincia

L'Impero Otharmann sta attualmente affrontando alcune delle più grandi minacce di sempre. I Nonmorti continuano a premere contro le linee Othari nelle vicinanze del Mar Neero, mettendo alla prova i punti deboli delle difese. Questi scontri sono molto costosi in termini di truppe per entrambe le parti e servono a bloccare una grande quantità di materiale di truppe che, all'insaputa della maggior parte di Valon, potrebbero essere proficuamente utilizzate altrove. Per gli Othari, le forze inviate a combattere lo Spettro Stellare hanno reso vulnerabili altre Province, come l'Aegitto.

A causa di questa debolezza, la Provincia d'Aegitto è in uno stato di tumulto. Gli Halfpling nativi aegiziani hanno colto questa opportunità per ribellarsi al dominio Othari e hanno resistito in battaglia fino all'arrivo dei Ferach al Porto di Allakzandrea. Il capo dei Mammelucchi, Aheli Bey, non volendo entrare in conflitto con gli Elfi, inviò degli Emissari, così come fece il Visir Al-Bulud, per convincerli a lasciare l'Aegitto. Entrambe le parti furono ignorate e molte ignominie vennero inflitte loro prima di essere rimandati ai loro popoli pieni di vergogna. Iniziò quindi la campagna dei Ferach per conquistare la Provincia.

Le battaglie delle prime settimane andarono bene per le forze di Mordred: le colonne dei suoi Marescialli sconfissero facilmente le armi antiche inviate contro di loro. Kairoh fu catturata e parzialmente bruciata in un lungo assedio che vide combattimenti molto feroci strada per strada. Fu allora che la fortuna degli Elfi iniziò a declinare.

Abercrumby e Meneto

La flotta da trasporto elfica, debolmente protetta da poche navi da combattimento, fu catturata all'ancora dalle navi di linea di Albione e distrutta, intrappolando l'esercito Ferach in Aegitto. Sebbene alcuni reggimenti riuscirono a fuggire, il Feldmaresciallo Meneto si rassegnò, dopo la Battaglia del Nihilo, alla sua situazione difficile e continuò a spingersi verso sud alla ricerca del suo obiettivo, la Pietra di Rusetta. Si dice che si trovi tra le rovine di Rhaased ad Aalakads-naar e che la Pietra di Rusetta possieda il potere di tradurre i geroglifici dell'Antico Sultano e di liberare magie mai viste da millenni.

Tra i pochi a fuggire dall'Aegitto e tornare in Armorica ci fu un gruppo di agrimensori, artisti, botanici e zoologi che trasportavano i manoscritti di una grande opera scritta per ordine di Mordred. La "Description de l'Aégypte" sarà presto pubblicata e svelerà i segreti di questa terra esotica al resto di Valon. Ascari e Giannizzeri veterani iniziarono quindi ad arrivare in gran numero per affrontare l'esercito dei Ferach, fermandone l'avanzata in scontri come la grande Battaglia delle Piramidi. Questi guerrieri, radunati da grandi distanze dal Sultano Selheem, hanno garantito la sopravvivenza della Provincia, almeno per ora. L'arrivo di una forza di spedizione albionica al comando del Generale Abercrumby è stato anch'esso fonte di costante sofferenza per Meneto e lo ha visto sconfitto in scontri come la Battaglia di Abbuker. Sebbene il Sultano sia dispiaciuto per la presenza degli Orchi sulla sua terra, è pronto a sfruttarla, per il momento.

La guerra per il controllo definitivo dell'Aegitto continua e il Sultano "Selheem il Magnifico" è determinato a vincerla.



Le truppe degli Othari

Sebbene l'organizzazione dell'esercito di Otharmann vari in ogni Provincia, si può dire che generalmente sia composto dai seguenti tipi di truppe quasi in ogni occasione.

Statistiche

Per aiutarti durante le partite, di seguito trovi tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare un'Unità di Othari, incluse quelle che riguardano le abilità di combattimento, il costo in punti, le cavalcature che normalmente utilizzano in battaglia, le armi che utilizzano in guerra e le relative informazioni di gioco.

