

CHF4

Shipsloque

Regole navali non ufficiali per

FLINTLOQUE
RELOADED

scritte da Edmund Proctor

Shipsloque è un supplemento di regole non ufficiali che ti permetterà di utilizzare Navi e Barche in Flintloque Reloaded, con un sistema di gioco semplice e adatto alle imbarcazioni più piccole e al loro armamento.



Orcs in Red

Shipsloque

È UN SUPPLEMENTO DI REGOLE NON UFFICIALI
PER *FLINTLOQUE RELOADED*, IL GIOCO DI
SCHERMAGLIE FANTASY-NAPOLEONICO DELLA
ALTERNATIVE ARMIES.

Autore:

EDMUND PROCTOR

[HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/EDMUND_PUK/](http://www.geocities.com/edmund_puk/)

Orcs in Red

TRADUZIONE, IMPAGINAZIONE E REALIZZAZIONE
FILE PDF A CURA DEL *CHIMERAЕ HOBBY GROUP*

CHIEDI AL CHIMERAЕ HOBBY GROUP!

SE HAI DUBBI, CURIOSITÀ O DESIDERI ALTRE INFORMAZIONI SU
FLINTLOQUE E SULL'UNIVERSO FANTASTICO DI VALON, NON
ESITARE A CONTATTARE DIRETTAMENTE IL **CHIMERAЕ HOBBY
GROUP**. PUOI SCRIVERCI ALL'INDIRIZZO

CHIMERAЕHOBBYGROUP@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 E VORRESTI VEDERE TRADOTTO IL MATERIALE UFFICIALE
DELLA **ALTERNATIVE ARMIES**, FACCELO SAPERE E PROVEREMO A
PARLARNE CON I NOSTRI AMICI SCOZZESI!



[WWW.CHIMERAЕ.IT](http://www.chimerae.it)

Copyright © 2008 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati
#CHF4 – 1ª Edizione – Dicembre 2008

Shipsloque

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 dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

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

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

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

Flintloque, Slaughterloo, 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 **NON** è materiale ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito
del Chimerae Hobby Group

Shiploque è un supplemento di regole che ti permetterà di utilizzare Navi e Barche in *Flintloque Reloaded*, e come tale non include un regolamento completo per simulare Battaglie Navali su larga scala.

Questo sistema di regole è semplice e adatto alle imbarcazioni più piccole, anche perchè se schieri sul tavolo di gioco un Galeone durante una schermaglia, non ti rimarrà più posto per le miniature e per gli elementi scenici... Quando giochi su un tavolo di dimensioni standard, si suggerisce di utilizzare delle barche della

dimensione massima (in scala di gioco) di 30 cm.

Per la tua prima partita, cerca di ambientare lo Scenario in un porto e utilizza soltanto un paio di navi, senza artiglieria. Probabilmente sarai d'accordo nel constatare che schierare contemporaneamente sul tavolo di gioco più di tre navi per volta rende lo Scenario troppo affollato. Se vuoi, puoi effettuare le tue modifiche personali alle regole, semplicemente cambiando le statistiche delle navi e osservando l'effetto che ciò ha sulla partita.

Lista delle imbarcazioni

Descrizione	Movimento				Ciarma Minima	FD Scafo	FD Velatura
	In Virata	A Velatura Ridotta	A Vele Spiegate	Velocità di Crociera			
Barca a Remi	2	4	6	8*	1	6	0
Barca a Vela	3	14	26	38	1	12	10
Chiatta	2	10	12	24	4	25	20
Cutter, 1 vela	3	12	24	36	4	30	15
Mercantile, 2 vele	2	10	16	28	6	40	30

*Le Barche a Remi non possono muovere a Velocità di Crociera per due Turni consecutivi.

Livello di Esperienza dell'imbarcazione

Ogni imbarcazione ha un Livello di Esperienza, basato sul Livello di Esperienza predominante tra i membri della ciurma.

Movimento delle imbarcazioni

Il movimento delle imbarcazioni è simile a quello di ogni altri miniatura di *Flintloque*, ma ci sono quattro differenti velocità di Movimento: In Virata, A Velatura Ridotta, A Vele Spiegate e Velocità di Crociera.

Il movimento di base è quello A Vele Spiegate.

Una nave può muoversi a Velocità di Crociera solo se si è mossa A Vele Spiegate nel Turno precedente.

