



# Trafalгоре



*Sparate appena saranno a tiro!*

*Regole supplementari e nuove miniature per*



*A Valon, la guerra non si combatte solo sulla terraferma, ma anche sul mare.*

*Questa guida contiene informazioni sulla Marina degli Orchi, formata da molte razze diverse e differenti tipi di truppe, e sul loro peculiare armamento.*





[www.alternative-armies.com](http://www.alternative-armies.com)

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

ALTERNATIVE ARMIES

[WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM](http://WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM)

EMAIL [ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM](mailto:ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM)

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

## CHIEDI AL CHIMERAEE HOBBY GROUP!

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

[CHIMERAEEHOBBYGROUP@YAHOO.IT](mailto:CHIMERAEEHOBBYGROUP@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.CHIMERAEE.IT](http://WWW.CHIMERAEE.IT)

Copyright © 2008 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati  
#CHF2 – 1ª Edizione – Revisione v2.01 – Gennaio 2014

## 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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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

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

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

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

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

Flintloque, Slaughterloo, 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

Gli ufficiali sul ponte della Fregata *Neptunne* avvistarono i Corazzieri Elfi nello stesso momento in cui il Primo Tenente di Vascello vide la nave, ma il Tenente si trovava sulla spiaggia a poche centinaia di metri dalle scintillanti spade dei nemici, mentre il *Neptunne* era all'ancora nella baia. Incitando gli stanchi Orchi che componevano il suo contingente di sbarco, il Tenente gridò:

*“Sguainate i coltellacci e caricate le pistole, svelti!”*

A quel punto i Corazzieri avevano aumentato al galoppo l'andatura dei loro destrieri e stavano iniziando a sporgersi in avanti sulla sella, brandendo le loro pesanti spade dritte. I Marinai Orchi sarebbero stati fatti a pezzi nel giro di pochi secondi se gli Elfi li avessero raggiunti, perché sulla spiaggia sabbiosa non c'era nessun posto in cui gli Orchi potessero nascondersi e i pochi colpi delle pistole e dei moschetti non sarebbero stati in grado di fermare la cavalleria nemica. Il Tenente sguainò il suo coltellaccio e gettò un'occhiata al lontano *Neptunne*, quindi prese posizione per attendere la carica ostile, mentre gli Orchi attorno a lui, vestiti in abiti da marinaio, sollevavano le armi contro gli avversari. Non avrebbero mai dovuto scendere a terra, non qui e in pieno giorno, ma i barili dell'acqua potabile erano vuoti e la spiaggia era deserta, però ora nemmeno il *Neptunne* poteva fare nulla per salvarli.

Nella baia, il Capitano del *Neptunne* chiuse il proprio cannocchiale con uno scatto e si rivolse con calma al primo ufficiale.

*“Maledette canaglie Ferach, non riusciranno a fare a pezzi la mia ciurma oggi.”*

Ordinò che i “long nines” venissero portati sul lato della nave rivolto verso terra ma subito annullò l'ordine, perché la distanza tra i due gruppi sulla spiaggia era tale da non permettere di fare fuoco con l'intera batteria di cannoni, in quanto la scarica rischiava di colpire i suoi stessi soldati che si trovavano sul litorale.

*“Portate fuori soltanto il numero quattro, signori, e fatelo subito. Abbiamo tempo per una sola palla!”*

Sul ponte dei cannoni, i blocchi e le zeppe stridettero mentre il resto degli artiglieri ritiravano le proprie bocche da fuoco all'interno della nave. Gli addetti al cannone numero quattro lanciarono maledizioni e sputarono per terra quando udirono, nella semioscurità del ponte, che sarebbero stati i soli a sparare. La vita di quindici dei loro compagni e degli ufficiali dipendeva dalla loro abilità in questo momento cruciale.

Il “long nine” sporgeva dalla fiancata della nave, carico e con un'unica palla di ferro inserita all'interno della canna. Il cannone era poggiato su una base mobile, e il mastro cannoniere lo osservava in tutta la sua minacciosa lunghezza. Anche se la distanza dal bersaglio era troppa per essere coperta da un colpo di fucile, si trattava di un tiro relativamente corto per un cannone di quelle dimensioni, ma i bersagli stavano muovendosi velocemente e mancarli sarebbe stato un vero disastro.

