

introduzione a



wargames di ambientazione
fantasy - napoleonico
nel mondo di valon



Indice

Il Mondo di Valon	3
Flintloque	5
Giocare a Flintloque	6
Scenari e Immaginazione	7
Slaughterloo	9
Giocare a Slaughterloo	10
Gli Eserciti di Valon	12
Tempo di Guerra	14
Mappa di Urop	16

#CHFO – 1ª Edizione – ??? 2007



www.alternative-armies.com

TUTTI I PRODOTTI ALTERNATIVE ARMIES SONO REALIZZATI IN SCOZIA

ALTERNATIVE ARMIES
WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM
WWW.15MM.CO.UK
WWW.VULCAN-MODELS.COM
EMAIL: SALES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM

VISITA I SITI DI ALTERNATIVE ARMIES PER ULTERIORI DETTAGLI SUI PRODOTTI DISPONIBILI E PER LE IMMAGINI A COLORI DELLE MINIATURE.

POTRAI ORDINARE DIRETTAMENTE IL MATERIALE A CUI SEI INTERESSATO, CON PAGAMENTO SICURO E IMMEDIATO.

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 è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata 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 versione 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 e tutti gli altri termini distintivi del gioco 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

IL MONDO DI VALON

Valon è un mondo abitato da molteplici creature. Orchi, Elfi, Nani, Ogre, Cani, Goblin, Ratti, Trolka, Rospi, sinistri Nonmorti e molti altri, tutti coinvolti in una Guerra spietata. Il vecchio ordine è stato stravolto e schiacciato sotto il tallone di ferro dell'Imperatore Elfico Mordred, che ha deposto la madre, l'Imperatrice Morgana, e preso il suo posto quale capo supremo della Nazione Elfica di Armorica. Con la caduta in disgrazia di Morgana, Mordred si è servito dell'Armée Ferach per rubare alla madre l'Anello del Potere, che consente a chi lo possiede di manipolare il tessuto della realtà di Valon. Prima della rivoluzione messa in atto dai Ferach di Mordred, Valon era avvolto nell'aura della Magia Selvaggia, una forza soprannaturale che poteva essere controllata da maghi e stregoni per compiere incredibili imprese di epiche proporzioni. Mordred ha però altri piani per il futuro di Valon.

Ispirato dalla sua divinità patrona, Buon-Partee, ha appreso molte cose sull'immenso potenziale dell'Anello del Potere e su come utilizzarlo per stravolgere la Legge della Magia Selvaggia. Il suo desiderio di conoscenza ha un solo scopo: creare un nuovo Impero Elfico sulle ceneri della vecchia Valon, forgiato con il potere della Polvere Nera. Mordred ha annientato la Legge della Magia Selvaggia e i suoi Mastri Armaioli hanno forgiato una nuova arma, cui hanno dato il nome di Flintloque, che spara letali proiettili di piombo. Armi simili non sono mai state in possesso di nessuna altra razza su Valon. Munite di questi terribili strumenti di guerra, le truppe Ferach marciano in guerra contro il resto del mondo, arrossando la terra col sangue dei nemici.

Pochi sono in grado di resistere agli eserciti di Mordred. Morgana, la deposta Imperatrice di Cristallo, è fuggita per cercare asilo tra i Nani di Krautia, che le hanno offerto protezione in cambio del segreto delle Armi a Polvere Nera. Queste conoscenze si sono ben presto diffuse anche tra le altre razze. Deciso a punire gli alleati della madre, Mordred ha marciato alla testa delle sue truppe attraverso le terre degli Elfi Oscuri, per attaccare i Krautiani.

Massacrando non solo i soldati nemici, ma anche l'inerte popolazione civile, i Ferach hanno rapidamente conquistato il regno della Catalucia Settentrionale, giungendo ai confini dei territori dei Nani.

Quando la forza di invasione dei Ferach ha sfidato formalmente i Nani, molti di loro hanno deciso di schierarsi al fianco di Mordred, formando la Confederazione di Finklestein e distaccandosi dal resto dei propri consanguinei, riuniti nella Lega Krautiana. Alla Confederazione si sono uniti gli Ogre e i Cani, che vivono ai confini dei territori in guerra. Si è scatenata una sanguinosa faida tra gli alleati di Mordred e i Krautiani, guidati dal loro Kaiser Artur, che è stato elevato allo status di dio in terra.



LE024 Artur - Kaiser dei Nani di Krautia

Tutto ciò è stato solo l'inizio. Gli Elfi Oscuri sopravvissuti, assieme al loro Re Fernando, sono fuggiti via mare fino alla Catalucia Meridionale, l'unico stato libero governato da Elfi Oscuri. Mordred li ha inseguiti alacramente, lanciando una vera e propria invasione su larga scala. Dopo le schiacciante vittorie iniziali, solo

l'intervento tempestivo dei letali Orchi di Albione e dei loro alleati Goblin ha salvato gli Elfi Oscuri. Gli Orchi, guidati dal Comandante in capo Duca di Wheeling-Turn, hanno fermato l'avanzata delle forze di Mordred e messo in dubbio la sua vittoria, che sembrava ormai essere soltanto questione di tempo. La "sottile linea rossa" degli Orchi ha resistito a tutti gli assalti portati dalle Truppe Ferach e il conflitto è giunto a una situazione di sostanziale equilibrio. Ben presto Mordred si è trovato a combattere su due fronti: contro i Nani in Krautia e contro Orchi, Goblin e la letale Guerriglia degli Elfi Oscuri in Catalucia.