Come indicato nella tabella delle imbarcazioni, ogni nave richiede una Ciarma Minima, cioè il

numero minimo di membri dell'equipaggio necessari per governarla senza problemi.

Se l'imbarcazione ha un equipaggio composto da meno individui rispetto alla Ciarma Minima, allora andrà alla deriva se si muove a Velocità di Crociera (vedi il paragrafo relativo).

Una nave che sta lasciando il molo può muoversi solo In Virata per l'intero Turno.



MODIFICATORI AL MOVIMENTO DELLE IMBARCAZIONI

Ciurma composta di Esperti	1 colonna a destra
Ciurma composta di Reclute	1 colonna a sinistra
Per ogni due membri dell'equipaggio sotto la Ciurma Minima	1 colonna a sinistra
Virata fino a 45°	1 colonna a sinistra
La Velatura ha subito oltre il 50% di danno	1 colonna a sinistra
Per ogni sezione dello Scafo Distrutta	1 colonna a sinistra
Virata fino a 90°	2 colonne a sinistra
La Velatura è stata Distrutta	Nessun movimento, può solo andare alla deriva

Movimento delle imbarcazioni senza equipaggio

Un'imbarcazione senza equipaggio è priva di marinai a bordo oppure la sua ciurma è impegnata in qualche altra attività diversa rispetto al governare la nave (es. sta combattendo una mischia sul ponte).

Un'imbarcazione senza equipaggio che ha mosso nel Turno precedente avanza ancora per inerzia e si muove in linea retta, con una velocità di una colonna a sinistra rispetto a quella del Turno appena terminato.

Rischia inoltre di andare alla deriva; lancia un dado – se il risultato è pari si sposta a destra, se è dispari si muove a sinistra.

La deriva laterale percorsa dall'imbarcazione è pari a 1D10-5 cm di distanza.

Quando una nave è ferma, può solamente andare alla deriva (vedi il paragrafo relativo).

Imbarcazioni alla deriva

Quando un'imbarcazione rimane senza equipaggio (e non è alla fonda o ancorata in qualche modo) oppure se le vele sono state distrutte, allora può solamente andare alla deriva seguendo la corrente.

La direzione della corrente può essere determinata casualmente oppure stabilita dallo Scenario.

Shipsque

Per determinarla casualmente, lancia un dado sulla tabella seguente:

DIREZIONE DELLA DERIVA

1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
N	NE	E	SE	S	SO	O	NO	Nessuna deriva

Un'imbarcazione alla deriva si muove di 1-5 cm (lancia 1D10 e dimezza il risultato).

Azioni della ciurma a bordo di un'imbarcazione

Tutti i personaggi che si spostano mentre sono a bordo di un'imbarcazione hanno un modificatore di tre colonne a sinistra al proprio movimento.

Se l'imbarcazione ha dichiarato un movimento a Velocità di Crociera, i personaggi non possono effettuare un abbordaggio e tutte le azioni di Sparare hanno un modificatore di una colonna a destra.



Quando un'imbarcazione dichiara di muovere a Velocità di Crociera deve avere un numero di marinai pari alla Ciurma Minima che si occupano di governare la nave.

Soltanto i personaggi oltre questo numero possono intraprendere altre azioni.

Abbordaggi

Per abbordare un'altra imbarcazione, entrambe le navi devono trovarsi affiancate nella Fase di Movimento.

L'abbordaggio ha luogo infatti durante questa fase del Turno.

Quando tenta di abbordare un'imbarcazione, un personaggio deve determinare se ha successo nel tentare di saltare a bordo della nave avversaria.

Lancia ID10 e applica i modificatori sulla tabella dell'abbordaggio; con un risultato finale di 4+ il personaggio è riuscito a salire a bordo dell'altra imbarcazione.

Se un personaggio fallisce l'abbordaggio, c'è 1 possibilità su 10 che cada fuoribordo.

MODIFICATORI ALL'ABBORDAGGIO

Il personaggio è Veterano	+3
Il personaggio è Esperto	+2
Il personaggio ha preparato un Uncino da Arrembaggio nel Turno precedente*	+2
Il personaggio è Ferito	-1
Il personaggio è Recluta	-2

* Un personaggio può utilizzare un Uncino da Arrembaggio per agganciare un'altra imbarcazione e abbordarla, ma deve dichiarare la propria intenzione nel Turno precedente a quello in cui intende effettuare l'abbordaggio. (Usare un Uncino da Arrembaggio è un'azione simile a Mirare.)