Esperienza	Costo in punti
Recluta	9
Medio	12
Esperto	15
Veterano	18

Status	Costo in punti
Elite	+2
Regolare	+0
Milizia	-1
Guerriero	+1
Marine	+4
Fanteria Leggera	+6
Irregolare	+0



Statistiche di combattimento

Fattore di Difesa	2
Ferite (F)	2
Mod. Mischia	+1

Velocità di Movimento (in centimetri)

Strisciare	2
Prono	5
Barcollare	10
Tentennare	15
Passo	20
Corsa	28

L'esercito dell'Impero Otharmann

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Othari.

Utilizzando le informazioni in questo supplemento, puoi creare e giocare con Othari e Halfling Aegiziani. Qui ci occuperemo degli Othari poiché costituiscono circa il novanta per cento dei soldati dell'Impero. I Livelli di Esperienza seguono quelli tipici del resto del mondo di Valon, tranne per il fatto che è probabile che ci siano più personaggi Recluta in Aegitto del solito, circa il 60%, e la dimensione delle Unità è maggiore, con circa 16 personaggi.

Gli Othari possono tirare per la Magia Selvaggia, ma non hanno accesso alla maggior parte delle pistole e delle armi che si trovano nell'Armata Ferach o in altri eserciti uropeani, sebbene possano usarle pagando TRE VOLTE il costo normale per la razza in punti (per esempio, un Moschetto Ferach costerebbe 15 punti). Si presume che queste siano armi ottenute in battaglia o tramite scambi costosi.

Le armi tipiche degli Othari sono il Jezail, l'Arco, la Lancia, la Spada e poi le Pistole Generiche. Pagano i punti normali per queste armi, quelli indicati nella colonna "Razza". Le pistole a Polvere Nera sono meno comuni degli Archi e i Jezail sono più comuni dei Moschetti Generici. Molti Othari indossano armature a piastre come corazze o un elmo, che possono essere forniti ai tuoi personaggi. Consulta le regole speciali per sapere come funzionano.

Se vuoi usare le regole opzionali per i "Caduti in battaglia & Dopo il combattimento" riportate nel *CHF3 Polizia Militare &*

Caduti sul campo di battaglia disponibile gratuitamente sul sito del *Chimerae Hobby Group*, la routine tra una partita e l'altra si svolge come di consueto, tranne che negli Scenari che si svolgono nel territorio degli Othari, è molto più probabile che i Personaggi siano in grado e disposti a riunirsi ai loro compagni. Questo significa un modificatore addizionale di +1 per un personaggio Othari a tutti i tiri sulla Tabella del Riunirsi al Reggimento / Disertare.

Fanteria

Giannizzeri "I Re della Battaglia"

Sono truppe di Fanteria Regolare armate di Lance e scudi. Ci sono da 8 a 20 personaggi in un'Unità. Sono i Giannizzeri del Sultano e sono pochi sul campo di battaglia, ma fanno la differenza! I Giannizzeri combattono insieme, di solito nella propria divisione e, sebbene non sia insolito che si mescolino con altre truppe, sono una vista rara sul campo di battaglia. Il grosso delle truppe è armato con delle Lance, ma tra i loro ranghi militano anche i migliori tiratori con l'Arco di tutto l'Egitto e quelli armati di Jezzail Otharmann. I Re della Battaglia sono gloriosi nelle loro corazze nere con decorazioni dorate, e hanno delle piume colorate sugli elmi. Il resto delle loro uniformi è bianco, puro come la loro lealtà.



Guerrieri della Casata con Lancia

Sono truppe di Fanteria Irregolare armate di Lancia. Ci sono da 9 a 25 personaggi in un'Unità. Questi sono i guerrieri di

una singola famiglia allargata che portano le proprie insegne sul campo di battaglia. La qualità dell'equipaggiamento dipende dalla ricchezza della famiglia. Queste truppe costituiscono il grosso dell'esercito dell'Impero Otharmann. Indossano abiti di loro scelta, in vivaci colori pastello.



Guerrieri della Casata con Spada

Sono truppe di Fanteria Irregolare armate di Spada. Ci sono da 9 a 25 personaggi in un'Unità. I migliori Guerrieri della Casata combattono con la spada e la scimitarra: vere armi da guerra Othari! Queste truppe sono letali soprattutto quando caricano. Indossano vivaci colori pastello.