La situazione non ha impedito l'apertura di un terzo fronte di guerra, quando le armate di Mordred hanno invaso il regno ghiacciato delle Terre Stregate, governate da Aleksander Spettro Stellare e dai suoi seguaci Nonmorti. Questa campagna si è rivelata disastrosa, oltre mezzo milione di soldati hanno perso la vita nella disfatta che ha decimato la Grande Armée du Norde, la più numerosa forza di invasione mai radunata, riducendola a poche migliaia di effettivi.

La Guerra continua su tutti i fronti. Accanitamente inseguiti dalle legioni di Spettro Stellare, molti degli Elfi e dei loro alleati sono ancora impegnati a combattere i

Nonmorti, cercando un modo per tirarsi fuori dall'incubo che stanno vivendo nelle Terre Stregate. Il conflitto con la Krautia è in una situazione di stallo e nessuna delle fazioni riesce a sferrare il colpo finale contro il nemico. In Catalucia le ostilità continuano, con gli Orchi e i Goblin, ora rinforzati dai Nani e dagli Ogre provenienti da Krautia, che tentano ostinatamente di liberare gli Elfi Oscuri dal tirannico giogo di Mordred.

Morte, distruzione, decine di migliaia di vite stroncate dalla terribile potenza delle armi a Polvere Nera: questo è oggi il Mondo di Valon. Gli Eserciti di Valon possono essere raggruppati in tre schieramenti principali: la Grande Alleanza, i Ferach e i Nonmorti. Ognuno di essi è composto da Truppe differenti e, con l'eccezione della cadaverica milizia nonmorta, raggruppa alleati di molte razze differenti, uniti contro il nemico comune.

I campi di battaglia di Valon sono una fucina di distruzione, dove masse turbolente di truppe in uniforme lottano tra loro, avvolte in un velo di nebbia rosso sangue. La guerra infuria ovunque: mentre l'Esercito di Albione sotto il comando del Duca di Wheeling-Turn tiene in scacco i Marescialli Ferach in Catalucia, le truppe rivali di Nani e Cani sconfinano in territorio nemico, sul confine tra Krautia e Ostaria. Non ancora soddisfatto della vittoria riportata contro il Regnante Ostariano Klaffenhund, l'Imperatore degli Elfi Ferach ha ampliato le proprie mire verso le Terre Stregate, dove gli infaticabili Nonmorti dell'Esercito di Spettro Stellare hanno decimato la Grande Armée du Norde, la più numerosa forza militare mai radunata.



VN01 The Battle of Leapzigh – Mordred, Imperatore dei Ferach, guida gli Elfi in battaglia

FlintLoque

Flintloque è un Gioco di Battaglie tra Schermagliatori ambientato nel Mondo Fantasy- Napoleonico di Valon, nel periodo delle lunghe Guerre Mordrediane. Prendi il comando dei tuoi pochi uomini scelti, siano essi Elfi Ferach, Orchi di Albione, Uomini-Cane Ostariani e persino Zombie o altre strane creature. Crea i tuoi personaggi e conducili ad affrontare una serie di scenari, armati soltanto di scaltrezza, abilità e dei loro moschetti. Puoi scegliere un'unità di Fanteria Leggera che è penetrata in profondità dietro le linee nemiche o una piccola pattuglia di Dragoni che tentano di scoprire informazioni sui movimenti delle colonne nemiche, o un gruppo di serventi d'artiglieria che tentano di salvare la pelle e il loro prezioso cannone. I nemici ti circondano guardinghi, mentre decidi contro chi dirigere l'unico ma potente colpo della tua bocca da fuoco, e sono in attesa che tu faccia un errore e non abbia il tempo di ricaricare a mitraglia.

In Flintloque sei direttamente nel cuore dell'azione, dove ogni pallottola è importante e la vittoria può essere conquistata sulla punta della spada o della baionetta. Lascia le battaglie campali e le grandi decisioni agli altri, qui puoi conquistare la gloria guardando il tuo nemico negli occhi e dargli una lezione faccia a faccia, e non dimenticarti di controllare se ha dell'oro nelle tasche, una volta che avrai vinto!

Mordi, Sputa, Carica, Mira e Spara!

UNITÀ DI SOLDATI CANE FERACH "I MASTINI DI MORDRED"



Giocare a Flintloque

Il Mondo di Valon è un luogo enorme e fantastico, che offre infinite opportunità di avventura e successo militare a coloro che hanno la forza e il coraggio necessari per sconfiggere il nemico.