Per impedire a un'imbarcazione di allontanarsi dopo che è stata abbordata, occorre trattenerla con un minimo di quattro Uncini da Arrembaggio (ma ne basta uno soltanto per le barche più piccole).

Una volta che un'imbarcazione è stata bloccata con gli Uncini da Arrembaggio, i personaggi possono muoversi normalmente tra le due barche affiancate, una volta per Turno.

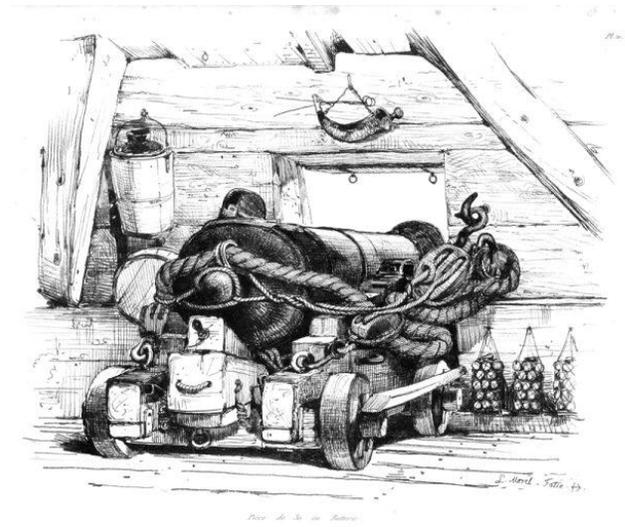
Per tagliare la corda di un Uncino da Arrembaggio basta un'azione effettuata da un singolo personaggio.

Artiglieria

Quando sono in mare, le imbarcazioni utilizzano due tipi principali di munizioni: quelle Sferiche per fare buchi nella chiglia delle altre navi e quelle Incatenate per distruggerne la velatura.

Le Munizioni Sferiche non hanno effetto contro le vele (tranne provocare qualche buco che può essere facilmente riparato), mentre le Munizioni Incatenate non hanno effetto contro la chiglia delle imbarcazioni.

Un'imbarcazione ha un Fattore di Difesa simile a quello degli edifici e subisce danno esattamente alla stessa maniera (vedi il regolamento di *Flintloque Reloaded* per i dettagli).



Le navi hanno cinque sezioni che possono essere danneggiate – Prua, Poppa, Scafo di Babordo, Scafo di Tribordo e Velatura.

Le Barche a Remi hanno soltanto un'unica sezione di Scafo, mentre le Barche a Vela hanno una sezione di Scafo e una di Velatura.

Se una qualsiasi sezione di Scafo viene distrutta, l'imbarcazione affonderà nel giro di 1-3 Turni; la nave può comunque essere governata e muovere alla velocità massima di A Vele Spiegate, con un modificatore di una colonna a sinistra.

Se due o più sezioni di Scafo vengono distrutte, l'imbarcazione affonda alla fine del prossimo Turno di gioco (le Barche a Remi e quelle a Vela hanno soltanto una sezione di Scafo, quindi affondano alla fine del Turno di gioco successivo a quello in cui viene distrutta).

Quando un colpo sparato con Munizioni Sferiche colpisce l'imbarcazione, potrebbe anche danneggiare l'equipaggio.

Per ogni 8 punti di danno inflitti allo Scafo, viene colpito un membro della ciurma.