Guerrieri della Casata con Arco

Sono truppe di Fanteria Leggera armate di Arco. Ci sono da 6 a 12 personaggi in un'Unità. Ogni buon guerriero Othari deve padroneggiare sia l'arco che la lancia. Possono decimare rapidamente un'unità con letali sbarramenti di frecce. Indossano i loro abiti arabi preferiti in vivaci colori pastello.



Guerrieri della Casata con Moschetto

Sono truppe di Fanteria Leggera armate di Moschetto. Ci sono da 6 a 12 personaggi in un'Unità. Le armi a Polvere Nera sono rare in Aegitto, non possono mai esserci più di due di queste Unità in una divisione. Indossano abiti di loro scelta in vivaci colori pastello.



Milizia di Al-Hazrad

Sono truppe di Fanteria Irregolare. Ci sono da 16 a 36 personaggi in un'Unità. Deve esserci almeno una di queste Unità in ogni divisione. In ogni Unità sono nominati tre sergenti che hanno il compito di mantenere la disciplina nella milizia di Al-Hazrad perché, quando nessun ufficiale o sergente è in grado di mantenere l'Unità in ordine, questa ha la tendenza a fuggire dal campo di battaglia.

Questi sono i poveri delle città e dei villaggi e semplicemente non vogliono stare lì! Formate da coscritti non rilasciati finché la battaglia non è finita, queste Unità a volte includono donne e bambini. Indossano abiti arabi misti, alcuni più vivaci di altri.



Dervisci

Sono truppe di Fanteria Irregolare. Ci sono da 8 a 20 personaggi in un'Unità. Può esserci una sola Unità di Dervisci in una divisione, a causa della loro natura fanatica e della mancanza di cooperazione con altri della loro specie. Questi guerrieri indossano pochi abiti, alcuni hanno pantaloni corti, la maggior parte è senza scarpe. Normalmente sono a testa scoperta, a volte indossano turbanti. Sono armati con un paio di spade molto affilate o con una singola scimitarra curva.

Questi guerrieri fanatici rifuggono le tattiche normali e sono sempre all'attacco. Sono di Status Irregolare e tipicamente truppe con un Livello di Esperienza Medio o Esperto. Non usano Armature e non useranno armi a Polvere Nera o Archi, ma invece usano due lame (vedi la regola opzionale nella sezione relativa). I Dervisci possono ignorare il primo Controllo del Morale che sono tenuti a effettuare in una partita e tutti i risultati che li obbligano a indietreggiare dopo una sconfitta in mischia vengono ignorati come privi di effetto. Non c'è un costo addizionale in punti per rendere un personaggio un Derviscio, ma una volta fatto ciò non si può tornare indietro. I Dervisci possono far parte di qualsiasi Unità, ma se numericamente rappresentano più della metà dei suoi effettivi, il comandante deve essere un Othari.



Ascari

Gli Ascari sono truppe di Fanteria di Linea Regolare o di Fanteria Leggera addestrate secondo lo stile di guerra continentale da ufficiali o consiglieri esterni all'Impero Otharmann. Ogni razza di addestratori (Orchi, Elfi, Ogre, Orchi delle Paludi, Cani, Nani, Elfi Oscuri e Goblin) trasmette il suo peculiare stile di combattimento alle truppe che addestra. L'uniforme degli Ascari consiste in una giubba nera con polsini e colletto di un colore scelto dal comandante dell'Unità. Il copricapo è color crema e le vesti sotto la giubba sono in varie tonalità pastello brillante. Le Unità sono composte da 12-24 personaggi, tranne quelle di Fanteria Leggera che ne hanno 6-12.



Cavalleria

Cavalieri della Tempesta su Tappeto Volante

Sono truppe di Cavalleria Volante di Elite montate su tappeti volanti. La dimensione dell'Unità è di 6-12 personaggi. Cavalieri della Tempesta e Tappeti Volanti: C'è molta più Magia Selvaggia a questa distanza da Urop e gli Othari possiedono molti strani oggetti, tra cui i tappeti volanti, che vengono usati dagli esperti Cavalieri della Tempesta in battaglia.