Flintloque è un wargame per truppe di schermagliatori, semplice e veloce. Lo stile di gioco è molto differente da quello dei wargame tradizionali. Invece di rappresentare una moltitudine di anonima carne da cannone, ogni miniatura sul tavolo identifica un personaggio, con le proprie abilità uniche. Giocare un wargame tra schermagliatori non significa controllare un esercito di soldati senza nome, ma comandare un gruppo di individui che combattono per la fama, la gloria e per salvare la pelle. ***Insomma, la Guerra vissuta in prima persona!***

In Flintloque sei a capo di una piccola banda di personaggi che vivono in un mondo di ambientazione Fantasy-Napoleonico. Spetta a te definire chi sono questi protagonisti. Creare i tuoi soldati, svilupparne le abilità e registrare i loro progressi è uno degli aspetti più divertenti del gioco.

Flintloque utilizza un sistema di regole per condurre le schermaglie basato sull'uso del dado percentuale (due D10, dadi a dieci facce, o un singolo D100 a cento facce), in cui ogni azione richiede che il personaggio effettui un tiro percentuale con difficoltà variabile per stabilire se

ha avuto successo nel suo tentativo. Le procedure di combattimento sono studiate per ottimizzare un'accurata scelta della gittata di tiro dei moschetti e, grazie al sistema a punti per la creazione dell'Unità, inizierai a giocare in un attimo. Tieni il regolamento a portata di mano durante le prime partite, poi vedrai che ti basterà soltanto il foglio riassuntivo con le tabelle più importanti.

Non hai bisogno di molte miniature per iniziare a giocare, dato che le azioni di schermaglia coinvolgono solitamente un piccolo numero di valorosi eroi che combattono battaglie uno contro uno. La dimensione ideale di ogni truppa (chiamata comunemente "Unità") è tra sei e dieci miniature. L'Unità è composta da un ufficiale e dai soldati. Il primo è di solito un esperto veterano abituato alle battaglie, veloce e letale in combattimento. I suoi uomini possono avere la stessa esperienza o essere delle reclute alle prime armi. Maggiore è il numero di battaglie a cui le truppe sopravvivono, tanto più capaci diventano.

Flintloque può essere giocato in solitario da un unico giocatore (negli scenari appositamente progettati a tale scopo) oppure in più giocatori, a partire da due contendenti fino alle caotiche battaglie che vedono lottare otto o persino dieci Unità, impegnate a raggiungere lo stesso obiettivo. Normalmente gli scenari sono studiati per un numero di Unità compreso tra due e quattro, il che permette fino a quattro giocatori di prendere parte al divertimento.



Diversamente da altri giochi con ambientazioni tetre e deprimenti, Flintloque ha un'atmosfera con una vena umoristica di fondo e, con un piccolo sforzo di immaginazione, ti ritroverai a ridere di gusto immaginando i tuoi uomini che combattono nelle situazioni più improbabili che si possono verificare in un mondo così simile eppure così differente dal nostro. Una partita a Flintloque richiede raramente più di un'ora di gioco, insomma è il divertimento perfetto per un pomeriggio o una serata a base di duelli a colpi di polvere nera.

Scenari e Immaginazione

Una volta che avrai letto il regolamento e sarai divenuto familiare con il mondo di gioco e con il sistema di regole, certamente sarai impaziente di provare sul campo il grande gioco di Flintloque. Per fare questo passo, hai bisogno di tre cose: le tue miniature, un po' di immaginazione e uno scenario.

Le miniature di cui hai bisogno per giocare una partita a Flintloque fanno parte della vasta e originale gamma di modelli creati da Alternative Armies. Collezione quelli che preferisci, scegliendo dalle scatole e dalle confezioni che sono disponibili, oppure scambiale con i tuoi amici e persino con gli avversari! Seleziona una razza, come ad esempio gli Orchi di Albione, e crea la tua Unità. Parla con gli altri giocatori riguardo alle Unità che desiderano collezionare e in questo modo potrete persino scambiarsi le truppe, giocando a turno con Elfi, Orchi, Nonmorti e tutti gli altri.

Una volta che hai scelto le miniature, ti occorre un pizzico di immaginazione per assegnare una missione ai tuoi eroici soldati. La televisione, i film e le riviste sono pieni di idee che possono servire come spunto per uno scenario e di

fantastici personaggi e situazioni insolite che puoi estrapolare e rielaborare per inserirle nelle tue partite. Alcune persone trovano questo compito più facile rispetto ad altre, ma spesso la creazione di uno scenario è un modo rumoroso e divertente per passare del tempo insieme agli amici. Per iniziare, probabilmente deciderai di giocare più volte alcuni degli scenari già pronti.