*“Ragazzi, diamo a quegli orecchie-a-punta un buon motivo aggrapparsi ai loro amati cavalli. FUOCO!!”*

Con un boato il cannone si mosse all'indietro, mentre il fumo svolazzava sopra l'acqua. Gli artiglieri tentarono di seguire la traiettoria del tiro, ma la palla era già lontana e il fumo si dissipava lentamente. Sapevano che la battaglia sarebbe terminata prima che fossero stati in grado di vedere gli effetti del colpo appena sparato.

Il sole si rifletteva sulle corazze e sulle lame sguainate dei Corazzieri, la sabbia si alzava sotto gli zoccoli dei cavalli lanciati al galoppo e un grido si levò dalle bocche degli Elfi mentre caricavano, avvicinandosi al gruppo di Orchi.

Una debole raffica partì dalle pistole dei marinai ma non venne quasi notata mentre i cavalli raggiungevano l'obiettivo, con il pelo madido di sudore e gli occhi spalancati per la

corsa. Le spade si abbassarono sotto gli occhi degli Orchi che, con i visi stravolti, aspettavano soltanto di venire fatti a pezzi, quando all'improvviso...

Un'esplosione squarciò l'aria nell'attimo in cui la palla di cannone colpì nel mucchio di Elfi a cavallo, del tutto ignari della minaccia che si era avvicinata volando sopra la distesa d'acqua azzurra. Il colpo disintegrò letteralmente la metà posteriore del cavallo che guidava la carica, facendo saltare per aria il cavaliere ormai ridotto in pezzi sanguinolenti. Brandelli di Elfo e cavallo schizzarono in tutte le direzioni, colpendo gli altri cavalieri e le zampe delle cavalcature che si trovavano dietro al Corazziere che conduceva l'attacco.

La carica perse l'impeto iniziale e si trasformò in una massa confusa di corpi, mentre molti cavalli si storpiano nella caduta e i soldati finivano impalati dalle loro stesse lame sguainate.

Si salvarono solo quelli che si trovavano nelle ultime posizioni del gruppo, perché lavorando di sprone riuscirono a deviare la corsa dei loro destrieri e non si infilarono nella carneficina di corpi che aveva seminato tanta morte e distruzione.

Il Capitano rivolse lo sguardo allo sbigottito gruppo di sbarco degli Orchi sulla spiaggia, quindi si voltò verso il ponte dicendo:

*“Date ai ragazzi del cannone numero quattro una bottiglia di liquore di ginepro e uno scellino a testa dalla cassa comune, poi riportate indietro da quella spiaggia maledetta quei barili d'acqua e quegli Orchi, e togliamoci di qui in tutta fretta.”*

*“La guerra non si vincerà certo da sola.”*

Il ponte risuonò degli “Urrà” della ciurma.



## Le confezioni di miniature di Trafalcore

PUOI ACQUISTARE LE MINIATURE DI TRAFALGORE DIRETTAMENTE DAL SITO INTERNET DELLA ALTERNATIVE ARMIES.

### TRA001 – ALBION LANDING PARTY COMMAND



Tre Orchi della Fregata *Neptunne* della Marina Reale, che compongono il Gruppo di Comando della Squadra di Sbarco. Il Primo Tenente con bicorno, Coltellaccio e Pistola da Arrembaggio, un Giovanotto Orco al suo primo viaggio in mare con grande bicornio e Coltellaccio, un Nostromo Orco con Pistola da Arrembaggio e Caviglia di Legno.

### TRA002 – ALBION “JACKE TARRS” LANDING PARTY



Tre marinai della Squadra di Sbarco, tutti a piedi scalzi, come ogni lupo di mare che si rispetti! Il primo con cappello di feltro, Spada e Pistola da Arrembaggio, il Vecchio Smythe con Moschetto e basettoni, il terzo con fazzolettone in testa, Spada e Pistola da Arrembaggio.

