

CAMPAGNE E BATTAGLIE NEI MONDI FANTASY

*Espansione non ufficiale per il wargame 3D «FANTASY WARRIORS»¹,
a cura del «Nick Lund's Fans Team».*

N. 2 - marzo 2002.

L'ASSEDIO DI JUDHAZAR.

Allegato al n. 15 - marzo 2002 - della *fanzine* (Bollettino) «Naran Fantasy Wars»

GRATUITO

Sommario:

pagina

Fonte: «La Gerusalemme Liberata».

1. Le Divinità venerate dai Saraceni.	2
2. L'Assedio di Judhazar	4
3. La Campagna	8
4. Esercito dei Saraceni: <i>nuove Unità</i>	13
5. Oggetti Magici ed Incantesimi Speciali	20
6. Mercenari	24

Il presente elaborato non è stato fatto a scopo di lucro, ma semplicemente a fini ludici, per essere utilizzato da privati o nell'ambito di circoli o associazioni **senza fini di lucro**. In tale contesto potrà quindi essere fotocopiato e distribuito liberamente e gratuitamente.

La proprietà letteraria, con i relativi diritti di esclusiva utilizzazione, è dei sottoscritti Autori, i quali non hanno percepito alcuna remunerazione per la stesura del presente elaborato, ma lo hanno fatto a puro scopo di divertimento.

Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale del contenuto di questo elaborato **a fini commerciali, o comunque a fini di lucro**, da chicchessia, nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del presente fascicolo con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori, **nonché della contestuale, preventiva autorizzazione da parte dei detentori dei diritti sulle opere citate.**

Sandro & Sergio, *gli "Arcieri di Sherwood"*: «The Nick Lund'S Fans Team»

Sito WEB: «[HTTP://www.genie.it/utenti/sersan/naran](http://www.genie.it/utenti/sersan/naran)».

e-mail: sersan@genie.it

¹ «Fantasy Warriors» è un marchio registrato della ditta Stratelibri - Nemo Miniature S.r.l. - Milano.

L'ASSEDIO DI JUDHAZAR.

FONTE: «LA GERUSALEMME LIBERATA» DI TORQUATO TASSO.

Quale omaggio ad uno degli Autori classici che può essere annoverato tra i Padri Fondatori dell'epica *fantasy*, **TORQUATO TASSO**, vengono aggiunti alcuni nuovi Personaggi Individuali ed alcune nuove Unità speciali per l'esercito dei Saraceni, che si affiancano ad altri presi da "**L'ORLANDO FURIOSO**" dell'altro epico narratore di vicende *fantasy* **LUDOVICO ARIOSTO**, e da "**LE MILLE ED UNA NOTTE**", i quali potranno essere schierati per una campagna da ambientare sul nostro Mondo di Naran, nel settore settentrionale della penisola di **JAZIRAH**.

Gli eserciti contrapposti saranno quelli dei **PALADINI** dell'Impero di Argos e dei **SARACENI** del Sultanato di Aksum. Al fianco di questi ultimi potranno schierarsi, come Alleati, i **DEMONI** guidati da Belfagor o da Belzebù, mentre al fianco dei Paladini potranno essere schierati, sempre come Alleati, dei contingenti di truppe dell'Impero Lemure.

La recente visita alla mostra dedicata alla **regina Zenobia** di Palmira (Torino - Palazzo Bricherasio) ci ha inoltre fornito lo spunto per completare il "*background*" dei Saraceni di Naran per quanto riguarda gli aspetti del culto religioso praticato da questo popolo.

1. Le divinità venerate dai Saraceni

Molto variegato è il pantheon degli Dei venerati dai Saraceni. Una notevole differenziazione si è creata tra le tribù occidentali (Ophir) e quelle orientali (Jazirah).

I SARACENI DI OPHIR.

I Saraceni di Ophir rimasero fedeli all'antica religione dei loro padri nubiani, i quali da tempo immemore veneravano gli stessi Dei adorati dagli antichi Orchi di Karthork: **Baahl** e **Tanit** (*dea della fecondità ma anche terribile divinità desiderosa di sacrifici umani*). A questi due Dei venne consacrato un grande tempio al centro di Ophir, dove durante i riti nei tempi antichi veniva praticata la prostituzione sacra, alla quale erano sottoposte le "ancelle-sacerdotesse" dei due Dei; per la totalità esse erano schiave di razza lemure. Il nome della Dea venne dato anche ad una bevanda allucinogena che aveva un ruolo centrale nella celebrazione dei sacrifici e dei riti orgiastici.

Il dio Bahaal viene venerato dai Saraceni con il nome di **HADAD**, dio dell'atmosfera che porta la pioggia feconda e la folgore distruttrice, il «Signore» per eccellenza, la figura principale del pantheon saraceno. Ogni tribù saracena adora il proprio Bahaal che, il più delle volte, porta il nome del luogo dove viene adorato: **Bahaal Rosh** («Signore del Promontorio»), **Bahaal Sefon** («Signore del Nord»), **BAAL SHAMIN** («Signore dei Cieli»), ecc.

I papiri sacri conservati nel tempio dedicato a questo dio nell'oasi di Ras Shamra riferiscono la lotta di Bahaal e di Seth contro il sommo Amon-Ra.

I Saraceni di Ophir venerano come dei anche due Principi Demoni, ritenendoli figli di Bahaal:

- **BAAL FEGOR: Belfagor** - Signore di Fegor, divinità il cui tempio sorge sulla vetta del monte Fegor, ove vengono svolti licenziosi Sabbath, covo di una tenebrosa strega negromante che avrebbe la capacità di trasformarsi in un mostruoso Naga, un demone dal corpo metà umano e metà di serpente, con quattro od addirittura sei braccia.
- **BAAL ZEBUB: Belzebù** («Signore delle mosche» - «Signore del mondo infernale»), venerato da una tribù del deserto.

Le altre divinità che i Saraceni Occidentali adorano sono: **Ishtar**, Dea dell'amore venerata anche dai Lemuri (*col nome di Hathor*) e dalle Amazzoni, ed infine le divinità guerriere: **Molok**, **Nergal** e **Tammuz**.

Questi Dei, come la maggioranza di quelli presenti su Naran, non disdegnavano - né disdegnano - di accoppiarsi con i mortali: numerosi furono i semi-dei di cui si sentì parlare presso le tribù dei Saraceni.

L'ERESIA DI MAZDAK.

Nei primi anni del governo accentratore del sultano Omar si diffuse in Ophir l'eresia di **MAZDAK**. Era questi uno Shaykh che si era ferocemente opposto all'integrazione della sua tribù nel regno di Ophir. Rimasto solo, con pochi fedeli aveva iniziato a vagare da un'oasi all'altra facendosi passare per "**Profeta di Marduk**". Come si ricorderà, questo dio era uno dei **Sette Oscuri Signori**, ed era il dio più importante del pantheon degli Orchi.

Sfruttando la carestia che si era abbattuta su Ophir, egli cominciò a diffondere insinuazioni che la stessa fosse stata causata dal malgoverno dei Visir, e quindi la colpa - in definitiva - doveva ricadere sul Sultano.

La ieratica predicazione di Mazdak ebbe facile presa sulle masse dei diseredati che sopravvivevano miseramente, in gran parte schiavi o figli delle schiave di razza lemure che riempivano gli harem dei superbi guerrieri saraceni. Oltre ad incitare i diseredati alla rivolta contro i Visir, Mazdak predicava inoltre l'assoluta parità ed eguaglianza fra gli uomini, i quali dovevano - secondo lui - dividersi tutti i beni, comprese le mogli e concubine.

Gruppi di rivoltosi cominciarono a scorrazzare per le terre di Ophir, devastando i villaggi ed arrivando anche, in alcuni casi, ad attaccare alcune città; nelle località occupate dai seguaci di Mazdak sorgevano delle comunità dove ogni cosa era di tutti, soprattutto le donne, preferibilmente quelle più giovani e più belle. Ne nascevano quindi talvolta furiosi contrasti, che sovente degeneravano in feroci massacri.

La reazione del sultano Omar non si fece attendere: alla testa dei suoi più fidati cavalieri si mise a dar la caccia a Mazdak ed a tutti i suoi seguaci, che in gran numero vennero sterminati. In poco tempo l'ordine tornò a regnare nel regno di Ophir.

Quando finalmente il "**profeta**" venne catturato, il lungimirante Omar decise che non lo si dovesse uccidere, per evitare di farne un eroe martire. Fu quindi rinchiuso nel "**castello dell'oblio**", la fortezza di **Shayzar**, dove vi era la prigione nella quale venivano di solito rinchiusi i personaggi importanti del sultanato, dei quali il popolo non poteva più pronunciare il nome, pena l'impiccagione.

Da questa fortezza, si dice, sarebbe poi stato inviato quale "**dono**" al duca di Tauran, il quale avrebbe fatto coprire il volto a codesto scomodo "**ospite**" da una maschera di ferro, facendolo rinchiusere nella **Fortezza dell'Esilio (EXILGARD)**, rocca innalzata su uno sperone di roccia che si eleva sui Monti della Luna e che domina la strada che attraversando le montagne unisce la Taurasia con il Midgard.

Da codesti avvenimenti si fa derivare la leggenda de "**La Maschera di Ferro**", il misterioso personaggio rinchiuso ad Exilgard. Secondo un'altra versione di questa leggenda, il misterioso personaggio sarebbe stato invece il fratello gemello del faraone Ramses II, qui fatto rinchiusere affinché non tentasse di scalzare il fratello dal trono. E' possibile che ad Exilgard siano stati rinchiusi due importanti personaggi, entrambi col volto coperto dalla maschera di ferro, atroce tortura imposta a chi veniva rinchiuso in questa tetra prigione.

I SARACENI DI JAZIRAH.

I Saraceni Orientali, o Jaziri, derivano dall'unione dei guerrieri di tre gruppi di tribù nubiane con le donne predate dalle città elfiche del settore orientale della Lemuria. Queste antiche tribù erano quelle degli **Anhazar**, degli **Shambahaal** (o *Washambahaal*), e degli **Shammar**. A questi ultimi si deve il nome della regione e del deserto da essi occupati nel settore nord orientale della Jazirah.

I Saraceni Orientali venerano sopra ogni altro dio **AGLIBOL «il Signore del Toro»** - divinità lunare raffigurata con una mezzaluna collocata sulle spalle. Essi ritengono che egli sia il figlio del Toro Cosmico, il Titano che sarebbe stato ucciso dal dio Mithra. E' anche a causa di questa diversa visione religiosa l'acerrima ostilità che contrappone i Saraceni del Sultanato di Aksum all'Impero Argivo.

Altra dea molto venerata nello Jazirah è **ALLAT**, dea della guerra - raffigurata quasi sempre in compagnia di due leoni. Accanto a questa dea guerriera, che potrebbe celare la lemure **Hathor**, viene adorata la dea **Ishtar** con il nome di **ATARGATIS**, dea della fertilità e della fecondità. Il suo culto si è in seguito diffuso in tutto il bacino kreteuse, particolarmente nelle isole del settore occidentale, dove è stato introdotto dai mercanti jaziriani.

Tra i più importanti templi dedicati ad Allat vi è quello di **Atash-Kade (Il tempio del fuoco)**, che sorge nella piazza centrale di **BADGARD**, la capitale del sultanato.

Nel loro culto vi è il credo che la stella **AL-DABARAN**, nome della stella alfa Tauri, di magnitudine 1,1 e tipo spettrale K5, una gigante rossa, sia la raffigurazione stellare del Toro Cosmico.

Altra divinità venerata da questo popolo è **MALAKBEL**, un demone identificato anche come **MALAK AL-MAWT**: l'*Angelo della Morte*, che in alcuni testi esoterici di magia nera è chiamato anche **IZRA IL**.