Uno Scenario è una partita a Flintloque in cui i personaggi e gli obiettivi da raggiungere sono già stabiliti prima di iniziare a giocare, in modo che tutti i giocatori possano leggerli. Normalmente uno scenario ha un obiettivo primario (come rubare un barile di polvere nera e fuggire dal tavolo di gioco) che determina il vincitore della partita, cioè la persona le cui Unità riescono a portare a termine il compito stabilito. Vengono anche fornite le Unità di miniature che partecipano al gioco, con il loro valore in punti e la descrizione delle abilità di ciascun personaggio.

Gli scenari hanno anche altri obiettivi minori, regole speciali (ad esempio, cosa succede se un personaggio

spara per errore al barile di polvere... che disastro!), o armi e

trappole nascoste. Due tra i diversivi più in voga negli ultimi anni sono il "*Mal di testa di Newton*" e la "*Ritirata*". Nel primo caso si applica una regola speciale per la quale uno degli alberi sparsi sul campo di battaglia, scelto a caso, fa cadere una grossa mela sulla testa del primo personaggio che passa sotto i suoi rami, procurandogli un bel bernoccolo e uno svenimento improvviso. Nel secondo caso, la "ritirata" è da intendersi nel senso di "gabinetto": posiziona una piccola latrina chiusa sul tavolo di gioco, vicina all'obiettivo primario, con all'interno c'è un Ogre, molto grosso e molto seccato per essere stato disturbato, pronto a balzare fuori per aggredire il primo malcapitato che gli capita a tiro. Entrambe queste regole sono molto divertenti e semplici da usare. Talvolta lo scenario include una mappa, che



spiega come preparare il terreno di gioco e piazzare le miniature.

Nel manuale di Flintloque (Product Code **5020R**) troverai tre scenari già pronti; un buon modo per cominciare a fare esperienza sul campo.

Questi scenari fanno uso delle 16 miniature che trovi nel Flintloque Reloaded set (Product Code **5020**, che contiene anche il **5020R**), che rappresentano il Capitano William Brooke e la sua Unità di Orchi del 68^a Reggimento Fanteria di Durrum, e l'Unità di Elfi del Capitano Luc DePayen del 7° Chasseurs De Pied. Esercitati a combattere con questi scenari di base e quindi utilizza le "idee aggiuntive" per coinvolgere le due Unità (una che fa parte della Grande Alleanza e l'altra dei Ferach) in nuovi scontri l'una contro l'altra o contro altri eserciti del Mondo di Valon.

Puoi trovare altri scenari già pronti per Flintloque, scaricandoli dal sito o richiedendoli via e-mail ad Alternative Armies. Anche il Chimerae Hobby Group ha in programma la pubblicazione di scenari in italiano. Questi scenari sono estremamente eterogenei e si svolgono in vari luoghi di Valon, ma sono tutti realizzati per essere giocati con poche Unità e richiedono circa un'ora di gioco. Una volta che ti sarai cimentato anche con queste sfide, dovresti essere pronto per creare da solo i tuoi scenari.

Dopo aver giocato qualche scenario singolo, potresti anche voler organizzare una mini campagna di Flintloque, dove le tue Unità continuano ad avanzare in carriera grazie all'esperienza conquistata in battaglia nel corso di diverse battaglie, collegate tra loro in un'unica Campagna.



SLAUGHTERLOO

2nd EDITION

Slaughterloo è il gemello di Flintloque e ne ricalca la vena umoristica e lo stile di gioco. Ora puoi decidere il fato di migliaia di uomini, con i tuoi Generali alla testa di intere Divisioni schierate sul campo di battaglia. Ascolta il rimbombo e il tintinnio dei cannoni che attraversano il terreno degli scontri, trainati da bestie instancabili, frammisto ai nitriti e al galoppo sfrenato delle formazioni di cavalleria che caricano brandendo le sciabole e puntando le lance acuminata. Mentre le compagnie di Fanteria Leggera bersagliano le linee nemiche con i loro cecchini, le unità speciali del tuo Esercito (come ad esempio l'Ospedale da Campo degli Elfi) prendono posto sul campo, lasciando spazio e gloria alla Fanteria, il fulcro della tua Armata Napoleonica, con le divise multicolori e le truppe più varie. Fanti e Granatieri, Miliziani e Guardie, ogni esercito di Valon ha una vasta gamma di scelte a disposizione e reparti con abilità uniche, sia che tu decida di giocare Orchi o Elfi, Nani o Cani, Nonmorti od Othermann.

Devi scegliere con cura da quale parte stare. Preferisci comandare gli Orchi di Albione o qualche altra fazione della Grande Alleanza, oppure combattere per Mordred e gli stati uniti sotto il dominio dei Ferach? Vuoi creare il tuo Esercito di Nani provenienti da uno dei minuscoli principati di confine oppure inginocchiarti di fronte a Spettro Stellare per ricevere il comando di una legione di morti che camminano? Non tralasciare nemmeno il fascino delle ricchezze di Isstanbaal, perché come Visir dell'Impero di Othermann puoi prostrarti ai piedi del Sultano e lottare in suo nome.

Come Generale di Valon, non solo devi creare il tuo Esercito e scegliere le Divisioni che lo compongono, ma il tuo compito più importante è quello di decidere le strategie militari e portare alla vittoria i tuoi reggimenti.