Il tappeto è considerato una Cavalcatura Volante ai fini del costo in Punti, Velocità di Movimento e Statistiche di Combattimento e, sebbene in grado di volare ai fini del gioco, in realtà si libra in aria. Si applicano normalmente tutte le regole per la Cavalleria Volante, come spiegato nel *CHFI Flintloque - Regolamento Introduttivo* disponibile gratuitamente sul sito del *Chimerae Hobby Group*. I loro tappeti sono preziosi e riccamente decorati, mentre gli abiti indossati dai Cavalieri della Tempesta sono colorati interamente a scelta del comandante dell'Unità e sono solitamente sgargianti. Sono armati con Arco e Lancia da cavaliere. Hanno una gittata di tiro limitata, ma possono essere letali nelle vicinanze del nemico. Tuttavia, è nella mischia che i Cavalieri della Tempesta eccellono. Di solito vengono usati come retroguardia se tutte le altre forze sono in ritirata.



Truppe cammellate

I cammellieri del Sultano degli Othari d'Aegitto sono truppe imponenti armate di Lancia da cavaliere o del moschetto Jezail Otharmann a canna lunga con innesco ad acciarino, che portano morte ai nemici di Selheem il Magnifico. Sono truppe di Cavalleria montate su Cammelli. Ci sono 10 personaggi in un'Unità di lancieri e 6-8 personaggi in un'Unità di moschettieri.



I lancieri del deserto siedono in sella ai loro cammelli, notoriamente irascibili, e guardano il mondo dall'alto. Tra i migliori cavalieri di Valon, questi lancieri sono ottimi soldati e, anche se più adatti a sorvegliare le carovane commerciali, possono dimostrarsi decisivi in battaglia. I lancieri sono sempre vestiti di bianco per non essere calpestati!



I moschettieri del deserto cavalcano molto più avanti dell'esercito, colpendo il nemico con i loro moschetti Jezail dalla lunga canna. Questi cavalieri sono una razza solitaria che preferisce stare da sola. Bilanciando la loro arma sulla testa del cammello per mirare, queste Unità sono usate come schermagliatori e avanguardie sul campo di battaglia. I moschettieri vestono con colori cupi e lasciano il loro equipaggiamento per rimanere invisibili nella notte buia.

Pionieri su Gnoll

Sono truppe di Cavalleria montati su Gnoll. Ogni Unità è composta al massimo da 10 personaggi. Questi Guerrieri hanno lo stesso impiego delle normali truppe a cavallo e le sostituiscono senza problemi.

Gli Gnoll sono essenzialmente delle iene molto grandi e hanno la stessa Velocità di Movimento e le Statistiche di Combattimento di una Lucertola Leggera.



Artiglieria – i Cani che Abbaiano

Ogni batteria è formata da sette personaggi: un caposquadra con la frusta, due addetti al traino e quattro addetti al pezzo. Questi cannoni sono i leggendari Cani che Abbaiano d'Aegitto. Ognuno è unico e fuso in bronzo con la bocca da fuoco a forma di cane stilizzato. Sono montati su affusti con ruote, tuttavia sono lenti da manovrare sul campo di battaglia.



Mammelucchi Halfling d'Aegitto

Guerrieri Halfling Aegiziani

Sono truppe di Fanteria Irregolare. Ci sono da 16 a 36 personaggi in un'Unità. La definizione di "nemici minuscoli e terribili" riassume i fieri Aegizi. Dopo secoli di dominio, questi guerrieri mantengono la propria identità e, sebbene deboli a lungo raggio, le loro feroci spade corte (assimilabili a Baionette innestate come Mod. mischia) li rendono letali nel corpo a corpo. Disprezzano l'apparente barbarie dei loro cugini arruolati nell'Onorevole Compagnia del Valon Orientale dagli Orchi di Albione e si comportano con maggiore dignità. In ampie vesti, a volte incappucciati, questi combattenti sono sempre vestiti con colori chiari e brillanti.



