

FLINTLOCK RELOADED



Regolamento Introduttivo



INDICE

IL MONDO DI VALON	3
TERMINI E DEFINIZIONI	4
Livello di Esperienza	4
Status dell'Unità	4
Regole per i Nonmorti Rianimati	5
Altri termini	6
REGOLAMENTO	7
Creare le Unità per una campagna di gioco	7
Abilità e Livello di Esperienza	8
REGOLE PER GIOCARE UNO SCENARIO	8
Il Turno	8
Le Fasi	9
Concludere uno Scenario	9
La Fase di Dichiarazione e l'utilizzo della Scheda di Registrazione	9
Fase di Dichiarazione	9
Fase di Iniziativa	10
Fase di effettuazione della Carica	10
Fase del Morale	11
Fase di Tiro Mirato	12
Fase di Movimento	13
Fase di Sparo	14
Fase di Mischia	18
Altre Azioni	19
APPENDICE – STATISTICHE E ARMI	20
REGOLE OPZIONALI PER L'USO DELLA MAGIA	29

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it



ALTERNATIVE ARMIES
PO Box 8207
GIRVAN
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677

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

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

Copyright © 2015 CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



• www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it •
#CHF1 – 3ª Edizione – Dicembre 2015

Benvenuto al regolamento introduttivo di **Flintloque Reloaded**, prodotto da **Alternative Armies**, tradotto e distribuito gratuitamente in Italia dal Chimerae Hobby Group per gentile concessione dell'editore.

Queste regole introduttive, seppur basilari, sono complete di tutte le tabelle e le informazioni necessarie che ti consentiranno di iniziare subito a giocare a Flintloque Reloaded.

Per scoprire tutte le regole di **Flintloque Reloaded**, che ti permettono tra l'altro di introdurre l'Artiglieria e molti altri dettagli, e forniscono un background completo del Mondo di Valon e delle Guerre Mordrediane, acquista subito la versione completa di **Flintloque Reloaded** (codice 5020, disponibile esclusivamente in lingua inglese).

IL MONDO DI VALON

Valon è un mondo abitato da numerose creature. Orchi, Elfi, Nani, Ogre, Cani, Goblin, Ratti, Trolka, Rospi, sinistri Nonmorti e molte altre ancora, tutte coinvolte 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 ne ha preso il 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 da un'aura di Magia Selvaggia, una forza soprannaturale che poteva essere controllata da maghi e stregoni per compiere incredibili imprese di proporzioni epiche. 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: forgiare, con il potere della Polvere Nera, un nuovo Impero Elfico sulle ceneri della vecchia Valon. Mordred ha annientato la Legge della Magia Selvaggia e i suoi mastri armaioli hanno creato una nuova arma, cui hanno dato il nome di Flintloque, che spara letali proiettili di piombo. Armi simili non erano 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.

Tutto questo 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 dei Ferach, solo l'intervento tempestivo dei bellicosi 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 dallo Spettro Stellare Aleksander e dai suoi seguaci Nonmorti. Questa campagna si è rivelata disastrosa e 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 dello 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 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 soldati differenti e, con l'eccezione della cadaverica milizia dei

Nonmorti, riunisce truppe di molte razze diverse, unite 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 dello Spettro Stellare hanno decimato la Grande Armée du Norde, la più numerosa forza militare mai radunata.

TERMINI E DEFINIZIONI

Un gioco di schermaglie come **Flintloque Reloaded** permette ai giocatori di ricreare epiche battaglie a livello di individuo e ogni singolo modello rappresenta un personaggio unico, con la propria storia, abilità e armi.

Per indicare il differente livello di abilità di ogni combattente, a ciascuno è assegnato un Livello di Esperienza e uno Status dell'Unità. Queste informazioni sono annotate sul Foglio di Registrazione per semplificarne la consultazione durante il gioco e vengono abbreviate per evitare ai giocatori di dover perdere tempo a scrivere più volte le stesse cose.

LIVELLO DI ESPERIENZA

Il Livello di Esperienza rappresenta la conoscenza delle tecniche di combattimento del personaggio. In **Flintloque Reloaded** esistono quattro differenti categorie di classificazione dei personaggi. Dalla migliore alla peggiore sono: Veterano, Esperto, Medio e Recluta.

Questi termini danno un'indicazione dell'esperienza militare del personaggio, influenzano la sua abilità di combattimento e il modo in cui riesce a capovolgere l'esito delle battaglie a proprio favore. Maggiore è il numero di battaglie che un personaggio ha combattuto, migliori sono le possibilità che riesca a cavarsela nuovamente. Fino a che non raggiunge il Livello Esperto, per ogni tre partite in cui sopravvive senza andare in rotta, il personaggio guadagna un Livello di Esperienza. Ad esempio, se una Recluta sopravvive ai tre scenari riportati nel manuale di **Flintloque Reloaded** senza andare mai in rotta, sarà promossa a Medio. Per passare da Esperto a Veterano, un personaggio deve sopravvivere a sei partite senza andare in rotta. Quello di Veterano è il più alto Livello di Esperienza raggiungibile.

VETERANO

Un personaggio Veterano è un soldato con moltissima esperienza sul campo, che è stato capace di sopravvivere a tutto ciò che il nemico gli ha scagliato contro. I Veterani sono comandanti nati e combattenti letali, i migliori soldati che

abbiano mai calcato i campi di battaglia. Il Capitano William Brooke è un buon esempio di personaggio Veterano. La tua Unità non avrà solitamente più di un Veterano nei propri ranghi, dato che questi soldati eccezionali sono pochi e rari; dopotutto, si tratta di veri eroi di guerra.

Regole speciali per personaggi Veterani:

1. Spostano due colonne a sinistra la difficoltà di tiro quando sparano.
2. Hanno un modificatore di +3 in mischia.
3. Hanno un modificatore di +4 al morale.
4. Ignorano i Controlli sul Morale causati dal "Colpito per la prima volta".

ESPERTO

Un personaggio Esperto ha combattuto molte battaglie, ma non ha ancora acquisito le abilità speciali di un Veterano. Si tratta di combattenti eccellenti, sicuramente superiori al soldato di fanteria medio.

Regole speciali per personaggi Esperti:

1. Spostano una colonna a sinistra la difficoltà di tiro quando sparano.
2. Hanno un modificatore di +2 in mischia.
3. Hanno un modificatore di +2 al morale.

MEDIO

I personaggi Medi sono abituati a calcare il campo di battaglia, ma non hanno ancora la necessaria esperienza per essere pronti a combattere contro tutto e tutti. Solidi e affidabili, questi soldati sono ben equipaggiati per poter affrontare il nemico.

Non ci sono regole speciali per personaggi Medi.

RECLUTA

Le Reclute sono le truppe più inesperte sul campo di battaglia, possono reagire in modo inaspettato durante il combattimento e tendono a scoraggiarsi se lo scontro non va per il verso giusto.

Regole speciali per personaggi Reclute:

1. Spostano una colonna a destra la difficoltà di tiro quando sparano.
2. Hanno un modificatore di -2 in mischia.
3. Hanno un modificatore di -2 al morale.

LIVELLO DI ESPERIENZA	MODIFICATORE ALLO SPARARE	MODIFICATORE IN MISCHIA	MODIFICATORE AL MORALE
Veterano	+2 colonne	+3	+4
Esperto	+1 colonna	+2	+2
Medio	—	—	—
Recluta	-1 colonna	-2	-2

STATUS DELL'UNITÀ

Lo Status dell'Unità dipende da una varietà di fattori, legati alla qualità dell'addestramento ricevuto dal personaggio e allo stile di combattimento a cui è abituato. Ci sono sette differenti tipi di truppe in **Flintloque Reloaded**:

REGOLARE

Le truppe Regolari formano l'ossatura di qualsiasi esercito e sono quelle incontrate più frequentemente sui campi di battaglia di tutta Valon.

Non ci sono regole speciali per personaggi Regolari.

MILIZIA

La Milizia è formata dagli sfortunati coscritti che ricevono una minima infarinatura di addestramento militare. Impacciate sul campo di battaglia e propense a darsi alla fuga alla prima occasione, le truppe della Milizia sono considerate inferiori anche dai loro compagni Regolari.

Regole speciali per personaggi Milizia:

1. Hanno un modificatore di -1 in mischia.
2. Hanno un modificatore di -1 al morale.

GUERRIGLIERO

I Guerriglieri sono banditi senza scrupoli o combattenti per la libertà, che traggono vantaggio dalla profonda conoscenza dei territori in cui operano. Rapide e letali, le truppe di Guerriglieri possono anche non aver mai ricevuto un addestramento militare formale, ma sopperiscono ampiamente a questa mancanza con abilità sviluppate direttamente sul campo di battaglia. Anche i combattenti che non sono membri dell'esercito possono venire classificati come Guerriglieri.

Regole speciali per personaggi Guerriglieri:

1. Sparano prima dei personaggi che hanno altri Status dell'Unità, compreso quello di Elite.
2. Hanno un modificatore di +1 in mischia.

MARINE

Sono truppe Regolari che hanno ricevuto un addestramento addizionale nel combattimento corpo a corpo, indispensabile per cavarsela negli abbordaggi e nei combattimenti ravvicinati sulle navi.

Regole speciali per personaggi Marine:

1. Hanno un modificatore di +2 in mischia.

FANTERIA IRREGOLARE

Questi ragazzi sono tutti abili combattenti se presi individualmente, ma non hanno alcun addestramento formale e non possono quindi compiere manovre in maniera coordinata tra loro o restare in formazione di fronte al fuoco nemico.

Regole speciali per personaggi Fanteria Irregolare:

1. Hanno un modificatore di +1 in mischia.
2. Hanno un modificatore di -1 al morale.
3. Non devono effettuare Controlli del Morale quando sono costretti a indietreggiare in mischia.
4. Gli Othari non devono pagare punti addizionali per avere questo Status.

FANTERIA LEGGERA

La Fanteria Leggera è una sotto-categoria dello Status dell'Unità. Puoi avere una Fanteria Leggera di Elite, Regolare, Milizia, ecc. Se la tua unità è di Fanteria Leggera, basta applicare i modificatori per questo Status in aggiunta a quelli normali, pagando un costo addizionale in punti per ogni soldato.

Regole speciali per personaggi Fanteria Leggera:

1. Hanno un modificatore di +1 al morale.
2. Hanno un modificatore di +1 ai tiri per l'iniziativa.
3. Incrementano del 20% (arrotondato per difetto) la velocità di movimento.

ELITE

I soldati migliori di ogni esercito. Le truppe di Elite sono addestrate nel miglior modo possibile e il loro zelo è tale che preferiscono la morte al disonore. Anche l'Elite è una sotto-categoria dello Status dell'Unità, che puoi aggiungere a qualsiasi altro Status. Ad esempio, potresti creare un Fuciliere Orco Medio di Fanteria Leggera di Elite. Se scegli un'Unità di Elite, applica i modificatori per questo Status in aggiunta a quelli normali, pagando un costo addizionale in punti per ogni soldato. Anche se le regole non lo proibiscono specificamente, si raccomanda di usare il buon senso, perché sarebbe una spesa inutile di punti avere un personaggio Recluta Milizia di Elite. Devi usare lo Status di Elite solo per le Unità eccezionali, addestrate e pronte a tutto. Per questo motivo, non puoi assegnare lo Status di Elite a un singolo personaggio ma devi conferirlo all'intera Unità, pagando il costo per tutti i soldati che la compongono.

Regole speciali per personaggi Elite:

1. Sparano prima della Milizia.
2. Hanno un modificatore di +2 in mischia.
3. Hanno un modificatore di +2 al morale.

REGOLE PER I NONMORTI RIANIMATI

Le regole che seguono si applicano ESCLUSIVAMENTE ai Nonmorti Rianimati, per tutti gli altri resta valido quanto visto in precedenza per i personaggi delle razze Mortali. I Nonmorti Rianimati hanno dei Livelli di Esperienza differenti rispetto ai Mortali, come indicato di seguito:

FRESCO

Le truppe Fresche sono state rianimate e arruolate nell'esercito dello Spettro Stellare soltanto di recente. Sono ancora in grado di usare gran parte delle capacità che avevano in precedenza, anche se sono piuttosto confuse a causa della loro nuova "vita". La maggior parte di questi personaggi sono Zombi.

Regole speciali per personaggi Freschi:

1. Spostano una colonna a sinistra la difficoltà di tiro quando sparano.
2. Hanno un modificatore di +2 in mischia.
3. Hanno un modificatore di -2 al morale.

LOGORO

Le truppe Logore hanno già servito per qualche tempo nell'esercito dello Spettro Stellare come Nonmorti Rianimati, per cui hanno perso lo spirito combattivo dei soldati Freschi. In questa categoria ci sono sia Zombi che Scheletri.

Non ci sono regole speciali per personaggi Logori.

DECOMPOSTO

Le truppe Decomposte sono state rianimate da molto tempo e mostrano i segni del disfacimento naturale. Anche se in combattimento non hanno "paura" di nulla e nessuno e sono ormai completamente assuefatti alla loro condizione di Nonmorti Rianimati, sono dei soldati davvero scadenti e privi di iniziativa personale. La maggior parte di questi personaggi sono Scheletri.

Regole speciali per personaggi Decomposti:

1. Spostano una colonna a destra la difficoltà di tiro quando sparano.
2. Hanno un modificatore di -2 in mischia.
3. Hanno un modificatore di +2 al morale.

Il fattore esperienza funziona al contrario per i Nonmorti Rianimati. Dopo essere sopravvissuti a tre battaglie, i personaggi Freschi diventano Logori; dopo altre tre schermaglie diventano Decomposti e dopo ulteriori tre scontri si dissolvono in polvere, trovando finalmente il riposo eterno!

LIVELLO DI ESPERIENZA	MODIFICATORE ALLO SPARARE	MODIFICATORE IN MISCHIA	MODIFICATORE AL MORALE
Fresco	+1 colonna	+2	-2
Logoro	–	–	–
Decomposto	-1 colonna	-2	+2

Tutti i Nonmorti Rianimati hanno un solo Status, che è appunto quello di Nonmorto, a cui non si possono aggiungere altre sotto-categorie.

NONMORTO

Questo è lo Status delle truppe Rianimate che compongono l'esercito dello Spettro Stellare. Un'Unità di Nonmorti riceve ben poco addestramento militare ma, visto che gran parte dei soldati erano tali anche nella loro esistenza precedente e ricordano ancora come caricare un moschetto e come sparare, questa viene considerata una preparazione più che sufficiente. Il loro compito è quello di uccidere il nemico, in qualsiasi modo e con qualsiasi mezzo. Le truppe con questo Status sono lente, sia nei movimenti che nel ragionare.

Regole speciali per personaggi Nonmorti:

1. Hanno un modificatore di -1 in mischia.
2. Per ogni tre Scenari a cui sopravvivono, si decompongono e perdono un Livello di Esperienza.

ALTRI TERMINI

FATTORE DI DIFESA

Il Fattore di Difesa determina quanto un personaggio è difficile da ferire utilizzando armi a distanza. Più alto è il punteggio, migliore è il Fattore. Per maggiori dettagli, vedi la Fase di Sparo.

FATTORE DI ATTACCO

Misura la forza del colpo causato da un'arma a distanza e varia con la gittata. Per maggiori dettagli, vedi la Fase di Sparo.

FERITE

Ogni personaggio ha un numero variabile di Ferite a seconda della razza. Un Elfo, ad esempio, inizia il gioco con due Ferite e, se le perde entrambe, muore. I personaggi mortali (inclusi quelli delle Terre Stregate che non sono Nonmorti Rianimati) recuperano una Ferita tra uno Scenario e l'altro, se ne hanno bisogno.

Le truppe rianimate, come ad esempio gli Zombi, hanno un numero maggiore di Ferite, perché occorre infliggere loro molto danno per abatterli definitivamente, ma non possono guarire tra gli Scenari. Una volta che arrivano a zero Ferite, crollano al suolo.

DADI PERCENTUALI E A 10 FACCE

Il gioco utilizza dei dadi per rappresentare il capriccio del caso e della fortuna. Inclusi nella scatola di **Flintloque Reloaded** ci sono due dadi a dieci facce, uno numerato da 0 a 9, l'altro da 00 a 90. Per simulare il lancio di 1D10, usa il dado numerato da 0 a 9 e considera lo "0" come un risultato di 10. Per ottenere una percentuale, lancia entrambi i dadi. Quello numerato "00-90" rappresenta le decine, quello numerato "0-9" indica le unità. Combinando i risultati, otterrai un numero compreso tra 1 e 100, dove quest'ultimo valore è rappresentato da "00" sulle decine e "0" sulle unità.

Per giocare avrai bisogno dei dadi percentuali, oltre che di un metro per misurare le distanze.

CREARE LE UNITÀ

Le Unità vengono scelte dai giocatori utilizzando un sistema a punti, bilanciato in maniera tale da permettere di creare Unità di potenza e abilità simili, in modo da consentire un gioco equilibrato. Le truppe base costano un certo numero di punti a seconda della razza e dell'armamento. Ci sono poi una serie di modificatori, che vengono sommati al costo del personaggio per attribuirgli Esperienza e Status particolari.

Fai riferimento all'appendice "statistiche & armi" per le tabelle riassuntive dei costi e ulteriori informazioni su come creare i personaggi.

ARMI A POLVERE NERA

Nel mondo di Valon, la maggioranza dei soldati è armata con un qualche tipo di arma a Polvere Nera. Molte razze hanno progettato delle armi da fuoco uniche, adatte alle caratteristiche dei propri combattenti, e questo elemento è rispecchiato dalla

lista delle armi a Polvere Nera che sono disponibili. Fai riferimento all'appendice "statistiche & armi" per le tabelle complete delle armi e ulteriori informazioni su come assegnarle ai personaggi.

Se dai un'occhiata agli elenchi di armi, vedrai che alcune sono generiche, mentre altre sono specifiche per una razza (es. Moschetto Ferach o Bessie degli Orchi). Per ognuna delle armi peculiari di una razza sono elencati due differenti valori, il primo è il costo in punti per assegnare l'arma a un membro della razza per cui è stata creata, mentre il secondo è il costo in punti se a usarla è un personaggio di una qualsiasi altra razza (sempre che poi riesca a imbracciarla e sparare). Le armi generiche costano invece lo stesso numero di punti per tutti i personaggi.