# TRA003 – ALBION “LONG NINE POUNDER” & CREW



Un “Cannone Lungo da 9 libbre” della Marina Reale su carrello mobile, con quattro Artiglieri Orchi. “Ickle Jimm”, l’addetto alla polvere con secchio e spugna, un addetto con corno per la polvere e l’asta per spingere la palla nella canna, il Mastro Artigliere con giubba e fiammifero a combustione lenta, e un addetto al caricamento con la palla di cannone.

## TRA004 – FLAYER KRISTYAN

Il leggendario abbordatore Ogre del *Bouwntie*, un vascello della Marina Reale, con giubba, pantaloni al ginocchio e a piedi scalzi. È armato con un grosso Coltellaccio e una Pistola da Marinaio Ogre che può essere caricata con munizioni sferiche o a mitraglia. Anche se ha un aspetto non troppo rassicurante, è un elemento fondamentale per qualsiasi ciurma.

(La miniatura ha il braccio che deve essere assemblato al resto del corpo.)





#### TRA005 – ALBION ROYAL MARINE COMMAND

Tre Orchi del Gruppo di Comando dei Marines della Marina Reale, i cervelli che stanno dietro ai muscoli dei Marines di Albione. L'ufficiale indossa un lungo cappotto cerato e brandisce la tradizionale Alabarda corta da arrembaggio. Poi abbiamo Higguns, lo sfortunato Ragazzo Orco che suona il tamburo della compagnia e porta un paio di occhiali con delle lenti molto spesse. Il Sergente / Stendardiere ha una gamba di legno ed è armato con un'Alabarda da arrembaggio.



#### TRA006 – ALBION “LONG NINE POUNDERS”



Due Cannoni Lunghi da 9 libbre da assemblare, inclusi gli speciali carrelli mobili su cui vengono montati a bordo delle navi. Fai saltare il nemico fuori dall'acqua!

#### 54019 ALBION MARINES

Tre Marines Orchi della Fanteria di Linea nelle sgargianti divise scarlatte. Il primo è armato con moschetto Bessie, il secondo incita i compagni ad attaccare mentre brandisce una Spada e ha una Bessie a tracolla, il terzo avanza verso il nemico imbracciando la fida Bessie con Baionetta.



## Statistiche di gioco per Trafalcore

### FLINTLOQUE RELOADED

Le statistiche e regole che seguono sono da utilizzarsi con *Flintloque Reloaded*. I nuovi tipi di razza disponibili, il Ragazzo Orco e il Giovanotto Orco, sono da considerarsi opzionali e vanno adottati a discrezione dei giocatori.

| RAZZA<br>(TIPO)    | VELOCITÀ DI MOVIMENTO (IN CM) |       |            |            |       |       | FATTORE<br>DI<br>DIFESA | FERITE<br>(F) | MOD.<br>MISCHIA |
|--------------------|-------------------------------|-------|------------|------------|-------|-------|-------------------------|---------------|-----------------|
|                    | STRISCIARE                    | PRONO | BARCOLLARE | TENTENNARE | PASSO | CORSA |                         |               |                 |
| Ogre               | 2                             | 3     | 7          | 11         | 14    | 21    | 4                       | 4             | +3              |
| Orco               | 2                             | 4     | 8          | 12         | 16    | 24    | 3                       | 3             | +2              |
| Giovanotto<br>Orco | 2                             | 5     | 10         | 15         | 20    | 28    | 3                       | 2             | +1              |
| Ragazzo<br>Orco    | 2                             | 3     | 7          | 11         | 14    | 21    | 2                       | 2             | +0              |

### STATISTICHE DELLE ARMI

Le armi riportate nella tabella seguente sono quelle utilizzate dalle miniature della serie TRA001-004.