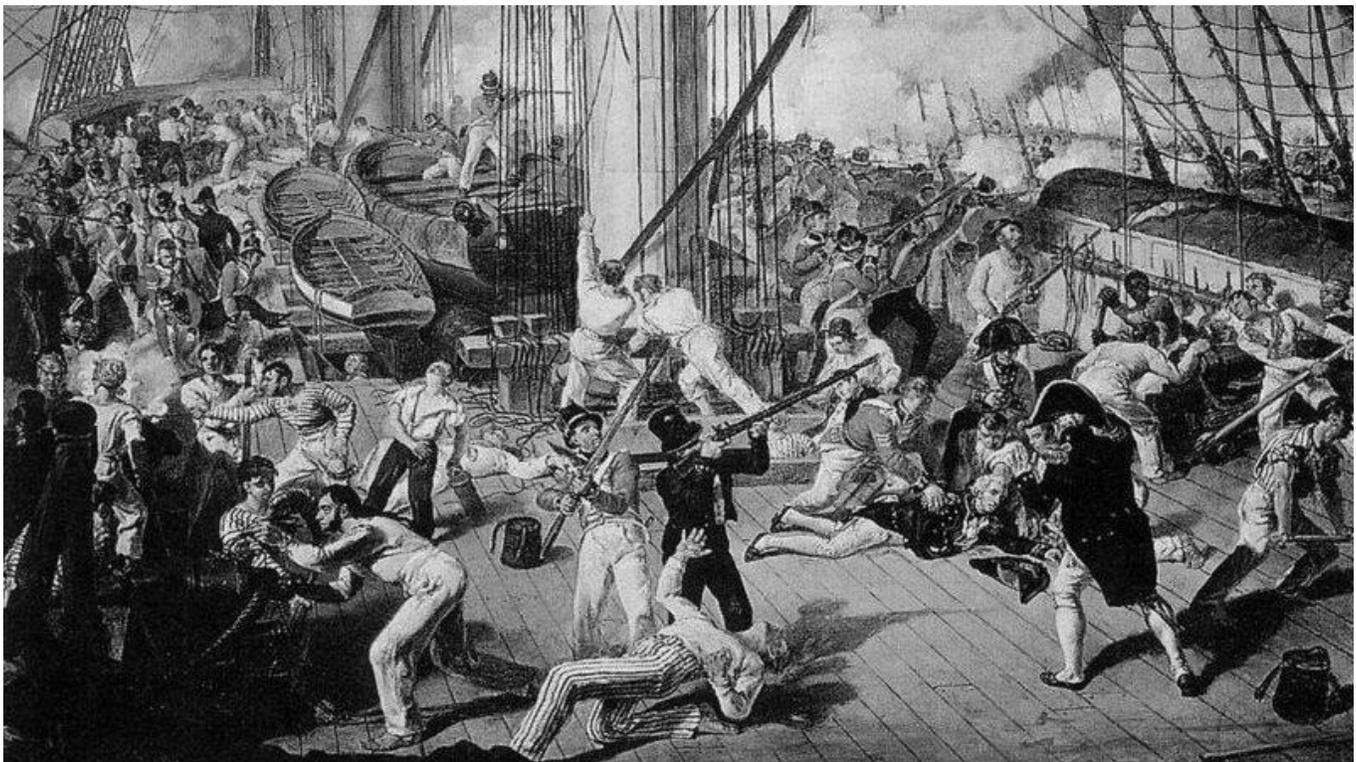
Per determinare il danno subito dai personaggi, considera il colpo come se avesse un Fattore di Attacco di 5 e calcola come al solito le Ferite inflitte, come se si trattasse di un normale tiro di arma a Polvere Nera.

Se la Velatura viene distrutta, l'imbarcazione non può più muovere, ma continua comunque ad andare alla deriva (vedi il relativo paragrafo). Se un personaggio si trova sulle vele o sulla coffa quando un colpo sparato con Munizioni Incatenate colpisce la Velatura, occorre effettuare un nuovo tiro di attacco per determinare se viene colpito anche il personaggio.

Se la Velatura viene distrutta, tutti i personaggi che si trovano su di essa cadono in mare.

MUNIZIONI INCATENATE (DISTANZA E PERCENTUALE DI COLPIRE / FATTORE DI ATTACCO)

Tipo di Cannone	<10 cm	10-25 cm	25-40 cm	40-65 cm	65-90 cm	90-120 cm
Leggero	80 / 18	55 / 14	40 / 10	25 / 6	10 / 4	–
Medio	80 / 20	65 / 16	45 / 12	25 / 8	10 / 6	–
Pesante	80 / 22	65 / 18	50 / 14	30 / 10	15 / 6	–



Armi a Polvere Nera

La ciurma di un'imbarcazione può utilizzare delle armi a Polvere Nera per sparare contro l'equipaggio della nave nemica.

La Coffa non offre alcuna protezione, mentre la Palizzata di Legno attorno al ponte può essere usata come copertura e il tiratore deve spostarsi di una colonna a destra per determinare gli effetti dei colpi sparati contro i personaggi dietro di essa.