I giocatori normalmente equipaggiano i propri personaggi con le armi che la miniatura sta effettivamente portando. La maggior parte dei modellini di **Flintloque Reloaded** sono armati con un qualche tipo di Moschetto. Un Elfo avrà un Moschetto Ferach, un Orco imbraccherà una Bessie, un Nano utilizzerà uno dei due tipi di Moschetto dei Nani, e via dicendo.

Le truppe di specialisti, come gli Jager, di solito sono armate con Fucili oppure Tromboni. Ci sono alcune restrizioni sul tipo di armi che un personaggio può utilizzare. La Milizia sarà sempre armata con le armi peggiori che il suo esercito può offrire, mentre le truppe leggere di solito sono equipaggiate con quelle migliori. Solo gli Orchi delle Paludi più grandi e grossi, gli Ogre e i Trolka possono utilizzare le armi più ingombranti e pesanti, come il Trombkannone. Usa sempre il buon senso per stabilire se un personaggio può utilizzare uno specifico tipo di arma.

REGOLAMENTO

CREARE LE UNITÀ PER UNA CAMPAGNA DI GIOCO

Durante il corso della partita, subirai delle perdite. Queste regole sono progettate per permetterti di giocare più Scenari in un certo arco temporale utilizzando gli stessi personaggi, in modo tale che essi possano migliorare e divenire più abili, passando da Reclute inesperte a Veterani dei campi di battaglia. Le normali partite prevedono uno scontro tra schieramenti creati utilizzando uno stesso numero di punti, mentre le campagne sono leggermente differenti. Infatti, anche se bisogna sempre usare lo stesso numero di punti per creare le truppe all'inizio della campagna, nel corso del gioco alcuni soldati potrebbero sopravvivere agli scontri e guadagnare esperienza.

Consulta l'appendice "statistiche & armi", in cui sono riportate le tabelle necessarie per creare un'Unità di truppe. Segui le istruzioni per la scelta di un tipo di razza, lo Status, le cavalcature, le armi e tutte le altre caratteristiche, utilizzando un sistema a punti che ti permette di ottenere Unità bilanciate ed equilibrate.

Per iniziare, tieni presente che in un'Unità di dieci effettivi dovresti avere un ufficiale Esperto e due o tre soldati Medi (il sergente e un paio dei combattenti migliori), mentre tutti gli altri saranno delle Reclute.

EFFETTI DELL'ESPERIENZA

Se le truppe guadagnano Livelli di Esperienza sopravvivendo alle battaglie a cui prendono parte, non devi spendere punti supplementari per far progredire i personaggi. Ad esempio, se una Recluta riesce a diventare Medio, il costo in punti da calcolare ai fini della campagna sarà sempre quello di un personaggio Recluta. Ricorda che, se il personaggio viene ucciso, il giocatore che lo controlla riceve un numero di punti pari al suo nuovo Livello di Esperienza per poterlo rimpiazzare.

SCHEDA DELL'UNITÀ

Quando hai deciso le dimensioni dell'Unità, puoi iniziare a personalizzare le truppe che la compongono. Ti occorrerà una Scheda dell'Unità, che ti permette di annotare tutte le informazioni relative all'Unità durante lo svolgimento della campagna.

In **Flintloque Reloaded**, una campagna tipica è formata da tre Scenari collegati tra loro, combattuti utilizzando lo stesso gruppo di soldati. Se la tua Unità sopravvive alle battaglie, gli individui che la compongono acquisiranno maggiore esperienza, mentre altri cadranno sul campo di battaglia e dovranno essere rimpiazzati.

Per tenere traccia delle perdite, dei rimpiazzi e del Livello di Esperienza delle truppe nella tua Unità, puoi utilizzare una Scheda dell'Unità simile a quella mostrata nell'esempio riportato qui sotto (ne troverai una allegata a questo regolamento, per utilizzarla durante le tue campagne di gioco):

N°: È il numero che identifica il personaggio all'interno dell'unità. Puoi segnarlo sulla base della miniatura per facilitarne il riconoscimento durante il gioco.

Grado: Questa colonna indica il grado militare del personaggio. L'ufficiale comandante dell'Unità deve essere chiaramente identificato.

N°	Grado	Scenario 1	Scenario 2	Scenario 3	Scenario 4
1	Ufficiale comandante	Cook (Esp/Reg)	Cook (Esp/Reg) (2F)	Cook (Esp/Reg) (1F)	Cook (Esp/Reg)
2	Sergente	Smith (Med/Reg)	Smith (Med/Reg)	Smith (Med/Reg)	Smith (Esp/Reg)
3	Soldato Semplice	Rhoads (Med/Reg)	Rhoads (Med/Reg)	Plaice (Med/Reg)	Plaice (Med/Reg)
4	Soldato Semplice	Noel (Med/Reg)	Edmonds (Med/Reg)	Edmonds (Med/Reg) (2F)	Edmonds (Med/Reg)

Scenario: Scrivi il titolo dello Scenario nella riga superiore di ogni colonna, quindi completa aggiungendo il nome, il Livello di Esperienza e le Ferite rimanenti di ciascun personaggio. Ad esempio, Cook è stato ferito nello Scenario 1 e quindi ha soltanto due Ferite quando inizia lo Scenario 2.

Le perdite possono essere annotate sulla Scheda dell'Unità. Ad esempio, il Soldato Semplice Rhoads è stato ucciso nel corso dello Scenario 2 e Plai ce lo ha rimpiazzato all'inizio dello Scenario 3.

Ricorda che i personaggi guadagnano esperienza se sopravvivono durante una campagna – il Sergente Smith diventa un personaggio Esperto all'inizio dello Scenario 4 se sopravvive a tutti e tre gli scontri precedenti senza andare mai in rotta!

ABILITÀ E LIVELLO DI ESPERIENZA

Alcuni dei personaggi di **Flintloque Reloaded** sono individui talentuosi, che hanno appreso delle abilità aggiuntive molto utili durante le battaglie. Oltre all'avanzamento standard nelle abilità di sparare, di mischia e nel morale, molti imparano a ricaricare più in fretta il proprio moschetto, come prestare le prime cure ai compagni feriti e in generale come cavarsela al meglio anche nelle situazioni più disperate. Queste abilità e talenti rendono unico un individuo. Un personaggio deve imparare il livello più basso di un'abilità prima di poter acquisire quello superiore.

APPRENDERE LE ABILITÀ

Ogni volta che un personaggio avanza di un Livello di Esperienza (da Recluta a Medio, da Medio a Esperto, ecc.) guadagna una nuova abilità, oltre che un miglioramento nelle capacità marziali. Ci sono diverse abilità che possono essere scelte all'incremento del Livello di Esperienza. Quando un personaggio passa da Recluta a Medio, ha cinque diverse opzioni a propria disposizione, così come quando diventa Esperto e infine Veterano. Se un personaggio Veterano sopravvive a sei battaglie, può selezionare un'altra abilità a scelta tra quelle disponibili da un qualsiasi altro incremento di esperienza.

Per la lista delle abilità e il loro utilizzo durante il gioco, consulta la versione completa del regolamento.

REGOLE PER GIOCARE UNO SCENARIO

Le regole di **Flintloque Reloaded** sono veloci e semplici da usare.

IL TURNO

Le partite di **Flintloque Reloaded** si svolgono in una sequenza di Turni. Un personaggio può compiere un certo numero di azioni durante un Turno, come sparare, ricaricare, mirare o spostarsi sul campo di battaglia. Il Turno è suddiviso in Fasi.

I personaggi effettuano la propria azione nella Fase appropriata. Ad esempio, se un personaggio ha deciso di

correre lo farà durante la Fase di Movimento, mentre se vuole affrontare il nemico in un combattimento corpo a corpo lo farà nella Fase di Mischia.

LE FASI

Ogni Turno è suddiviso nelle Fasi seguenti:

(1) FASE DI DICHIARAZIONE

Nella Fase di Dichiarazione, ogni giocatore decide segretamente quali azioni intraprenderà ognuno dei suoi personaggi. Utilizzando la Scheda di Registrazione, i giocatori annotano per ogni personaggio se intende Mirare (M), Ricaricare (R), Muoversi a velocità di Passo (P) o di Corsa (C), effettuare una Carica (Car) o Sparare (S). Un giocatore può anche far muovere e sparare un personaggio nello stesso Turno (P/S). Se invece decide che un personaggio non compie alcuna azione o continua a combattere nella mischia in cui è già ingaggiato, non c'è bisogno di scrivere niente sulla Scheda.

(2) FASE DI INIZIATIVA

I giocatori tirano l'Iniziativa per vedere in quale ordine muoveranno. Ricorda che l'Iniziativa influisce sul movimento, ma non sulla sequenza di sparo.

(3) FASE DI EFFETTUAZIONE DELLA CARICA

Vengono dichiarate le cariche. Solo i personaggi in sella possono usare questa opzione.

(4) FASE DEL MORALE

Alcuni personaggi potrebbero avere subito ferite o altri sconvolgimenti durante lo scontro e quindi non essere così determinati a continuare la battaglia. Se un personaggio è stato strapazzato del nemico, deve effettuare un Controllo del Morale per vedere se prosegue il combattimento.

(5) FASE DI TIRO MIRATO

I personaggi che hanno utilizzato il Turno precedente per mirare con un'arma a Polvere Nera sparano in questa Fase.

(6) FASE DI MOVIMENTO

I personaggi che hanno dichiarato di muovere nel Turno, si spostano in ordine di Iniziativa. Se un personaggio ha dichiarato un'azione di Sparare, può effettuare un Tiro di Opportunità contro un bersaglio che sta muovendosi, se gliene si presenta l'occasione. Vedi la Fase di Sparo per ulteriori dettagli.

(7) FASE DI SPARO

In questa Fase sparano tutti i personaggi (eccezion fatta per coloro che hanno mirato). I colpi vengono esplosi simultaneamente, con l'eccezione di quelli delle truppe di Guerrieri e di Elite.

(8) FASE DI MISCHIA

La Fase di Mischia chiude il Turno e determina l'esito delle azioni dei personaggi ingaggiati nel combattimento ravvicinato. Tutte le mischie vengono risolte simultaneamente.

Una volta che tutte le Fasi sono state completate si inizia il Turno seguente, ripartendo nuovamente dalla prima Fase.

Per ulteriori dettagli sulle varie Fasi consulta le sezioni che seguono e le descrivono in dettaglio.

CONCLUDERE UNO SCENARIO

Una volta che una partita di **Flintloque Reloaded** è iniziata, si protrae per un certo numero di Turni, ognuno dei quali si svolge seguendo la sequenza di Fasi vista in precedenza. Trascorso il numero di Turni prestabilito per la durata dello Scenario (normalmente dieci), o quando un giocatore rimane senza personaggi sul campo di battaglia, o ancora se uno dei due schieramenti raggiunge l'obiettivo stabilito, la partita termina.

A questo punto, i giocatori determinano il vincitore dello scontro e annotano gli eventuali effetti delle perdite e dell'esperienza guadagnata dalla propria Unità, prima dell'inizio della partita successiva.

LA FASE DI DICHIARAZIONE E L'UTILIZZO DELLA SCHEDA DI REGISTRAZIONE

La Fase di Dichiarazione è quella in cui i comandanti stabiliscono la propria strategia. Per tenere traccia in maniera semplice delle tue decisioni, utilizza la Scheda di Registrazione per annotare le azioni compiute da ogni personaggio, le eventuali ferite subite e la necessità di effettuare dei Controlli del Morale.

LA SCHEDA DI REGISTRAZIONE

Osservando la Scheda di Registrazione, noterai che c'è una colonna in cui annotare il nome e le caratteristiche del personaggio, così da poterne ricordare sia il Livello di Esperienza che lo Status dell'Unità. Ci sono poi alcune caselle per appuntare le azioni dichiarate in ogni Turno, ognuna con colonne separate in cui riportare la necessità di effettuare Controlli del Morale e indicare le eventuali Ferite subite.

Di seguito trovi un esempio di Scheda di Registrazione, con i vari campi riempiti e pronta per essere utilizzata.

Nome	Status	Turno 1			Turno 2		
		CM	Azione	F	CM	Azione	F
Oswold							
Noaks							
Purvis							
Singleton							

Status: Indica lo Status del personaggio. Vedi la sezione relativa alla descrizione del personaggio per maggiori dettagli.

CM: È l'abbreviazione di Controllo del Morale. Se un personaggio è stato ferito, costretto a indietreggiare in mischia, subisce una carica, viene colpito per la prima volta o il suo comandante viene ucciso, deve effettuare un test per

determinare se continua a combattere. Vedi la Fase del Morale per i dettagli.

Azione: I personaggi devono indicare in questa casella l'azione che desiderano effettuare, scegliendo tra *Mirare*, *Muovere*, *Sparare* o qualsiasi altra azione legale.

F: Se un personaggio viene ferito, devi riportare in questo spazio il numero di Ferite che gli rimangono.

FASE DI DICHIARAZIONE

Nella Fase di Dichiarazione i giocatori decidono quali azioni intendono far compiere ai propri personaggi. Ci sono cinque differenti azioni che è possibile dichiarare: *Mirare*, *Ricaricare*, *Muovere*, *Sparare* ed *Effettuare una Carica*.

MIRARE

Se un personaggio dichiara che sta mirando, scrivi "M" sulla Scheda di Registrazione. Il personaggio non può compiere nessuna azione in questo Turno ma ottiene il diritto di sparare nella Fase di Tiro Mirato del Turno successivo godendo anche del vantaggio dovuto alla mira, che incrementa la sua possibilità di colpire il bersaglio. Ciò significa che può sparare prima della Fase di Sparo vera e propria, ottenendo l'opportunità di ferire o eliminare il nemico prima che questi possa rispondere al fuoco.

La manovra di mirare viene negata se il personaggio è interrotto nella sua azione durante il Turno o se viene costretto a muoversi come conseguenza di un Controllo del Morale nel Turno in cui avrebbe dovuto sparare. Se viene attaccato in mischia o viene ferito durante il Turno in cui sta mirando, o subisce le conseguenze di un Controllo del Morale prima della Fase di Tiro Mirato nel Turno in cui ha diritto a sparare, perde i benefici dell'azione di mira e deve agire come richiesto dalle circostanze.

RICARICARE

Se un personaggio vuole ricaricare la propria arma, scrivi "R" sulla Scheda di Registrazione. Deve rimanere immobile per poter ricaricare e se viene ingaggiato in mischia, ferito o costretto a muoversi come conseguenza di un Controllo del Morale, non può effettuare la ricarica per questo Turno. Se un'arma richiede più di un Turno per essere ricaricata, il personaggio deve rimanere immobile per il numero di Turni necessari, senza subire alcuna interruzione, per poter ricaricare. Un personaggio può ricaricare un'arma se ha sparato nella Fase di Tiro Mirato, ma deve comunque restare immobile per il resto del Turno per compiere tale azione.

MUOVERE E SPARARE

Se un personaggio vuole muoversi e sparare nello stesso Turno, annota "P/S" sulla Scheda di Registrazione. Un personaggio può muoversi al Passo durante la Fase di Movimento e quindi sparare nella Fase di Sparo, ma NON può correre e sparare nello stesso Turno. Se il personaggio ha sparato nella Fase di Tiro Mirato, se lo desidera può correre

nella Fase di Movimento, oppure sparare con una seconda arma a Polvere Nera (se ne ha una carica) durante la Fase di Sparo.

Se il personaggio dichiara soltanto l'azione di sparare (S), gode di speciali benefici. Infatti, se un nemico si muove entro la linea di vista del tiratore, questi può tentare un Tiro di Opportunità. Vedi la Fase di Sparo per i dettagli. Se invece un personaggio vuole soltanto muoversi, basta indicare se lo farà al Passo (P) oppure di Corsa (C).

EFFETTUARE UNA CARICA

Solo i personaggi di Cavalleria possono dichiarare una carica. L'intenzione di effettuare una carica viene indicata annotando "Car" sulla Scheda di Registrazione e deve essere annunciata al nemico prima della Fase del Morale del Turno in cui viene compiuta.

FASE DI INIZIATIVA

La Fase di Iniziativa determina quale giocatore avrà la possibilità di decidere quando muovere le proprie truppe. Dato che l'azione di sparare avviene (quasi) sempre contemporaneamente, l'Iniziativa influenza soltanto il movimento. Muovere per primo non è una questione di velocità ma di Iniziativa, un qualcosa che si apprende soltanto con l'addestramento e l'esperienza, e le truppe che eccellono in questi fattori saranno più abili a reagire efficacemente alle decisioni degli avversari.

Per determinare l'Iniziativa, entrambi i giocatori devono lanciare 1D10 e applicare i seguenti modificatori:

SITUAZIONE	Mod.
Per ogni personaggio Veterano nell'Unità	+2
Per ogni personaggio Esperto nell'Unità	+1
Se più di metà dell'Unità è di Status Elite	+2
Se più di metà dell'Unità è di Status Guerrigliero	+1
Se più di metà dell'Unità è di Status Fanteria Leggera	+1
Se più di metà dell'Unità è di Status Milizia	-1
Se più di metà dell'Unità è di Status Nonmorto	-2

Chi ottiene il punteggio più alto decide in quale momento del Turno effettuerà il proprio movimento.

Ad esempio, tre giocatori hanno differenti Unità che lottano tra loro. Il giocatore Uno controlla un'Unità di sei Fucilieri Orchi di Elite (Fanteria Leggera) con un personaggio Esperto. Il giocatore Due comanda 12 Volteggiatori Elfi (Fanteria Leggera) con due personaggi Esperti, mentre il giocatore Tre guida un'Unità di nove Guerriglieri di razze diverse con un personaggio Esperto.

Questi sono i modificatori da applicare:

GIOCATORE 1: Elite +2, Fanteria Leggera +1, personaggi Esperti $1 \times (+1) = +4$.

GIOCATORE 2: Fanteria Leggera +1, personaggi Esperti $2 \times (+1) = +3$.

GIOCATORE 3: Guerrigliero +1, personaggi Esperti $1 \times (+1) = +2$.

Ogni giocatore lancia 1D10 e somma il proprio bonus. A seconda delle azioni che intendono intraprendere, possono decidere che sia meglio agire per primo, per secondo o per terzo. Ad esempio, se il giocatore Uno ottiene un totale di 7, il giocatore Due un totale di 6 e il giocatore Tre un totale di 8, quest'ultimo può decidere se muovere per primo, per secondo o per terzo, a seconda di cosa meglio si adatti alla sua strategia. Tocca poi al giocatore Uno decidere in quale momento muovere, scegliendo uno dei posti rimanenti (non occupati dal giocatore Tre), mentre al giocatore Due non resta che accettare le decisioni degli altri.