Il Coltellaccio e la Caviglia di Legno sono armi da Mischia equiparate alla Spada e l'equipaggiamento degli artiglieri può essere considerato un'Arma Improvvisata Piccola o Grande.

| ARMA A POLVERE NERA                           | DISTANZA (CM) E PERCENTUALE DI COLPIRE / FATTORE DI ATTACCO |       |        |        |        |        |
|---|---|-------|--------|--------|--------|--------|
|   | 0-5   | >5-15 | >15-30 | >30-45 | >45-60 | >60-75 |
| Moschetto Bessie Orchesca                     | 70/7  | 65/5  | 40/4   | 20/3   | 10/3   | –      |
| Pistola da Arrembaggio Orchesca               | 55/5  | 40/4  | 5/4    | –      | –      | –      |
| Pistola da Marinaio Ogre (a mitraglia)        | 80/6  | 55/5  | 40/4   | 10/3   | –      | –      |
| Pistola da Marinaio Ogre (munizioni sferiche) | 70/8  | 55/6  | 35/4   | 15/3   | –      | –      |

È molto raro vedere qualcuno che non sia un marinaio o un Marine della Marina Reale utilizzare queste armi. Per questo motivo, il costi in punti delle armi indicato nella colonna della "Razza" non si riferisce solo alla razza in senso stretto, ma anche al fatto che il personaggio che le utilizza sia un membro della Marina Reale. Tutti gli altri, inclusi gli Orchi, devono pagare il costo indicato nella colonna "Altri".

| ARMA A POLVERE NERA             | RAZZA | ALTRI |
|---------------------------------|-------|-------|
| Moschetto Bessie Orchesca       | 5     | 10    |
| Pistola da Arrembaggio Orchesca | 3     | 7     |
| Pistola da Marinaio Ogre        | 6     | 11    |

### Moschetto Bessie Orchesca

"Bessie" è l'arma preferita dell'Esercito di Albione e anche il moschetto utilizzato dai marinai e dai soldati imbarcati sulle navi. Si tratta di un'arma ideale per questo scopo, visti i molti combattimenti ravvicinati sui ponti delle navi e le numerose incursioni sulle spiagge condotte dai gruppi di sbarco di Albione. Il moschetto non è accurato come quello messo a punto dai Ferach, ma ha una potenza molto maggiore. Ha un calibro di 0,76 pollici e 14 palle di piombo pesano una libbra.



### Pistola da Arrembaggio Orchesca

La costruzione di questa pistola ad acciarino è stata commissionata appositamente dall'Ammirorato dopo un'attenta indagine che ha stabilito che le normali pistole in dotazione all'Esercito erano troppo leggere per i sanguinosi arrembaggi così frequenti in Marina. Si tratta di una valida alleata, temuta dalla maggior parte dei nemici, che fa parte dell'equipaggiamento degli ufficiali, dei soldati dei gruppi di sbarco e dei capitani più facoltosi. Ha un calibro di 0,58 pollici e 25 palle di piombo pesano una libbra.

### Pistola da Marinaio Ogre

È davvero spaventoso per un gruppo di arrembaggio nemico che balza dalla propria nave sul ponte di un'imbarcazione della Marina Reale, venire accolto da un valido Marinaio Ogre che impugna questa pistola. Questa massiccia arma, spesso paragonata al Kannonerbuss Finklesteiniano, può sparare proiettili rotondi oppure venire caricata a mitraglia. Puoi massacrare un intero gruppo di assaltatori nemici con i frammenti di una scarica a mitraglia oppure puoi far crollare a terra in un mare di sangue il comandante nemico colpendolo con una singola, massiccia palla di piombo.

La Pistola da Marinaio richiede due Turni per essere ricaricata (o quattro se sei disteso a terra) e devi dichiarare quale tipo di munizioni intendi utilizzare quando inizi a ricaricare. Il proiettile rotondo colpisce soltanto il bersaglio contro cui è diretto, mentre se carichi a mitraglia devi effettuare dei tiri di attacco separati per il bersaglio principale e per tutte le miniature che si trovano entro 2 cm dai lati della sua base. Solo gli Ogre, i Trolka e i Granatieri di Moskovia possono utilizzare quest'arma. Gli Orchi delle Paludi possono tentare di usarla, ma hanno una penalità di -20% alla percentuale di colpire il bersaglio e subiscono 1D6 Ferite (meno il Fattore di Difesa) per ogni colpo che sparano, a causa del rinculo.