I Saraceni che discendono per via paterna dagli Shammar venerano il dio **SHAMASH**, ritenuto da essi figlio di **Atargis (Ishtar)** e sposo della dea **Allat (Hathor)**; nell'iconografia che lo rappresenta i suoi emblemi sono il disco solare con all'interno una stella a quattro punte da cui partono fasci di raggi, e lo stendardo, che reca lo stesso emblema infitto su un'asta e spesso tenuto da un minotauro gigante; caratteristica di questi guerrieri è la sciabola ricurva con l'estremità dentellata su un lato. Gli Shammar denominarono **AL-SHAM** la regione da essi conquistata e chiamarono **BADIYAT AL-SHAM** il deserto confinante, situato tra il deserto del Nafud e la regione di Al-Quasim.

2. Cronache e Leggende di Naran: L'ASSEDIO DI JUDHAZAR.

Si narra nel poema «Judhazar Liberata», scritto dall'eminente bardo **TORK BADGER**, che durante le lunghe guerre intercorse tra l'Impero di Argos ed il Sultanato di Aksum per il possesso della Valle di Amurru, la fascia costiera che si estende nel settore settentrionale della penisola di Jazirah, le armate argive strinsero più volte d'assedio la città-fortezza di Judhazar, capoluogo amministrativo di codesta provincia denominata dai Saraceni **HAWRAN**. Molte volte la città venne occupata da Paladini per poi essere ripresa dai Saraceni.

UNA TERRA SENZA PACE: AMURRU.

La Valle di Amurru (Hawran) è una terra senza pace. Nel corso dei millenni su di essa si sono combattute molteplici guerre, costituendo questa stretta striscia di terra il più comodo passaggio tra il continente Swartran (Lemuria) e l'Altipiano del Khorasan ove dominano i discendenti dell'antico, potente, mitico Impero degli Orchi Parthi.

Lungo la costa si snoda un tratto dell'antichissima "*Via della Seta*", la lunghissima arteria costruita dai Nani di Thojgard, che in tempi più felici univa l'Impero del Khitay con l'Impero Lemure. Ora gran parte di questa importante strada è controllata dagli Orchi dell'Orda Nera, che fanno pagare pesanti pedaggi a chi la utilizza.

Al confine con la Lemuria si trova l'imponente fortezza di **QADESH**, teatro di innumerevoli scontri tra gli Elfi Alti della terra dei Faraoni ed i vari occupanti che a turno si insediarono nell'Amurru.

Gli attuali abitanti della Valle discendono per la maggior parte dagli **Ittiti**, un coacervo di tribù barbare del nord, qui giunte all'epoca della grande migrazione dei guerrieri dagli occhi cerulei e dalle chiome dorate. Precedentemente questa regione aveva fatto parte del **Regno di Mitanni**.

Passarono su questa terra martoriata anche i **Nani** del perduto impero di **Throjgard**. Uno dei loro condottieri, **Tibeorg**, diede il proprio nome al grande lago che si trova proprio al centro di quest'ampia, lunga vallata, alimentato dalle acque del fiume Baradaq che nasce dai Monti Samak.

Dopo i Nani di Thojgard si stabilirono in questa regione alcuni gruppi di battaglieri, feroci Nani Assiri, dai quali discendono gli attuali abitanti di Amurru appartenenti alla "*piccola razza guerriera*", che ai nostri giorni costituiscono all'incirca il 50% dell'intera popolazione. I Nani, a loro volta, in tempi remoti erano poi soggiogati prima dai Mitanni e poi dagli Ittiti.

Mescolati ai Nani, sulle verdeggianti colline della costa vivono molti **Gnomi**, molti dei quali appartenenti all'oscura fraternità dei **MAGITKY**, i **maghi astrologi** che hanno la loro sede principale nella città di **BAAHAL-BEL (Babilonia)**, ora diventata la capitale dell'oscuro regno di **Saunorassar**.

La Valle di Amurru, già facente parte dell'Impero Lemure, venne poi occupata, come tutta la penisola di Jazirah, dai Saraceni Orientali, che fondarono il **SULTANATO DI AKSUM**, con capitale a **BADGARD**, splendida metropoli orientale che si affaccia sulle sponde del **Mare Scarlatto**.

Tutta la Valle di Amurru divenne una provincia di Aksum, il cui Sultano ne affidò il governo ad un capo locale al quale venne riconosciuto il titolo di Tetrarca.

Dopo la vittoriosa impresa conosciuta con il nome di "*Guerra di Krymeha*", l'Impero di Argos organizzò una spedizione militare per conquistare la Valle di Amurru, operazione solo in parte riuscita, concretizzatasi con l'occupazione del porto di Dathin e della ristretta fascia costiera compresa tra la foce del Baradaq ed i Monti Jabal.

JUDHAZAR LA SPLENDEnte.

La capitale dell'Amurru, **JUDHAZAR**, è chiamata "*la Splendente*" per via delle cupole dei minareti e dei templi ricoperte da lamine d'oro; si trova a dieci giorni di marcia dal **PORTO DI DATHIN**; queste due località sono unite da una strada che si snoda lungo l'**Uadi Simt**, sul tracciato di un antico fiume da secoli asciutto. Lungo la strada, procedendo da nord a sud, si trovano il **Forte di Barzan** e le oasi di **Bayt Natif** e **Jannaba**.

A sud della città si trovano, sempre lungo questa strada, le oasi di **Ayu Dhakar** e di **Aynadayn**, quest'ultima in prossimità del **Lago di Tibeorg**. Il nome di questo lago deriva come s'è detto da quello del condottiero nano che nelle sue acque trovò la morte, caduto in una imboscata tesagli da una banda di Orchi che a quell'epoca aveva effettuato una scorreria nell'Amurru, insediandosi nel villaggio di **Khisfin** (*ora una necropoli*).

Il lago viene anche chiamato **Mare degli Scheletri (SKULLS SEA)**, per via dei resti dell'armata dei Nani che vi sarebbero sepolti. Dopo la morte di Tibeorg, soverchiati da un gran numero di Orchi, quei Nani preferirono andare ad affogarsi nel lago, piuttosto che cadere prigionieri, seguendo così la sorte che era involontariamente toccata al loro comandante.

Si narra anche che al dito Tibeorg, o del Mago che lo accompagnava, vi fosse uno degli Anelli Magici forgiati dai Nani di Asgard, grazie al quale il suo possessore sarebbe in grado di trovare i favolosi tesori che si celerebbero nelle sotterranee tane dei Draghi che un tempo vivevano sui Monti Samak.

In una di queste caverne ci sarebbe la base della banda di **Alì Babà (i Quaranta Ladroni)**, un avventuriero che combatte come mercenario al servizio di molti padroni, sempre in lotta con i sultani e gli emiri di Aksum e di Ophir.

La zona compresa tra Judhazar ed il lago è costituita da una pianura desertica di terreno roccioso, solo in qualche punto ricoperto di dune di sabbia, adatto al dispiegamento di eserciti ed alle manovre della cavalleria e dei carri da guerra.

Nel sottosuolo di questo deserto vi sono delle piccole ma agguerrite comunità di **Ratscum**, i cui guerrieri, di tanto in tanto, escono in superficie per effettuare delle incursioni nei centri abitati, che un tempo appartenevano ad essi. Vi sono, nel deserto, ancora i resti di alcune piramidi a gradoni ed i ruderi di antichi insediamenti dei Ratscum, costruiti prima che questa razza venisse spazzata via quasi completamente dal Grande Diluvio.

Una tribù di Ratscum, appartenente alla sottospecie dei **JERBOA** (Topi del Deserto), ha costituito una banda mercenaria tutta montata sui carri da guerra leggeri, di modello simile a quello dei Lemuri, trainati da grossi cinghiali. I loro capi sovente si mettono al servizio di **GERODE**, il **Tetrarca di Judhazar**, fornendogli delle Unità mobili di cavalleria che dispongono anche di un'arma molto efficace: il **TROMBONE DI JERIKO**.

Il capo di questa agguerrita banda si chiama **MONTYBAR**; suo acerrimo nemico è un altro predone del deserto: **GROMMEL**, un orco delle montagne che viene soprannominato "*Lupo del Deserto*", perché comanda la sua banda da bordo di un grande carro da guerra trainato da quattro giganteschi, ferocissimi lupi neri, ed ha al suo seguito crudelissimi Orchi tutti montati sui carri o a cavallo di queste belve, le quali hanno le loro tane sui Monti Samak. Anche Grommel viene sovente arruolato dal Tetrarca di Judhazar e combatte per i Saraceni come mercenario.

Uscendo a sud dalla città, la strada si snoda attraverso l'**Altipiano di Samak**, dipartendosi in due piste: la prima procede verso sud ed attraversa la catena dei **Monti Samak** al **Passo dell'Aquila**; la seconda si dirige invece verso est in direzione della **fortezza di Ba-al'Bek**.

Nelle caverne ed oscuri anfratti delle pendici boschive dei Samak vengono a volte segnalati i demoni **JINN**, ed anche degli **AFRIT**, demoni giganti che avrebbero una certa rassomiglianza con i Molok degli Orchi dell'est (Jaggernaut). Tra le mostruose creature che infestano questa regione vi sarebbero anche gli **Irrinja**, esseri dal corpo umano con la testa di sciacallo, forse una mutazione simile a quella dei *Licantropi*.

In una angusta valle situata nel settore centrale delle montagne, su uno sperone di nero granito vi è un monastero fortezza abitato da un clan degli **Assassini** che opera agli ordini di **Nove Neri Veggenti, degli stregoni Elfi Oscuri** dediti alla magia nera; da essi la fortezza prende il nome di **Fortezza Nera**. Questi Assassini si servirebbero anche di truppa formata da Goblins ed Hobgoblins (Nizari) e da Tritoni ed avrebbero il controllo su mostruosi **WHOWIE**, delle gigantesche lucertole sabbivore molto simili ai Varani dell'esercito dei Tritoni, che vivono nelle dune del deserto che si estende ai piedi delle montagne, ove vivono anche numerosi Troll (Trolls delle Dune). I Goblins della Fortezza Nera utilizzano come cavalcature da battaglia i Ragni Giganti che numerosi vivono nel deserto, ove non è raro imbattersi anche in mostruosi scorpioni giganti.

Tra Orchi, Trolls, Ratscum, banditi, demoni e mostri, certo i Monti Samak ed il deserto che li circonda costituiscono una regione che sarebbe meglio evitare, e chi si azzarda a passare lo fa a proprio rischio e pericolo, a meno che sia accompagnato da un potente mago e con una buona scorta di robusti guerrieri.

I due passi (*dell'Aquila e dello Scarabeo*) attraverso i quali si possono attraversare le montagne sono sguarniti, perché le fortezze che in passato il Califfo aveva fatto costruire vennero più volte assalite e le guarnigioni totalmente sterminate dalle creature notturne, tanto che alla fine il Califfo desistette, ed ora, a parte i ruderi di codeste fortificazioni abbandonate, nessuna forza stabile saracena controlla il transito tra i monti.

Ad est della fortezza di Ba-al'Bek si trova la **necropoli di Khisfin**, ove si dice sia celata una Armata delle Tenebre di Non-morti. Altri Non-morti se ne starebbero in agguato sotto alcune colline dove sorgono degli antichissimi Dolmen, chiamati **“Dolmen degli Antichi”**.

Poco più a nord, in prossimità della strada dell'Uadi Simt, s'innalza una collina solitaria, il **Colle di Tal Jabiya**, così chiamata perché si dice sia il covo di una strega vampira, **JABIYA**, che potrebbe risvegliare i guerrieri non-morti dormienti sotto i tumuli dei dolmen.

Da Ba-al'Bek la strada procede verso sud attraversando le montagne nel **Passo dello Scarabeo**, e terminando nella città di **DAMESHEQ**, seconda città del sultanato, poco meno grande della capitale, sede di un Emirato e strategica piazzaforte, nonché punto di convergenza di tutte le piste che attraversano il deserto, capoluogo della provincia del **GHUTANHEIM** e ricco mercato di schiavi del sultanato.