I giocatori dovrebbero scegliere con cura in quale momento muovere. Alcuni potrebbero optare di aspettare per vedere cosa farà l'avversario, ma in questo caso dovranno subire le conseguenze della propria decisione. Ad esempio, se scegli di attendere e agire dopo il nemico, e le truppe avversarie si muovono ingaggiando in un combattimento corpo a corpo alcuni dei tuoi uomini, questi **NON POTRANNO MUOVERSI** e **DOVRANNO** combattere almeno un Turno prima di potersi sganciare dalla mischia.

FASE DI EFFETTUAZIONE DELLA CARICA

I personaggi di Cavalleria che hanno dichiarato una carica in questo Turno devono compiere la propria azione. Ogni personaggio che sta caricando deve dichiarare un modello entro la distanza di carica come bersaglio della sua azione. La Cavalleria non può caricare a vuoto, semplicemente per spostarsi velocemente. Se il bersaglio dichiarato è un personaggio appiedato, devi annotare sulla colonna appropriata della Scheda di Registrazione che egli dovrà effettuare un Controllo del Morale nella Fase del Morale di questo stesso Turno, visto che sta subendo una carica.

Gli effetti della carica sono determinati dopo la dichiarazione del bersaglio e l'effettuazione da parte di quest'ultimo del Controllo del Morale. Il personaggio che sta caricando infatti non si muove fino alla Fase di Movimento. Se il suo obiettivo è fuggito come conseguenza di un Controllo del Morale fallito, chi sta caricando **DEVE** muoversi alla distanza massima di carica in linea retta verso la posizione del bersaglio, quindi si ferma. Ciò implica che la Cavalleria ottiene i migliori risultati quando carica un nemico a distanza relativamente ravvicinata, in modo da poter comunque raggiungerlo se questi si dà alla fuga.

I PERSONAGGI CHE EFFETTUANO UNA CARICA DEVONO SOTTOSTARE AD ALCUNE CONDIZIONI:

1. Devono aver corso nel Turno precedente.
2. Non possono caricare attraverso edifici o muri.
3. Ottengono il bonus per la carica soltanto contro il bersaglio dichiarato.

FASE DEL MORALE

Per simulare l'istinto di sopravvivenza di ogni soldato sano di mente, in certe circostanze viene richiesto di effettuare dei Controlli del Morale, per determinare se il personaggio vuole ancora seguire a combattere. Anche i Nonmorti devono compiere questi Controlli, per vedere se continuano a eseguire gli ordini.

La Fase del Morale determina le reazioni del personaggio agli eventi che sono accaduti nel Turno precedente. Ad esempio, se un personaggio è colpito e ferito nel Turno 3, dovrà effettuare un Controllo del Morale all'inizio del Turno 4, per vedere quale sarà la sua reazione. Potrebbe decidere di fuggire, cercare un riparo sicuro oppure ignorare il dolore e continuare a combattere.

Per tenere traccia delle varie eventualità, annota sulla Scheda di Registrazione il motivo per cui il personaggio deve effettuare il Controllo del Morale. Ricorda che la Fase di Dichiarazione è precedente a quella del Morale, quindi devi programmare le azioni prima di effettuare il Controllo del Morale. In alcuni casi non potrai quindi compiere le azioni che avresti voluto, in conseguenza del risultato di tale Controllo.

Se un personaggio deve effettuare più di un Controllo del Morale in un singolo Turno, deve tirare soltanto una volta, sulla colonna più a sinistra (quella con i risultati peggiori) della Tabella dei risultati del morale.

Ad esempio, se un personaggio è il bersaglio di una carica e viene ferito nello stesso Turno, deve effettuare un solo Controllo del Morale sulla colonna del "Subire una carica".

Nome	Status	Turno 1			Turno 2		
		CM	Azione	F	CM	Azione	F
Oswold			P/S	1	F	P/S	
Noaks			P/S			C	
Purvis			P/S			C	
Singleton			S			R	

Oswold viene colpito e ferito nel primo Turno dello Scenario. Riporta la ferita sulla Scheda di Registrazione, scrivendo l'ammontare di Ferite rimanenti nello spazio apposito del Turno 1 e con una "F" nella casella "Controllo del Morale" del secondo Turno. In questo modo, il giocatore sa che Oswald deve effettuare un Controllo del Morale nel Turno 2 per essere stato ferito nel turno precedente. Nota che ha però scritto l'azione che Oswald vuole effettuare, nel caso in cui superi con successo il Controllo del Morale.

I PERSONAGGI DEVONO EFFETTUARE UN CONTROLLO DEL MORALE QUANDO SI VERIFICA UNA DELLE SEGUENTI SITUAZIONI:

1. Il personaggio è stato ferito nel Turno precedente (F).
2. Il personaggio è stato costretto a indietreggiare durante un combattimento di mischia nel Turno precedente (I).
3. Il personaggio a piedi è il bersaglio di una carica di Cavalleria in questo stesso Turno (C).

4. Il comandante dell'Unità è stato ucciso nel Turno precedente (U).
5. Il personaggio è stato colpito per la prima volta da un attacco a distanza nel Turno precedente (P).

Per effettuare un Controllo del Morale, tira 1D10 e applica i seguenti modificatori:

MODIFICATORI PERSONALI	Mod.
Il personaggio è Veterano	+4
Il personaggio è Esperto	+2
Il personaggio è Recluta	-2
Il personaggio è un Nonmorto Decomposto	+2
Il personaggio è un Nonmorto Fresco	-2
Il personaggio è di Status Elite	+2
Il personaggio è di Status Fanteria Leggera	+1
Il personaggio è di Status Milizia	-1
Il personaggio è un Vampiro	+2
Il personaggio è un Goblin di Kinkon	-1
Per ogni Ferita subita (Mortale)*	-2
Per ogni Ferita subita (Nonmorto)*	-1

* RICORDA CHE I PERSONAGGI NONMORTI SUBISCONO SOLO UN MODIFICATORE DI -1 PER OGNI FERITA, MENTRE I PERSONAGGI MORTALI HANNO UN MODIFICATORE DI -2 PER OGNI FERITA SUBITA!

MODIFICATORI GENERALI (TUTTE LE SITUAZIONI)	Mod.
50% o più dell'Unità in rotta o morta	-2
Fanteria contro Cavalleria in terreno aperto	-2
Cavalleria contro Fanteria tra edifici o nei boschi	-2

TABELLE DEL MORALE

Ci sono due tabelle per il Controllo del Morale, una per i Nonmorti Rianimati e l'altra per i Mortali, inclusi Ghoul, Vampyri e Spettri. Associa la lettera ottenuta sulla Tabella dei risultati del morale con la descrizione corrispondente nella Tabella degli effetti appropriata. Le conseguenze dei Controlli del Morale si applicano immediatamente e qualsiasi movimento obbligatorio viene eseguito subito.

TABELLA DEI RISULTATI DEL MORALE (MORTALI / NONMORTI)*					
Ris.	MORTE DEL COMANDANTE DELL'UNITÀ	SUBIRE UNA CARICA	FERITO	INDIETREGGIA IN MISCHIA	COLPITO PRIMA VOLTA
≤1	G / F	G / F	G / F	G / F	E / E
2	G / F	F / F	F / F	G / E	E / D
3	G / E	F / E	F / E	F / D	D / D
4	F / E	E / D	D / D	F / D	D / C
5	F / D	E / D	D / C	E / C	C / C
6	E / D	D / D	C / C	E / C	B / B
7	E / C	C / B	B / B	E / B	B / B
8	D / C	B / A	B / B	A / B	B / A
9	C / B	A / A	A / A	A / A	A / A
≥10	A / A	A / A	A / A	A / A	A / A

* ES. "G/F" INDICA G PER UN MORTALE E F PER UN NONMORTO RIANIMATO.

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL MORALE PER I MORTALI

A	Il test riesce. Nessuna conseguenza per il personaggio.
B	Il personaggio può muoversi normalmente in questo Turno, ma dopo lo spostamento deve trovarsi almeno a 5 cm di distanza da qualsiasi nemico.
C	Il personaggio è parzialmente paralizzato. In questo Turno, può solo sparare contro le truppe nemiche che si muovono verso di lui.
D	Il personaggio è completamente paralizzato. In questo Turno, non può effettuare alcuna azione, eccetto difendersi nel combattimento corpo a corpo.
E	Il personaggio si muove immediatamente al Passo verso il proprio bordo del tavolo, voltandosi verso il nemico; rimane lì e non può fare nient'altro per il resto del Turno.
F	Il personaggio si muove immediatamente di Corsa verso il miglior riparo entro la distanza di movimento che può percorrere e rimane al coperto per questo Turno e per il prossimo. Non può compiere nessuna altra azione.
G	Il personaggio va in rotta e viene rimosso dal gioco (togli la miniatura dal tavolo)!*

* C'È LA POSSIBILITÀ CHE, ALLA FINE DELLO SCENARIO, I PERSONAGGI IN ROTTA VENGANO CATTURATI DALLA POLIZIA MILITARE E IMPICCATI PER DISERZIONE. TIRA 1D100 PER OGNI FUGGIASCO PER DETERMINARE SE VIENE ACCIUFFATO (40% DI POSSIBILITÀ PER LE RECLUTE, 20% PER I MEDI, 10% PER GLI ESPERTI E 5% PER I VETERANI).

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL MORALE PER I NONMORTI (RIANIMATI)

A	Il test riesce. Nessuna conseguenza per il personaggio.
B	Il personaggio è leggermente confuso e per il resto del Turno subisce uno spostamento extra di una colonna verso sinistra ai fini del movimento e di una colonna verso destra ai fini dello sparare.
C	Il personaggio è moderatamente confuso, per il resto del Turno subisce uno spostamento extra di due colonne verso sinistra ai fini del movimento e non può sparare.
D	Il personaggio è molto confuso e si paralizza per questo Turno. Non può compiere alcuna azione, eccetto difendersi nel combattimento corpo a corpo. Se viene attaccato, subisce una penalità di -2 nel combattimento di mischia.
E	Il cervello del personaggio smette di funzionare ed egli si paralizza per il resto della partita, a meno che non venga "motivato" dal KGB.*
F	Il cervello del personaggio viene distrutto completamente ed egli crolla al suolo, per non rialzarsi mai più (togli la miniatura dal tavolo)!

* PER MOTIVARE UN NONMORTO RIANIMATO, UN LICHE (SE È AGGREGATO ALL'UNITÀ) GLI INFLIGGE UNA FERITA (SENZA CAUSARE ALCUN CONTROLLO DEL MORALE) E IL PERSONAGGIO PUÒ CONTINUARE AD AGIRE COME SE NON AVESSE FALLITO IL CONTROLLO. QUESTA ABILITÀ PUÒ ESSERE UTILIZZATA SULL'INTERO CAMPO DI BATTAGLIA, SENZA ALCUN LIMITE DI DISTANZA, FINTANTO CHE IL LICHE RIMANE IN GIOCO. IL LICHE NON PUÒ EFFETTUARE NESSUNA ALTRA AZIONE, ECCEZION FATTA PER IL NORMALE MOVIMENTO, NEL TURNO IN CUI "MOTIVA" UN NONMORTO.

CARICHE DI CAVALLERIA

L'unica eccezione alla regola che impone ai personaggi di effettuare un Controllo del Morale per ciò che gli è accaduto nel Turno precedente è rappresentata dalle cariche di Cavalleria.

Se un personaggio A PIEDI viene scelto come bersaglio di una carica, deve effettuare subito un Controllo del Morale per vedere se tiene la posizione oppure decide di fuggire. Quando l'avversario dichiara la carica, devi annotare nella casella "CM" del Turno in corso che il tuo personaggio dovrà effettuare un Controllo del Morale quale bersaglio di una carica, quindi devi effettuare il Controllo nella Fase del Morale dello stesso Turno.

I personaggi di Cavalleria NON devono effettuare un Controllo del Morale quando subiscono una carica.

Vedi la Fase di effettuazione della Carica per ulteriori dettagli.

MINIATURE CHE ESCONO DAL TAVOLO DI GIOCO

Può capitare che a seguito di un movimento obbligatorio (per esempio dovuto a un Controllo del Morale fallito o se viene costretto a indietreggiare in una mischia) oppure volontario, un personaggio sia costretto a muoversi all'esterno dell'area di gioco.

Per uscire dal tavolo di gioco, il personaggio deve terminare il proprio movimento con l'INTERA base della miniatura al di fuori della superficie di gioco. Se tutta la base è all'esterno del tavolo, allora la miniatura si considera FUORI DAL GIOCO e non può più partecipare allo Scenario. Se una parte (anche minima) della base si trova all'interno del tavolo, la miniatura rimane in gioco.

Le dimensioni e i confini dell'area di gioco devono essere stabiliti concordemente dai giocatori prima dell'inizio della partita ma, come regola basilare, considerate che sia limitata alle dimensioni fisiche del tavolo (o del tappeto di erba sintetica) su cui si sta svolgendo la partita. Mai come in questo caso è importante usare il buon senso.

Se la miniatura lascia il tavolo di gioco, il personaggio viene escluso dallo Scenario.

FASE DI TIRO MIRATO

I personaggi che hanno mirato nel Turno precedente sparano nella Fase di Tiro Mirato del Turno in corso. In questo modo, possono sparare prima che vengano risolte tutte le altre azioni (eccezion fatta per i Controlli del Morale), godendo sia di un bonus nel colpire il bersaglio che dell'opportunità di sparare prima del nemico, senza dargli la possibilità di rispondere al fuoco.

Il Tiro Mirato viene effettuato nello stesso modo di un normale sparo (vedi la Fase di Sparo per i dettagli), ma il personaggio che tira in questa Fase può ancora compiere delle azioni nelle Fasi successive del Turno.

I personaggi che hanno dichiarato di mirare durante il Turno precedente possono decidere di sparare nella Fase di Sparo, invece che in quella di Tiro Mirato. La scelta va però effettuata prima che si giunga alla Fase di Movimento. A seconda di quanto deciso, il bersaglio potrebbe avvicinarsi al tiratore, rendendo più facile colpirlo, oppure muovere fuori dalla gittata dell'arma o al riparo di una copertura. Inoltre, se il colpo viene sparato nella Fase di Sparo, altri personaggi che effettuano un Tiro Mirato potrebbero colpire il tiratore prima che questi possa sparare, facendogli perdere il bonus per la mira e con la possibilità di ferirlo.

I personaggi che prendono la mira non devono dichiarare un bersaglio ma, se tutti gli obiettivi si muovono fuori dalla loro linea di vista nel Turno in cui viene dichiarata l'azione (anche a causa di un movimento imposto da un Controllo del Morale fallito), il tiratore perde il vantaggio del mirare. In questo caso, se non ha più alcun bersaglio contro cui tirare, il personaggio non ha diritto a sparare nella Fase di Tiro Mirato del Turno successivo, anche se può farlo normalmente nella Fase di Sparo. Ovviamente il cecchino perde anche il bonus dovuto all'azione di mirare.

UN PERSONAGGIO CHE HA SPARATO DURANTE LA FASE DI TIRO MIRATO DEL TURNO PUÒ:

1. Effettuare un movimento completo (soggetto alle usuali modifiche per il terreno) nella Fase di Movimento (potrebbe anche decidere di correre);
oppure
2. Ricaricare l'arma nel Turno in cui ha sparato (seguendo le normali regole, ad esempio non può muoversi o combattere in mischia);
oppure
3. Sparare con una seconda arma a Polvere Nera durante la Fase di Sparo, se ne ha una pronta e carica.

FASE DI MOVIMENTO

La Velocità di Movimento varia tra le molte razze di Valon. Ci sono sei diverse Velocità di Movimento per ogni singola razza. La Velocità di Movimento di base è il Passo; muoversi a questo ritmo permette al personaggio di compiere azioni, come ad esempio sparare, nello stesso Turno in cui si è spostato.

La Velocità di Movimento più rapida è quella di Corsa, che permette al personaggio di coprire grandi distanze, ma gli impedisce di compiere qualsiasi altra azione. Se il personaggio sta strisciando sul terreno, utilizzando le coperture per proteggersi, allora si muove alla Velocità di Movimento Prono. Le altre tre Velocità di Movimento vengono utilizzate solo nel caso in cui il personaggio sia soggetto a modificatori al movimento per il verificarsi di particolari condizioni.

Le caratteristiche del terreno e le ferite subite influenzano la Velocità di Movimento del personaggio. Ad esempio, se un personaggio vuole attraversare un tratto di terreno sconnesso e irregolare deve stare attento a dove mette i piedi, per schivare gli ostacoli ed evitare di farsi male. Vanno tenuti in

considerazione anche altri modificatori, calcolati secondo il semplice sistema riportato di seguito. Scegli la Velocità di Movimento appropriata per il tuo personaggio: Corsa, Passo o Prono. Questa velocità base è quindi influenzata da una serie di fattori, che spostano la colonna da utilizzare per il movimento effettivo del personaggio, come indicato di seguito:

SPOSTATI DI UNA COLONNA VERSO SINISTRA SE IL PERSONAGGIO:

1. È ferito.
2. Sta attraversando un tratto leggermente innevato.
3. Sta attraversando una zona irta di cespugli o sottobosco.
4. C'è nebbia.
5. Sta raccogliendo o trasportando un oggetto.

SPOSTATI DI DUE COLONNE VERSO SINISTRA SE IL PERSONAGGIO:

1. Sta attraversando un bosco / foresta / giungla rada.
2. Sta guadando un fiume.
3. Sta attraversando un tratto di neve profonda.

SPOSTATI DI TRE COLONNE VERSO SINISTRA SE IL PERSONAGGIO:

1. Sta attraversando un bosco / foresta / giungla fitta.
2. Sta entrando in un edificio.
3. Sta attraversando una palude.