La Pistola da Marinaio ha un calibro di 4 pollici e può sparare una singola palla di cannone da 4 libbre o una mitraglia equivalente a circa 30 palle di una normale pistola.

### Cannone "Long Nine" della Marina Reale

Si tratta del cannone di medio calibro più diffuso e affidabile della marina di Albione e viene utilizzato sia in mare, montato uno speciale carrello mobile, o a terra dalle truppe di Marines Orchi. Il "Long Nine" può sparare una Palla di Cannone, oppure un Colpo a Mitraglia o delle Palle Incatenate. Queste ultime sono munizioni tipiche della Marina che vengono utilizzate anche contro bersagli sulla terraferma. Sono una via di mezzo tra una Palla di Cannone e un Colpo a Mitraglia, capaci di distruggere fortificazioni e falciare i bersagli riuniti in gruppo. Puoi utilizzare le regole per la distruzione degli edifici relativi al colpo singolo ma anche ferire i bersagli che si trovano entro 1 cm da quello primario, come per gli attacchi a mitraglia, per cui puoi usare le Palle Incatenate sia contro gli edifici che contro le truppe, come spiegato nel regolamento completo di *Flintlogue Reloaded*. Solo i cannoni e gli artiglieri della marina possono utilizzare munizioni di questo tipo.

#### CANNONE MEDIO "LONG NINE"

| TIPO DI MUNIZIONI | DISTANZA (CM) E PERCENTUALE DI COLPIRE / FATTORE DI ATTACCO |        |        |        |        |         |
|-------------------|---|--------|--------|--------|--------|---------|
|                   | <10   | >10-25 | >25-40 | >40-65 | >65-90 | >90-120 |
| Colpo a Mitraglia | 80/20   | 60/16  | 35/12  | 20/5   | –      | –       |
| Palla di Cannone  | 80/22   | 65/18  | 45/16  | 30/12  | 20/10  | 10/6    |
| Palle Incatenate  | 80/20   | 55/16  | 40/12  | 20/8   | 10/6   | –       |

### Carabina Lancia Granate

Questa insolita arma, nata dall'inventiva degli armaioli Orchi, è stata inizialmente creata per essere utilizzata nei combattimenti navali ma è oggi usata da molte razze. Si tratta di una comune carabina,

con canna accorciata e adattata per contenere una granata. Sul retro dell'arma è applicato un mirino quadrato e prima di sparare occorre appoggiare il calcio sul terreno. La granata, del peso di 2 libbre, viene proiettata in alto e può superare senza difficoltà ostacoli come muri o rami di alberi. Occorre un solo Turno per ricaricare l'arma, che non può però essere utilizzata come una normale carabina. Se il colpo manca il bersaglio, occorre determinare dove cade il proiettile secondo le normali regole per il lancio delle granate. Se l'arma ha un malfunzionamento, la granata cade ed esplode proprio tra i piedi del personaggio che ha sparato.

#### CARABINA LANCIA GRANATE

| DISTANZA (CM)                               | 0-5  | >5-15 | >15-30 | >30-45 | >45-60 | >60-75 |
|---|------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Percentuale di colpire / Fattore di Attacco | 65/7 | 50/7  | 35/7   | –      | –      | –      |

#### Trombone a Mitraglia

Anche se non è tecnicamente un blunderbuss, questa potente arma degli Orchi ha un effetto simile (e notevolmente più devastante) sul bersaglio. Progettato inizialmente per essere utilizzato dai membri della Marina per creare dei buchi nello scafo delle navi nemiche, si rivelò imperfetto in quanto il rinculo era talmente forte da far cadere il tiratore dalla coffa o da frantumargli l'osso del collo e le costole. Il Trombone a Mitraglia richiede tre Turni per essere caricato, o cinque se ti trovi in posizione prona, e può venire utilizzato soltanto dagli Orchi delle Paludi e dagli Ogre. Qualsiasi personaggio di altre razze che tenta di sparare con quest'arma subisce un numero di Ferite pari a 1D6 meno il suo Fattore di Difesa. Tutti coloro che si trovano entro 2 cm dal bersaglio principale rischiano di venire colpiti dalla rosa di pallini, per determinarlo devi effettuare dei nuovi tiri di attacco con una penalità del -10%.

