

Polizia Militare & Caduti sul campo di battaglia

Regole opzionali per **FLINTLOQUE** RELOADED

Autore: G. Syme.

Materiale aggiuntivo: A. Scott, M. Hartley, S. Evans e il Team della AA.

Traduzione: Chimerae Hobby Group.

Una raccolta di regole opzionali per introdurre la temuta Polizia Militare nel magnifico gioco di battaglie tra schermagliatori e per stabilire la sorte degli eroici personaggi feriti o caduti sui campi di battaglia di tutta Valon.





www.alternative-armies.com

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

ALTERNATIVE ARMIES
WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM
EMAIL: SALES@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 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

Copyright © 2008 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati
#CHF3 – 1ª Edizione – Revisione v2 – Dicembre 2008

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

Flintloque, Slaughterloo, 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

Benvenuto! In questo supplemento di regole opzionali per *Flintloque la Schermaglia* ti verranno dati suggerimenti su come introdurre nelle tue partite la Polizia Militare e per stabilire la sorte dei caduti sul campo di battaglia.

Si tratta di regole opzionali da usare con il regolamento completo di Flintloque Reloaded o con il Regolamento Introduttivo di Flintloque (disponibile per il download gratuitamente e in italiano sul nostro sito www.chimerae.it) e dovrebbero essere utilizzate soltanto se, prima di iniziare a giocare, tutti i giocatori le hanno lette e sono d'accordo nell'impiegarle.

Non hai bisogno di queste regole opzionali per giocare e puoi scegliere di adoperare solo quelle che ti piacciono, senza usare le altre.

A meno che non sia chiaramente specificato nel testo, tutte le regole che si applicano normalmente in una situazione di gioco rimangono completamente valide e vengono cambiate soltanto se le regole opzionali influenzano in qualche modo lo svolgimento delle tue partite a *Flintloque*.

La maggior parte di queste regole opzionali si applica soltanto alle situazioni che si verificano al termine della battaglia, dopo che lo Scenario è concluso.



Alcuni Ogre del Corpo della Polizia Militare di Gran Bretorchia si divertono in una taverna di Al-Garvey

L'odiata Polizia Militare

L'Esercito della Gran Bretorchia è un'efficiente macchina per uccidere, capace di sparare scariche coordinate di colpi in grado di decimare qualsiasi avversario. Questa abilità è frutto di addestramento e disciplina, anzi principalmente della ferrea disciplina inculcata dagli ufficiali e dai sergenti nelle teste degli Orchi e degli altri soldati.

Se questa disciplina venisse meno, allora l'esercito intero, dal più umile soldato semplice fino agli alti gerarchi, si trasformerebbe in un'anarchia di sangue e morte, con i duri combattenti, brutali macchine di morte, lasciati liberi di compiere qualsiasi nefandezza.

Mentre è in corso una campagna di guerra, il compito del Corpo della Polizia Militare è quello di mantenere la disciplina a ogni costo. Per questo motivo, la Polizia Militare è odiata dalle altre truppe e viene guardata con paura e rispetto dai più. È suo il compito di far rispettare la legge ai soldati, a essa spetta il ruolo di giudice e giuria... e spesso anche quello di carnefice.

Solo i migliori vengono scelti per entrare a far parte della Polizia Militare, non ci sono soldati semplici ma soltanto ufficiali e sottufficiali. L'autorità è tutto e per questo motivo ogni membro della Polizia Militare è superiore di grado ai soldati semplici.

Le origini del Corpo della Polizia Militare risalgono ai tempi della presa di Dresda e della costruzione di Londinium, quando i soldati Orchi si sarebbero dati al saccheggio e all'omicidio se non fossero stati controllati. Furono scelti gli Orchi più tosti, che vennero nominati ufficiali con il compito di sorvegliare il resto dei compagni. Tutti questi soldati furono messi sotto il comando del Generale di Polizia Militare, Lord Gorc Nekstretch, un

mostruoso Orco con gli occhi di fuoco e nessuna tolleranza verso gli indisciplinati.

Dopo che l'Esercito di Albione si unì a quello di Joccia, Taffsea e alle truppe di Guinalea rimaste fedeli alla causa, divenne ben presto chiaro che per controllare un tale numero di soldati non sarebbe stata sufficiente la forza di Polizia Militare già esistente. Lord Nekstretch decise di reclutare anche Orchi delle Paludi e Ratti delle Highland, perché il rispetto del regolamento era maggiore se la disciplina veniva "incoraggiata" con le maniere forti.

Con l'incorporazione degli Ogre di Hangover all'interno della Krautian Giant Legion (K.G.L.), il Generale di Polizia Militare reclutò anche alcuni di questi giganteschi ragazzi all'interno del Corpo, per "prendersi cura" degli elementi più ribelli delle truppe.