Tutti questi modificatori sono cumulativi. Ad esempio, se un personaggio vuole correre nel sottobosco, dovrà utilizzare la Velocità di Movimento della colonna a sinistra rispetto a quella di Corsa, visto che è ostacolato dal terreno. In pratica, se un personaggio corre attraversando questo terreno, coprirà la stessa distanza che percorrerebbe al Passo su un terreno normale. Se è ferito e vuole guadare un fiume, deve spostarsi a destra di tre colonne per determinare la Velocità di Movimento (una colonna per le ferite e due per l'attraversamento del fiume), che in pratica equivale a un movimento Prono in condizioni normali. Strisciare indica la distanza minima che un personaggio può muovere dopo l'applicazione di tutti i modificatori e non può essere ridotta indipendentemente dalle penalità che subisce.

Per superare degli ostacoli, come ad esempio siepi o muretti, occorre ridurre la distanza percorsa di un certo numero di centimetri: 4 cm per oltrepassare una siepe o un muretto basso e 8 cm per scavalcare un muro più alto.

La maggior parte dei personaggi **non** può correre per due Turni consecutivi.

Gli **Elfi Selvaggi**, i **Lupi** e i **Lupi Mannari** possono correre per due Turni consecutivi.

Gli **Halfling** possono correre per tre Turni consecutivi.

I personaggi che hanno **corso** non possono sparare nella Fase di Sparo.

Gli **Othari** nuotano alla stessa velocità con cui corrono e ignorano i modificatori al movimento dovuti all'acqua.

I **Todoroni** ignorano i modificatori al movimento dovuti all'acqua e possono saltare (tratta il movimento come una Corsa ai fini della distanza coperta) ogni quattro Turni, oltrepassando il terreno sottostante senza subire modificatori al movimento (inclusi quelli dovuti alle ferite).

I **Goblin di Kinkon** riducono di una colonna lo spostamento verso sinistra quando si muovono nella giungla.

La **Cavalleria** può effettuare una Carica solo se ha corso nel Turno precedente.

La velocità di Trotto per le **Cavalcature Volanti** si applica soltanto mentre sono a terra; se stanno Volando, possono muoversi alla velocità di Corsa in ogni Turno.

CAVALLERIA

Il movimento di base della Cavalleria è il Trotto. Ricorda che la Cavalleria può caricare solo se ha corso nel Turno precedente.

CAVALLERIA VOLANTE

Alcune cavalcature sono in grado di volare. La velocità di Trotto per le Cavalcature Volanti si applica soltanto mentre sono a terra; se stanno Volando, possono muoversi alla velocità di Corsa in ogni Turno.

Mentre sono in volo, possono librarsi a differenti altezze (o Livelli di altitudine) – Basso, Medio o Alto. L'altitudine non influenza la velocità di movimento ma è importante per calcolare la distanza di tiro. Ricorda sempre di specificare l'altitudine a cui si trova una cavalcatura.

Una Cavalcatura Volante può salire o scendere di un Livello di altitudine semplicemente dichiarandolo all'inizio del proprio movimento. Questo è l'unico momento in cui può compiere tale manovra, che non richiede alcuna azione.

Quando decolla, una Cavalcatura Volante deve librarsi almeno per il primo Turno a Livello Basso. Quando vuole atterrare, deve iniziare il movimento a Livello Basso. Se la cavalcatura desidera volare più su del Livello Alto (ad esempio per scappare al fuoco nemico), può farlo ma si considera fuggita dal tavolo di gioco e non può partecipare al resto dello Scenario.

Per i valori di movimento di ogni razza di Valon, consulta l'appendice "statistiche & armi".

FASE DI SPARO

I personaggi possono sparare con le armi a Polvere Nera, sempre che queste siano cariche e il tiratore non abbia corso nella Fase di Movimento. Sparare si basa su un semplice sistema percentuale, con la possibilità di colpire il bersaglio e il danno potenziale inflitto che diminuiscono con la distanza.

I personaggi devono applicare alcuni modificatori alla possibilità che hanno di colpire, nel caso in cui si verifichino circostanze particolari. Ad esempio, un personaggio ferito avrà maggiore difficoltà a colpire il bersaglio rispetto a un commilitone in piena efficienza.

Consulta la tabella qui sotto per verificare se ci sono dei modificatori al tiro da applicare.

TABELLA DEI MODIFICATORI AL TIRO		
Fattori positivi (verso SINISTRA)	SPOSTATI DI UNA COLONNA SE:	Fattori negativi (verso DESTRA)
Il personaggio è un ELFO FERACH		Il personaggio è FERITO (si applica una sola volta, anche in caso di ferite multiple)
Il personaggio ha MIRATO nel Turno precedente		Il personaggio è una RECLUTA
Il personaggio è ESPERTO		Il personaggio è un TROLKA
Il personaggio è un NONMORTO FRESCO		Il personaggio è un NONMORTO DECOMPOSTO
		Il bersaglio è PRONO
		Il bersaglio è addetto a un PEZZO DI ARTIGLIERIA
Fattori positivi (verso SINISTRA)	SPOSTATI DI DUE COLONNE SE:	Fattori negativi (verso DESTRA)
Il personaggio è VETERANO		Il bersaglio gode di una COPERTURA equiparabile a un MURO BASSO (fino all'altezza dei fianchi)
Il personaggio sta sparando di NOTTE, da una zona buia contro un bersaglio in un'area illuminata		Il bersaglio gode di una COPERTURA equiparabile a un BOSCO RADO (parzialmente oscurato)
		LUCE SCARSA (alba o tramonto)
Fattori positivi (verso SINISTRA)	SPOSTATI DI TRE COLONNE SE:	Fattori negativi (verso DESTRA)
		Il bersaglio si trova all'INTERNO di un edificio e il tiratore è all'esterno
		Il bersaglio gode di una COPERTURA equiparabile a un MURO ALTO (fino all'altezza del torace)
		Il bersaglio gode di una COPERTURA equiparabile a un BOSCO FITTO (ben nascosto)
		Il personaggio sta sparando di NOTTE, da una zona illuminata contro un bersaglio nell'oscurità

GITTATA DEL MOSCHETTO FERACH (IN CM)

Gittata (cm)	0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
% colpire/FA	80/5	70/4	60/3	45/3	25/2	15/2

La tabella qui sopra indica la percentuale base di colpire un bersaglio (il numero a sinistra della barra) e il **Fattore di Attacco**, a seconda della distanza tra il tiratore e il bersaglio.

Ad esempio, un Moschetto Ferach che spara contro un bersaglio a 23 cm di distanza e senza nessun modificatore applicabile, ha una possibilità del 60% di colpire il nemico con un Fattore di Attacco di 3. La gittata massima è quella che cade nel limite dei 60-75 cm. La percentuale di mettere a segno un colpo efficace è modificata dalla copertura, dai ripari e dalle condizioni in cui il colpo viene sparato.

Tutti i modificatori sono cumulativi. Calcola il numero di colonne di cui devi spostarti e applica questo modificatore per determinare il risultato finale.

Ad esempio, un Elfo Esperto (spostamento a sinistra di una colonna perché è un Ferach, più un'altra colonna perché è Esperto) che spara a una distanza di 26 cm contro un bersaglio che si trova in un Bosco Fitto (spostamento a destra di tre colonne), ha la stessa percentuale di colpire come se tirasse a una distanza effettiva di 30-45 cm, cioè il 45% di mettere a segno il colpo con un Fattore di Attacco di 3.

Se, dopo che tutti i modificatori sono stati applicati, l'effettiva distanza di tiro ricade in una colonna che non ha alcuna percentuale per riuscire con successo oppure oltre la tabella, il personaggio non ha nessuna possibilità di colpire il bersaglio. In questo caso, non deve per forza sparare, ma non può comunque effettuare altre azioni non dichiarate.

INFLIGGERE FERITE

Il personaggio ha due statistiche che indicano quanto è difficile ferirlo e quanto danno può subire prima di morire. Si tratta del **Fattore di Difesa**, che è utilizzato per determinare il danno subito quando viene colpito da un'arma a distanza, e delle **Ferite**, che indicano quanto danno può sopportare prima di essere ucciso. Ad esempio, un Elfo ha Fattore di Difesa 2 e due Ferite.

Le Ferite inflitte dalle armi a distanza sono calcolate come segue. Se il colpo va a segno, l'attaccante lancia 1D10 e somma il Fattore di Attacco dell'arma (variabile a seconda della lunghezza del tiro), sottrae il Fattore di Difesa del bersaglio e determina il totale, quindi consulta la tabella seguente:

RISULTATO	FERITE INFLITTE
≤3	0
4-9	1
10-11	2
12-13	3
14-17	4
(ogni 3 punti)	(+1)

Ricorda che, ogni volta che il risultato aumenta di ulteriori tre punti, viene inflitta una Ferita addizionale. Grazie a questa regola, non c'è virtualmente limite al numero di Ferite che possono essere inflitte da un colpo.

È possibile che un colpo vada a segno senza però infliggere alcuna ferita al bersaglio. In questo caso, il proiettile ha colpito di striscio la vittima. Un personaggio deve comunque effettuare un Controllo del Morale quando viene colpito per la prima volta da un attacco a distanza, anche se questo non gli infligge alcun danno.

TIRO DI OPPORTUNITÀ

Se un personaggio ha dichiarato per il Turno soltanto l'azione di sparare (S), può sfruttare la possibilità di tirare contro i nemici durante la loro Fase di Movimento. Questa procedura viene chiamata Tiro di Opportunità.

Se un avversario, durante la propria Fase di Movimento, si sposta entro la linea di vista di un personaggio che ha dichiarato l'azione di sparare, questi può tentare di colpirlo immediatamente. Questa manovra serve per tenere inchiodati i nemici che si sono riparati dietro una copertura e tentano di muoversi in una posizione migliore. Se il bersaglio sopravvive all'attacco può portare a termine il proprio movimento, ma deve applicare gli eventuali effetti dovuti alle Ferite inflitte dal colpo.

MALFUNZIONAMENTO DELLE ARMI A POLVERE NERA (REGOLA OPZIONALE)

Se ottieni un doppio lanciando i dadi percentuali (es. 00, 66, 88 ecc.) per determinare se il colpo di un'arma a Polvere Nera va a segno, avviene un malfunzionamento. Tira 1D100, applica i modificatori appropriati e consulta la tabella seguente:

IL PERSONAGGIO È...	MOD. MALFUNZIONAMENTO
Veterano	+15%
Esperto	+10%
Recluta	-10%
Elite	+10%
Guerrigliero	+5%
Milizia	-10%

1D100	CONSEGUENZE DEL MALFUNZIONAMENTO
≤15%	L'arma esplode, infliggendo due Ferite al tiratore.
16-30%	L'arma esplode, infliggendo una Ferita al tiratore.
31-49%	L'arma esplode, senza infliggere danno al tiratore.
50-65%	L'arma s'incepta! Servono due Turni per sbloccarla.
≥66%	L'arma s'incepta! Serve un Turno per sbloccarla.

COPERTURA

La copertura si divide in due categorie principali: Solida e Aperta. La Copertura Solida è rappresentata da oggetti come muri ed edifici, mentre quella Aperta include le foreste ed elementi simili. I personaggi che godono di copertura possono talvolta ottenere dei bonus – ad esempio, è più difficile colpire qualcuno che si trova al riparo in un bosco piuttosto che un

bersaglio in terreno aperto. Le due categorie di copertura funzionano in maniera leggermente differente.

Copertura Aperta

È sempre complicato sparare contro i personaggi che godono di questo tipo di copertura. I rami ti impediscono una visuale accurata, le radici ti fanno inciampare e la natura si intromette tra te e il tuo bersaglio. Per questo motivo, i modificatori per riuscire a colpire sono sempre applicati a favore della vittima. Ricorda che, se tenti di sparare contro gli addetti a un pezzo di artiglieria, devi spostare di una colonna a destra la gittata del colpo a causa della copertura offerta dal cannone e dal fumo che rimane nell'aria dopo che il pezzo ha scagliato il proprio proiettile.

Copertura Solida

I personaggi che godono di Copertura Solida talvolta fanno dei piccoli buchi nelle pareti per facilitarsi il compito di tirare contro il nemico, per cui anche se tecnicamente il bersaglio si trova oltre il muro (che divide a tutti gli effetti i due soldati), soltanto chi è dietro la copertura può trarne vantaggio. Per essere in grado di sfruttare una Copertura Solida, il personaggio deve essere in contatto di base con il muro o l'edificio. Se questa situazione si verifica, ha diritto a godere della copertura quando qualcuno gli spara contro. Tuttavia, se anche il tiratore è in contatto di base con la copertura non si applica alcun modificatore al tiro per questo fattore. Ad esempio, se un personaggio sta riparandosi all'interno di un edificio, un nemico può negargli il bonus dovuto alla copertura muovendosi fino a una finestra (e quindi a contatto di base con la costruzione) prima di sparare, sfruttando l'apertura per colpire il bersaglio.

SPARARE CONTRO LA CAVALLERIA

Normalmente si considera che il tiratore tenti di colpire il cavaliere e non la cavalcatura, ma è possibile mirare a quest'ultima. Ad esempio, i cavalli hanno un Fattore di Difesa di 5 e soltanto una Ferita. Se il cavallo viene ucciso, il personaggio viene disarcionato. Tira 1D10 e somma i modificatori in corpo a corpo dovuti allo Status e al Livello di Esperienza del cavaliere. Il totale rappresenta l'abilità del personaggio come cavallerizzo. Non importa quante Ferite egli abbia, una brutta caduta di sella può spezzargli l'osso del collo e ucciderlo sul colpo. L'addestramento e l'esperienza aiutano a prevenire le conseguenze delle cadute.

Se il bersaglio è una Cavalcatura Volante e si trova in volo, sottrai 1 punto dal totale del tiro per ogni Livello di altitudine (-1 per Basso, -2 per Medio, -3 per Alto):

RISULTATO	EFFETTO DEL COLPO
≤3	Il cavaliere resta ucciso sul colpo
4-9	Il cavaliere subisce UNA Ferita
≥10	Il cavaliere rimane incolume

SPARARE CONTRO LA CAVALLERIA VOLANTE

Oltre a quanto visto sopra per la Cavalleria normale, se stai sparando contro una Cavalcatura Volante che è effettivamente

in volo, colpirla diventa più difficile. Qui entra in gioco il Livello di altitudine a cui si trova il personaggio contro cui stai sparando. Applica i seguenti modificatori al Tiro:

LIVELLO DI ALTITUDINE	MODIFICATORE AL TIRO
Basso	Nessun modificatore
Medio	Spostati di UNA colonna a DESTRA
Alto	Spostati di DUE colonne a DESTRA

Questi modificatori rappresentano la maggiore distanza tra te e il bersaglio dovuta all'altezza. Per stabilire la gittata base, misura semplicemente come al solito la distanza orizzontale tra te e il nemico, quindi applica i modificatori indicati nella tabella.

Gli stessi modificatori si applicano ANCHE se a sparare è il personaggio che sta in sella alla Cavalcatura Volante.

GRANATE

Le Granate vengono lanciate a mano o sparate con la speciale Carabina Lanciagranate. Dichiarare un bersaglio e tenta di colpirlo seguendo la normale procedura. Se il tiro va a segno, la Granata atterra direttamente sul nemico. Se invece il tiro fallisce, segui questa procedura.

Tira 1D10: se il risultato è pari, la Granata cade a sinistra del personaggio; se è dispari cade alla sua destra. Raddoppia il risultato ottenuto col dado per calcolare di quanti centimetri ha deviato il proiettile.

Tira un altro 1D10: se il risultato è dispari la Granata è stata lanciata oltre il bersaglio; se è pari atterra invece tra questo e il lanciatore. Raddoppia il risultato ottenuto col dado per sapere di quanti centimetri modificare la distanza.

Il punto così determinato è quello in cui cade esattamente il proiettile, per poi detonare immediatamente! Tutti i personaggi che hanno anche solo una parte della propria base entro un raggio di 2,5 cm dal punto di impatto (può essere utile preparare una sagoma circolare per determinare l'area di effetto) sono coinvolti nell'esplosione e potrebbero subire dei danni.

ROCKETTE

Le Rockette sono formate da una testata esplosiva montata su un'asta, che viene lanciata da un treppiede. La loro traiettoria è assolutamente imprevedibile (possono persino tornare indietro verso chi le ha sparate), ma hanno il grande vantaggio di sconvolgere il morale delle truppe nemiche, tanto da gettarle nel panico e nella confusione più assoluti. Sono particolarmente temute dalla Cavalleria, perché terrorizzano letteralmente le cavalcature.

Le Rockette sono impiegate quasi esclusivamente dalle Reali Batterie di Rockette (KORB) comandate dal Finanziere Sir Markus Conclave, oltre che (alquanto sporadicamente) dai Cani di Ostaria e dalle truppe dell'Impero Otharmann, e sono famose per la loro inaffidabilità. Questo difetto è compensato dai

devastanti effetti che producono sul morale dei nemici e nel terrore che incutono ai cavalli.

Una singola Rockette costa 28 punti e può essere utilizzata soltanto dagli Orchi di Albione, i Cani di Ostaria e gli Othari. Oltre all'arma è necessario pagare i punti per i personaggi che la impiegheranno nel corso del gioco, che possono essere di qualsiasi Livello di Esperienza e di qualunque Status.

Le Rockette vengono sparate da un treppiede. L'attaccante tira 1D10 e consulta la tabella seguente:

1D10	EFFETTO
1	La Rockette colpisce il suolo ed esplode.
2	La Rockette si muove in avanti di 15 cm.
3	La Rockette si muove in avanti 20 cm.
4	La Rockette ruota di 45° verso sinistra e poi si muove in avanti di 15 cm.
5	La Rockette ruota di 45° verso destra e poi si muove in avanti di 15 cm.
6	La Rockette ruota di 90° verso sinistra e poi si muove in avanti di 15 cm.
7	La Rockette ruota di 90° verso destra e poi si muove in avanti di 15 cm.
8	La Rockette si muove in una direzione casuale di 2D10 cm, colpisce il suolo ed esplode.*
9	La Rockette gira su se stessa e torna indietro di 15 cm.
10	La Rockette colpisce il suolo senza esplodere.

* PER DETERMINARE LA DIREZIONE, TIRA 1D10 – 1 O 2: DIRITTO IN AVANTI; 3: RUOTA DI 45° VERSO DESTRA; 4: RUOTA DI 90° VERSO DESTRA; 5: RUOTA DI 135° VERSO DESTRA; 6 O 7: DIRITTO ALL'INDIETRO; 8: RUOTA DI 135° VERSO SINISTRA; 9: RUOTA DI 90° VERSO SINISTRA; 10: RUOTA DI 45° VERSO SINISTRA.