Cacciatori Mammelucchi

Sono truppe di Cavalleria Leggera. Ci sono da 8 a 12 personaggi in un'Unità. In sella ai loro Mastini Aegiziani e armati di Lancia da cavaliere, questi piccoli combattenti si proteggono con gli scudi mentre si avvicinano al nemico. Abbigliate con turbanti e ampie vesti di diverse tonalità pastello, queste Unità sono una presenza comune in qualsiasi formazione di Mammelucchi.



Nuove regole opzionali per l'Impero Otharmann

Ecco delle nuove regole opzionali esclusive per giocare l'Impero Otharmann in *Flintloque Reloaded*. Potrai usarle nelle tue partite quando schiererai Othari e Halfling Aegiziani e aggiungerle alle normali regole di gioco.

Tutti i giocatori devono essere d'accordo, prima dell'inizio della partita, nell'utilizzare le regole che seguono.

Armatura del sultano

Gli eserciti degli Otharmann sono ancora in parte immersi nelle Ere Oscure di Valon e utilizzano tuttora armature di ferro e acciaio. Sebbene queste siano principalmente decorative e abbiano scarsa utilità in battaglia, una spessa corazza a piastre e un elmo possono fare la differenza in combattimento. Se indossate, riducono la velocità di movimento di chi li indossa del 20% (arrotondando per difetto). Aggiungono +1 al Fattore di Difesa di chi le indossa contro le armi a Polvere Nera o gli altri attacchi a distanza, e +2 anche in mischia grazie alla protezione offerta dall'armatura. Questa armatura ha un costo di 5 punti per personaggio.

Artiglieria esotica

Per le regole di gioco e le statistiche dell'Artiglieria Otharmann, come i famosi Cani che Abbaiano, e le loro palle di cannone di pietra, consultare il *CHF5 Artiglieria* disponibile gratuitamente sul sito del *Chimeræ Hobby Group*. I Cani che Abbaiano possono essere sia Cannoni Medi che Cannoni Pesanti.



Fucili a miccia Jezail

Una delle armi a Polvere Nera più comuni tra gli Othari è il Jezail. Esistono versioni a pistola, versioni a canna lunga e le più esotiche a lunghissima gittata e per le truppe montate su cammello. Isolati da molte nazioni civilizzate di Valon, gli Othari sono stati lenti e ponderosi nel muoversi verso la tecnologia della Polvere Nera. Il Jezail stesso illustra

chiaramente questo concetto, essendo un moschetto a miccia, piuttosto che un normale moschetto (ovvero, la sua carica è innescata da una miccia accesa, il fiammifero). Inoltre, il Jezail è difficile da caricare, a causa della sua lunghezza, e impiega lo stesso tempo di un fucile per ricaricarsi. Tuttavia, la sua lunghezza conferisce al Jezail una precisione senza pari per un fucile a canna liscia. Il tipico Jezail ha le dimensioni di un moschetto e utilizza le statistiche e le normali regole riportate nel *CHF1 Flintloque - Regolamento Introduttivo* disponibile gratuitamente sul sito del *Chimeræ Hobby Group*.

Lance

A parte le Spade, che sono l'arma da mischia preferita di Otharmann (trattate secondo le normali regole), molti altri Othari usano le Lance (e anche Armi lunghe, principalmente picche, che però non hanno regole speciali). In mischia, usate le regole standard per le Lance, ma considerate il primo attacco come quello di una Lancia da cavaliere (Mod. mischia +3). Inoltre, i personaggi Othari possono decidere di scagliare la loro Lancia come arma a distanza. Consideratelo come un normale attacco con una Pistola Generica per la distanza e la percentuale di colpire, ma raddoppiate il Fattore di Attacco. A meno che la Lancia non venga recuperata, si può usare in questo modo per un singolo attacco.

Due lame

Alcuni Othari, come i Dervisci, usano due lame gemelle in battaglia e questo conferisce loro un vantaggio. Il personaggio paga due Spade come di consueto e in gioco può usare solo quelle come armi. Negli attacchi in mischia il personaggio non è MAI considerato in inferiorità numerica, indipendentemente dal numero di nemici che affronta, e non subisce modificatori per questa situazione (come attaccato sul fianco o alle spalle). Il personaggio può effettuare un attacco con ognuna delle Spade, applicando a entrambe il consueto Mod. mischia di +2.