GERODE, SALOME', ARMIDA ED IDRAOTE.

La popolazione di Judhazar rispecchia come composizione quella della Valle di Amurru: Ittiti e Mitanni, Nani, Gnomi e, nel sottosuolo, i Ratscum (Pantegane delle Fogne), tutti sottomessi dai nuovi conquistatori saraceni.

La maggioranza della popolazione ha abbracciato la religione dei dominatori saraceni, sull'esempio del tetrarca Gerode, il quale è salito a tale carica dopo che suo fratello venne misteriosamente ucciso; molti, nella città, pensano che a farlo assassinare sia stato proprio Gerode, per prendergli sia il trono che la moglie, la bellissima strega **GERODIADE**.

La Guardia del Corpo che difende la **Cittadella** (*la “Città Proibita”, ove ha sede il Tetrarca*) è composta da guerrieri **Circassi** e da possenti **Minotauri**, dei mercenari dell'Arcadia che vengono spesso arruolati in ossequio al Toro Cosmico, il Titano dal quale discenderebbero gli Dei di Aksum, che viene venerato nei templi dalle cupole d'oro del Sultanato di Aksum.

Il Tetrarca è affiancato nel governo dalla sua figliastra e nipote **SALOMÉ**, una potente strega incantatrice, figlia del defunto fratello del Tetrarca. Chi però governa realmente, pur restando nell'ombra, è un **Visir** nominato dal Califfo, il potente negromante saraceno **IDRAOTE**, il quale ha anch'egli una bellissima nipote, **ARMIDA**, anch'essa una potente strega-guerriera.

La guarnigione saracena che costituisce la guardia del corpo di Idraote viene sovente rinforzata con i mercenari di **Grommel** o con quelli di **Montybar**. A volte succede che Grommel venga arruolato dal Tetrarca e Montybar dal Visir, e così scoppiano delle furibonde risse tra i componenti delle due bande, ed a farne le spese sono sempre gli abitanti della città.

Anche tra Armida e Salomé i rapporti non sono sempre idilliaci, essendo entrambe le streghe delle primedonne che ambiscono primeggiare e non accettano che altre si pongano al loro stesso livello. Per questo motivo, Idraote ha inviato sua nipote Armida a fondare un suo piccolo personale regno nell'arcipelago delle **ISOLE FELICI**, nell'oceano Vendhiano a sud di Zanzibar, la cui isola principale è stata denominata **«Isola d'Armida»**, luogo di delizie per eroi e valorosi guerrieri saraceni, ma ove incauti viaggiatori appartenenti ad altri popoli possono incontrare una tragica morte, dopo essere stati sottoposti ad atroci torture, sia fisiche che mentali.

Idraote e sua nipote Armida sono dei crudeli negromanti, in grado di invocare e ricevere l'aiuto di potenti demoni, tra i quali i Principi delle Tenebre **Belzebù**, **Belfagor** e l'Arcidiavolo **Astagarre**.

Si mormora da tempo immemore tra il popolo di Judhazar che Armida sia la segreta amante di Belfagor, al quale tutte le notti di plenilunio sacrifica delle vittime innocenti, nel sangue delle quali poi la strega immonda si immerge, per acquistare longevità e perpetua bellezza. Si ha ragione di pensare che questa sia una “voce” messa in giro da Salomé per screditare l'avversaria di fronte alla popolazione della città.

Armida ha costituito una sua piccola ma efferatissima guardia del corpo formata da bellissime guerriere, le **URÌ**, che quando non combattono servono come odalische nel palazzo tempio dell'Isola d'Armida o in quello di Idraote a Judhazar.

Tra gli eroi e campioni che difendono Judhazar i più valorosi ed audaci sono **Clorinda**, una vergine guerriera appartenente alle Urì, ed un mercenario, il circasso **Argante**, segreto amante di Salomé e sua personale guardia del corpo nonché capitano dei Circassi della Guardia.

L'esercito argivo che più volte ha stretto d'assedio la città annovera tra le sue fila i paladini **Tancredi** e **Rinaldo**, entrambi nipoti di **KAROLUS**, l'attuale imperatore di Argos.

L'ultima guerra che si è combattuta per la presa della città è terminata due anni fa, con la conquista di Judhazar da parte degli Argivi, dopo una tremenda battaglia che ha visto contrapposti due formidabili eserciti: al fianco delle fila dei Saraceni si erano schierati le legioni dei Demoni, mentre l'esercito dei Paladini aveva ricevuto l'aiuto di una armata di **Templari** guidati da **Meheetep** in persona, col quale vi erano anche delle Entità Luminose evocate dai maghi lemuri.

La battaglia terminò quando Tancredi con un potente fendente spiccò dal busto la testa del mago Idraote. Si disse che anche la maga Armida perì nel corso di quell'epica battaglia, per mano di Rinaldo, ma si venne poi a sapere che sia lei che l'infame zio vennero riportati in vita da un incantesimo nefasto di Belfagor.

Postasi in salvo nel suo regno insulare, la perfida strega ha continuato ad ordire le sue torbide trame contro l'Impero di Argos e contro i Lemuri, con il nefando progetto di vendicarsi nei confronti di colui che la sconfisse e l'umiliò, uccidendola, relegandola per un brevissimo periodo nell'oscurità degli inferi.

Anche Gerode, Gerodiade, Salomé ed Argante riuscirono a mettersi in salvo, fuggendo dalla Cittadella sopra due **Tappeti Volanti**. Salomé nella fuga riuscì a portare con sé una magica **Lampada**, simile a quella più famosa di **Aladino**, grazie al quale lei riesce ad evocare un **Genio** malvagio che ha l'aspetto terrificante di un Gigante Troll delle Dune, il cui nome è **GADHAN**.

La città di Judhazar rimase per poco tempo nelle mani dei Paladini argivi. Venuti in disaccordo con Meheetep su come spartire le terre strappate ai Saraceni, gli Argivi vennero abbandonati a loro stessi, essendosi i Templari rimessi in cammino per tornare nella Lemuria.

Poco tempo dopo, una più grande armata saracena, comandata dal sultano **Solimano** in persona, giunse dal sud. Al fianco del Sultano cavalcava orgogliosa **Armida**, circondata dalle sue fedelissime guerriere Urì capitanate da **Clorinda**.

L'esercito saraceno era affiancato anche da una numerosa banda mercenaria di **Orchi** e di **Minotauri**, agli ordini di **Gerode** e di **Salomé**, al cui fianco cavalcava il prode **Argante**, con una banda di suoi fedelissimi **Circassi**.

Il terrore s'impadronì dei difensori quando si sparse la voce che al fianco di Sulimano, montato sul suo tappeto volante, vi era il mago Idraote, che molti avevano visto decapitato per mano di Tancredi. La magia nera demoniaca lo aveva riportato in vita, ed il mago acefalo aveva nuovamente il suo capo attaccato al collo.

Un tentativo di portare aiuti alle forze dei Paladini chiuse in Judhizar venne stroncato dalla vittoria della flotta dei **Pirati Barbareschi**, arruolati dal Sultano di Aksum, su quella argiva.

Dopo un lungo assedio, i Paladini rimasti privi di aiuto furono costretti ad arrendersi, così la provincia di Hawran ritornò ad essere un dominio del Sultanato di Aksum. Gerode poté rientrare nel suo palazzo assieme a Salomé. Le forze argive ripiegarono quindi nel porto di Dathin, lasciando solo un piccolo contingente a difendere la fortezza di Barzah.

Dopo alcuni tentativi falliti di far sloggiare gli invasori da Forte Barzah, il Califfo ordinò alla sua Armata di tornare a Damesheq, lasciando un forte contingente a presidiare Judhazar.

La partita non era del tutto conclusa...

* * *

3. La Campagna.

TAMBURI DI GUERRA!

L'Imperatore di Argos non si è rassegnato: vuole Judhazar, e, soprattutto, vuole la testa di Idrate e di Gerode e la testa (*e tutto quello che c'è sotto*) di Armida e di Salomé. Solo così potrà, dalla Valle di Amurro e dalla fortezza del porto di Dathin, controllare tutto quel settore del Mare Kreteus ed i non lontani passaggi verso il Mare Scarlatto e l'Oceano Vendhiano.

La venuta degli Argivi è stata accolta favorevolmente da molti degli indigeni di origine ittita, ed anche dai Nani e dagli Gnomi schiavizzati dai Saraceni, terrorizzati dai mercenari orchi e ratti, e perseguitati perché abbraccino la religione dei loro dominatori. Finché però Judhazar resta nelle mani del Sultano, la gente della Valle di Amurru e la guarnigione del porto non potranno ritenersi al sicuro.

Dopo aver mandato ambasciatori alla corte del Faraone, per chiedere un nuovo trattato di alleanza, Karolus ha ordinato la costruzione di nuove navi per rinforzare la flotta, arruolando anche numerosi Capitani pirati e corsari, e persino dei mercenari Vichinghi.

L'Occidente si sta mobilitando per eliminare, una volta per tutte, la minaccia rappresentata dalla flotta dei Pirati Barbareschi, più volte sconfitti ma mai del tutto domati. Il Duca di Tauran ha già fatto pervenire il suo appoggio, per il momento "morale", ma che si potrà concretizzare con l'invio di una flotta da guerra ed un piccolo corpo di spedizione, come già era avvenuto in occasione della Guerra di Krymeha.

Invocando la protezione del dio Mithra, e grazie ad una provvidenziale nebbia che l'ha celata per gran parte della traversata, la flotta argiva è riuscita a far sbarcare le truppe in prossimità del porto di Dathin, schierandosi poi al largo in difesa, per prevenire possibili assalti dal mare ad opera dei Pirati Barbareschi.

L'esercito dei Paladini ha circondato la città, i cui difensori sono stati colti di sorpresa, in un momento particolarmente delicato per essi, perché il mago Idrate si trovava lontano, nell'Isola di Armida, assieme alla nipote ed al Sultano. A difendere la città sono rimasti Gerode e Salomé, coadiuvati da Argante con pochi mercenari e truppe raccoglittiche, reclutate tra i cittadini, questi ultimi non troppo entusiasti di dover combattere.

Oltre alla forza delle armi, l'Imperatore ha in progetto di servirsi di un'altra arma: la corruzione. Segreti emissari sono stati inviati a Judhazar per portare al Tetrarca la proposta di passare al fianco degli Argivi. Se lo farà, l'Imperatore lo confermerà nella posizione da lui attualmente ricoperta, nominandolo Duca di Amurru.

L'astuto Tetrarca potrebbe essere tentato a fare il doppio gioco, e la cosa potrebbe forse riuscirli se la strega Salomé riuscisse a sedurre Rinaldo, il Paladino nipote di Karolus, facendone un suo succube.

La lontananza di Idrate e di sua nipote Armida potrebbe favorire queste losche trame....

SVOLGIMENTO DELLA CAMPAGNA.

Questa è una Campagna che si può risolvere giocando anche solo due - tre partite, ma volendolo può essere estesa fino a tentare la conquista di Damesheq da parte dei Paladini, dopo che essi abbiano prima conquistato Judhazar e poi sconfitto l'esercito del Sultano in campo aperto.

Prima di iniziare la Campagna, ogni Giocatore dovrebbe decidere quale "Personaggio" (Condottiero) vuole impersonificare, con la possibilità di impersonificarne più di uno, ovviamente del medesimo schieramento. Per un più corretto svolgimento della Campagna sarebbe opportuna la nomina di un Master, un Giudice che svolga un ruolo simile a quello dell'omonimo *master* dei Giochi di Ruolo.

La Campagna diverrebbe più interessante se ogni Giocatore impersonificasse uno solo dei Personaggi principali, così come avviene nei Giochi di Ruolo. Abbinando le battaglie a partite di «**Avventurieri**», vi è spazio per inserire uno sviluppo narrativo a 360°, con l'intervento di molti altri Personaggi, in particolare i Paladini (Eroi) ed i Campioni Ghulam (Eroi Paladini Neri).