Per determinare la direzione di movimento, si considera "in avanti" quella verso cui la Rockette viene sparata nel primo Turno o, nei successivi, quella verso cui si sta muovendo.

Se l'arma non esplode, il giocatore che l'ha sparata deve lanciare ancora 1D10 e applicare immediatamente gli effetti del nuovo risultato nel Turno in corso. Se la Rockette non esplode nemmeno stavolta, il giocatore deve ripetere il tiro del D10 a ogni Turno successivo (durante la Fase di Sparo) finché l'arma non esplode oppure non sono trascorsi 10 Turni. Nel decimo Turno, la Rockette colpisce automaticamente il suolo ed esplode.

Se in un qualsiasi momento il risultato del dado fa uscire la Rockette dal tavolo di gioco, l'arma si considera perduta e non c'è più bisogno di continuare a lanciare il dado.

Quando una Rockette esplode, nel punto di impatto viene posto il centro di una sagoma circolare del diametro di 8 cm. Tutti i bersagli che vengono toccati anche parzialmente dalla sagoma sono automaticamente colpiti da un'esplosione con Fattore di Attacco 8.

Effetti sul morale

Il rumore assordante e il terrore causati dalle Rockette sono tali che, OGNI VOLTA che un personaggio si trova entro 5 cm dalla loro traiettoria o entro 20 cm dal punto in cui toccano terra, deve effettuare un Controllo del Morale nel Turno successivo come se fosse "Colpito per la prima volta". Il Controllo va effettuato anche se il personaggio è già stato colpito in precedenza da un'altra arma a Polvere Nera oppure è un Veterano. La Cavalleria effettua questi Controlli con un modificatore di -2 al risultato, perché le cavalcature sono atterrite dalle Rockette.

ARTIGLIERIA

Vedi il regolamento completo.

REGOLE GENERALI RELATIVE ALLO SPARARE:

1. Un personaggio può sparare soltanto contro un nemico che si trova nella sua linea di vista, calcolata dal centro della base del personaggio fino al centro di quella del bersaglio. La distanza del tiro è misurata tra gli angoli più vicini delle due basi.
2. Un personaggio NON può sparare se ha corso durante il Turno.
3. Se un personaggio si è mosso in corpo a corpo nel Turno, non può sparare. Invece il nemico verso cui si sta muovendo ha la possibilità di sparargli a bruciapelo (0-5 cm), se può effettuare un Tiro di Opportunità.
4. Se un personaggio è ingaggiato in corpo a corpo in qualsiasi situazione diversa da quella vista al punto precedente, non può sparare.
5. I personaggi non possono sparare in una mischia all'interno della quale sono coinvolti dei loro alleati.
6. Un personaggio può sparare soltanto con UN'ARMA a Polvere Nera per Turno, a meno che non abbia sparato durante la Fase di Tiro Mirato e abbia una seconda arma pronta per la Fase di Sparo. Vedi la sezione delle abilità nel regolamento completo per alcune eccezioni a questa regola.
7. Tutti i colpi vengono sparati simultaneamente, eccezion fatta per quelli delle truppe di Elite e dei Guerriglieri, che possono colpire per primi ed eliminare gli avversari senza dar loro modo di rispondere al fuoco.

ORIENTAMENTO DELLE MINIATURE

Una miniatura a piedi non ha un particolare orientamento, cioè può muoversi e sparare in qualsiasi direzione senza nessuna penalità, anche se decide di girarsi. (Eccezione: vedi la sezione relativa alla Fase di Mischia per i combattimenti contro più di un avversario.)

Le miniature a cavallo hanno invece un orientamento, cioè possono attaccare solamente bersagli che si trovano di fronte a loro. Per girarsi, devono impiegare 5 cm di movimento per ogni 45° di rotazione se si muovono al Passo o al Trotto, oppure 7 cm se stanno Correndo o Caricando. Le cavalcature a due zampe (come i Dodo) dimezzano questi valori (2 cm ogni 45° di

rotazione al Passo o al Trotto; 3 cm mentre Corrono o Caricano).

Anche gli oggetti stazionari, come i cannoni, hanno un orientamento proprio come la Cavalleria e seguono le stesse regole.

FASE DI MISCHIA

Questa Fase serve per determinare gli esiti degli scontri di mischia sul campo di battaglia. Qualsiasi modello in contatto di base con un avversario è considerato ingaggiato in corpo a corpo con esso e deve affrontare il combattimento.

Per determinare gli esiti della mischia, ogni personaggio tira 1D10 e applica i modificatori appropriati, che dipendono dalla razza, dal Livello di Esperienza, dallo Status dell'Unità e dalle armi che utilizza, oltre a diversi altri fattori come ad esempio le ferite subite e la presenza di più di un avversario. Dopo che tutti i modificatori sono stati calcolati, vengono confrontati i punteggi ottenuti dai contendenti. Il vincitore della mischia è colui che ottiene il punteggio più alto e la differenza tra il valore maggiore e quello inferiore determina il danno inflitto allo sconfitto, come indicato nella Tabella dei risultati della mischia.

I modificatori da tenere in considerazione sono i seguenti:

1. MODIFICATORE IN MISCHIA PER LA RAZZA.
2. MODIFICATORE IN MISCHIA PER LO STATUS.
3. MODIFICATORE IN MISCHIA PER L'ARMA.
4. MODIFICATORE IN MISCHIA PER LA CAVALCATURA (SOLO PER LA CAVALLERIA).

MODIFICATORI GENERALI ALLA MISCHIA	
SITUAZIONE	MOD.
Cavalleria che sta effettuando una Carica	+2
Il difensore è al riparo di una Copertura Solida	+2
Il difensore è al riparo di una Copertura Aperta	+1
Per Ferita subita (solo Nonmorti)	-1
Per Ferita subita (solo Mortali)	-2
Cavalleria (nel secondo e successivi Turni)	-2
Il personaggio è attaccato sul fianco	-3
Il personaggio è attaccato alle spalle	-6

Per combattere uno scontro di mischia, i personaggi tirano 1D10 e applicano al risultato ottenuto TUTTI i modificatori appropriati. Ricorda che i modificatori sono cumulativi.

Ad esempio, un Elfo Medio Elite armato con una Spada avrà un modificatore di +1 (Elfo), +2 (Elite) e +2 (Spada), per un totale di +5.

Quindi si confrontano i totali e si consulta la Tabella dei risultati della mischia. Gli effetti che ne scaturiscono vanno applicati immediatamente.

Ricorda che il modificatore per la cavalcatura viene applicato solo se l'animale ha un cavaliere in sella.

Confronta i due risultati (inclusi i modificatori applicabili) sulla tabella che segue:

TABELLA DEI RISULTATI DELLA MISCHIA	
Differenza	Risultato
0	Pareggio
1-3	Lo sconfitto deve indietreggiare di 5 cm
4-6	Lo sconfitto subisce UNA Ferita
7-9	Lo sconfitto subisce DUE Ferite
10-12	Lo sconfitto subisce TRE Ferite
≥13	Lo sconfitto subisce QUATTRO Ferite

COMBATTERE CONTRO PIÙ AVVERSARI

Quando si verifica un combattimento corpo a corpo contro più di un avversario, ogni scontro viene risolto separatamente. I combattimenti multipli che coinvolgono un egual numero di personaggi per ognuno degli schieramenti devono essere divisi in combattimenti singoli uno contro uno.

Ad esempio, se un Elfo viene attaccato da un Scheletro su ogni fianco e un altro Elfo assalta uno degli Scheletri alle spalle, la mischia deve essere suddivisa in due scontri singoli tra un Elfo e uno Scheletro.

Il personaggio in inferiorità numerica deve conteggiare tutti i modificatori appropriati a ogni singolo scontro. Ad esempio, se viene attaccato contemporaneamente da tre avversari, il personaggio dovrà applicare la penalità "attaccato sul fianco" solo contro i due avversari che effettivamente gli stanno ai lati. Dato che i personaggi possono cambiare la direzione in cui sono rivolti quando vengono attaccati, la penalità "attaccato alle spalle" è da applicarsi soltanto quando un singolo soldato viene assalito e circondato contemporaneamente da quattro avversari.

Il combattimento di mischia è sempre simultaneo, ma se un personaggio sta combattendo contro più avversari e viene ferito nello scontro con il primo, gli effetti della ferita vanno conteggiati nel computo del totale contro i nemici successivi. Se invece un personaggio viene costretto ad arretrare come risultato del combattimento, deve comunque prima affrontare anche tutti gli altri nemici. Anche se subisce più di un risultato che lo costringe a indietreggiare, soltanto uno di essi ha effetto, per cui deve retrocedere unicamente di 5 cm.

CAVALLERIA VOLANTE IN MISCHIA

Un personaggio di Cavalleria Volante può ingaggiare o essere ingaggiato in mischia soltanto da avversari che si trovano al suo stesso Livello di altitudine. Perciò, mentre è in volo può scontrarsi esclusivamente contro altre truppe volanti che sono alla sua altezza, ma NON con quelle a Livelli di altitudine differenti. Per il resto, il corpo a corpo segue le normali regole.

RITIRARSI DA UNA MISCHIA

Se un personaggio è coinvolto in un combattimento corpo a corpo e decide di non voler continuare il duello, può tentare di

sganciarsi dal nemico. Deve però aver lottato almeno un Turno in mischia prima di cercare di fuggire.

Ad esempio, se un personaggio ingaggia un nemico durante la Fase di Movimento, prima che questi abbia potuto muoversi, i due sono considerati in mischia e il difensore perde la possibilità di spostarsi. Deve infatti combattere almeno un Turno di lotta in corpo a corpo prima di potersi ritirare dal duello.

Se un personaggio vuole sganciarsi dalla mischia, può tentare di muoversi e allontanarsi, ma se il nemico vince l'Iniziativa ha il diritto di impedirgli la ritirata.

Ad esempio, un Elfo è impegnato in un combattimento di mischia con un Orco. L'Elfo desidera ritirarsi dal corpo a corpo, mentre l'Orco vuole proseguirlo. Durante la Fase di Dichiarazione, l'Elfo dichiara un movimento. Purtroppo per lui, l'Orco vince l'Iniziativa e sceglie di continuare il corpo a corpo, per cui l'Elfo è obbligato a lottare per un altro Turno. Se viceversa l'Elfo avesse vinto l'Iniziativa, avrebbe potuto ritirarsi se si fosse allontanato a sufficienza dal nemico.

COPERTURA

Considerare gli effetti della copertura è molto semplice. Come visto in precedenza, esistono due categorie di copertura – Copertura Aperta e Copertura Solida. Quest'ultima rappresenta ostacoli come muri ed edifici, mentre la prima è essenzialmente visuale e include alberi e simili. Ovviamente il personaggio che gode degli effetti di una copertura ha dei vantaggi in combattimento.

Copertura Aperta

Se un personaggio si muove in contatto di base con un nemico che gode della protezione di una Copertura Aperta, il difensore può aggiungere un bonus di +1 al suo totale di mischia, visto il vantaggio che ha nel tenere la posizione.

Copertura Solida

I personaggi in contatto di base con una Copertura Solida traggono vantaggio dalla loro posizione. In mischia, il personaggio che era per primo in contatto di base con la copertura gode di un bonus di +2 al suo totale di mischia. Questo bonus è applicabile solo per il primo Turno del combattimento corpo a corpo.

Ad esempio, il Fante Orco Joe Bluggs sta difendendo un muro contro Junot Saquais, un Volteggiatore Elfo. Bluggs vince l'Iniziativa e sceglie di spostarsi a contatto di base con il muro. Junot decide comunque di tentare di oltrepassare l'ostacolo e si muove per attaccare l'Orco. Bluggs viene considerato come se stesse difendendo l'elemento di terreno e riceve un bonus di +2 al suo totale di mischia (applicabile solo nel primo Turno di corpo a corpo), per effetto della Copertura Solida.

ATTRAVERSARE UN OSTACOLO DIFESO

I personaggi che vogliono tentare di attraversare un tratto di terreno o un ostacolo difeso da un nemico che gode di una Copertura Solida avranno grandi difficoltà a farlo, molte di più rispetto a quelle che incontrerebbero se fosse incustodito.

Se un personaggio è in contatto di base con un elemento di terreno che offre una Copertura Solida e un avversario tenta di oltrepassarlo, quest'ultimo deve prima sconfiggere il difensore in un combattimento corpo a corpo. Per questo motivo, gli elementi difesi da una sentinella sono molto difficili da superare.

ALTRE AZIONI

Se un personaggio desidera compiere un'azione differente da quelle viste in precedenza, deve annotarlo chiaramente sulla Scheda di Registrazione nella Fase di Dichiarazione. Generalmente queste azioni sono permesse soltanto se preventivamente concordate tra i giocatori o se espressamente previste dallo Scenario. Ecco alcuni esempi che possono servire come linee guida:

AZIONE	TEMPO NECESSARIO*
Abbatere una porta rinforzata	3 Turni
Accendere un fuoco	2 Turni
Abbatere una porta normale	1 Turno
Raccogliere un oggetto o una pietra	1 Turno
Scavalcare una finestra	1 Turno
Alzarsi in piedi (o buttarsi a terra)	½ Turno
Aprire una porta	½ Turno
Raccogliere un oggetto	½ Turno
Salire o scendere di sella	½ Turno

* LE AZIONI CHE RICHIEDONO ½ TURNO POSSONO ESSERE DICHIARATE IN CONGIUNZIONE TRA LORO O CON MUOVERSI AL PASSO OPPURE SPARARE (SENZA TIRO DI OPPORTUNITÀ).

APPENDICE – STATISTICHE & ARMI

Questa appendice contiene tutte le informazioni necessarie per creare ed equipaggiare la tua Unità di truppe e farla marciare sui campi di battaglia di **Flintloque Reloaded**.

Innanzitutto, devi decidere da quale parte schierarti. Sarai al fianco della Grande Alleanza guidata dagli Orchi di Albione oppure ti unirai alle truppe dell'Impero Ferach, comandate dal tiranno Mordred e dai suoi Elfi? Potresti abbandonarti all'oscuro abbraccio dello Spettro Stellare e combattere con i suoi Nonmorti, oppure giurare fedeltà al Sultano e lottare per la gloria dell'Impero Otharmann.

Poi devi scegliere la razza a cui appartengono i personaggi che compongono l'Unità: a tua disposizione ci sono Elfi, Orchi, Zombi e molte altre creature, ognuna delle quali ha un Livello di Esperienza che varia tra Recluta e Veterano. Una volta decise queste caratteristiche, devi selezionare il tipo di truppa a cui appartengono – Fanteria Regolare, Milizia o qualsiasi altra permessa. Queste decisioni modificano il costo in punti di ogni personaggio.

Se la tua Unità fa parte della Cavalleria, devi pagare un costo aggiuntivo per le cavalcature. Ogni razza ha i propri animali da sella preferiti, come indicato nelle pagine che seguono.

Viene poi il momento di equipaggiare la tua Unità con le armi più adatte. Ricorda che la maggior parte dei soldati utilizzano dei moschetti, molti dei quali hanno innestata una baionetta. Gli ufficiali invece portano generalmente una spada e/o una pistola. La Cavalleria è armata con carabine o pistole, oltre a

lance e spade. I membri della Milizia hanno armi meno efficienti rispetto ai soldati Regolari, mentre le truppe specialiste come Fanteria Leggera e Marine imbracciano armi specifiche, come fucili e moschetti da marinaio. Le truppe Irregolari e i Guerriglieri raccolgono le armi dei nemici caduti sul campo di battaglia oppure devono fare affidamento su quelle più facilmente reperibili nella zona in cui operano. La scelta definitiva spetta comunque a te – paga i punti necessari e arma come preferisci le tue truppe. Ricorda però che se desideri equipaggiare l'Unità con un'arma peculiare di un'altra razza, dovrai spendere un maggior numero di punti per farlo.

Ora che hai selezionato i tuoi alleati, la razza delle truppe che comandi, il loro tipo (Fanteria Regolare, Fanteria Leggera, Cavalleria, ecc.) e le hai armate con armi bianche e a Polvere Nera, sei pronto per cominciare a giocare.

Per aiutarti nella creazione dell'Unità e durante le partite, troverai in queste pagine numerose tabelle e statistiche di gioco che ti forniranno i nomi, la velocità di movimento, il Fattore di Difesa, le Ferite e il modificatore di mischia per tutte le numerose e strane razze che popolano il mondo di Valon.

Troverai anche le statistiche per le armi a Polvere Nera disponibili, con tanto di gittata e Forza di Attacco – Moschetti, Fucili, Carabine, Tromboni, Pistole e Granate – più tutte le informazioni per quelle da mischia.

Utilizza le informazioni in questa appendice con le regole introduttive viste in precedenza e... buon divertimento!

TABELLA 1 – COSTO IN PUNTI PER I PERSONAGGI MORTALI¹

RAZZA	RECLUTA	MEDIO	ESPERTO	VETERANO	MILIZIA	ELITE	FANTERIA LEGGERA	GUERRI- GLIERO	MARINE	IRRE- GOLARE
Cane	13	17	21	25	-2	+3	+3	+2	+2	–
Centaur	15	19	26	30	-3	+6	+5	+3	–	+3
Coniglio (Grande)	15	19	23	27	-2	+4	+4	+3	+3	–
Coniglio (Piccolo)	10	13	18	20	-1	+3	+3	+2	+3	–
Elfo delle Montagne	12	15	19	23	-2	+3	+4	+2	+3	+3
Elfo Selvaggio ²	13	17	21	25	-2	+5	+5	–	–	–
Elfo Ferach	12	16	20	24	-2	+3	+3	+2	+4	+2
Elfo Oscuro	10	13	16	19	-1	+2	+4	+1	+5	+1
Gnomo	3	4	5	8	-1	+2	–	+1	–	+1
Goblin	9	12	15	18	-1	+2	+4	+1	+4	+2
Goblin di Kinkon ³	7	10	12	15	+2	+3	–	–	–	-1
Halfling ⁴	7	10	13	16	-1	+2	–	+1	–	+2
Hobgoblin	11	14	19	22	-2	+3	+3	+2	+3	–
Lupo Mannaro (Grande)	22	26	32	37	-3	+5	+6	+3	–	+3
Lupo Mannaro (Piccolo)	14	18	22	26	-2	+3	+4	+2	–	+2
Nano	12	16	21	24	-2	+3	+4	+2	+6	–
Ogre	21	26	31	36	-3	+4	+5	+3	+5	+3
Orco	15	19	23	27	-2	+3	+4	+2	+4	–
Orco delle Paludi	17	21	25	29	-2	+3	+3	+2	+2	+1
Othari ⁵	9	12	15	18	-1	+2	+6	+1	+4	+0
Ratto (Highland)	16	20	24	28	-2	+3	+3	+2	+3	+3
Ratto (Lowland)	9	11	13	15	-1	+2	+3	+1	+2	+3
Todoroni (Grande)	13	16	19	21	–	+5	+5	+3	+5	+3
Todoroni (Piccolo)	9	11	13	15	–	+4	+4	+2	+3	+3
Trolka	30	36	43	50	-5	+11	+9	+8	+12	–
Trolkin	15	19	23	27	-2	+3	+4	+2	+4	–

1: I PERSONAGGI NON DEVONO PAGARE ALCUN COSTO ADDIZIONALE IN PUNTI SE SCELGONO LO STATUS DI REGOLARI. IL SIMBOLO – INDICA CHE UN PERSONAGGIO DI QUELLA RAZZA NON PUÒ SCEGLIERE LO STATUS INDICATO.