#### TROMBONE A MITRAGLIA

| DISTANZA (CM)                               | 0-5  | >5-15 | >15-30 | >30-45 | >45-60 | >60-75 |
|---|------|-------|--------|--------|--------|--------|
| Percentuale di colpire / Fattore di Attacco | 80/9 | 65/7  | 35/7   | 15/5   | –      | –      |

#### SLAUGHTERLOO

Le miniature di Trafalgore possono essere facilmente utilizzate anche in *Slaughterloo*, perciò di seguito sono riportate le statistiche per la Ciurma di Orchi e l'Artiglieria Navale.

Anche se la potenza marinara di Albione e della sua Marina Reale è ben nota sia agli Elfi di Armonica che alle navi fantasma dei Nonmorti e persino alle galee degli Othari, quello di cui non tutti sono a conoscenza è il ruolo giocato dalla Marina sulla terraferma. Lungo le regioni costiere e in tutti quei luoghi dove sono richiesti artiglieri specialisti e servizi di trasporto, i Marines e i marinai si uniscono alle battaglie campali, supportati dagli artiglieri della Marina Reale. Anche se non sono disciplinati come i loro compatrioti della Fanteria di Linea, i membri della ciurma di una nave della Marina Reale sono perfettamente in grado di combattere e i loro artiglieri sono tra i migliori di tutta Valon.

#### FANTERIA IRREGOLARE

Questo nuovo tipo di truppa rappresenta quei soldati che hanno grandi abilità marziali ma non sono rigidamente allenati a compiere manovre sul campo di battaglia. In ogni momento questa Unità deve essere disposta nel modo più regolare passibile, cioè i ranghi devono avere larghezza e lunghezza equivalenti (deve essere una formazione "a blocco"). Non può disporsi in nessuna altra formazione, eccetto il Quadrato, e conta come una Colonna ai fini dello sparare. La dimensione delle Unità Irregolari varia tra sei e 36 individui ma, eccezion fatta per gli Al-Hazrad Otharmann, è solitamente compresa tra 20 e 28 soldati. Le Ciurme dei marinai di tutte le nazioni, così come i Marines delle razze meno disciplinate, sono da considerare come Fanteria Irregolare.

## Ciurma Orchesca

| C  | L  | CB | F | FM | MM | DF | M | PC |
|----|----|----|---|----|----|----|---|----|
| 15 | 10 | 5  | 2 | 0  | 2  | 3  | 9 | 13 |

**Status & armamento:** La Ciurma Orchesca è classificata come Fanteria Irregolare armata con Bessie Orchesca.

**Uniforme:** L'uniforme della Ciurma varia a seconda del Capitano che comanda il vascello su cui i marinai sono imbarcati. Le ciurme meglio equipaggiate hanno camicie a scacchi bianchi e neri oppure a strisce blu e bianche, con pantaloni bianchi e giubbe rosse o gialle. Molti marinai non indossano scarpe, ma se le portano sono di colore nero, così come l'equipaggiamento. I Capitani più poveri o avidi mandano in battaglia i loro Orchi praticamente nudi, vestiti alla bell'è meglio con stracci ricavati dal tessuto usato per le vele.

## Artiglieria Navale Orchesca

| C    | L    | CB | F | FM | MM | DF | M  | PC |
|------|------|----|---|----|----|----|----|----|
| 15/5 | 15/5 | –  | 4 | 4  | 2  | 3  | 10 | 15 |

Una volta a terra, i cannoni della Marina non sono manovrabili come quelli dell'Artiglieria a Piedi, ma gli addetti sono senz'altro più addestrati. I cannoni sono classificati come Leggeri, Medi e Pesanti e gli artiglieri navali possono utilizzare anche gli Howitzer. Il montaggio, la preparazione e lo spostamento delle Batterie di cannoni seguono le regole per l'Artiglieria a Piedi che trovi nel regolamento di *Slaughterloo*.