Un ruolo importante nella Campagna lo giocherà il Giocatore che impersonificherà il tetrarca Gerode, che ad un certo punto potrebbe decidere di tradire il Sultano e passare con le sue truppe al fianco dei Paladini.

In tale contesto, un ruolo importante, analogo, lo svolgono i Giocatori che si identificano in Grommel e/o in Montybar, i quali potranno decidere di volta in volta da che parte stare: si tenga presente che sono acerrimi nemici, pertanto se uno si schiera con una parte, l'altro sarà irresistibilmente attratto a schierarsi dalla parte opposta.

1. Partita di «Assedi»:

i Paladini (Esercito degli Uomini d'Arme - Compendio n. 1) assediano la città difesa dai Saraceni (Esercito dei Saraceni - Compendio n. 3); i Saraceni non possono contare sull'aiuto di Idraote e di Armida, perché essi sono nell'Isola di Armida. Il ruolo di mago sarà sostenuto da **Gerodiade**.

Gli Assediati (Saraceni) possono ricevere l'aiuto di un esercito inviato in soccorso dall'Emiro di Damesheq, se riescono a far uscire almeno un Messaggero e se questi riesce ad arrivare a destinazione.

La partita di «Assedi» può essere giocata in due Fasi, cioè in due partite in giorni separati: al termine della prima partita si calcoleranno le perdite subite da entrambe le parti, ed i sopravvissuti combatteranno la seconda partita.

L'esercito assediante (Paladini) può ricevere aiuti pari alla metà delle perdite subite (in valore di punti).

2. Partita di «Avventurieri» per la cattura del Messaggero.

Tra le due partite di «Assedi» si può giocare una partita di «Avventurieri», dove una squadra di Paladini dovrà cercare di eliminare il Messaggero (o i Messaggeri) che sono riusciti a superare le difese degli Assediati. Per contro, la squadra di Paladini potrebbe cadere vittima di una imboscata, tesale da una banda di Predoni del Deserto (Orchi o Ratscum).

La zona in cui si svolge l'avventura è quella tipicamente desertica - montagnosa, quindi si può prevedere come scenario un'oasi e una gola tra le montagne (Passo dell'Aquila).

Gli inseguitori dovranno risolvere il dilemma riguardante il possibile percorso compiuto dal Messaggero: cercherà di attraversare il Passo dell'Aquila oppure proverà a raggiungere il forte di Ba-al'Bek?

Per la costituzione della squadra di Paladini e della Banda di Predoni del Deserto si faccia riferimento al regolamento «Avventurieri».

3. Partite di «Avventurieri» facoltative.

I Giocatori possono concordare di giocare altre partite di «Avventurieri» con l'impiego di due «**Bande**» contrapposte di Paladini ed Eroi Saraceni, prendendo ispirazione dalla lettura de «*La Gerusalemme Liberata*» e de «*L'Orlando Furioso*».

Un gruppo di Eroi potrebbe tentare un'incursione nel campo nemico per dar fuoco alle provviste o per far fuggire i cavalli o per prendere prigioniero il Condottiero o il Mago.

Potrebbe anche essere organizzato un «Torneo» tra i Campioni dei due eserciti, per il quale si potrebbero utilizzare le regole previste nella nostra versione «*Advanced*» del Regolamento: «**Sfida a singolar Tenzone**».

Idraote ed Armida, con una loro scorta, potranno tentare di entrare nella città per dare man forte agli asediati.

Angelica.

Una vicenda parallela, che si può svolgere nel corso della Campagna, può essere quella rappresentata da una missione affidata ad un gruppo di Eroi Ghulam per accompagnare Angelica, figlia del Sultano di Aksum, che deve andare ad Ophir per sposare il figlio del Sultano di quel regno.

I Personaggi Speciali (Eroi Paladini e Paladini Neri) che possono intervenire in queste avventure sono:

Paladini.

ORLANDO, RINALDO, TANCREDI, ARIODANTE, ARBANTE, GRIFONE *il bianco* e AQUILANTE *il nero* (figli del conte Oliviero), **ASTOLFO, ZERBINO, GUIDONE, OTTONE, RAMBALDO**. Possono essere affiancati dalle Vestali di Iside **BRADAMANTE, OLIMPIA** e dalla vestale di Hathor **DALINDA**.

Saraceni.

ARGANTE (*Eroe Circasso*) FERRAÙ, SAKRIPANTE (*shaykh di un'altra tribù di Cirkassi*), **GRADASSO, RUGGIERO (*un lemure che era stato rapito da bambino ed allevato per diventare un guerriero*), **AGRAMANTE, MANDRIKARDO (*un tartaro, che indossava la corazza che era stata dell'eroe argivo Akilles*)**, **RODOMONTE (*un Tuaregh*)**, **CLORIDANO, MEDORO**; al loro fianco le Uri Guerriere **MARFISA E CLORINDA**, la guerriera-maga **ARMIDA** e le streghe **SALOMÉ e SHEERAZADE**.**

I Nove Neri Veggenti della Fortezza Nera.

Dall'alto della loro rupe, i Nove Neri Veggenti appartenenti ad un Ordine Oscuro associato al clan degli Assassini tessono le loro trame, a volte alleandosi a volte contro il Sultano. Ad essi il Sultano o il Tetrarca possono affidare degli incarichi per far assassinare i loro avversari.

L'esercito di Aksum o quello di Judhazar potrà quindi schierare in battaglia una Unità di Assassini (*vedere il Libro dei Mercenari - i «NIZARI»*). Nel corso della battaglia, questa "Banda" agirà autonomamente (come un Comando Mercenario), con l'obiettivo di andare ad uccidere il Condottiero dell'esercito avversario.

I Nove Veggenti potrebbero aver ordinato di rapire Angelica, ed esserci riusciti; quindi i Paladini e/o gli Eroi Ghulam potranno tentare di liberarla, eventualmente alleandosi provvisoriamente per portare a termine questa difficile impresa.

4. Partita di «Assedi»:

Come detto sopra, verrà giocata una seconda partita di «Assedi», con gli eventuali rinforzi giunti in aiuto alla città assediata ed ai Paladini. Si dovrà tenere conto degli eventuali Eroi e Campioni deceduti a seguito del torneo o delle missioni di «Avventurieri». Idraote ed Armida, se sono riusciti a passare, possono prendere in mano la situazione. Idraote sarà il Mago-Condottiero dei Difensori, con la Strega al suo fianco (*se nel frattempo non è stata nuovamente uccisa in duello da Rinaldo*).

Gerode potrebbe essere indotto ad arrendersi, schierandosi così dalla parte degli Argivi, i quali potrebbero così occupare Judhazar senza colpo ferire. L'esercito dei Paladini potrebbe così trovarsi rinforzato con le truppe formate dai cittadini di Judhazar (Barbari e Nani) e dai Mercenari agli ordini di Gerode (Orchi o Ratscum).

Se invece si combatte, alla fine della seconda partita di «Assedi» si determina chi è risultato il vincitore.

- a) Se i Paladini hanno perso, la Campagna è finita. L'Imperatore potrà ritentare, dopo aver nuovamente formato un'altra Armata.
 - Ci può essere un seguito, con l'assedio posto dai Saraceni al forte di Barzah e poi al porto di Dathin.
- b) Se i Paladini vincono, occupano la città: la Campagna prosegue. Si deve decidere cosa sia successo a Gerode, a sua figlia Salomé e ad Argante:
 - sono stati uccisi?
 - sono stati catturati?
 - sono riusciti a fuggire (col solito Tappeto Volante)?
- c) Nel caso in cui essi siano stati imprigionati, si potrebbe giocare una partita di «**Avventurieri**» nella quale un "commando" di eroi saraceni tenta di liberarli. Potrebbero, ad esempio, farsi aiutare dai Ratscum o da dei Nani, facendo loro scavare una galleria per entrare nei sotterranei della Cittadella, dove ci sono le prigioni; oppure esiste già una galleria che da quei sotterranei porta fuori dalle mura della città, conosciuta solo da alcuni Nani che lavorarono alla costruzione della Cittadella.

5. Arriva Solimano.

Nel frattempo, si può presumere, Solimano è stato informato dall'Emiro di Damesheq che gli Infedeli hanno occupato Judhazar. Egli allora tramite i suoi maghi ha fatto evocare Belzebù, o Belfagor, od entrambi, per avere il loro aiuto.

Viene così organizzata una imponente **Armata delle Tenebre** formata da Demoni e da Saraceni: questa è una battaglia che andrebbe giocata tra più di due Giocatori, adottando le regole per le partite "multiplayer" (vedere il Regolamento - Sezione Mercenari e Alleati).

Demoni e Saraceni possono avere come Alleati i Non-morti della Necropoli di Khisfin e dei Dolmen degli Antichi (questi ultimi guidati da una Lamia). Comanderà l'Armata il sultano Solimano.

Solimano può avere come alleati i **Nove Neri Veggenti**, oppure può succedere che essi tentino di impedirgli il passaggio tra le montagne: in questo caso si dovrà giocare una partita di «Assedi», con i Nizari (Assassini) e i loro subordinati Tritoni che difendono un passo di montagna.

I Paladini che occupano Judhazar possono ricevere l'aiuto dai Lemuri (i Templari di Meheetep) o da altri popoli loro alleati.

Se l'esercito di Solimano è riuscito a passare le montagne, si svolgerà nella piana che si stende tra il colle di Tal Jabiya e l'oasi di Aynadayn una grande battaglia campale. Il Sultano prenderà posto in cima al colle, con alla sua sinistra le dune che delimitano l'Uadi Simt. Sulla destra del campo (tavolo) si sistemerà la configurazione che rappresenta l'oasi di Aynaday (*un laghetto contornato da alte palme: vanno bene quelle di WH-40.000*).

Se i Paladini vincono, restano padroni del campo e della città.

Se i Paladini vengono sconfitti possono rifugiarsi entro le mura della città. Si svolgerà quindi un'altra partita di «Assedi», che determinerà l'esito finale della Campagna.

6. La Campagna prosegue.

Se i Paladini hanno sconfitto l'esercito di Solimano e di Belzebù (o di Belfagor), possono decidere, dopo aver ricevuto altri rinforzi, di tentare la presa di **Damesheq**.

Dovranno affrontare le insidie dell'attraversamento del deserto e delle montagne, e poi porre l'assedio alla città. Si può prevedere di dover giocare altre tre - quattro partite (tipo battaglia campale), con la partita finale dell'assedio a Damesheq.

I Paladini avranno il problema di dover assicurare alla loro Armata i rifornimenti, con carovane scortate che dovranno attraversare il deserto e le montagne, possibili prede di bande di Predoni: si dovranno quindi giocare delle altre partite di «Avventurieri», il cui esito influenzerà l'esito della Campagna: se i Paladini non ricevono le scorte di viveri dovranno ritirarsi.

Altro problema potrà essere costituito dai Nove Neri Veggenti, che potrebbero cercare d'impedire all'esercito dei Paladini di attraversare le montagne. Si dovrà giocare allora un'altra partita di Assedi, questa volta tra i Paladini ed i Nizari.

I Nizari potrebbero decidere di lasciar passare l'esercito dei Paladini, o una parte di esso, per colpirlo alle spalle, sul tipo dell'**Imboscata di Roncisvalle**.

* * *

Miniature ed eserciti: nota finale.

Per giocare al meglio questa Campagna, in perfetta aderenza allo scenario, si dovrebbero usare gli eserciti dell'Impero di Argos (con i Paladini) e quello dei Saraceni.

La popolazione di Judhazar è formata da Ittiti (Barbari), Nani e Gnomi.

Per i primi non dovrebbero esserci problemi per trovare le miniature: se non si hanno quelle della Nemo andranno benissimo quelle GW degli eserciti di Bretonia e dell'Impero, o altre simili, ad esempio quelle della serie storica medioevale della **Front Rank** (*vedere il Bollettino di questo mese*).