Granate

Gli Othari fanno un grande uso granate. Oltre alla granata Vaso di Creta più artigianale e tipica degli Othari, quelle più utilizzate sono di due tipi principali: la Granata Generica e la Granata Incendiaria (i costi e le statistiche sono quelli standard) e molti Othari ne portano una in battaglia.

Fruste

Gli Othari fanno un grande uso di fruste. Le Fruste sono armi da mischia che hanno un Mod. mischia di -1 e costano 9 punti. Possono effettuare un attacco in mischia contro tutti i nemici immediatamente prima dell'inizio del combattimento ravvicinato principale, senza che il nemico possa contrattaccare. Dopo questo attacco libero, si procede con la normale mischia.



Personalità di Otharmann

Ecco le regole per utilizzare alcuni personaggi speciali dell'Impero Otharmann nelle tue partite.

Yani Otharan, un nuovo gentilorco

Il malandato Impero Otharmann è un luogo esotico e semi-magico, ricco di contrasti. Dai ricchi bazar e giardini di Isstanbal alla terra e alle sabbie intrise di sangue dell'Aegitto, il Sultano governa su molti milioni di persone. Sebbene l'Urop sia lontana, ci sono tra gli Othari coloro che desiderano diventare più simili agli Uropeani. Dai Giannizzeri che sono diventati il "nuovo modello di esercito" ai mercanti che vendono i prodotti di moda di Londinium e Lyonesse.

Figlio di un ricco commerciante di stoffe di Isstanbal, Yani Otharan implorò suo padre di dargli abbastanza oro per raggiungere l'Urop e vedere di persona quel posto di pusillanimità, di nebbie e di possenti navi. Con un accordo e la promessa di tornare dalla sua famiglia dopo due anni, Yani partì dal Mar Neero per Ostaria per iniziare il suo viaggio.

Con poca esperienza del mondo al di fuori della sua città natale, con un sacco di soldi in tasca e la vaga idea di come si comporta un "gentilorco", non passò molto tempo prima che Yani diventasse un vero damerino. Dopo aver rischiato di essere derubato, assunse un seguito di Cani come guide e

protettori. Yani Otharan è ora in viaggio verso Venna, la capitale di Ostaria, e spera, nonostante le suppliche della sua guida, di incontrare l'Imperatore Klaffenhund. L'aristocratico Othari ha attirato molta attenzione con le sue generose mance a chiunque incroci il suo cammino. Potrebbe scoppiare una rivolta su larga scala!

Se decidi di inserire questo personaggio nelle tue partite di Flintloque, puoi scegliere due approcci differenti. Il primo è quello dell'aristocratico Othari che viene aggiunto a una qualsiasi Unità come obiettivo dello Scenario o persona da proteggere. In alternativa, puoi dargli un ruolo più attivo nelle tue partite. Questo personaggio è un Othari / Medio / Civile armato di una Pistola Generica e un atteggiamento di superiorità. Deve comandare la sua Unità, ma nomina un altro comandante che deve rimanere entro 5 cm da lui in ogni momento del gioco. I personaggi nella sua Unità si sottomettono al suo status e alla sua ricchezza e faranno ciò che gli verrà ordinato. Ogni membro dell'Unità ottiene automaticamente un modificatore al tiro di UNA colonna verso SINISTRA con il primo colpo che spara nel corso dello Scenario e un modificatore di +2 nel primo combattimento di mischia della partita. Se Yani Otharan muore, ogni membro dell'Unità deve immediatamente fare un Controllo del Morale (oltre a quello eventualmente obbligatorio per l'uccisione del comandante dell'Unità). Questo personaggio ha un costo di 86 punti.



Questo personaggio è perfetto per i giocatori che vogliono usare dei civili nelle loro partite e che hanno già o desiderano collezionare alcuni Othari. Pur non essendo un militare, l'aristocratico potrebbe essere aggiunto alla milizia di Al-Hazrad come prigioniero o utilizzato insieme ai Guerrieri della Casata come patrono. Potrebbe essere un emissario del Sultano presente sul campo di battaglia per osservare e rendere i comandanti molto nervosi per la loro pelle.