**Status & armamento:** L'Artiglieria Navale Orchesca è classificata come Artiglieria.

**Uniforme:** L'Artiglieria Navale Orchesca non indossa uniformi vere e proprie e spesso gli artiglieri lavorano a petto nudo, con pantaloni bianchi e giubbe blu o rosse. L'equipaggiamento è nero, con cinghie dello stesso colore.

## Marines Orchi

| C  | L  | CB | F | FM | MM | DF | M  | PC |
|----|----|----|---|----|----|----|----|----|
| 20 | 10 | 5  | 3 | 2  | 5  | 3  | 11 | 18 |

Ogni imbarcazione della Marina Reale ha a bordo un distaccamento di Marines Orchi, che entra in azione in caso di combattimento e serve anche da deterrente contro eventuali ammutinamenti. I piccoli brigantini possono contare soltanto su un pugno di Marines comandati da un Sergente, mentre le massicce navi a tre ponti possono ospitarne fino a duecento, sotto il comando di un Capitano dei Marines. Questi soldati specialisti rappresentano la "Sottile Linea Rossa" che si trova a bordo di ogni nave di Albione, piccola o grande che sia. Sulla terraferma i Marines possono disporsi in Colonna o formare il Quadrato come qualsiasi altro reggimento e, anche se non sono troppo abituati a eseguire manovre nel corso di una battaglia campale, l'esperienza che hanno accumulato nei sanguinari abbordaggi compiuti durante la navigazione li rende avversari formidabili in mischia.

**Status & armamento:** I Marines Orchi di Albione sono classificati come Marines (Regolari o Fanteria di Linea) e sono armati con Bessie Orchesca.

**Uniforme:** A una prima occhiata, un Marine Orco è davvero impressionante a vedersi, proprio come un membro della Fanteria di Linea. Questi soldati indossano redingote scarlatte con giubbe bianche, pantaloni bianchi, stivali neri e un berretto nero o blu. Gli Ufficiali spesso indossano un bicorno blu, mentre i soldati portano un alto cappello di colore nero brillante. Tutte le decorazioni e i bottoni devono essere dorati, come specificato da un apposito Decreto Reale. Alcuni degli Ufficiali più anziani portano una fascia bianca o rossa, mentre alcuni Marines indossano anche dei grigi cappotti cerati impermeabili.



## *Le uniformi della Marina Reale*

### UFFICIALI DELLA MARINA REALE E GIOVANOTTI ORCHI

Carnagione: Marrone Sabbia  
 Giacca: Blu Scuro  
 Pantaloni e Fazzolettone: Bianco  
 Bicorno: Nero con lacci Dorati  
 Polsini e Risvolti: Rossi o Blu Chiaro  
 Scarpe e Cintura: Nero Lucido  
 Decorazioni, Bottoni e Spalline: Oro  
 Pistola e Fodero: Ottone

### LA CIURMA

Carnagione degli Orchi: Marrone Sabbia  
 Carnagione degli Ogre: Pallida  
 Capelli: Nero, Marrone, Rosso o Giallo  
 Giacca: Giallo, Rosso o Blu  
 Camicia: Bianco, a scacchi Bianchi e Neri, a strisce Bianche e Blu  
 Pantaloni: Bianco o Grigio  
 Cappello: Giallo o Nero  
 Polsini e Risvolti: Blu, Rosso o Nero  
 Bottoni: Marrone  
 Pistola, Moschetto e Fodero: Ottone

### MARINES ORCHI DI ALBIONE

Carnagione: Marrone Sabbia  
 Redingote: Rosso Scarlatto  
 Giacca: Bianco  
 Pantaloni: Bianco  
 Cappello: Nero con Coccarda Bianca  
 Polsini e Risvolti: Bianco  
 Scarpe, Fazzolettone e Cintura: Nero Lucido  
 Decorazioni, Bottoni e Spalline: Oro  
 Moschetto e Baionetta: Ottone