Notevoli problemi, invece, per le miniature dei Saraceni, essendo al momento disponibili solo quelle della **Quality Cast** che però sono leggermente di scala ridotta, decisamente più piccole di quelle della GW e leggermente più piccole di quelle della Nemo. Il problema della scala non sussisterebbe se per entrambi gli schieramenti si usassero le miniature della stessa marca (*Quality Cast - disponibili presso il negozio MICROMONDI di Torino*).

Una soluzione alternativa sarebbe quella di sostituire i Saraceni con gli abitanti di un Regno facente parte delle **Terre Maledette**, a capo del quale vi sia una casta di **Elfi Oscuri** che domina una popolazione di **Orchi e Goblins**. Si può anche prevedere, da parte di Solimano, l'arruolamento di mercenari scelti tra i **Guerrieri del Caos**.

Si farà allora riferimento agli elenchi degli eserciti degli Elfi Oscuri, Orchi e Goblins del Compendio n. 1., dell'esercito del Caos (Compendio n. 2) e del libro dei Mercenari, e per i quali si trovano le miniature della GW. Per gli Orchi e Goblins possono essere usate anche le miniature della Nemo. I Personaggi Speciali citati nello scenario apparterranno alla casta degli Elfi Oscuri dominanti (Armida, Solimano, ecc.).

Un'altra soluzione potrebbe essere quella di usare i profili dell'esercito dei Saraceni (Compendio n. 2), utilizzando però come miniature quelle degli Elfi Oscuri per i Personaggi Individuali e Speciali e per i **Ghulam**, e quelle degli Orchi e/o dei Goblins per i **Beduini**. Per i **Demoni** per il momento non c'è alcuna scelta: si dovrà ricorrere ancora alle miniature della **GW**, le uniche disponibili sul mercato.

* * *

ESERCITI.

ESERCITO DEI PALADINI:

- Si utilizza l'elenco dell'esercito degli Uomini d'Arme, comprese le Unità Speciali;
- per ogni 500 punti di esercito sarà obbligatorio schierare almeno un Eroe Paladino: due di essi dovranno essere rispettivamente Tancredi e Rinaldo;
- dovrà essere schierata la Cavalleria per il massimo di punti consentito;
- possono essere schierati Alleati e/o Mercenari (come da Regolamento).

ESERCITO DEI SARACENI:

- Si utilizza l'elenco dell'esercito dei Saraceni, comprese le Unità Speciali;
- per ogni 500 punti di esercito sarà obbligatorio schierare un Paladino Nero, uno dei quali sarà sostituito da Clorinda;
- potranno essere schierate le nuove Unità Speciali descritte più avanti;
- se come mago si schiera Idraote, questi avrà il profilo del Mago su Tappeto Volante;
- possono essere schierati Alleati e/o Mercenari (come da Regolamento).

ESERCITO DI JUDHAZAR:

- deve essere comandato da Gerode, con Salomé come Strega Incantatrice.
- Sarò composto da:
 - 30 % di punti da Nani del Caos Assiri - vedere il Compendio n. 2;
 - 30 % di punti da Barbari (discendenti degli Ittiti) - vedere l'esercito dei Barbari del Compendio n. 1 - possono schierare gli Elefanti (o Mammouth) da Battaglia, i Macistidi ed i Giganti;
 - 40% di punti da truppe regolari Saracene (Ghulam e Beduini) formanti uno o più Comandi Alleati, sostituibili con mercenari (Orchi o Topi).

ESERCITO DEI NOVE NERI VEGGENTI:

- deve essere comandato da uno Stregone Negromante (Nero Veggente);
- sarà formato da Goblins & Hobgoblins e da Tritoni (Uomini Lucertola e affini).
- Schiererà almeno una Unità di WHOWIE (profilo dei Varani) ed almeno una Unità di Trolls delle Sabbie (profilo dei Trolls dell'esercito dei Goblins).
- Schiererà almeno una Banda di NIZARI (ASSASSINI).
- ESERCITI DI RIFERIMENTO:
 - Goblins & Hobgoblins - Compendio 1.
 - Tritoni - Compendio 3.
 - Banda Mercenaria dei Nizari (Assassini) - Libro dei Mercenari.

* * *

4. Esercito dei Saraceni: nuove Unità.

Le Urì, le Vestali di Armida.

Le Urì sono delle mezzelfe con un'alta percentuale di sangue elfico nelle vene, quindi molto simili, anche nell'aspetto, alle streghe elfe oscure.

Armida e le sue Urì possono essere arruolate sia da un esercito dei Saraceni (*di Ophir o di Aksum*) sia da un esercito del Caos. Esse potranno essere schierate **al loro costo** in uno qualsiasi degli eserciti del **Lato Oscuro** (*Orchi, Goblins, Elfi Oscuri, ecc.*), tranne che in quelli dei Vampiri & Non-morti e dei Demoni.

Un esercito dei Saraceni di Aksum, nel quale ci sia Armida, potrà però avere un Comando Alleato di Demoni, e in una partita "multiplayer" l'Esercito dei Saraceni potrà avere come alleato un esercito dei Demoni comandato da uno dei «Principi delle Tenebre» (Belzebù, Belfagor, Astagorre, ecc.).

Con un **costo aggiuntivo di 20 punti** (per l'intero Comando) le Urì potranno essere schierate da un esercito dei Barbari o delle Amazzoni in un Comando Mercenario del quale Armida dovrà essere il Generale-Mago.

Urì guerriere (*basetta 2.5x2.5 cm*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
guerriera	Vet.	Fan.	-	-	1	lg	2m	20	no	no	no	8	"+4el"	5	20

Urì guerriere a cavallo (*basetta 2.5x5 cm*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
guerriera	Vet.	Fan.	-	-	1	lg	2m	30	6	no	no	22	"+12el"	3	5
cavallo	"	"	.+1	-1	3	"	c&z	"	"	"	"	"	-	"	"

Arpie: le Guardiane dell'isola di Armida.

Armida potrà essere scortata in battaglia anche da una Unità di Arpie: vedere per il loro profilo l'Esercito del Lato Oscuro dell'Arcadia - Compendio N. 3.

Personaggi Individuali.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Armida	Elite	Fan.	.+1	-1	2	lg	1m/sc	20	5\7	no	no	80+M+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	.+3	-3	6	"	1m/sc	30	4\6	"	"	180+M+C	-	-	-
Strega	Vet.	Fan.	-	-	1	ns	1m	20	7	no	no	9+M	-	-	-
Vestale	Vet.	Fan.	-	-	1	ns	1m	20	7	no	no	89	-	-	-
Indovina	Med.	Fan.	-	-	1	ns	1m	20	7	no	no	33	-	-	-

Armida.

- Armida è una **Negromante**. Può ricoprire alternativamente i ruoli di Mago-Condottiero o di Mago-Generale, oppure quello di Mago agli ordini di un altro Condottiero.
- Ogni volta che Armida infligge perdite con la magia "Tempesta di energia", l'unità colpita subisce un malus aggiuntivo di -1 al Test per le perdite.
- Se viene schierata dovrà essere accompagnata da almeno una Unità di Urì e da Clorinda.

Strega: è una Maga.

Vestale: è una Sacerdotessa.

Indovina: può avere in dotazione una delle magiche pietre **Urim** e **Tummin**, che forniscono un bonus di +1 per le divinazioni (vedere sotto).

Clorinda: Distruttrice delle Urì.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Clorinda	Elite	Disc.	.+1	-2	5	p/sc	1m	10	7	no	no	101	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	.+2	-2	7	p/sc	1m	32	6	no	no	168	-	-	-

Note:

- Si applicano ad essa le regole previste per il personaggio individuale del Distruttore (*vedere Regolamento, cap. 4.8.2.*).
- Dovrà obbligatoriamente essere schierata se si schiera Armida.
- Se l'esercito avversario è un esercito dell'Impero di Argos (Uomini d'Arme), e se in esso è schierato un Eroe Paladino, **sarà obbligatorio far effettuare da Clorinda e dal Paladino la fase del «Duello a singolar tenzone»** prevista nella versione "advanced" del Regolamento da noi predisposta.
- La morte o la fuga di Clorinda comporterà la necessità di effettuare un Test di Comando.
- Se Clorinda viene inserita in una Unità di Urì, all'inizio di ogni turno si potrà effettuare il seguente test:
 - si lancia 1D6;
 - risultato:
 - ◆ **1-3** = restano nello stato in cui si trovano
 - ◆ **4-6** = vanno in "sete di sangue".

Salomé - Strega Incantatrice.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Salomé	Elite	Fan.	-	-	1	lg	1m	20	7	no	giorno	125+M	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	.+3	-3	6	"	1m	30	6	"	"	175+M	-	-	-

Note.

- Salomé è una Maga-Incantatrice-Guerriera. Oltre ad avere i normali poteri dei Maghi e quelli delle Incantatrici delle Amazzoni (*vedere Compendio N. 1 - Esercito delle Amazzoni*), Salomé è in grado di lanciare l'incantesimo "**Danza dei Sette Veli**" (*vedere sotto*).
- Se viene schierata lei, dovrà essere schierato anche Argante con una Unità di Circassi.
- Può avere in dotazione la Lampada Magica con la quale può evocare il genio Gadhan.

Argante - Eroe dei Circassi.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe a cav.	Elite	Disc.	.+2	-2	8	p/sc	1m	30	6	no	no	188	-	-	-

Note:

- E' previsto solo a cavallo. Può essere pagato come **Paladino Nero**.
- Sarà obbligatorio schierarlo, se viene schierata Salomé, del Comando della quale dovrà fare parte..
- Con lui (*nel medesimo Comando*) deve essere schierata una Unità di Cavalleria dei Circassi (*vedere l'esercito dei Tartari nel Compendio n. 2.*).
- Se l'esercito avversario è un esercito dell'Impero di Argos (Uomini d'Arme), e se in esso è schierato un Eroe Paladino, **sarà obbligatorio far effettuare da Argante e dal Paladino la fase del «Duello a singolar tenzone»** prevista nella versione "advanced" del Regolamento da noi predisposta.
- Se è contemporaneamente schierata Clorinda, nel «Duello a singolar tenzone» combatteranno dapprima il Paladino ed Argante, e poi, se il Paladino dovesse risultare vincitore, seguirà obbligatoriamente un altro duello tra lui e Clorinda. **Se i Paladini sono due (Tancredi e Rinaldo), allora si svolgerà un doppio duello: Tancredi contro Clorinda e Rinaldo contro Argante.**
- La morte o la fuga di Argante comporterà la necessità di effettuare un Test di Comando.

Miniature:

Per le miniature delle Urì e relativi Personaggi Individuali si potrebbero utilizzare quelle della ex Grenadier, serie **Fantasy Legend** blister n° **3120**, miniatura della donna elfa, quelle della G.W. serie Warhammer Fantasy delle Streghe degli Elfi Scuri, o altre simili, di altre ditte, raffiguranti delle belle guerriere poco vestite, come quelle della nuova serie **Celtos** della I-Kore.

* * *

Minotauro Portastendardo.

- L'Esercito del Sultanato di Aksum può schierare un **Minotauro Grande** (*basetta cm. 4 x 4*) come Portastendardo. Lo Stendardo è lo “**Stendardo dell'Esercito**”, talismano: *vedere il Regolamento*.
- Il dispiegamento delle Stendardo sarà obbligatorio se il Condottiero è **Solimano**, per il quale si applicherà il profilo del **Sultano**.

Campione Minotauro.

- L'Esercito del Sultanato di Aksum può schierare in due Unità di **Fanteria Ghulam** un **Campione Minotauro Grande** (*su basetta cm. 5 x 5*):
vedere l'esercito del Ducato di Tauran - Compendio n. 2.

Le Sheerazade e le Odalische Guerriere dei Sultani.

Sheerazade fu una eroica odaliska che divenne la favorita del mitico sultano Harun Al-Rashid; le sue straordinarie avventure sono narrate nella raccolta di racconti de “*Le Mille ed una Notte*”.