2: GLI ELFI SELVAGGI NON POSSONO UTILIZZARE I CAVALLI NÉ ALCUN TIPO DI ARTIGLIERIA. DURANTE UNO SCENARIO, LA PRIMA VOLTA CHE UN PERSONAGGIO IN SELLA A UN CAVALLO CARICA UN ELFO SELVAGGIO, DEVE IMMEDIATAMENTE FARE UN CONTROLLO DEL MORALE COME SE VENISSE “COLPITO PER LA PRIMA VOLTA”.

3: I GOBLIN DI KINKON DI STATUS REGOLARE COSTANO +4 PUNTI. SOLO REGOLARI E MILIZIA POSSONO USARE ARMI A POLVERE NERA. I PERSONAGGI CHE SCELGONO DI NON UTILIZZARE ARMI A POLVERE NERA COSTANO -2 PUNTI. SOLO GLI ARTIGLIERI (COSTO +1 PUNTO) POSSONO USARE IL CANNONE DI BAMBÙ (MA NESSUN ALTRO TIPO DI ARTIGLIERIA). I PERSONAGGI ADDESTRATI DA UFFICIALI EUROPEANI (COSTO +2 PUNTI) HANNO UN MODIFICATORE DI +1 AL MORALE. TUTTI I GOBLIN DI KINKON, A MENO CHE NON SIANO VETERANI, ESPERTI, ELITE, REGOLARI O MILIZIA, DEVONO FARE UN CONTROLLO DEL MORALE COME SE VENISSE “COLPITI PER LA PRIMA VOLTA” OGNI VOLTA CHE SONO CENTRATI DA UN ATTACCO A DISTANZA. PRIMA DI INIZIARE UNA MISCHIA CONTRO UN LUPO MANNARO O UN TODORONI, TUTTI I GOBLIN DI KINKON DEVONO FARE UN CONTROLLO DEL MORALE COME SE VENISSE “COLPITI PER LA PRIMA VOLTA”.

4: GLI HALFLING NON POSSONO UTILIZZARE ARMI A POLVERE NERA E SOLITAMENTE SONO ARMATI CON PUGNALI O BAIONETTE.

5: GLI OTHARI NON DEVONO PAGARE ALCUN COSTO ADDIZIONALE IN PUNTI SE SCELGONO LO STATUS DI IRREGOLARI.

TABELLA 2 – COSTO IN PUNTI PER I PERSONAGGI NONMORTI¹

RAZZA	RECLUTA	MEDIO	ESPERTO	VETERANO	MILIZIA	ELITE	FANTERIA LEGGERA	GUERRIGLIERO	MARINE	IRREGOLARE
Gargoyle	14	17	20	24	-2	+4	+4	–	+3	–
Ghoul	16	20	24	28	-4	+4	+3	–	+3	–
Liche ²	–	17	–	–	–	–	–	–	–	–
Lupo	–	7	–	–	–	–	–	–	–	–
Spettro	16	20	24	28	-3	+5	+4	–	–	–
Statua Animata	18	24	28	32	–	–	–	–	+3	–
Vampyro (Nano) ³	17	22	28	34	–	+6	–	–	–	–
Vampyro ³	20	26	32	38	–	+8	–	–	–	–

1: I PERSONAGGI NON DEVONO PAGARE ALCUN COSTO ADDIZIONALE IN PUNTI SE SCELGONO LO STATUS DI REGOLARI. IL SIMBOLO – INDICA CHE UN PERSONAGGIO DI QUELLA RAZZA NON PUÒ SCEGLIERE LO STATUS INDICATO.

2: I LICHE NON DEVONO MAI EFFETTUARE CONTROLLI DEL MORALE. NON POSSONO ATTACCARE, MA SI DIFENDONO NORMALMENTE SE VENGONO INGAGGIATI IN MISCHIA. NON POSSONO “MOTIVARE” LE PROPRIE TRUPPE SE SONO IMPEGNATI IN COMBATTIMENTO.

3: MOLTI VAMPYRI CONOSCONO ANTICHI INCANTESIMI (UNO SE RECLUTE, DUE SE MEDI, TRE SE ESPERTI E QUATTRO SE VETERANI). LANCIA 1D10 SULLA TABELLA APPROPRIATA (VEDI LE REGOLE OPZIONALI SULLA MAGIA) PER DETERMINARE QUALI INCANTESIMI POSSONO UTILIZZARE, TIRANDO NUOVAMENTE SE OTTIENI DEGLI INCANTESIMI DUPLICATI.

TABELLA 3 – COSTO IN PUNTI PER I PERSONAGGI NONMORTI RIANIMATI

RAZZA	DECOMPOSTO	LOGORO	FRESCO	PER FERITA ADDIZIONALE
Scheletro (Nano)	4	6	7	+1
Scheletro (Normale)	5	7	9	+1
Zombi (Nano)	5	7	8	+1
Zombi (Normale)	6	8	10	+1
Zombi (Ogre)	10	12	14	+3
Zombi (Orco delle Paludi)	8	10	12	+2
Zombi Mummificato	6	8	11	+1

CREARE I NONMORTI – ACQUISTARE FERITE PER I PERSONAGGI RIANIMATI

In **Flintloque Reloaded**, quando crei dei personaggi Nonmorti Rianimati, cioè quelle truppe come Zombi e Scheletri, il processo è leggermente differente rispetto al normale. La procedura per scegliere la razza rimane la stessa, così come quella del pagamento delle armi che il soldato utilizzerà.

Per le truppe Rianimate, devi innanzitutto pagare i punti per il Livello di Esperienza del soldato (Decomposto, Logoro o Fresco) e quindi spendere punti addizionali per assegnare il numero di Ferite che il personaggio avrà al momento del suo ingresso nella tua Unità. I costi che troverai in questa sezione del regolamento per i Nonmorti Rianimati sono quelli legati al Livello di Esperienza. Poi consulta la Tabella 6 delle statistiche di gioco per trovare il Fattore di Difesa e le Ferite del personaggio. Quest'ultimo valore indica il numero MASSIMO di Ferite che quel tipo di personaggio PUÒ avere.

Per ogni Ferita oltre la prima che vuoi assegnare al Nonmorto Rianimato appena creato devi pagare un certo numero di punti, fino al massimo indicato nella tabella. Ricorda che NON DEVI obbligatoriamente dare a un personaggio il massimo numero di Ferite possibili. Generalmente ogni Ferita supplementare costa +1 punto, ma i personaggi Rianimati come gli Orchi delle Paludi e gli Ogre devono pagare di più. **NOTA: Tutti gli Zombi e gli Scheletri iniziano il gioco con UNA Ferita gratuita.** Devi pagare i punti supplementari per la seconda e tutte le altre Ferite che vuoi eventualmente assegnargli, fino al massimo valore concesso.

Esempio: Per creare un nuovo soldato Zombi di nome “Puzzovich” avrai bisogno di pagare per uno Zombi (Normale) Fresco, che ti costa 10 punti. Lo Zombi ha una Ferita gratuita. Se decidi di assegnargliene altre quattro, dovrai spendere +4 punti supplementari. In questo caso, il tuo Zombi costerà in totale 14 punti (prima di assegnargli l'equipaggiamento) e avrà cinque Ferite (su un massimo consentito di sei). Puzzovich è ora pronto per barcollare verso l'ameria e pagare i punti necessari per il suo moschetto arrugginito.

NOTA: Diversamente dai personaggi Mortali, che recuperano automaticamente una Ferita tra uno Scenario e l'altro, i personaggi Rianimati non recuperano MAI le Ferite perse. Le truppe Rianimate sono economiche e difficili da abbattere, ma alla fine si logoreranno e crolleranno a terra in una pila di ossa inutili.

TABELLA 4 – STATISTICHE DI GIOCO PER I PERSONAGGI MORTALI

RAZZA	VELOCITÀ DI MOVIMENTO (IN CM)						STATISTICHE DI COMBATTIMENTO		
	STRISCIARE	PRONO	BARCOLLARE	TENTENNARE	PASSO	CORSA	FATTORE DI DIFESA	FERITE (F)	MOD. MISCHIA
Cane	2	5	10	15	20	28	3	3	+1
Centauro	–	–	16	22	32	48	4	2	+1
Coniglio (Grande)	2	6	12	17	24	32	3	3	+1
Coniglio (Piccolo)	2	3	7	11	14	21	2	2	0
Elfo delle Montagne	2	5	10	15	20	28	3	2	+1
Elfo Ferach	3	6	12	18	24	36	2	2	+1
Elfo Oscuro	3	6	12	18	24	36	2	2	0
Elfo Selvaggio	2	5	10	15	20	28	3	3	+1
Gnomo	1	3	6	9	13	17	1	1	-1
Goblin	2	5	10	15	20	28	2	2	0
Goblin di Kinkon	2	5	11	16	22	30	2	1	+1
Halfling	2	5	10	15	20	28	1	1	+3
Hobgoblin	3	6	12	16	22	32	2	2	+1
Lupo Mannaro (Grande)	2	4	8	13	17	26	4	4	+2
Lupo Mannaro (Piccolo)	3	6	12	18	24	36	2	2	+3
Nano	2	3	7	11	14	21	3	3	+1
Ogre	2	3	7	11	14	21	4	4	+3
Orco	2	4	8	12	16	24	3	3	+2
Orco delle Paludi	2	4	8	12	16	24	3	3	+3
Othari	2	5	10	15	20	28	2	2	+1
Ratto (Highland)	2	5	10	15	20	28	3	3	+2
Ratto (Lowland)	2	5	10	15	20	28	2	2	0
Todoroni (Grande)	2	4	8	12	16	24	3	3	+3
Todoroni (Piccolo)	2	5	10	15	20	28	2	2	+2
Trolka	1	2	6	10	14	18	4	7	+5
Trolkin	2	5	10	15	20	28	3	3	+1

TABELLA 5 – STATISTICHE DI GIOCO PER I PERSONAGGI NONMORTI

RAZZA	VELOCITÀ DI MOVIMENTO (IN CM)						STATISTICHE DI COMBATTIMENTO		
	STRISCIARE	PRONO	BARCOLLARE	TENTENNARE	PASSO	CORSA	FATTORE DI DIFESA	FERITE (F)	MOD. MISCHIA
Gargoyle	3	6	14	20	26	32	2	2	+1
Ghoul	2	5	10	15	20	28	3	3	+1
Liche	2	4	8	12	16	24	2	6	+4
Lupo	3	6	12	18	24	36	1	1	+4
Spettro	2	5	10	15	20	28	3	3	+2
Statua Animata	2	4	8	12	14	22	4	2	+3
Vampyro (Nano)	3	4	9	14	18	26	3	6	+2
Vampyro	3	6	12	18	24	36	4	8	+3

TABELLA 6 – STATISTICHE DI GIOCO PER I PERSONAGGI NONMORTI RIANIMATI

RAZZA	VELOCITÀ DI MOVIMENTO (IN CM)						STATISTICHE DI COMBATTIMENTO		
	STRISCIARE	PRONO	BARCOLLARE	TENTENNARE	PASSO	CORSA	FATTORE DI DIFESA	FERITE (F)	MOD. MISCHIA
Scheletro (Nano)	2	4	6	10	14	20	2	4	-1
Scheletro (Normale)	2	4	8	12	16	24	2	5	-1
Zombi (Nano)	2	4	6	10	14	20	2	5	0
Zombi (Normale)	2	4	8	12	16	24	2	6	0
Zombi (Ogre)	1	2	4	6	10	14	4	8	+2
Zombi (Orco delle Paludi)	1	2	6	8	12	16	3	6	+1
Zombi Mummificato	2	3	6	10	14	18	3	5	0

TABELLA 7 – STATISTICHE DI GIOCO PER LE CAVALCATURE

RAZZA	VELOCITÀ DI MOVIMENTO (IN CM)				PUNTI	STATISTICHE DI COMBATTIMENTO		
	PASSO	TROTTO	CORSA	CARICA		FATTORE DI DIFESA	FERITE (F)	MOD. MISCHIA
Alce	12	24	36	48	19	8	1	+3
Bue Jocciano	12	24	36	48	19	9	1	+3
Cammello ¹	11	22	32	42	17	8	1	+1
Cavallo Leggero	16	32	48	64	14	5	1	0
Cavallo Pesante	12	24	36	48	14	5	1	+2
Cinghiale	12	24	36	48	12	5	1	0
Dodo	12	24	36	48	13	5	1	+1
Ippo Pigmeo	12	24	36	48	16	7	1	+2
Lucertola Leggera	15	30	45	60	16	7	1	+1
Lucertola Pesante	12	24	36	48	16	7	1	+3
Maiale	11	22	33	44	12	5	1	0
Mastino Aegiziano	20	36	56	74	12	3	1	0
Pony	16	32	48	64	14	5	1	0
Rinoceronte	12	24	36	48	28	10	1	+4
Unicorno	18	34	52	70	14	5	1	+2
CAVALCATURE NONMORTE RIANIMATE								
Cavalcatura Volante	14	28	42	56	30	4	2	+3
Cavallo Scheletrico	16	32	48	64	15	5	1	+1
Cavallo Zombi	14	28	42	56	16	5	2	0

1: I CAMMELLI IGNORANO LE PENALITÀ AL MOVIMENTO DOVUTE ALL'ATTRAVERSARE LE ZONE DI SABBIA POCO PROFONDA, QUELLE IRTE DI CESPUGLI O IL SOTTOBOSCO, E HANNO UN MODIFICATORE DI UNA COLONNA A SINISTRA QUANDO SI MUOVONO NELLE ZONE DI SABBIA PROFONDA. DURANTE UNO SCENARIO, LA PRIMA VOLTA CHE UN CAVALLO CHE NON APPARTIENE ALLO SCHIERAMENTO DEGLI OTHARI O DEI LORO ALLEATI SI TROVA ENTRO 20 CM DA UN CAMMELLO, DEVE FARE UN CONTROLLO DEL MORALE COME SE VENISSE "COLPITO PER LA PRIMA VOLTA".

TABELLA 8 – COSTO IN PUNTI E STATISTICHE DELLE ARMI DA MISCHIA

ARMA	MOD. MISCHIA	PUNTI
Disarmato / Mani nude	-3	0
Arma Improvvisata Piccola ¹ / Calcio della pistola ² / Randello / Pietra ¹ / Pietra Grande ¹	-2	0
Arco ² / Balestra ² / Bastone / Strumento musicale	-1	0
Baionetta (a mano) / Calcio del moschetto, fucile, carabina o trombone ² / Pugnale ² / Tirapugni	0	2
Arma Improvvisata Grande ¹ / Asta dello stendardo / Baionetta innestata ² / Lancia	+1	3
Ascia / Caviglia da marinaio / Martello da guerra / Mazza / Sciabola d'abbordaggio / Spada	+2	4
Lancia da cavaliere	+3 (1° Turno) o -1 (Turni successivi)	5
Alabarda / Arma lunga / Spuntone	+3	5
Claymore / Martello Trolka	+3	6
Arma da mischia di Qualità Superiore (QS) (si tratta di armi eccezionali)	(+2 addizionale)	(+4 addizionale)

1: LE ARMI IMPROVVISATE NON HANNO ALCUN COSTO.

2: A MENO CHE IL COSTO NON SIA GIÀ STATO PAGATO PER L'ARMA DA TIRO (ES. PISTOLA, MOSCHETTO, ARCO, PUGNALE DA LANCIO, ECC.)