Inoltre, tutti i personaggi che si trovano all'interno dell'imbarcazione vengono considerati come se fossero dentro un edificio.

Ricorda che, se l'imbarcazione ha dichiarato un movimento a Velocità di Crociera, tutte le azioni di Sparare dei personaggi a bordo hanno un modificatore di una colonna a sinistra.

Collisioni

Se un'imbarcazione ne sperona un'altra (mentre sta muovendosi A Vele Spiegate o a Velocità di Crociera), per determinare il danno subito da ciascuna nave si utilizza la tabella che segue.

Se un'imbarcazione si muove A Vele Spiegate o a Velocità di Crociera vicino a una banchina, alle rocce, agli scogli, ecc. allora si avrà una collisione.

TABELLA DELLE COLLISIONI

Nave Attaccante	Danno subito = FD nave Speronata – FD nave Attaccante
Nave Speronata	Danno subito = IDI0 + FD nave Attaccante – FD nave Speronata
Nave che colpisce rocce, scogli, ecc.	Danno subito = IDI0 + FD rocce e scogli (pari a 70) – FD nave

Direzione del vento (regola opzionale)

All'inizio della partita puoi decidere casualmente la direzione del vento (oppure questa potrebbe essere prestabilita dallo Scenario).

Per determinarla casualmente, lancia un dado sulla tabella seguente.

DIREZIONE DEL VENTO

1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
N	NE	E	SE	S	SO	O	NO	Calma piatta

MODIFICATORI AL MOVIMENTO

Spostarsi controvento	1 colonna a sinistra
Spostarsi a favore di vento	1 colonna a destra

Tabelle riassuntive di Shiploque

MODIFICATORI AL MOVIMENTO DELLA CIURMA

Se la nave dichiara un movimento a Velocità di Crociera	Non si possono effettuare Abbordaggi, Ricaricare armi o Correre
Tutti i Movimenti a bordo di una nave	Modificatore di 3 colonne a sinistra per il movimento

MODIFICATORI AL MOVIMENTO DELLE IMBARCAZIONI

Spostarsi a favore di vento	1 colonna a destra
Ciurma composta di Esperti	1 colonna a destra
Ciurma composta di Reclute	1 colonna a sinistra
Per ogni due membri dell'equipaggio sotto la Ciurma Minima	1 colonna a sinistra
Virata fino a 45°	1 colonna a sinistra
La Velatura ha subito oltre il 50% di danno	1 colonna a sinistra
Per ogni sezione dello Scafo Distrutta	1 colonna a sinistra
Spostarsi controvento	1 colonna a sinistra
Virata fino a 90°	2 colonne a sinistra
La Velatura è stata Distrutta	Nessun movimento, può solo andare alla deriva

DIREZIONE DELLA DERIVA

1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
N	NE	E	SE	S	SO	O	NO	Nessuna deriva

DIREZIONE DEL VENTO

1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
N	NE	E	SE	S	SO	O	NO	Calma piatta

MODIFICATORI ALLO SPARARE A BORDO DELLE IMBARCAZIONI

Sparare a bordo di una nave che ha dichiarato di muoversi a Velocità di Crociera	1 colonna a destra
Se il bersaglio è dietro la Palizzata di Legno attorno al ponte	1 colonna a destra

MODIFICATORI ALL'ABBORDAGGIO (RIESCE CON 4+ SU ID10)

Il personaggio è Veterano	+3
Il personaggio è Esperto	+2
Il personaggio ha preparato un Uncino da Arrembaggio nel Turno precedente	+2
Il personaggio è Ferito	-1
Il personaggio è Recluta	-2

EFFETTI DELL'ARTIGLIERIA SULLA CIURMA

Munizioni Sferiche	Per ogni 8 punti di danno inflitto allo Scafo, un personaggio viene colpito con un Fattore di Attacco di 5
Munizioni Incatenate	Se la Velatura viene colpita, effettua un nuovo attacco contro i personaggi sulle vele e sulla coffa

TABELLA DELLE COLLISIONI

Nave Attaccante	Danno subito = FD nave Speronata – FD nave Attaccante
Nave Speronata	Danno subito = ID10 + FD nave Attaccante – FD nave Speronata
Nave che colpisce rocce, scogli, ecc.	Danno subito = ID10 + FD rocce e scogli (pari a 70) – FD nave