A Lei, una bellissima, sensualissima, seducente strega guerriera, figlia del Visir e Sacerdotessa della dea Atargatis, che divenne la favorita del Sultano, viene accreditata l'invenzione dell'incantesimo della “**Danza del Ventre**”, praticato ancora oggi nei templi di questa Dea dalle sue epigone, che hanno assunto il suo nome come titolo onorifico, le quali lo effettuano prima dell'inizio della battaglia per infondere ardore guerriero ai Saraceni.

Una Sheerazade andrà in battaglia sempre assieme a due Sorelle del suo Ordine.

Assieme ad esse, nel medesimo Comando, dovrà essere obbligatoriamente schierata almeno una Unità di Odalische Guerriere (*vedere sotto*).

Il profilo delle Sheerazade è il seguente:

Le Sheerazade - Odalische Sacerdotesse di ATARGATIS.

Il profilo di Sheerazade e delle sue due compagne Odalische è uguale a quello delle **Streghe Possedute del Caos. Sono considerate Sacerdotesse.**

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sheerazade	Elite	Fan.	1	-1	1	p	arch/2m	15	7	no	no	130	-	1	3

Note:

- Devono essere schierate sempre almeno in tre, e formano una Unità di Personaggi Individuali, dovendo sempre restare a contatto di basetta l'una con l'altra.
- Dispongono dei normali poteri concessi ai normali Sacerdoti, salvo che anziché invocare gli Dei della Luce esse invocano la protezione della dea Atargatis effettuando la loro sensualissima “**Danza del Ventre**” (*vedere più avanti*).
- Come arma hanno in dotazione una bacchetta magica con la quale possono scagliare delle sfere d'energia simili agli incantesimi delle “**Tempeste d'energia**” dei Maghi, ma con una gittata ed un potere d'impatto più limitato, del tutto simile a quello **dell'archibugio** (*al quale si può fare riferimento sia per la gittata che per gli effetti*).
- Useranno l'arma suddetta come una normale arma da lancio nella relativa fase di gioco, ed avranno a disposizione 6 salve; colpiranno automaticamente con il **4+**, mentre per Ferire si utilizzi il profilo dell'archibugio.
- Possono evocare e controllare i demoni **Jinn** ed **Afrits** (*vedere più avanti*), a patto che non siano state schierate altre Creature Terribili in basetta superiore a quella di cm. **5 x 5**.

Zakira - Distruttrice delle Odalische.

Al fianco delle Sheerazade opera quasi sempre una ferocissima odalisca guerriera che ha il profilo della Distruttrice (come la Lydia).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Zakira	Elite	Disc.	.+2	-1	10	Ig	1m	20	5	no	no	176	-	-	-

Note:

- Si applicano ad essa le regole previste per il personaggio individuale del Distruttore (vedere Regolamento, cap. 4.8.2.).
- Potrà essere schierata una sola Zakira per esercito.
- La morte o la fuga della Zakira non comporta la necessità di effettuare un Test di Comando.
- ◆ Se la Zakira viene inserita in una Unità di Odalische Guerriere a piedi, all'inizio di ogni turno si potrà effettuare il seguente test:
 - ◆ Si lancia 1D6: risultato:
 - ◆ 1-3 = restano nello stato in cui si trovano;
 - ◆ 4-6 = vanno automaticamente in Sete di Sanguie.

Odalische Guerriere.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Odalische	Vet.	Disc.	-	-	1	md/sc	1m	15	no	no	no	9	"+3el"	3	12
Odalische	Vet.	Disc.	-	-	1	md	2m	15	no	no	no	9	"+3el"	3	12

Note:

- max 2 Unità (una per tipo) e solo nel Comando del Condottiero.
- obbligatoria almeno una Unità, se si schierano le tre Sheerazade.

Streghe Odalische Guerriere a cavallo (basetta 2.5x5 cm).

Con le Streghe Odalische Guerriere si possono formare anche delle Unità di Cavalleria.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
guerriera	Vet.	Disc.	-	-	1	md	In	30	6	no	no	35	"+10el"	4	8
cavallo	"	"	.+1	-1	3	"	c&z	"	"	"	"	"	-	"	"
arciere	Vet.	Disc.	-	-	1	md	a/1m	30	6	no	no	38	"+12el"	4	8
cavallo	"	"	.+1	-1	3	"	c&z	"	"	"	"	"	-	"	"

Note:

- max una Unità per tipo per esercito.

Creature Terribili.

Un esercito Saraceno può schierare le seguenti Creature Terribili:

Goliath e i Macistidi.

I Macistidi sono degli uomini giganti discendenti di un umano gigante dell'isola di Brobdheim (Maciste appunto) deportato come schiavo in Argos durante l'Era Antica.

La stirpe di Maciste si diffuse pressoché su tutto Naran ed un gran numero di questi (*quasi tutti schiavi e gladiatori dell'impero di Argos*) si unirono alle tribù di Barbari, combattendo per questi ultimi.

Uno di questi famosi combattenti era Ursus, che si stabilì nelle terre di Argos; un suo fratello, **GOLIATH**, si insediò con un gruppo di fedeli seguaci nella Valle di Amurru, mettendosi al servizio del Gran Khan degli Ittiti, quando questo sovrano decise di intraprendere una vasta campagna di guerra per sterminare le numerose tribù di Jerboa (Topi del Deserto). Si narra che Goliath venisse ucciso in duello da un abilissimo Jerboa, che lo colpì proprio al centro della fronte con un preciso colpo di fionda. Il suo nome venne tramandato ai Campioni di questa razza, portato ancora oggi dai suoi discendenti.

Goliath e i Macistidi (basetta 5x5 cm).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Macistidi	Med.	Fan.	.+3	-2	5	lg	2m	20	6	si	notte	60	-	2	5
Goliath	Vet.	Fan.	.+3	-1	8	lg	2m	20	5	si	notte	144	-	-	-

Note:

- Goliath ed i Macistidi sono considerati unità di Creature Terribili.
- Goliath è un combattente speciale che può essere schierato come capo-campione di una unità di Macistidi; quando schierato all'interno dell'unità, Goliath assumerà il profilo dell'unità donandogli il suo Valore durante il combattimento. Egli sarà l'ultimo a morire, anche dopo l'Alfiere.
- Se viene schierato Goliath nell'Unità non vi potrà essere un altro Campione.
- Essi in battaglia lanciano urla assordanti, che nei Test di Minacce e Controminacce avranno gli effetti della presenza di un Tamburino.
- Un'unità di Macistidi che schiera Goliath come capo-campione sarà automaticamente in Sete di Sangue se nell'esercito avversario vi sono dei Ratscum.
- Goliath non potrà essere schierato in un esercito in cui vi siano anche dei Ratscum.
- La presenza di Goliath darà all'unità di Macistidi un ulteriore bonus di +1 ad ogni Test di Reazione dell'unità.
- I Macistidi con Goliath possono essere arruolati come mercenari da tutti gli eserciti saraceni e da quello di Judhazar, purché non vi siano Unità formate con i Topi del Deserto od altri Ratscum

Miniature:

- Miniature del **Gigante Barbaro** della **Nemo**, serie **Fantasy Warriors**.

Demoni Jinn (basetta cm. 4 x 4).

I Jinn sono dei demoni del regno infernale denominato **JIGOKU**, ove regna il principe demone **Emma-Ho-O**, che da alcuni è considerato un avatar del dio Yama. Questi demoni uscirono in frotte dalle profondità celate sotto il deserto del Muspellheim, e sebbene sconfitti dagli Dei non tornarono nel loro dominio infernale ma rimasero ad infestare i Monti Samak, assieme ai loro fratelli maggiori Afrits.

Il loro profilo è il seguente (derivato da quello Demoni Volanti):

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Diavoli	Veter.	Disc.	.+2	-1	3	lg.	z&a	37	6	no	giorno	35	-	6	6
Diavoli	Veter.	Disc.	.+2	-1	3	lg.	2m	37	6	no	giorno	40	-	6	6

Note:

- Può essere schierata al massimo una Unità, nel Comando del Condottiero, a patto che venga schierata l'Unità di Streghe Sheerazade che li dovranno evocare e controllare (*vedere più avanti*).

Demoni AFRITS (*basetta cm. 5 x 5*).

Gli Afrits sono dei demoni molto simili ai Daitya: privi di ali e dall'aspetto imponente, alcuni un po' più piccoli, altri veramente giganteschi.

Afrits Medi. (*basetta 5x5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Afrit	Med.	Trib.	.+6	-3	6	md	2m	20	5	si	no	110	-	1	3

Nota:

- si applicano le regole previste per i Giganti Mercenari.
- Può essere schierata al massimo una Unità, nel Comando del Condottiero, a patto che venga schierata l'Unità di Streghe Sheerazade che li dovranno evocare e controllare.

Afrits Giganti. (*basetta 10x10*)

Vengono proposti profili per le due varianti: quelle del Regolamento e Compendio n. 1 e le nuove adottate con il Bollettino n. 8 - luglio 2001.

Variante A - Regolamento e Compendio 1.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Afrit	Impr.	Fan.	.+11	-6	10	p	2m	20	4	si	giorno	244	-	1	1

Note:

- Ogni Afrit Gigante sarà considerato una Unità, nel cui costo è già compreso quello del Capo; può essere pagato anche come Campione (+ 10 punti).
- Si applicano le regole previste nel Regolamento nella Sezione Mercenari per il Gigante Mercenario.
- Può essere schierato al massimo un Afrit Gigante, nel Comando del Condottiero, a patto che venga schierata l'Unità di Streghe Sheerazade che lo dovrà evocare.

Variante B - bollettino n. 8 - luglio 2001

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Afrit	Impr.	Fan.	.+11	-6	7\10	p	z&a	20	6	si	giorno	300	-	1	1

Note:

- il demone Afrit Gigante qui riproposto ha 4 ferite; ogni ferita persa comporterà una riduzione di un punto Valore fino ad un minimo di 7.
- Può essere schierato al massimo un Afrit Gigante, nel Comando del Condottiero, a patto che venga schierata l'Unità di Streghe Sheerazade che lo dovrà evocare.

Controllo dei Jinn e degli Afrits.

Per il controllo dei Jinn e degli Afrits devono essere schierate almeno **tre Sheerazade** (*quelle che possono fare anche la Danza del Ventre*).

Scelta:

Ogni Unità di tre Sheerazade potrà evocare e controllare alternativamente:

- a) una Unità di Jinn
- b) una Unità di Afrits Medi
- c) un Afrit Gigante.

Evocazione:

- l'evocazione avverrà durante la Fase di Minaccia, con il lancio di 1D6, a patto che le Sheerazade non abbiano mosso nel turno di Movimento precedente e non abbiano effettuato la Danza del Ventre, che non potrà essere effettuata nel turno in corso (*se si effettua l'evocazione dei Demoni*).

Risultato:

- **1** i Demoni non escono, si potrà ritentare l'evocazione il turno successivo (*con le limitazioni di cui sopra, cioè che le Sheerazade non abbiano mosso nel turno di Movimento precedente e non abbiano effettuato la Danza del Ventre*);
- **2-5** i Demoni escono e saranno posizionati ad una distanza di **1 cm** dalle Sheerazade, rivolti verso lo schieramento del nemico, nella posizione ritenuta più idonea dal giocatore; la distanza di 1 cm. si calcola dalla parte terminale (posteriore) della bassetta dei Demoni quella anteriore delle basette delle Sheerazade.
- **6** i Demoni escono e sono affetti dalla **Sete di Sangue**, e li si posiziona come al punto precedente.

Una volta evocati i Demoni si considerano in Ordine di Attendere (Blu), indipendentemente dall'ordine sotto il quale opererà il Comando del quale fanno parte.