TABELLA 9 – COSTO IN PUNTI DELLE ARMI A POLVERE NERA¹

ARMA	RAZZA	ALTRI	ARMA	RAZZA	ALTRI
MOSCHETTI			PISTOLE		
Moschetto Generico	5	5	Pistola Generica	4	4
Bessie degli Orchi	5	10	Pistola Ferach da Duello	3	6
Bessie Marinara degli Orchi ²	6	11	Pistola da Tiratore Vynest da Duello (Orchi)	13	–
Grande Bessie degli Ogre	9	13	Pistola "Centopassi" Vynest da Duello (Orchi)	15	–
Moschetto Doppio (Ogre, a due canne)	9	13	Pistola degli Artiglieri Orchi	3	6
Moschetto Coltzen (Lupi Mannari)	8	13	Pistola da Arrembaggio degli Orchi ²	3	7
Moschetto Corto dei Ratti	4	5	Pistola da Marinaio Ogre ²	6	11
Moschetto dei Dragoni Elfi	4	6	Pistola Ogre	5	9
Moschetto dei Goblin	2	5	Pistola dei Corsari di Barfry	5	10
Moschetto dei Goblin di Kinkon	2	–	Pistola dei Goblin di Kinkon	2	–
Moschetto dei Nani Mkl	2	5	Pistola Karron (Ratti)	4	6
Moschetto dei Nani Mkll	4	5	Pistola Sporrn (Ratti)	2	4
Moschetto Ferach	5	9	TROMBONI		
Moschetto Grande degli Elfi Oscuri	4	6	Trombone Generico	7	7
Moschetto Othari (Nizam Cedit)	4	–	Trombone dei Granatieri Cani	7	10
Jezail Otharmann (innesco ad acciarino)	4	8	Trombone a Mitraglia a 7 Canne (Orchi delle Paludi)	8	14
FUCILI			Trombkannone Ogre	9	–
Fucile Generico	7	7	Trombkannone Trolka	10	–
Fucile Bakur (Orchi)	7	15	Schioppo da Cacciatore (Civile)	5	5
Fucile Jager dei Nani	6	9	GRANATE		
Fucile ad Aria Ostariano a Ripetizione	6	10	Granata Generica	4	4
Fucile Ogre	10	15	Granata degli Orchi	4	6
Fucile Skandaviano (Kannonderfucile Trolka)	11	18	Granata Incendiaria (Elfi)	4	7
Fucile da Bracconiere (Ratti)	5	6	Bomba Karronworks (Ratti)	2	6
Fucile da Galline (Valon Orientale, Amerka)	5	5	Granata Vaso di Creta Othari	4	8
CARABINE			Granata di Bambù dei Goblin di Kinkon	2	–
Carabina Generica	3	3	Bomba Fumogena	4	4
Carabina degli Orchi delle Paludi Ribelli	3	7	ARMI NON A POLVERE NERA		
Carabina degli Ussari Ratti	3	4	Pugnale da Lancio	3	3
Carabina Ferach	3	5	Pietra / Pietra Grande	0	0
Carabina Lanciagranate	9	9	Arco (Othari e Goblin di Kinkon)	3	8

1: SE IL PERSONAGGIO FA PARTE DELLA FAZIONE CHE HA INVENTATO L'ARMA PAGA IL COSTO DELLA COLONNA "RAZZA", ALTRIMENTI QUELLO DELLA COLONNA "ALTRI". SE LO SCENARIO LO CONSENTE, ANCHE GLI ALLEATI DELLA FAZIONE CHE HA INVENTATO L'ARMA POSSONO PAGARE IL COSTO DELLA COLONNA "RAZZA". IL SIMBOLO – INDICA CHE L'ARMA PUÒ ESSERE SCELTA SOLO DAI PERSONAGGI DELLA RAZZA CHE L'HA INVENTATA.

2: PER QUESTE ARMI, TIPICHE DELLA MARINA DEGLI ORCHI, IL COSTO DELLA COLONNA "RAZZA" SI APPLICA SOLO AI PERSONAGGI MARINE ORCHI.

TABELLA 10 – ARMI A POLVERE NERA (Distanza e Percentuale di Colpire / Fattore di Attacco)

ARMA	0-5 CM	>5-15 CM	>15-30 CM	>30-45 CM	>45-60 CM	>60-75 CM	RICARICA (IN PIEDI)	RICARICA (IN GINOCCHIO)	RICARICA (PRONO)
MOSCHETTI									
Moschetto Generico	70/5	65/4	50/3	30/3	15/2	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Bessie degli Orchi	70/7	65/5	40/4	20/3	10/3	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Bessie Marinara dei Orchi	70/7	55/7	40/4	20/3	10/3	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Grande Bessie degli Ogre ¹	65/7	55/7	40/5	25/4	05/3	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto Doppio (Ogre, a due canne) ²	70/5	65/4	40/3	25/3	10/2	–	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Moschetto Coltzen (Lupi Mannari) ³	75/7	65/6	55/5	40/4	20/3	05/2	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto Corto dei Ratti	60/5	55/4	35/3	20/2	10/2	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto dei Dragoni Elfi	70/5	60/4	45/3	25/2	10/2	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto Goblin	65/5	60/4	40/3	30/3	20/2	05/2	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto dei Goblin di Kinkon ⁴	65/5	55/4	30/3	10/2	–	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto dei Nani Mkl	55/4	50/4	30/3	15/3	–	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto dei Nani MkII	60/5	55/4	40/3	25/3	10/2	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto Ferach	80/5	70/4	60/3	45/3	25/2	15/2	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto Grande degli Elfi Oscuri	70/5	65/4	35/3	10/2	–	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Moschetto Othari (Nizam Cedit)	70/5	60/4	30/3	15/2	–	–	1 Turno	2 Turni	4 Turni
Jezail Otharmann (innesco ad acciarino)	80/5	70/4	55/3	40/3	25/2	10/2	1 Turno	2 Turni	4 Turni
FUCILI*									
Fucile Generico	80/5	70/4	60/3	45/2	25/2	15/1	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Fucile Bakur (Orchi)	80/7	70/5	60/4	45/3	30/3	15/2	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Fucile Jager dei Nani	75/7	65/5	55/4	40/3	25/3	10/2	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Fucile ad Aria Ostariano a Ripetizione ⁵	75/5	60/4	35/3	20/3	10/1	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Fucile Ogre ⁶	70/8	60/7	50/6	40/5	20/4	10/3	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Fucile Skandaviano (Kannonerfucile Trolka) ⁷	70/10	65/9	55/7	45/6	25/5	10/4	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Fucile da Bracconiere (Ratti)	80/5	70/4	60/3	45/2	25/2	15/1	2 Turni	4 Turni	6 Turni
Fucile da Galline (Valon Orientale, Amerka)	80/5	70/4	65/3	50/2	35/2	20/1	2 Turni	4 Turni	6 Turni
CARABINE									
Carabina Generica	60/4	55/3	30/3	25/3	10/2	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Carabina degli Orchi delle Paludi Ribelli	55/4	45/4	25/3	15/2	–	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Carabina degli Ussari Ratti	60/4	50/3	30/2	20/2	05/2	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Carabina Ferach	65/4	60/4	40/3	30/3	20/2	05/2	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Carabina Lanciagranate ⁸	65/6	50/6	35/6	–	–	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni

* PER VELOCIZZARE LA RICARICA DI UN FUCILE, UN PERSONAGGIO INSERISCE NELLA CANNA LA POLVERE NERA E LA PALLOTTOLA MA, INVECE DI PRESSARLE CON LA BACCHETTA, LO FA SBATTENDO PER TERRA CON FORZA IL CALCIO DELL'ARMA. QUESTO METODO È PIÙ VELOCE (RICHIEDE UN SOLO TURNO) MA RENDE IL TIRO MENO ACCURATO. DI CONSEGUENZA, I FUCILI CARICATI IN QUESTO MODO UTILIZZANO LE STATISTICHE DELLA CARABINA GENERICA QUANDO SPARANO.

TABELLA 10 – ARMI A POLVERE NERA (Distanza e Percentuale di Colpire / Fattore di Attacco)

ARMA	0-5 CM	>5-15 CM	>15-30 CM	>30-45 CM	>45-60 CM	>60-75 CM	RICARICA (IN PIEDI)	RICARICA (IN GINOCCHIO)	RICARICA (PRONO)
PISTOLE									
Pistola Generica	60/4	55/3	20/2	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola Ferach da Duello	80/5	65/4	30/3	15/2	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola da Tiratore Vynest da Duello (Orchi)	80/3	65/3	35/2	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola “Centopassi” Vynest da Duello (Orchi)	60/5	50/4	40/3	20/2	05/2	–	2 Turni	2 Turni	2 Turni
Pistola degli Artiglieri Orchi ⁹	55/5	40/4	10/3	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola da Arrembaggio degli Orchi	55/5	40/4	05/4	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola da Marinaio Ogre (a mitraglia) ¹⁰	80/6	55/5	40/4	10/3	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola da Marinaio Ogre (a palla) ¹⁰	70/8	55/6	35/4	15/3	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola Ogre	70/6	50/5	30/4	15/3	05/2	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola dei Corsari di Barfry	65/4	55/3	25/2	05/2	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola dei Goblin di Kinkon ⁴	65/5	50/4	20/2	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola Karron (Ratti) ¹¹	50/4	40/3	30/2	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
Pistola Sporrán (Ratti) ¹²	40/5	25/3	–	–	–	–	1 Turno	1 Turno	1 Turno
TROMBONI									
Trombone Generico	80/7	50/7	30/5	15/5	–	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Trombone dei Granatieri Cani	80/10	60/7	40/5	15/5	–	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Trombone a Mitraglia a 7 Canne (Orchi delle Paludi) ¹³	80/9	70/7	35/7	15/5	–	–	2 Turni	2 Turni	5 Turni
Trombkannone Ogre (a mitraglia) ^{6 14}	80/7	60/7	45/5	30/3	15/2	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Trombkannone Ogre (a palla) ^{6 14}	80/10	55/7	35/5	20/4	–	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Trombkannone Trolka ⁷	80/12	60/8	45/6	30/4	15/3	05/2	1 Turno	1 Turno	2 Turni
Schioppo da Cacciatore (Civile)	60/4	40/3	15/2	–	–	–	1 Turno	1 Turno	2 Turni
GRANATE**									
Granata Generica	55/6	45/6	30/6	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Granata degli Orchi	50/8	40/8	25/8	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Granata Incendiaria (Elfi) ¹⁵	55/4	45/4	35/4	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Bomba Karronworks (Ratti)	65/3	55/3	40/3	25/3	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Granata Vaso di Creta Othari	60/3	55/3	45/3	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Granata di Bambù dei Goblin di Kinkon ⁴	55/5	45/5	35/5	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Bomba Fumogena ¹⁶	50/NA	40/NA	25/NA	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
ARMI NON A POLVERE NERA									
Pugnale da Lancio	55/4	45/3	35/2	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Pietra ¹⁷	50/4	40/3	30/2	–	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Pietra Grande ¹⁷	50/6	40/5	30/3	15/2	–	–	0 Turni	0 Turni	0 Turni
Arco	80/3	60/3	50/3	30/2	20/2	05/2	½ Turno	1 Turno	1 Turno

** LA GITTATA INDICATA PER LE GRANATE È VALIDA SE SONO LANCIATE A MANO. SE VENGONO SPARATE CON LA CARABINA LANCIAGRANATE, SI UTILIZZANO LE STATISTICHE DI QUEST’ULTIMA. IL DANNO INFLITTO DALLE GRANATE È COSTANTE, INDIPENDENTEMENTE DALLA DISTANZA.

- 1:** PUÒ ESSERE USATO SOLO DAGLI OGRE O DAI TROLKA. FANNO ECCEZIONE GLI ORCHI DELLE PALUDI, CHE POSSONO UTILIZZARLO SPOSTANDO DI UNA COLONNA A DESTRA LA DIFFICOLTÀ DI TIRO QUANDO SPARANO.
- 2:** PUÒ ESSERE USATO SOLO DAGLI OGRE O DAI TROLKA. I COLPI VENGONO SPARATI SIMULTANEAMENTE CONTRO LO STESSO BERSAGLIO, CON UN UNICO TIRO DI ATTACCO. SE COLPISCI, RADDOPPIA LE FERITE INFLITTE. QUEST'ARMA NON PUÒ ESSERE RICARICATA PARzialmente.
- 3:** PUÒ ESSERE USATO DA LUPI MANNARI GRANDI, OGRE, TODORONI GRANDI E TROLKA SENZA PENALITÀ. GLI ORCHI DELLE PALUDI E I RATTI DELLE HIGHLAND POSSONO UTILIZZARLO SPOSTANDO DI UNA COLONNA A DESTRA LA DIFFICOLTÀ DI TIRO E OGNI VOLTA CHE SPARANO DEVONO LANCIARE 1D10 – CON UN RISULTATO DI 1 SUBISCONO UNA FERITA A CAUSA DEL RINCULO.
- 4:** ARMA COSTRUITA IN LEGNO DI BAMBÙ, CHE SPARA MUNIZIONI NORMALI.
- 5:** PUÒ SPARARE 20 COLPI PRIMA DI DOVER ESSERE RICARICATO. OGNI VOLTA CHE SPARI CON QUEST'ARMA, DEVI LANCIARE 1D10 – SE OTTieni UN RISULTATO DI 1 O 2 LA SCORTA DI ARIA COMPRESSA SI ESAURISCE E L'ARMA NON PUÒ SPARARE PER IL RESTO DELLO SCENARIO.
- 6:** PUÒ ESSERE USATO SOLO DAGLI OGRE O DAI TROLKA.
- 7:** PUÒ ESSERE USATO SOLO DAI TROLKA.
- 8:** NON PUÒ ESSERE USATA COME UNA NORMALE CARABINA, MA SPARA SOLTANTO GRANATE. SE MANCHI IL BERSAGLIO, DETERMINA NORMALMENTE DOVE CADE IL COLPO. IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO, LA GRANATA ESPLODE TRA I PIEDI DEL TIRATORE.
- 9:** PISTOLA A DUE CANNE, PUÒ SPARARE UN COLPO ALLA VOLTA O ENTRAMBE LE PALLE CONTEMPORANEAMENTE CONTRO LO STESSO BERSAGLIO (CON UN UNICO TIRO DI ATTACCO). IN QUEST'ULTIMO CASO, SE HAI SUCCESSO RADDOPPIA IL DANNO INFLITTO. PUÒ ESSERE RICARICATA SOLO DOPO CHE ENTRAMBI I COLPI SONO STATI SPARATI. SE SPARI CONTEMPORANEAMENTE I DUE COLPI, OPPURE NE SPARI UNO SOLO MA L'ALTRA CANNA È CARICA, IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO APPLICA UN -15% AL TIRO PER DETERMINARNE GLI EFFETTI.
- 10:** PUÒ ESSERE USATA DA OGRE E TROLKA SENZA PENALITÀ. GLI ORCHI DELLE PALUDI POSSONO UTILIZZARLA SPOSTANDO DI UNA COLONNA A DESTRA LA DIFFICOLTÀ DI TIRO E SUBISCONO UN NUMERO DI FERITE PARI A 1D6 MENO IL FATTORE DI DIFESA A CAUSA DEL RINCULO. PUÒ SPARARE DUE DIVERSI TIPI DI PROIETTILE – A PALLA O A MITRAGLIA. NEL PRIMO CASO (A PALLA), IL COLPO PUÒ FERIRE SOLO IL BERSAGLIO CONTRO CUI È DIRETTO. NEL SECONDO CASO (A MITRAGLIA), POTREBBE FERIRE SIA IL BERSAGLIO PRINCIPALE CONTRO CUI È DIRETTO CHE TUTTI COLORO CHE SI TROVANO ENTRO 2 CM. DEVI EFFETTUARE UN TIRO DI ATTACCO SEPARATO PER OGNI BERSAGLIO. RICORDATI DI SPECIFICARE QUALE TIPO DI MUNIZIONI UTILIZZI QUANDO RICARICHI L'ARMA.
- 11:** SPARA UN COLPO A MITRAGLIA CHE POTREBBE FERIRE SIA IL BERSAGLIO PRINCIPALE CONTRO CUI È DIRETTO CHE TUTTI COLORO CHE SI TROVANO ENTRO 1 CM. DEVI EFFETTUARE UN TIRO DI ATTACCO SEPARATO PER OGNI BERSAGLIO.
- 12:** HA IL CALCIO MOLTO CORTO E PUÒ ESSERE USATA SOLO DA PERSONAGGI PICCOLI. CANI, CENTAURI, CONIGLI GRANDI, ELFI (DI QUALSIASI RAZZA), HOBGOBLIN, LUPI MANNARI PICCOLI, ORCHI, OTHARI, RATTI DELLE HIGHLAND E TROLKIN SPOSTANO DI UNA COLONNA A DESTRA LA DIFFICOLTÀ DI TIRO QUANDO SPARANO. LUPI MANNARI GRANDI, OGRE, ORCHI DELLE PALUDI, TODORONI GRANDI E TROLKA NON POSSONO UTILIZZARE QUEST'ARMA.
- 13:** PUÒ ESSERE USATO DA LUPI MANNARI GRANDI, OGRE, ORCHI DELLE PALUDI, TODORONI GRANDI E TROLKA SENZA PENALITÀ. QUALSIASI ALTRO PERSONAGGIO SUBISCE UN NUMERO DI FERITE PARI A 1D6 MENO IL FATTORE DI DIFESA A CAUSA DEL RINCULO. SPARA UN COLPO A MITRAGLIA CHE POTREBBE FERIRE SIA IL BERSAGLIO PRINCIPALE CONTRO CUI È DIRETTO CHE TUTTI COLORO CHE SI TROVANO ENTRO 2 CM. DEVI EFFETTUARE UN TIRO DI ATTACCO SEPARATO PER OGNI BERSAGLIO SPOSTANDO DI UNA COLONNA A DESTRA LA DIFFICOLTÀ DI TIRO PER QUELLI ADDIZIONALI (OLTRE IL PRIMO).
- 14:** PUÒ SPARARE DUE DIVERSI TIPI DI PROIETTILE – A PALLA O A MITRAGLIA. NEL PRIMO CASO (A PALLA), IL COLPO PUÒ FERIRE SOLO IL BERSAGLIO CONTRO CUI È DIRETTO. NEL SECONDO CASO (A MITRAGLIA), POTREBBE FERIRE SIA IL BERSAGLIO PRINCIPALE CONTRO CUI È DIRETTO CHE TUTTI COLORO CHE SI TROVANO ENTRO 3 CM. DEVI EFFETTUARE UN TIRO DI ATTACCO SEPARATO PER OGNI BERSAGLIO. RICORDATI DI SPECIFICARE QUALE TIPO DI MUNIZIONI UTILIZZI QUANDO RICARICHI L'ARMA.
- 15:** LA GRANATA INCENDIARIA CONTIENE NAPATHA ("FUOCO ELFICO"), CHE CONTINUA A BRUCIARE E CAUSARE FERITE FINCHÉ NON VIENE SPENTO. QUANDO ESPLODE, INVECE DI FRANTUMARSI IN SCHEGGE APPUNTITE, SCAGLIA IL LIQUIDO INFIAMMABILE TUTTO INTORNO AL PUNTO DELL'ESPLOSIONE. UN PERSONAGGIO FERITO DA UNA DI QUESTE GRANATE CONTINUA A SUBIRE UNA FERITA ADDIZIONALE PER TURNO FINCHÉ NON SPEGNE IL NAPATHA. PER FARLO, DEVE ROTOLARSI A TERRA O AVVOLGERSI CON DELLE COPERTE, CON UNA PROBABILITÀ DI SPEGNERE IL FUOCO DEL 60%. MENTRE TENTA DI SOFFOCARE LE FIAMME, IL PERSONAGGIO NON PUÒ COMPIERE ALTRE AZIONI. IMMERGERSI NELL'ACQUA NON FARÀ SPEGNERE IL NAPATHA.
- 16:** CREA UNA ZONA CIRCOLARE DEL DIAMETRO DI 8 CM PIENA DI FUMO, CHE RIMANE SUL POSTO PER IL RESTO DELLO SCENARIO. TUTTI I COLPI SPARATI ATTRAVERSO LA NUBE SUBISCONO UNO SPOSTAMENTO DI DUE COLONNE A DESTRA ALLA DIFFICOLTÀ DI TIRO.
- 17:** LA PIETRA GRANDE PUÒ ESSERE USATA SOLO DA OGRE E TROLKA. MENTRE UN PERSONAGGIO HA UNA PIETRA IN MANO, PUÒ SPARARE (O RICARICARE) SOLTANTO CON PISTOLE E GRANATE, MA NESSUNA ALTRA ARMA A POLVERE NERA PIÙ GRANDE. TROVARE UNA PIETRA ADATTA SUL CAMPO DI BATTAGLIA RICHIEDE UN TURNO. TIRA 1D100 E APPLICA I SEGUENTI MODIFICATORI: TERRENO ROCCIOSO +10%, TERRENO SABBIOSO -5%, TERRENO GELATO O INNEVATO -10%, IL PERSONAGGIO È FERITO -10%, IL PERSONAGGIO STA CERCANDO UNA PIETRA GRANDE -10%, PER OGNI PIETRA (DOPO LA PRIMA) CERCATA NELLA STESSA ZONA -10%, IL PERSONAGGIO È DI STATUS NONMORTO -20%. SE IL RISULTATO FINALE DEL TIRO È SUPERIORE AL 50%, IL PERSONAGGIO HA TROVATO UNA PIETRA ADATTA A ESSERE USATA COME ARMA.