Rullino i Tamburi, sventolino gli Stendardi, solleva il Bastone del Comando!



BATTAGLIONE DI LINEA DEGLI ORCHI DI ALBIONE

Giocare a Slaughterloo

Il Mondo di Valon è un luogo enorme e fantastico, dove non mancano innumerevoli opportunità di ingaggiare battaglia e condurre campagne trionfanti, per chi ha le doti di comando necessarie per conquistare la vittoria sul campo e l'abilità di sconfiggere i nemici che tentano di ostacolarlo.

Slaughterloo è un Wargame di Battaglie Campali. Questo tipo di wargame è molto differente da quello che si gioca durante gli scontri tra schermagliatori. Invece di rappresentare un singolo personaggio, ogni singola miniatura sul tavolo di gioco identifica centinaia di soldati generici, pressoché identici tra loro. Soltanto il Generale dell'armata e gli Ufficiali Scelti sono indicati con modellini singoli. Le Battaglie Campali non sono fatte per controllare individualmente un gruppo di personaggi, ma per definire la strategia e la tattica di intere divisioni, effettuare i movimenti delle truppe sul campo di battaglia e utilizzare con cura i cannoni, la cavalleria e le altre truppe scelte del tuo esercito.

La Guerra su grande scala!

In Slaughterloo sei il Comandante in Capo di una o più Divisioni, suddivise in Unità, ognuna delle quali rappresenta centinaia di soldati in stile Fantasy-Napoleonico. Spetta interamente a te decidere chi sono queste Unità e come creare le Divisioni. Selezionare le varie razze che compongono l'esercito, assegnare gli Stendardi Magici e designare gli Ufficiali Speciali, registrare le vittorie e le sconfitte in battaglia sono alcuni degli aspetti più divertenti e gratificanti di una partita a Slaughterloo.

Slaughterloo utilizza un sistema di regole unico e versatile, che ha come obiettivo principale quello di permettere uno svolgimento della partita veloce e semplice, con un'atmosfera divertente ma abbastanza realistica da adattarsi

allo spirito dell'ambientazione Napoleonica. Nella seconda edizione, il regolamento è stato rivisto e ampliato, senza però modificare le meccaniche di base e soprattutto facendo in modo che ogni singola armata, unità e miniatura possa essere utilizzata anche con le nuove regole.

Per giocare una partita a Slaughterloo occorrono 2D6 (due dadi a sei facce), un metro flessibile per misurare le distanze e diverse unità di miniature di Slaughterloo, inclusi gli ufficiali al comando del tuo esercito. Una partita può essere limitata a sole tre unità e un generale per parte, o può contrapporre schieramenti di sei intere divisioni, ognuna formata da cinque unità, anche se una partita con così tante truppe è davvero epocale. Normalmente ognuno dei contendenti comanda una Divisione, cosa che permette di concludere la partita nel giro di un'ora.

L' 11^a Fanteria dell'Esercito di Albione in Formazione Schierata



In Slaughterloo, un'Unità può essere di molti tipi differenti, ma solitamente si tratta di Fanteria di Linea, Fanteria Leggera, Cavalleria o Artiglieria, ed è formata da un certo numero di miniature in scala 28 mm, compreso tra venti e otto, o persino sei. Ogni Unità ha un profilo che indica al giocatore tutte le caratteristiche essenziali: il nome, la velocità di movimento, la potenza di fuoco, l'abilità difensiva, il morale e il costo in punti. Di seguito è riportato il profilo per una truppa di Fanteria di Linea di Elfi Ferach, estratto dal manuale Slaughterloo Army Statistics, parte integrante di Slaughterloo 2nd Edition.



FANTERIA DI LINEA DEGLI ELFI

REGGIMENTO (CODICE)	TIPO DI TRUPPA (REGARD RATING)	DIMENSIONI DELL'UNITÀ	C	L	CB	F	FM	MM	DF	M	PC
Regt. de Ligne (51504-U)	Fanteria di Linea (R4)	8-20	25	15	10	5	2	2	2	10	14

Ci sono due punti focali nel sistema di gioco di Slaughterloo: il Tiro Formazione e le Carte Ordine. Questi due elementi determinano le sorti della battaglia molto più che in altri wargame fantasy, facendo in modo che la tattica e l'abilità contino molto di più, ai fini del successo finale, di qualche unità super-potente o di personaggi imbattibili. Se il tuo Esercito di Slaughterloo assaporerà il dolce nettare della vittoria o berrà l'amaro calice della sconfitta, dipenderà dalla tua abilità di Comandante nel saper manovrare le truppe secondo una tattica appropriata, non solamente dalla fortuna con i dadi!