Controllo:

- Il Controllo serve a fare andare all'attacco i Demoni, indipendentemente dall'ordine sotto il quale opererà il Comando del quale fanno parte.
- Il Controllo avverrà durante la Fase delle Minacce, con il lancio di 1D6; potrà essere effettuato solo se le Sheerazade non abbiano mosso nel turno di Movimento precedente e non abbiano effettuato la Danza del Ventre, che non potrà essere effettuata nel turno in corso (*se si effettua il controllo dei Demoni*):

Risultato:

- **1** i Demoni non recepiscono l'ordine di Attaccare (*si potrà ritentare il turno successivo a patto che le Sheerazade non abbiano mosso nel turno di Movimento e non abbiano effettuato la Danza del Ventre, che non potrà più essere effettuata per il turno in corso*),
- **2-5** i Demoni recepiscono l'ordine di Attaccare, e lo eseguono come una normale Unità (*indipendentemente dall'ordine sotto il quale stia operando il Comando del quale fanno parte*).
- **6** i Demoni vengono colti da una sorta di "**Furia**", e quindi faranno un balzo in avanti pari a due volte la loro velocità di Movimento. Dal turno successivo torneranno alla loro normale velocità di Movimento.

Una volta che i Demoni abbiano recepito l'ordine di Attaccare, tale ordine non potrà più essere cambiato, e non sarà più necessario ripetere l'incantesimo di Controllo. Se non l'hanno ancora fatta, le Sheerazade potranno fare la Danza del Ventre (vedere più avanti: "Oggetti Magici ed Incantesimi Speciali").

* * *

5. OGGETTI MAGICI ED INCANTESIMI SPECIALI.

Lampada Magica di Salomé.

E' simile alla Lampada Magica di Aladino, con la differenza che il Genio evocato da questa lampada, Gadhan, ha un profilo particolare, come sotto riportato.

- Per l'evocazione si seguirà la stessa procedura prevista per l'evocazione del **GRANDE DEMONE** da parte di un Negromante; si osserveranno i medesimi vincoli e limitazioni..
- Se le viene pagata questa Lampada, Salomé avrà a disposizione **30 P.M.** per l'evocazione del Genio, il cui costo (**150 punti**) rappresenterà il costo della Lampada.
- I 30 Punti Magia forniti dalla Lampada (*da utilizzare esclusivamente per il Genio*) saranno aggiunti a quelli già a disposizione di Salomé come maga (Strega) dell'esercito del quale fa parte.
- **Attenzione:**
 - se Salomé nell'effettuare gli incantesimi per l'evocazione ed il controllo del Genio della Lampada dovesse superare la soglia dei 30 punti, dovrà effettuare un Tiro Salvezza, e se lo fallirà sarà considerata eliminata.
 - *Idem* se dovesse superare, nell'invocare gli altri incantesimi, la soglia degli altri Punti Magia a sua disposizione.

Gadhan - Genio Stupido della Lampada Magica (*basetta cm. 10 x 10*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gadhan	Impr.	Stupido	.+11	-6	10	p	2m	20	4	si	no	-	-	1	1

Note:

- Dopo essere stato evocato o confermato (*tramite l'apposito incantesimo*), nella Fase di Iniziativa e Movimento NON potrà agire autonomamente (*come invece fanno i Demoni*), ma dovrà essere **"Attivato"**, sempre da Salomé, mediante uno specifico Ordine, che, se Salomé non è a contatto di basetta con lui, gli dovrà essere inviato tramite l'apposito incantesimo **«COMANDO SOVRANNATURALE»** (*come se glielo avesse inviato il mago: con i punti che ha disposizione, Salomé dovrà pagare il costo anche di questo secondo Incantesimo, come da Regolamento*).
- Poiché questo Genio è piuttosto stupido, non è detto che comprenda l'Ordine che gli viene urlato nelle orecchie (*se si trovano a contatto di basetta*) o comunicato telepaticamente da Salomé, quindi si dovrà tirare un ulteriore D6:

risultato:

1-3 = l'Ordine non è stato compreso,

- egli si comporterà come se avesse ricevuto un Ordine diverso:
 - se l'Ordine era Attendere andrà all'attacco (Attaccare)
 - se l'Ordine era Attaccare, si fermerà in attesa (Attendere)
 - se l'Ordine era Opporre si dovrà tirare un ulteriore D6:
 - **1-3 = Attendere**
 - **4-6 = Attaccare.**

4-6 = l'Ordine è stato compreso:

- Gadhan si comporterà come di conseguenza.

* * *

Incantesimo «Danza dei Sette Veli».

- Ideato dalla strega cortigiana **Salomé**, questo incantesimo potrà essere lanciato solo da lei e non potrà essere disperso da nessun altro mago. L'incantesimo avrà effetto solo su guerrieri di sesso maschile, non su femmine guerriere (*a qualunque razza essi appartengano, ovviamente esclusi i Non-morti*).
- Può essere lanciato da Salomé su un P.I. o su una Unità sulla quale lei abbia linea di vista su tutte le miniature in posizione frontale: **li deve poter vedere negli occhi**. Se sono di profilo o di spalle non potranno essere ammaliati. Idem se si trovano in un bosco.
- L'Incantesimo deve essere attivato nella **fase di Minacce**, e potrà essere lanciato successivamente, in qualsiasi Fase di ogni Turno di gioco, una sola volta per turno.

Attivazione.

Per attivare questo incantesimo, Salomé dovrà liberarsi dei sette veli che costituiscono il suo vestito:

- nella fase delle Minacce di ogni turno a partire dal primo, Salomé dovrà effettuare la danza, lasciando cadere da uno a sei veli, il cui numero sarà determinato con il lancio di 1D6;
- finché Salomé non si sarà liberata di tutti e sette i veli, l'incantesimo non potrà dirsi "ATTIVATO".

Evocazione.

- Una volta che sia stato attivato, l'incantesimo potrà essere lanciato contro P.I. o Unità nemiche, anche contro quelli che siano già ingaggiati in combattimento, ed anche se sono ingaggiati dalla stessa Salomé od abbiano, il P.I. o l'Unità, ingaggiato Salomé o un altro P.I. o un'altra Unità del suo schieramento.
- Salomé potrà lanciare questo incantesimo anche se è a contatto di basetta con altre miniature (amiche o nemiche).
- Se Salomé lancia questo incantesimo per ogni velo che lei ha lasciato cadere toglierà un punto di Valore e fornirà una penalizzazione di **-1** nel Tiro per colpire ad un P.I. o ad una Unità di Armi da Lancio che l'avesse fatta bersaglio di una salva.
- Idem per il Mago: subirà una penalizzazione di **-1** (per ogni velo caduto) per gli incantesimi di tipo distruttivo messi in atto contro la Strega: ***lanciare un incantesimo contro Salomé rimasta come natura l'ha fatta o anche con un solo velo costerà automaticamente la vita al Mago!***

Costo in P.M.:

- **1D6 + 1 P.M. per ogni 30 cm di distanza tra Salomé e il P.I. o l'Unità ammaliato/a.**

Metodo: Si lancia 1D6; il risultato fornisce il costo e il risultato.

Risultato:

- 1 = incantesimo fallito; Salomé deve effettuare un T.S.
- 2-3 = incantesimo fallito.
- 4-6 = incantesimo riuscito; i suoi effetti durano per tutto il Turno in corso.

Modificatori:

- **+1 se il P.I. o l'Unità ammaliata sta combattendo con Salomé;**
- -1 se il P.I. o l'Unità ammaliata cavalca una creatura volante che si trova in volo;
- +1 se il P.I. o l'Unità appartiene agli Uomini, Barbari, Uomini dell'Arcadia, Mezzi Elfi, Saraceni, Nubiani, Iperborei, Tartari, ecc.
- 0 se il P.I. o l'Unità appartiene agli Elfi, compresi quelli Lemuri e quelli Oscuri.
- -1 se il P.I. o l'Unità appartiene ai Nani, Orchi, Goblins, Hobgoblins.
- -2 se il P.I. o l'Unità appartiene ai Vampiri, Demoni, Ratscum (Uomini Ratto) o ai Tritoni (Uomini Lucertola), Creature dell'Arcadia (Centauri, Minotauri, ecc.).
- Non può essere lanciato contro creature Stupide o di qualità Imprevedibile, Creature Terribili, Trolls, Ogres, Centauri, Minotauri, Uomini Bestia, Non-morti.
- Come tutti gli altri incantesimi, avrà i bonus derivanti dal Tempio Maledetto (*vedere Regolamento - versione Advanced - Sezione Mercenari - Tempio di Stonhenge*).

Effetti dell'incantesimo:

L'Unità o il P.I. colpiti da questo incantesimo resteranno ammalati, immobilizzati, come congelati, incapaci di muoversi; in più subiranno le seguenti penalità:

- Unità e P.I. avranno un malus di -1 nel tiro per colpire, sia con le armi da lancio che nei combattimenti;
- i Generali avranno un ulteriore malus di -1 nei Test per il Cambio Ordini e nei test di Comando;
- i Condottieri avranno un ulteriore malus di -1 nel Test di Comando;
- i Maghi avranno un ulteriore malus di -1 per tutti gli incantesimi che lanceranno;
- i Sacerdoti avranno un ulteriore malus di -1 per l'Invocazione degli Dei;
- gli Indovini avranno un ulteriore malus di -1 per la lettura dei presagi;
- le Unità ammaliate avranno un ulteriore malus di -1 in tutti i test che dovranno superare.

Incantesimo: Danza del Ventre.

Questo nuovo incantesimo è stato tratto da quello del "Canto da Guerra" dei Goblin ideato da Nick Lund:

Questo incantesimo può essere evocato solo dalle tre Sheerazade, che devono trovarsi a contatto di basetta. La sensuale danza compiuta dalle Sheerazade può avere l'effetto di far andare in Sete di Sangue l'intero esercito dei Saraceni oppure avere un deleterio effetto che lo getta nella confusione.

- La danza si effettua normalmente nel primo Turno di Minaccia della battaglia.
- Può avere effetto anche sulle Unità che si trovano più lontane, quindi anche quelle che formano i comandi in esplorazione, nonché quelli alleati e mercenari.
- La Danza può essere ripetuta durante la fase di Minaccia di ogni turno, purché nel turno precedente nessuna Unità si sia mossa, abbia combattuto o altro ed a patto che nessuna Unità sia affetta da qualche reazione. Tutti i Comandi dell'armata devono sottostare ai vecchi ordini.
- Condottieri, generali ed altri personaggi individuali devono essere rimasti fermi il turno precedente a quello in cui si effettua la danza.

Metodo:

Si tiri 1D6 e si modifichi con il Valore Comando del Condottiero e si applichino i seguenti modificatori:

- +1D6 se è notte.
- +1 per ogni talismano nell'armata.
- +1 se i presagi sono buoni.
- +1 se i presagi sono cattivi per i nemici.
- +2 se i Saraceni stanno impiegando un tamburo da battaglia (araldo), il +2 si applica per ogni Araldo presente nell'esercito.

Effetti:

- **16 o più:** tutte le unità dell'esercito vanno in Sete di Sangue e ogni comando dell'armata riceve ordine Attaccare (si rimpiazzino i segnalini dei vecchi ordini e si mettano quelli della Sete di Sangue). L'esercito nemico dovrà effettuare un Test di comando alla fine di quel turno. La danza non potrà più essere effettuata per tutta la battaglia.
- **15:** tutte le unità di Saraceni (e loro Alleati o Mercenari) vanno in Sete di Sangue e ogni comando dell'armata riceve ordine Attaccare (si rimpiazzino i segnalini dei vecchi ordini e si mettano quelli della Sete di Sangue).
La danza non potrà più essere effettuata per tutta la battaglia.
- **14:** tutte le unità di Saraceni (ma non gli Alleati o i Mercenari) vanno in Sete di Sangue.
La danza non potrà più essere effettuata per tutta la battaglia.
- **da 10 a 13:** nessun effetto, il giocatore potrà ritentare il prossimo turno.
- **da 8 a 9:** nessun effetto, il giocatore non potrà più ritentare la danza per tutta la partita.
- **7:** le unità regolari dell'esercito dei Saraceni (ed i loro Alleati o Mercenari) diventano Disorganizzate, i presagi cattivi e la danza non potrà più essere effettuata per tutta la battaglia.
- **6: disastro:** tutte le unità dell'esercito saraceno, compresi i loro Alleati o Mercenari, diventano Disorganizzate, i presagi cattivi e la danza non potrà più essere fatta per tutta la battaglia. Inoltre l'esercito saraceno dovrà effettuare un Test di Comando alla fine del turno di gioco.