REGOLE OPZIONALI PER L'USO DELLA MAGIA

TUTTI I GIOCATORI DEVONO ESSERE D'ACCORDO, PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA, NELL'UTILIZZARE LE REGOLE CHE SEGUONO.

La dissoluzione della Magia Selvaggia di Valon per opera di Mordred, durante l'usurpazione del trono di sua madre Morgana, Imperatrice degli Elfi di Cristallo, ha reso di primaria importanza l'utilizzo della tecnologia e delle armi a Polvere Nera in battaglia. Contemporaneamente, potenti maghi e altre creature capaci di utilizzare la magia con grande efficacia sono praticamente scomparsi dal mondo.

Anche se gli standardi magici e altri feticci sono ancora sporadicamente utilizzati dagli eserciti della Grande Alleanza, dell'Impero Ferach e degli altri contendenti, il loro funzionamento non è contemplato dalle regole di **Flintloque Reloaded**, che si limitano a ricreare delle schermaglie e non scontri su larga scala, mentre gli standardi incantati sono destinati a essere utilizzati durante le grandi battaglie il cui esito può cambiare il corso della storia.

Il piccolo residuo di Magia Selvaggia latente nel profondo di tutte le creature viventi di Valon è ancora accessibile a pochi, fortunati individui. In **Flintloque Reloaded** puoi utilizzare durante il gioco questi frammenti di potere magico, capaci di creare trucchetti o inganni, e talvolta di salvare una vita o mutare un errore in un'opportunità di vittoria.

COME ASSEGNARE I TALENTI MAGICI ALL'UNITÀ

Quando crei un'Unità, o anche se ne hai già una impegnata in una campagna, puoi controllare se qualcuno dei personaggi che la compongono possiede un Talento Magico.

Tira 1D10 per ogni personaggio dell'Unità, un risultato di 1 indica che ha un Talento Magico. Se vuoi, puoi decidere che gli ufficiali abbiano un Talento Magico con un risultato di 1 o 2, ma il resto delle truppe deve essere davvero fortunato per possederlo! Il personaggio ha diritto di utilizzare il suo Talento Magico a un livello di potere "latente".

Tutte le creature viventi possono potenzialmente avere un Talento Magico, eccetto i Nonmorti Rianimati o costruiti (come Zombi, Scheletri, Liche e tutti gli altri che non possiedono una volontà propria), in quanto non appartengono al mondo dei viventi nel vero senso della parola. Gli Spettri e i Vampyri possono invece possederli come normale, e anzi questi ultimi sono spesso abilissimi nell'uso della magia.

Se un personaggio ha un Talento Magico, devi determinare qual è lanciando il dado sulla tabella appropriata. I Mortali utilizzano quella per i... Mortali, mentre Vampyri e Spettri devono consultare quella per i Nonmorti.

Il Talento Magico non ha alcun costo in termini di punti.

USARE I TALENTI MAGICI IN UNA CAMPAGNA

Durante una campagna, i personaggi hanno l'opportunità di diventare più esperti e passare da Reclute a Veterani, ottenendo nel contempo altri benefici, come spiegato nel regolamento completo di **Flintloque Reloaded**.

NON è possibile ottenere altri Talenti Magici, indipendentemente dal Livello di Esperienza e dallo Status dell'Unità che raggiungono. O un personaggio nasce con un Talento Magico, oppure non potrà mai guadagnarlo.

I personaggi che possiedono un Talento Magico possono però imparare a usarlo in maniera più efficace. Per questo motivo, quando avanzano di un Livello di Esperienza (ad esempio, da Reclute a Medi), hanno diritto a utilizzare il proprio Talento Magico al livello "potente", invece che "latente" (come facevano all'inizio).

Questo incremento di potere avviene UNA SOLA VOLTA, indipendentemente dal numero di avanzamenti successivi nel Livello di Esperienza. In pratica, una volta che puoi utilizzare il tuo Talento Magico a livello "potente", hai raggiunto il massimo delle capacità.

Ricorda che, una volta che un personaggio può usare il proprio Talento Magico a livello "potente", NON può più adoperarlo a livello "latente".

Il Talento Magico (e il suo livello – "latente" o "potente") deve essere annotato sulla Scheda di Registrazione. Ricorda che tutti i personaggi iniziano utilizzando i propri Talenti Magici a livello "latente".

USARE I TALENTI MAGICI DURANTE UNO SCENARIO

I Talenti Magici (a meno che non sia specificato diversamente) possono essere utilizzati in qualunque momento durante il Turno e (sempre che non sia indicato altrimenti) NON richiedono l'utilizzo di alcuna azione da parte del personaggio. Si tratta di un'attivazione totalmente passiva e immediata – dopo tutto, fanno pur sempre della natura e delle conoscenze innate di chi li adopera, e quindi sono facili da usare!

A meno che le regole non lo richiedano, non c'è bisogno di tirare i dadi e tutti i Talenti Magici hanno automaticamente successo quando vengono utilizzati.

Se non è specificato diversamente, i Talenti Magici "latenti" possono essere utilizzati UNA VOLTA per ogni Scenario, mentre quelli "potenti" possono venire adoperati DUE VOLTE (ma non nello stesso Turno).

TABELLA DEI TALENTI MAGICI		
MORTALI	RISULTATO	NONMORTI
Prevenire Ferita	1	Risucchia Vita
Colpo Magico	2	Aura Malefica
Scintillare	3	Aura Abbagliante
Piedi Alati	4	Occhio della Morte
Braccia Fulminee	5	Ispirazione Immortale
Mani di Martello	6	Nebbia Malefica
Terrorizzare	7	Occhio Malefico
Creare Fuoco	8	Visione d'Incubo
Ispirare	9	Freddo Abbraccio della Morte
Forza di Gravità	10	Ipnosi

TALENTI MAGICI PER I PERSONAGGI MORTALI

PREVENIRE FERITA

(Latente) Quando il personaggio viene ferito, può tirare 1D10 e con un risultato di 1 o 2 non subisce alcuna Ferita. Questo potere azzerava completamente il danno potenzialmente inflitto dall'attacco, anche se questo avrebbe causato più d'una Ferita.

(Potente) Come sopra, ma il danno può essere ignorato con un risultato di 1, 2 o 3. Può essere utilizzato due volte per Scenario, anche nello stesso Turno se necessario, persino contro lo stesso attacco.

COLPO MAGICO

(Latente) Quando il personaggio spara con un'arma a Polvere Nera, può "magicamente" guidare il proiettile per colpire con maggior precisione. Ha diritto a ridurre di un punto il Fattore di Difesa del bersaglio, rendendo più facile causare una ferita.

(Potente) Come sopra, ma il personaggio può utilizzare il Talento per due colpi separati.

SCINTILLARE

(Latente) Il personaggio può concentrarsi per far scintillare il proprio corpo, abbagliando i nemici e rendendo più difficile colpirlo con attacchi a distanza. Il personaggio deve dichiarare quando attiva il Talento e durante questo Turno tutti i colpi sparati contro di lui subiscono uno spostamento di due colonne a destra alla difficoltà di tiro per andare a segno.

(Potente) Come sopra, ma lo stesso effetto si estende per l'intero Turno anche a un alleato entro 15 cm dal personaggio.

PIEDI ALATI

(Latente) Veloce! Il personaggio può aumentare del 10% (arrotondato per difetto) la propria velocità di movimento e ignorare i modificatori per il terreno.

(Potente) Davvero veloce! Il personaggio guadagna gli stessi benefici visti sopra e, per un singolo movimento, può aggiungere un ulteriore 50% (arrotondato per difetto) alla propria velocità.

BRACCIA FULMINEE

(Latente) Il personaggio può, nello stesso Turno, ricaricare e sparare con un'arma a Polvere Nera.

(Potente) Il personaggio può, con una rapidità incredibile, caricare e sparare con una stessa arma per DUE VOLTE

durante la Fase di Sparo del Turno. L'arma si considera quindi scarica.

MANI DI MARTELLO

(Latente) Il personaggio guadagna un bonus di +2 in mischia, rendendo i propri pugni e la struttura corporea duri come il ferro.

(Potente) Colpo possente! Il personaggio guadagna un super bonus di +4 in mischia. Può essere usato una sola volta per Scenario.

TERRORIZZARE

(Latente) Rendendo terrificante il proprio volto, il personaggio causa una penalità di -1 ai Controlli del Morale effettuati nel Turno da tutti i nemici entro 20 cm.

(Potente) Rendendo davvero spaventoso il proprio volto, il personaggio costringe un nemico entro 10 cm a effettuare un Controllo del Morale come se fosse stato "Ferito", con un modificatore di -3.

CREARE FUOCO

(Latente) Il personaggio può accendere un fuoco entro 10 cm dal punto in cui si trova, con gli stessi effetti di una Granata Incendiaria.

(Potente) Equivale praticamente a scagliare una palla di fuoco. Come sopra, ma con una gittata di 30 cm dal punto in cui si trova il personaggio.

ISPIRARE

(Latente) Il personaggio ignora gli effetti di un Controllo del Morale fallito a propria scelta.

(Potente) Come sopra, inoltre una volta per Scenario il personaggio può far ignorare a un alleato gli effetti di un Controllo del Morale fallito.

FORZA DI GRAVITÀ

(Latente) Il personaggio può alterare per un istante la gravità di Valon. Un nemico entro 20 cm viene "bloccato" dall'uso di questo Talento. Il bersaglio non può muoversi per l'intero Turno.

(Potente) Come sopra, ma il potere influenza fino a TRE bersagli entro 20 cm.

TALENTI MAGICI PER I PERSONAGGI NONMORTI

RISUCCHIA VITA

(Latente) Il personaggio può “risucchiare” l’energia vitale da un modello, anche alleato, con cui è in contatto di base e usarla per curare le proprie ferite. Se il Talento viene usato contro un nemico, il personaggio deve vincere uno scontro in mischia per poter risucchiare l’energia della vittima. È possibile risucchiare al bersaglio fino a due Ferite, ma il personaggio non può comunque avere un numero di Ferite MAGGIORE di quello massimo consentito per la sua razza di appartenenza.

(Potente) Come sopra, ma il personaggio non ha bisogno di vincere lo scontro in mischia per usare il potere contro un nemico.

AURA MALEFICA

(Latente) Tutti i personaggi nemici entro 20 cm hanno un modificatore di -2 ai Controlli del Morale effettuati.

(Potente) Come sopra, ma il modificatore è di -3.

AURA ABBAGLIANTE

(Latente) Tutti i colpi sparati contro il personaggio subiscono lo spostamento di una colonna a destra alla difficoltà di tiro.

(Potente) Il personaggio può decidere che un colpo diretto verso di lui manchi automaticamente il bersaglio. Il Talento deve essere usato prima che l’attaccante tiri i dadi per vedere se colpisce.

OCCHIO DELLA MORTE

(Latente) Il personaggio può spostare di due colonne a sinistra la difficoltà di tiro quando spara.

(Potente) Il personaggio può spostare di due colonne a sinistra la difficoltà di tiro quando spara. È utilizzabile una sola volta per Scenario, sia per un colpo sparato dal personaggio che per un secondo colpo sparato da alleato nello stesso Turno.

ISPIRAZIONE IMMORTALE

(Latente) Tutte le truppe Nonmorte entro 20 cm dal personaggio guadagnano un modificatore di +1 ai Controlli del Morale.

(Potente) Tutte le truppe Nonmorte entro 25 cm dal personaggio guadagnano un modificatore di +2 ai Controlli del Morale.

NEBBIA MALEFICA

(Latente) Il personaggio si trasforma in nebbia e ricompare in un punto entro 50 cm di distanza.

(Potente) Come sopra, ma il personaggio può portare con sé un alleato con cui è in contatto di base.

OCCHIO MALEFICO

(Latente) Il personaggio guadagna un bonus di +1 a tutti gli attacchi in mischia.

(Potente) Il personaggio guadagna un bonus di +2 a tutti gli attacchi in mischia.

VISIONE D’INCUBO

(Latente) Il personaggio costringe un nemico entro 20 cm a effettuare un Controllo del Morale come se fosse stato “Ferito”, con un modificatore di +1 a favore della vittima. Questo Talento può essere utilizzato due volte per Scenario.

(Potente) Il personaggio costringe due nemici entro 20 cm a effettuare un Controllo del Morale come se fossero stati “Feriti”, con un modificatore di +1 a favore delle vittime.

FREDDO ABBRACCIO DELLA MORTE

(Latente) Il personaggio può alterare per un istante la gravità di Valon. Un nemico entro 20 cm viene “bloccato” dall’uso di questo Talento. Il bersaglio non può muoversi per l’intero Turno.

(Potente) Come sopra, ma il potere influenza fino a TRE bersagli entro 20 cm.

IPNOSI

(Latente) Tutti i nemici rivolti nella direzione di chi possiede il Talento subiscono un modificatore di -2 nei combattimenti di mischia contro il personaggio e tutti gli alleati entro la sua linea di vista.

(Potente) Il personaggio sceglie un nemico entro 20 cm e tira 1D10 – con un risultato di 1-3 ottiene il controllo del modello bersaglio per un Turno. Può essere usato una volta per Scenario.

The Notables

The Notables è un gruppo gestito direttamente da Alternative Armies in cui gli appassionati possono incontrarsi per scoprire e discutere notizie a proposito delle ultime novità, recensioni e Scenari, oltre a moltissimo altro materiale riguardante il Mondo di Valon, la vasta gamma di miniature prodotte da Alternative Armies e i suoi differenti regolamenti di gioco.

Tra le altre cose, troverai informazioni su Flintloque e Slaughterloo, i regolamenti dedicati al Fantasy – Napoleonico; per Erin, il gioco ispirato alla mitologia celtica; per Typhon con la sua ambientazione incentrata sui miti greci e le sue miniature in grande scala; sul gioco di schermaglie fantasy DarkeStorme e sull'ultimo arrivato Frontear, che ricrea l'epopea del Vecchio West, della guerra d'indipendenza e civile americana, e su molti altri regolamenti della Alternative Armies, inclusi quelli di fantascienza Ion Age, MOTH, Firefight e la serie USE ME riservata alle miniature in scala 15mm.

Se desideri unirti ai *Notables* ed essere ammesso alle esclusive sale di Londinium in cui si riuniscono i luminari e gli illustri membri, iscriviti subito al **Notables Yahoo Group**:
<http://games.groups.yahoo.com/group/notablemembers/>.

Entrerai immediatamente a far parte dei *Notables* e non ti costerà nulla, perché l'iscrizione è completamente GRATUITA. Avrai l'opportunità di unirti a una comunità numerosa ed entusiasta, condividendo la tua passione con altri giocatori.

In questo modo avrai accesso a speciali privilegi, concessi esclusivamente ai soci:

- Anteprese dei nuovi prodotti, in anticipo rispetto alla data ufficiale di uscita.
- Materiale gratuito e riservato, incluse regole opzionali, nuovi Scenari di gioco e tanto altro ancora.
- Discussioni sui regolamenti, sulla storia e sulle curiosità, con risposte dirette da Alternative Armies per chiarire tutti i tuoi dubbi.
- Offerte speciali per l'acquisto di miniature.

- Miniature esclusive, disponibili soltanto per i soci.
- Uno sconto esclusivo su tutti i tuoi ordini presso Alternative Armies, riservato solamente ai Notables.

Non perdere tempo, iscriviti subito ed entra a far parte della più grande comunità di appassionati, conosci altri giocatori e sfidali nelle tue partite.

Alternative Armies pubblica inoltre i suoi blog ufficiali regolarmente aggiornati con le ultime notizie, informazioni e novità sui principali giochi e regolamenti:

<http://alternative-armies.blogspot.co.uk/>

<http://theionageblog.blogspot.co.uk/>

<http://15mmco.uk.blogspot.co.uk/>

I siti di riferimento di Alternative Armies sono i seguenti:

<http://www.alternative-armies.com/>

<http://theionage.com/>

<http://www.15mm.co.uk/>

CHIEDI AL CHIMERAE HOBBY GROUP!

Se hai dubbi, curiosità o desideri altre informazioni su Flintloque e sull'universo fantastico di Valon, non esitare a contattare direttamente il Chimerae Hobby Group.

Puoi scriverci all'indirizzo chimeraehobbygroup@yahoo.it. Ti risponderemo immediatamente ed eventualmente provvederemo a girare le tue considerazioni e domande direttamente ad Alternative Armies.

Se cerchi giocatori in Italia, oppure hai problemi con l'inglese ma vorresti vedere tradotto il materiale ufficiale di Alternative Armies, faccelo sapere e proveremo a parlarne con i nostri amici scozzesi!

Ricorda, per qualsiasi domanda, curiosità, informazione o altro aspetto relativo a Flintloque, i tuoi riferimenti sono:

Alternative Armies enquiries@alternative-armies.com

Chimerae Hobby Group chimeraehobbygroup@yahoo.it