Ripensando alla storia dell'aristocratico in viaggio assieme ai Cani che gli fanno da guardie del corpo e guide, si potrebbe imbastire l'idea per uno Scenario di Flintloque. Combinando la cosa con alcuni banditi, si ottiene una potenziale rapina. Oppure una pattuglia elfica potrebbe imbattersi nel gruppo in viaggio e ne seguirà un po' di azione.

Khamsin, il vento impetuoso del deserto

Questo guerriero mi era noto una volta, ma non lo conosco più perché non appartengo al popolo del deserto. La tribù di nomadi erranti di Khamsin fu distrutta e dispersa da forze straniere giunte in Aegitto in cerca di oro antico. Questi stranieri conoscevano il suo nome, ma da allora lo hanno dimenticato, così come hanno dimenticato ciò che avevano fatto al suo popolo. La tribù tornò alle sabbie che l'aveva generata, ma non lui, sebbene continuasse a vivere per ottenere vendetta. Le truppe straniere apparvero al mattino, giacendo morte nella sabbia, la notte sussurrò il suo nome.

Così i contadini iniziarono a chiamarlo "Khamsin", che è il nome dato a un vento feroce proveniente dai deserti profondi che uccide Othari e animali allo stesso modo ed è noto per essere così forte da distruggere le case e radere al suolo i villaggi. Khamsin sopravvisse alla distruzione della sua tribù e, grazie alla sua abilità, arrivò a comandare un certo numero di leali soldati Othari, che, come Khamsin, avevano perso fiducia nel Visir e forse persino nel Sultano stesso. È un guerriero incomparabile, un generale irreprensibile e un assassino senza scrupoli. Sta diventando un semidio per alcuni dei suoi uomini, soprattutto dopo essere stato visto scrollarsi di dosso colpi di spada e frecce che gli sono rimbalzate sul petto, come se fosse duro come il ferro. Khamsin è un vero Othari, si vanta delle sue tradizioni e della sua abilità con le armi. Il suo unico conforto è il suo odio per le forze straniere che hanno distrutto la sua tribù e la sua famiglia (erano un misto di mercenari di molte nazioni alla ricerca dell'oro nascosto nelle tombe nelle profondità delle sabbie) e considera gli stranieri come una

pestilenza e una piaga per la sua terra, quindi ha deciso di estirpare il male che rappresentano!



Khamsin è un Othari / Veterano / Guerrigliero armato di Spada, Pistola Ferach da Duello e Arco, oltre a un'antica corazza nascosta sotto gli abiti (che aumenta il suo Fattore di Difesa a 3, ma ha ancora 2 Ferite come un normale Othari). Khamsin costa 40 punti e ha le seguenti abilità speciali:

Odio per il traditore Abu-Saul: se Khamsin sta combattendo in una scaramuccia in cui è coinvolto Abu-Saul Wohaar (che fa parte dell'Esercito dei Disertori di Obidiah), deve combattere contro il disertore piuttosto che contro qualsiasi altro avversario e tenterà di ingaggiare in combattimento di mischia Abu-Saul il più velocemente possibile.

Odio per gli stranieri: Khamsin non combatterà dalla stessa parte di truppe che non siano Othari o Halfling. Quando combatte contro soldati non Othari o Halfling, tutti i combattimenti di mischia terminati in pareggio costringono invece l'avversario a indietreggiare di 5 cm.

Generale eccellente: dopo che entrambe le Unità sono state schierate, Khamsin può ridisporre nuovamente la sua (seguendo le stesse regole di schieramento dello Scenario).

Antica corazza nascosta: la corazza indossata da Khamsin è un tesoro di famiglia, ma è danneggiata da un precedente scontro e, dopo aver subito un "colpo" in combattimento, il giocatore che controlla Khamsin deve tirare un D10; con un risultato di 1, la corazza si rompe e il suo Fattore di Difesa scende a 2.