Oggetti Magici delle Uri.

Strumento Musicale Magico:

- Se Salomé sarà accompagnata da una Odalisca (Sacerdotessa) che userà uno strumento musicale magico (flauto, tromba, tamburo, ecc.) avrà un bonus di + 1 per l'attivazione della danza dei Sette Veli e poi per gli effetti dell'incantesimo quando lo lancerà, inoltre potrà ammaliare qualsiasi creatura, anche quelle stupide o animalesche, tranne i Non-morti, i Draghi ed i Bestioni in basetta superiore a cm. 5 x 5.
- Ogni Strumento Musicale Magico costa **50 punti**.
- Potrà essere dato in dotazione anche a più di una Odalisca (Sacerdotessa) che accompagni Salomé.
- L'Odalisca con uno Strumento Musicale Magico dovrà sempre restare entro 20 cm da Salomé.

Unguento Magico di Armida.

- La maga Armida per le sue Uri ha realizzato uno speciale unguento magico, che fornisce ad esse una protezione pari a quella offerta da una armatura pesante, ed inoltre un bonus di Resistenza di -1.
- *Il costo dell'Unguento di Armida è di 45 punti se assegnato ad un individuale o a una soldatessa di una unità di cavalleria oppure 10 punti per ogni soldatessa di una unità di fanteria.*
- Può essere dato in dotazione alla stessa Armida, a Sheerazade, alle Streghe, Vestali, Indovine ed alle Uri Guerriere del loro Ordine, compresa Clorinda.

Elmo di Belzebù.

- E' un elmo magico che rende quasi invisibile chi se lo mette sul capo. Fornisce:
 - un malus di -1 ai Tiri per Colpire nei tiri con armi da lancio effettuati contro le Uri;
 - un malus di -1 ai Tiri per Colpire nel Combattimento agli avversari delle Uri.
- *Il costo dell'Elmo di Belzebù è di 40 punti.*
- Può essere dato in dotazione ad Armida, a Salomé, a Sheerazade, a Clorinda, ed alle Streghe, Odaliscche, Uri Vestali e Indovine del loro Ordine.

Scimitarra di Giuditta.

- Giuditta fu una valorosa Vestale Guerriera che dopo aver ammaliato il Condottiero Oloferne gli tagliò la testa con la sua scimitarra. Ad essa venne dedicata una Scimitarra Magica che a volte viene data in dotazione ad Armida o a Clorinda.
- La Scimitarra di Giuditta fornisce i seguenti bonus:
 - +1 al Tiro per colpire; +1 al Tiro per uccidere; sottrae 1 al Tiro Salvezza dell'avversario.
- *Il costo della Scimitarra è di 60 punti.*

Pietre Magiche.

- Le Vestali Indovine di Armida posseggono delle pietre magiche, denominate **URIM** e **TUMMIN**, che consentono ad esse di predire i presagi con maggior precisione.
- Se una di queste pietre sarà assegnata ad una Vestale Indovina, essa godrà di un bonus di +1 nel predire i presagi. Possono essere assegnate al massimo due pietre (una a ciascuna Vestale Indovina): una Urim ed una Tummin.
- *Costo: 20 punti ciascuna pietra.*

6. MERCENARI

Un esercito di Judhazar o del Sultanato di Aksum potrà schierare le seguenti bande mercenarie.

Il «WOLFEN KORPS» di GROMMEL: I LUPI DEL DESERTO.

Il «Wolfen Korps», la banda mercenaria degli Orchi che sono soprannominati “*Lupi del Deserto*”, combattono solo a bordo dei carri da guerra medi (trainati da grossi Lupi Neri) oppure a cavallo delle stesse terribili creature. In battaglia li guida il loro Kaid (Capoguerra).

- Una Banda (“Korps”) Mercenaria di Lupi del Deserto di Grommel **potrà esplorare**, anche se è formata da Carri da guerra e da Cavalleria anche pesante, in considerazione della particolare natura del territorio sul quale si trova ad operare, però in termini di punti non potrà superare più di 1/3 dei punti disponibili per l’esercito, e non vi potrà essere nessun altro Comando esplorante.
- La Banda potrà essere suddivisa su uno, due o tre Comandi, ognuno agli ordini di un Generale, uno dei quali dovrà obbligatoriamente essere Grommel. Ad ogni Comando può essere aggregato un **Esploratore**, per il cui profilo si farà riferimento a quello dell’esercito degli Orchi del Compendio 1. *Idem* per **Portabandiera ed Araldo** (*entrambi su lupo*). Può anche essere aggregato uno **Sciamano su Lupo** (*che avrà il profilo dello Sciamano Goblin su lupo del Niflheim - vedere il Compendio 2*). Questo Sciamano (Mago) potrà effettuare oltre ai normali incantesimi anche quello del **Turbine di Sabbia**.
- Si applicano le Regole Speciali (**Caccia in branco**) previste per gli Orchi del Compendio 1.
- Tutti i Comandi dovranno essere pagati al medesimo costo (intero - metà o un quarto).

Grommel “Lupo del Deserto” - Generale Capo Banda (Val.C. 5)

Grommel combatterà esclusivamente su carro pesante (*basetta cm. 10 x 10*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Grommel	Elite	Tribale	.+2	-2	9\12	p	2m	25	5\6	no	giorno	280	-	-	-

Note:

- ha 4 ferite, arrivato all’ultima ferita il Tiro Salvezza sarà di 5, altrimenti sarà 6.
- il Valore Comando è già compreso nel costo.
- In caso di Test di Comando, Grommel lo dovrà effettuare prima degli altri Generali Orchi.

Una banda di Grommel può schierare due Carri da guerra medi e quattro Carri da guerra leggeri, oltre ad Unità di Cavalleria Leggera e Pesante, nei limiti posti per la Cavalleria in termini di punti. Per i profili dei Carri vedere il Regolamento.

I Cavalcalupi del Deserto (*basetta cm. 2,5 x 5*).

Il Cavalcalupi del Deserto sono tutti abilissimi arcieri ed esperti esploratori.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Orchi	Elite	Tribale	.+1	-1	1	m	a/1m	30	6	no	giorno	40	-	3	8
lupo	"	"	.+2	"	4	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- Gli Orchi del Deserto daranno un bonus di 1D6 al tiro per l’esplorazione.

Le Guardie del Kaid (*basetta cm. 2,5 x 5*).

I più fedeli “Lupi” formano la speciale Unità di Guardia del Korpo di Grommel. A questi suoi fedelissimi il Kaid fornisce delle corazze pesanti di preda bellica, opportunamente adattate ai corpi degli Orchi. Una di queste Guardie può ricoprire il grado di Generale, a capo di un Comando Mercenario di un esercito di Aksum o di Judhazar.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Generale	Elite	Tribale	.+2	-2	6	p/sc	1m	25	4	no	giorno	107+C	-	-	-
Guardie	Elite	Tribale	.+1	.-1	1	p	2m	15	7	no	giorno	19	-	4	18

Note:

- Il Generale avrà le stesse particolarità dei normali Generali Mercenari.
- Per ognuna delle Guardie dovranno essere schierati due Arcieri su lupo.

I «TOPI DEL DESERTO» di MONTYBAR.

I Jerboa, i “*Topi del Deserto*” che ubbidiscono ciecamente al Capoguerra Montybar combattono esclusivamente a bordo dei carri da guerra medi e leggeri, trainati da grossi Cinghiali.

L’Equipaggio è sempre formato da un Auriga e da uno o due Archibugieri (a seconda che il carro sia Leggero oppure Medio).

Per il profilo si farà riferimento a quello dei Carri da Guerra (vedere il Regolamento), integrato con il profilo di uno o due **Archibugieri**, per i quali si rimanda all’Esercito dei Ratscum del Compendio n. 2. Sui Carri Leggeri è possibile sostituire l’Archibugiere con un **Fromboliere** (*una Pantegana o un Velociratto*).

Un **Fromboliere** di qualità **Veterana** può essere pagato come **Campione Tiratore Scelto**:

- Tale personaggio costerà il doppio rispetto ad un Fromboliere normale e seguirà le seguenti regole:
 - ◆ Tirerà il suo 1D6 per ogni salva tirata insieme all’unità di cui fa parte secondo le normali regole previste dal R.B.
 - ◆ Tirerà, lui solo, un ulteriore 1D6 per ogni salva tirata dall’Unità in quella fase ed avrà un ulteriore bonus di +1 al Tiro per Colpire; questo tiro dovrà essere fatto obbligatoriamente contro il bersaglio attaccato dall’Unità di cui il Campione fa parte e, se infliggerà perdite, potrà tirare 1D6 per verificare se ha colpito un Personaggio Speciale dell’unità nemica (Capo, Campione, Alfiere o Tamburino).
 - ◆ Se il Bersaglio è costituito da un Gigante il Campione Fromboliere godrà di un ulteriore bonus di +1 al Tiro per Colpire e di +1 al Tiro per Ferire.

Montybar- Kaid dei Topi del Deserto (Generale - Val.C 5) (*basetta cm.10 x10*)

Montybar è un Ratto Gigante che combatterà esclusivamente su carro pesante, che egli ha soprannominato “*Matilda*” in onore della sua femmina preferita

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Montybar	Elite	Tribale	.+2	-2	9\12	p	2m	25	5\6	no	giorno	280	-	-	-

Note:

- ha 4 ferite, arrivato all’ultima ferita il Tiro Salvezza sarà di 5, altrimenti sarà 6.
- il Valore Comando è già compreso nel costo.

Composizione della Banda:

- Un unico Comando formato interamente da Carri da Guerra medi e/o leggeri;
- Non può essere schierata se si schiera nel medesimo esercito Grommel.
- Come Grommel, può esplorare; in tal caso gli può essere assegnato un Esploratore, il cui profilo sarà preso da quello corrispondente dell’esercito dei Ratscum del Compendio n. 2.
- I Ratti non saranno influenzati dalla Danza del Ventre delle Sheerazade.
- Se si schierano i Topi del Deserto, all’inizio della battaglia, nella Fase delle Minacce del primo Turno, tutte le Unità formate da guerriere femmine (*di entrambi gli eserciti, quindi anche di quello avversario*) dovranno effettuare un Test di Minaccia automatico con la penalità di essere minacciate da una Unità di valore superiore, con Musico e con una Creatura Terribile amica vicina (*da considerare quindi come nemica per le Guerriere*).

IL TROMBONE DI JERIKO.

E’ risaputo che i Ratscum sono degli abilissimi artigiani metallurgici, nonché geniali inventori. Ad essi si devono i massimi sviluppi delle armi da fuoco su Naran. La banda di Montybar è sovente accompagnata da un grosso cannone semovente, trainato da un carro da guerra medio, che per il boato che fa quando spara è stato soprannominato “*Trombone di Jeriko*” dal nome del suo inventore.

Il *Trombone di Jeriko* avrà il profilo del **Cannone Pesante** dell’esercito dei Ratscum; dovrà essere schierato assieme ad un carro da guerra medio, che nel corso della battaglia potrà anche andare all’attacco, ma dovrà comunque dipendere dal Generale dal quale dipende il Cannone. Per essere spostato, il Cannone dovrà essere trainato dal Carro, quindi si dovrà fare in modo di sistemare il cannone, con la canna rivolta verso l’indietro, dietro al carro. La fase di aggancio o di sgancio e sistemazione della piazzola comporterà la perdita di un turno di Movimento.

* * *