Il Tiro Formazione è una procedura semplice ma fondamentale, che permette di controllare le proprie truppe schierate sul campo di battaglia, o ne fa perdere il controllo! Ti consente di avere ampia flessibilità nel comando, ma contemporaneamente stabilisce dei limiti, basati sull'attuale condizione e sul grado di addestramento delle truppe, a quello che puoi fare. Ogni Unità ha infatti un punteggio di Formazione (F), che indica quanto sono disciplinati i soldati e quale possibilità hanno di compiere delle Azioni sul campo di battaglia senza diventare Disorganizzati (che è una condizione non proprio positiva in cui possono venire a trovarsi!). Le Unità con un alto valore di Formazione sono ben addestrate ed efficienti, mentre quelle con un basso punteggio di Formazione hanno una scarsa

preparazione e tendono a diventare Disorganizzate se tenti di fargli compiere troppe Azioni durante un Turno di Battaglia! Dopo essere stata Attivata nel corso di un Turno di Battaglia, un'Unità può compiere una singola Azione come azione Gratuita (es. Muovere o Sparare o Cambiare Formazione ecc.). Può anche tentare di portare a termine più di un'Azione (es. Muoversi e Sparare), ma deve effettuare un Tiro Formazione, che si esegue con il D6 ed è soggetto a vari modificatori, che indicano la Difficoltà da battere per avere successo. Se il tiro riesce, tutte le Azioni vengono completate. Se fallisce, l'Unità diventa Disorganizzata (o peggio ancora). L'Unità può ancora effettuare le Azioni che aveva dichiarato, ma con un'efficacia molto minore rispetto al normale e deve tentare di tornare subito in Buon Ordine, prima che il nemico approfitti della sua debolezza!

Le Carte Ordine sono un sistema che mette a disposizione dei Comandanti un potente strumento per esercitare il controllo sull'Esercito. Queste carte possono conferire bonus o penalità impreviste alle singole Unità (Carte Ordine del Generale) o ad intere Divisioni (Carte Ordine del Comandante in Capo), durante lo svolgimento delle Azioni sul campo di battaglia. Le Carte Ordine riflettono l'imprevedibilità dello scontro e rendono le tue decisioni tattiche più importanti che mai.

Riuniti assieme, il Tiro Formazione e le Carte Ordine formano una combinazione incredibilmente divertente da giocare (anche in caso di sconfitta!), dato che permettono di dare alla partita un autentico senso di suspense e imprevedibilità – non sarai mai sicuro che i rischi che affronti daranno i risultati sperati e dovrai fare attenzione alle sorprese che il nemico può averti preparato. Il sistema di gioco ti fornisce abbastanza corda per poterti impiccare con le tue mani oppure per annodare un lazo con cui agguantare la vittoria! Tutto ciò rende la partita davvero divertente e appassionante, e queste sono le ragioni per cui tutti noi giochiamo ai wargame – oltre al fatto di poter dipingere e schierare sul campo la propria collezione di miniature degli Eserciti di Slaughterloo.

La seconda edizione presenta una nuova suddivisione delle regole in tre livelli di complessità. Le parti principali del manuale riguardano le regole Standard, i concetti fondamentali del gioco che differiscono ben poco da quelli della 1ª edizione di Slaughterloo; i giocatori possono utilizzare senza problemi soltanto le regole Standard nel corso delle partite. All'interno del manuale, in apposite sezioni del testo facilmente riconoscibili, sono riportate le regole Avanzate, che ti permettono di avere opportunità aggiuntive e affrontare nuove sfide al comando di un Esercito di Slaughterloo. Infine, ci sono diverse sezioni di regole Opzionali che possono benissimo essere ignorate, a meno che tutti i giocatori non siano d'accordo nell'utilizzarle; la maggior parte di queste regole Opzionali spiega come ricreare sul campo di battaglia lo scompiglio causato dal Fumo dovuto alla Polvere Nera.

Slaughterloo è un gioco che non mancherà di affascinare le molte centinaia di appassionati giocatori di tutto il mondo. Amalgama perfettamente la caratteristica e drammatica atmosfera delle guerre "Napoleoniche" con la predilezione che molti giocatori di wargame hanno per il genere Fantasy. Questa combinazione unica origina un gioco appassionante e divertente, che attinge alla storia reale del nostro mondo e ti permette di divertirti un sacco.

È tempo di sventolare le bandiere, far rullare i tamburi e marciare verso la gloria sui Campi di Battaglia di Valon...

gli Eserciti di Valon

Gli Eserciti Mordrediani di Valon possono essere raggruppati in quattro fazioni principali: i Ferach, la Grande Alleanza, i Nonmorti delle Terre Stregate e l'Impero di Otharmann. Ogni gruppo offre possibilità di scelta tra truppe differenti e alcuni schieramenti sono composti da molte razze diverse, alleate contro un nemico comune.

La tormentata e violenta storia delle Guerre Mordrediane viene descritta in dettaglio nel Core Army Book di Slaughterloo 2nd Edition e racconta le vicende legate alle imprese compiute da Mordred, il Grande Usurpatore, nel tentativo di conquistare il dominio sul mondo e sull'Impero, e dei tentativi delle nazioni libere di Valon di fermare la piaga dei Ferach e delle loro armi a polvere nera. Il racconto nel Core Army Book inizia al termine dell'Età Oscura (il Tempo in cui sono ambientati Maelstrome e DarkeStorme) e delinea gli eventi della "Rivoluzione Ferach", fino al periodo della "Armée Ferach". Essenzialmente si tratta di un resoconto di come sono iniziate le lunghe e sanguinose Guerre Mordrediane.