Usak Manzarra, colui che porta la morte da lontano

È spesso l'ultimo suono udito da un soldato Elfo nelle sabbie egiziane, lo schiocco di una palla di piombo che colpisce la carne. Mentre il corpo del Ferach cade senza vita tra i granelli gialli, i suoi compagni d'armi si guardano intorno e puntano i loro moschetti contro un aggressore sconosciuto. Un altro degli Elfi cade, con il collo distrutto da un impatto udito un secondo dopo, ora il panico regna e i soldati sparano alla cieca con i loro moschetti sulle dune intorno a loro, ma è troppo tardi. Usak Manzarra ha colpito ed è scomparso silenziosamente ancora una volta nel deserto infinito. Manzarra è un veterano delle Campagne di Otharmann contro i Nonmorti, le guerre note come la Difesa dei Khan; la sua famiglia è stata uccisa e rianimata come Zombi puzzolenti nel calore della regione del Mar Neero. Dopo la disastrosa sconfitta dell'esercito del Sultano nella battaglia di Rinnick, Manzarra sviluppò il suo modo unico di combattere: colpire da grande distanza. Originariamente membro di un'unità di Dervisci, Manzarra si rese conto che, sebbene fosse un coraggioso e abile spadaccino Othari, non poteva sperare di sconfiggere tutti i Nonmorti che si avventavano senza sosta verso di lui e i suoi compagni. Dopo aver evitato per un pelo il destino del resto della sua Unità, spudoratamente abbassò le sue antiche scimitarre e corse in cerca di salvezza. Per sconfiggere i Nonmorti avrebbe avuto bisogno di un Jezail, e nemmeno di uno normale, uno dalla gittata eccelsa. La sua occasione arrivò sotto forma di un Jäger Ostariano morto, poiché i fuorviati Cani erano a quel tempo erano in combutta con lo Spettro Stellare. Il Cane stringeva tra le sue mani senza vita una delle armi più strane che si potessero trovare su Valon. Era un fucile da caccia, un'arma difficilmente reperibile al di fuori del Valon Orientale, soprattutto nel regno del Sultano. Si era inceppato e si era incrostatato a causa dei vorticosi venti carichi di sabbia, e il suo proprietario era stato trafitto da numerose frecce. Manzarra, con il tempo, ne aveva riconosciuto il valore, ne aveva ingrandito la canna e protetto i meccanismi dalle devastazioni del deserto. Ora, la sua potenza e la sua gittata hanno reso Manzarra un degno alleato e un terribile nemico, capace di uccidere da grande distanza. Il suo Jezail è famoso quanto lui e ha un nome tutto suo. Gli Othari lo chiamano "Byrrat Vifty" in onore dei proiettili di grandi dimensioni che spara, pari alle dimensioni della moneta d'oro Byrrat Vifty data agli assassini come paga. È una creazione frutto di dedizione, abilità e sudore, necessari per eliminare i nemici dell'Impero e preservare il suo proprietario. Sebbene Usak Manzarra si mescoli alla massa

dei guerrieri Othari, è un predestinato: i nemici del Sultano moriranno senza mai vedere il volto del loro distruttore.



Usak è un Othari / Veterano / Guerrigliero e costa 48 punti. In gioco, usa Byrrat Vifty, la sua arma distintiva, che ha il seguente profilo:

Gittata (cm)	0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
% colpire/FA	80/6	70/5	65/4	50/3	35/2	20/2

Quest'arma può essere usata solo da Manzarra e se viene ucciso si considera perduta. Manzarra deve rimanere fermo per un Turno prima di sparare, altrimenti subisce un modificatore al tiro di UNA colonna verso DESTRA. L'arma richiede 2 Turni di ricarica (4 in ginocchio, 6 se prono) dopo ogni colpo.

La maledizione del Jezail: a causa della natura e dell'unicità del Byrrat Vifty, le sue munizioni devono essere prodotte da Manzarra stesso, un processo che richiede molto tempo. Essendo sempre in combattimento, spesso rimane senza colpi e deve fare affidamento sulla fuga o sulle armi aggiuntive forniteli dall'Unità alla quale è attualmente aggregato. Dopo ogni sparo (escluso il primo) tira un D10 e con un risultato di 1 o 2, non avrà più munizioni per Byrrat Vifty per il resto dello Scenario; questo tiro viene effettuato prima che inizi il processo di ricarica.

Puoi scaricare gratuitamente alcuni Scenari appositamente creati per giocare con gli Othari dal sito del Chimerae Hobby Group