51600 DAP – Fanteria di Linea degli Elfi Ferach nella Campagna di Catalucia



54600 DAP – Fanteria di Linea degli Orchi di Albione, completa di Ufficiale, Sergente, Musicista e Vessillifero

Per ognuna delle quattro fazioni principali viene presentato un background generale, che include anche i personaggi speciali del mondo di Valon, che guidano gli eserciti in battaglia. Ci sono anche esempi di Divisioni già pronte per alcune razze, messe insieme secondo il formato usato nel DAP (Lista della Divisione dell'Esercito), che ti aiuteranno a formare il tuo esercito per la battaglia. In totale, troverai più di 25 nazioni descritte nel Core Army Book.

Cronologia		Elfi Ferach di Armorica	Anno del Calendario Imperiale Ferach (CIF)
↓	Trionfo dei Signori dei Dracci e dei Negromanti		Età Oscura CIF –13
↓	I Dracci invadono il cuore dell’Impero Celestiale		Età Oscura CIF –7
↓	Guerra Civile Elfica (Impero Celestiale)		Età Oscura CIF –4
↓ ↓			
↓	Annullamento della Magia Selvaggia		Tempo dell’Annullamento CIF –2
↓	Fuga dei Dracci e Distruzione dei Negromanti		Tempo dell’Annullamento CIF –1
↓	Rivoluzione Ferach		CIF 0 – 11
↓ ↓			
↓	Guerre Mordrediane – I Poteri Unificati*		4ª Era CIF 12 – 18
↓	Guerre Mordrediane – Armées Ferach*		4ª Era CIF 19 – 23
↓	Guerre Mordrediane – La Grande Alleanza		4ª Era CIF 23 – 28
↓	Guerre Mordrediane – Lo Zar Oscuro Aleksander		4ª Era CIF 29 – 32
↓	Guerre Mordrediane – La Tempesta Totale		4ª Era CIF 33 – 35
↓	La Guerra di Valon – Le 200 Notti		4ª Era CIF 35

**I periodi indicati in corsivo sono descritti in dettaglio nella sezione della Storia e degli Eserciti del Core Army Book.*

tempo di guerra

Ora che hai letto questa breve introduzione e hai un'idea più precisa di cosa siano Flintloque e Slaughterloo, di seguito trovi una serie di informazioni che ti saranno utili per iniziare a giocare. Chiedi una copia del regolamento al tuo negoziante di fiducia o ordinala direttamente dal sito www.alternative-armies.com. Buon divertimento!

Grazie per il tempo che hai dedicato alla lettura di questa breve introduzione a Flintloque e Slaughterloo. Se hai delle domande da fare o desideri ulteriori informazioni, per cortesia visita il sito di Alternative Armies. Nel caso in cui tu abbia bisogno di chiarimenti specifici, invia pure una e-mail e faremo del nostro meglio per risponderti in maniera esauriente e il più in fretta possibile.

Di seguito è indicato il contenuto della scatola di Slaughterloo 2nd Edition (disponibile esclusivamente in lingua inglese):

Slaughterloo (2nd Edition)

Codice Prodotto: [6000](#)

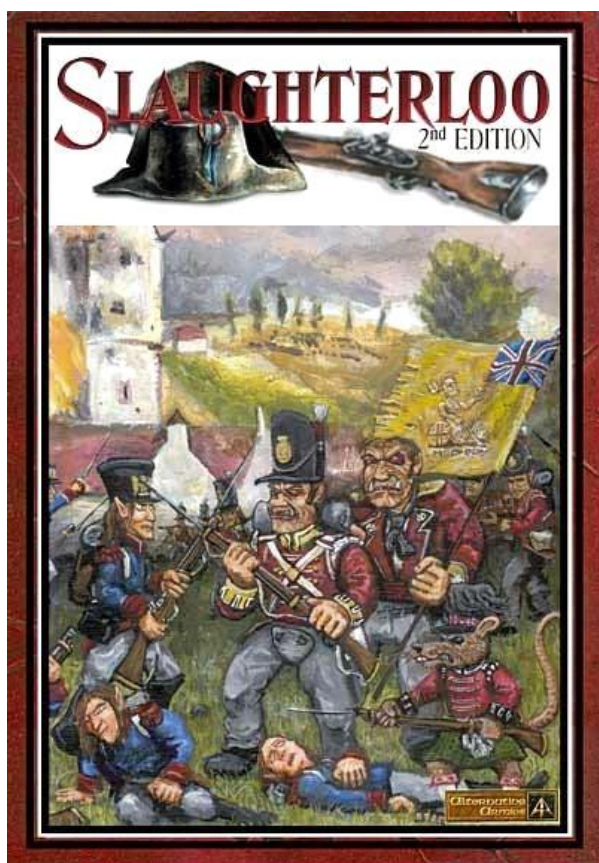
Prezzo: £40.00 / \$80.00 USD

Contenuto della scatola:

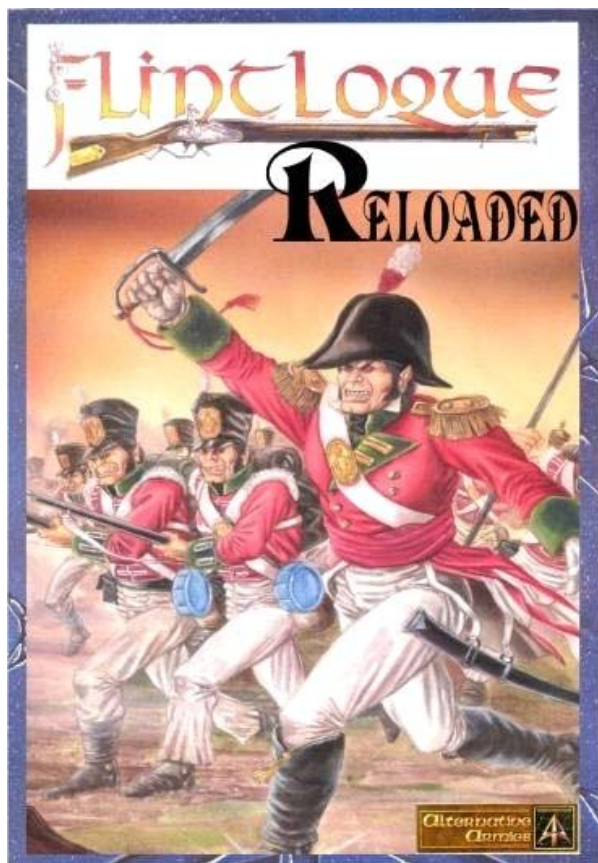
- 🔪 Regolamento (120 pagine, formato A4)
- 🔪 Slaughterloo Core Army Book (120 pagine, formato A4)
- 🔪 Manuale delle Statistiche degli Eserciti (30 pagine, formato A4)
- 🔪 Tre Scenari di Battaglia già pronti (da Livello Base fino ad Avanzato)
- 🔪 Segnalini di Cartoncino per un'intera Divisione Albionica
- 🔪 Segnalini di Cartoncino per un'intera Divisione Ferach
- 🔪 Sagome di Gioco per Slaughterloo
- 🔪 Un foglio di Segnalini Fumo per il Gioco Avanzato
- 🔪 Foglio di Riferimento Veloce
- 🔪 Foglio di Segnalini Supplementari di Aiuto
- 🔪 Mappa a colori di Urop (formato A4)

Con un boato distante e uno sbuffo di fumo grigio, la palla di cannone si avvicina rapidamente al rado boschetto e alla collina retrostante, viaggiando gagliardamente nell'aria limpida del mattino per oltre cento metri. Quindi si abbatte tra le foglie verdi e i rami, schiantando un albero coperto di rugiada, e svanisce in mezzo alla radura vicina.

Le grida di esultanza degli artiglieri Elfi si confondono con il passo cadenzato di migliaia di piedi elfici che marciano in perfetto ordine, formando le lunghe colonne di armati in divisa blu che hanno consentito al tiranno Mordred e alla sua Armée Imperiale Ferach di conquistare il più grande Impero che sia mai esistito su Valon. Solo alcuni territori, come la Catalucia, resistono ancora e pochi nemici osano opporsi ai Ferach, tra essi ci sono gli indomiti Orchi di Albione. Sembra quasi che quei puzzolenti testoni non sappiano riconoscere quando sono stati battuti, quando è giunto il momento di inginocchiarsi e accettare l'inevitabile...



Ecco cosa troverai nell'ultima edizione di Flintloque, ribattezzata Flintloque Reloaded (disponibile esclusivamente in lingua inglese).



Flintloque Reloaded (2nd Edition)

Codice Prodotto: [5020](#)

Prezzo: £25.00 / \$50.00 USD

Contenuto:

- Regolamento (120 pagine, formato A4), comprendente:
 - The Catalucian Campaign*
 - The Witchlands Campaign*
 - Full Flintloque (Catalucia) Skirmish Rules*
 - Terms and Definitions*
 - Section Design & Points System*
 - 68th Durrum & 7eme Chasseurs Characters (16)*
 - Starter Scenarios (3)*
 - Roster Sheets & Summary Sheets & Tables.*
- 16 miniature in metallo in scala 28mm (8 Orchi e 8 Elfi)
- 16 Basette in plastica
- 2 Dadi Percentuali (D10)

Qui sotto puoi vedere le miniature che fanno parte del set di Flintloque Reloaded.



7EME CHASSEURS (ELFI FERACH)

68° DURRUM (ORCHI DI ALBIONE)