All'epoca di Korrana e della campagna di Catalucia, anche qualche Trolka ribelle era entrato a far parte della Polizia Militare. Finalmente il Corpo era divenuto quello che il Duca di Wheeling-Turn e gli altri comandanti si erano prefissi che fosse, cioè un eccellente gruppo di soldati capaci di far rispettare la disciplina.

Dovunque sono all'opera le truppe della Bretorchia ci sono anche membri della Polizia Militare, sempre vigili e pronti a far rispettare le leggi militari.

GLI ALTRI CORPI DI POLIZIA MILITARE DI VALON

Ogni nazione di Valon ha il proprio Corpo di Polizia Militare, talvolta noto con questo nome e molte altre volte ribattezzato con appellativi meno familiari. Alcuni di questi Corpi hanno delle organizzazioni autonome, mentre altri reclutano i propri membri tra i soldati delle

truppe che devono controllare e assegnano ad alcuni uomini i compiti di sorveglianza dei propri compagni d'armi. Tutti hanno però alcune cose in comune, svolgono gli stessi compiti e sono odiati dalle truppe su cui vigilano.

Gli Elfi di Armorica

La Grande Armée ha i suoi problemi di disciplina, ma non sono paragonabili a quelli che attanagliano, per ragioni diverse, altre nazioni come Albione o Napolise. Al fine di mantenere la disciplina, ogni battaglione seleziona alcuni dei soldati più grossi e li nomina membri delle *Commissiones Militaires*, un gruppo di Elfi creato appositamente con il compito di acciuffare i disertori e gli altri criminali. Chi viene catturato è solitamente sottoposto a un processo da parte del suo stesso reggimento, con il colonnello che agisce da giudice e giuria.

Oltre a questo gruppo, il paranoico Imperatore Mordred impiega anche diverse migliaia di *Espion Embaucher*, che paga direttamente con i fondi del tesoro reale. Si tratta di vere e proprie spie prezzolate, spesso reclutate tra i malviventi, che hanno il compito di “arrestare” tutti coloro che vengono reputati un pericolo per l'Imperatore. Gli *Espion Embaucher* sono gente pericolosa, universalmente odiata e temuta.

All'interno dell'Impero Ferach c'è anche una diffusa organizzazione chiamata *Depot de Refractaires*, che ha il compito di arrestare tutti coloro che tentano di sottrarsi all'annuale chiamata alle armi che viene effettuata nell'Impero. Ne fanno parte adolescenti, piccoli criminali e anziani. Questi battaglioni sono spesso di infimo livello, hanno compiti secondari e ricevono scarso addestramento. Le uniformi di questi soldati consistono in una giubba verde chiaro, pantaloni bianchi, cintura bianca e cappello nero.

I Cani di Ostaria

Nell'esercito Ostariano il compito di far rispettare la disciplina è assegnato agli *Strafewerkscorps* o “mastini punitori”, come vengono normalmente soprannominati dai soldati. Questi sorveglianti riuniscono tutti i condannati dei singoli battaglioni e ispezionano le retrovie in cerca di saccheggiatori o disertori.

L'uniforme che indossano è interamente nera con decorazioni rosse e completata da un alto shako. Normalmente sono armati con moschetti o spade e spesso hanno a disposizione delle cavalcature. Gli *Strafewerkscorps* sono molto efficaci nel far rispettare la “dottrina di guerra” di Klaffenhunde.

I Nani di Krautia

Nell'Esercito del Dio della Stella di Ferro, i Nani sono ispirati dall'esempio e dal valore personale, oltre che dall'odio verso gli Elfi che hanno ripetutamente invaso le loro terre natie. Quando avvengono casi di diserzione o insubordinazione, il tutto viene risolto all'interno del battaglione dei trasgressori, solitamente con un sonoro pestaggio a suon di calci e pugni. Se tuttavia il reato commesso è più grave o ha ripercussioni anche al di fuori del battaglione, entra in azione la temuta *Soldat Polizei*, la polizia militare che ha il potere di arrestare qualunque soldato o ufficiale al di sotto del grado di Generale.

I Nonmorti delle Terre Stregate

La disciplina nelle legioni cadaveriche dell'esercito dello Zar Oscuro è mantenuta dal K.G.B. (*Kommisariat Graviski Bureov*), che la fa rispettare con metodi più brutali rispetto a qualsiasi altra forza di polizia di tutta Valon. Anche se la diserzione è un concetto estraneo alle menti degli Zombi rianimati e degli Scheletri, talvolta viene attuata dalle truppe mortali dello Spettro Stellare.

Anche se raramente, si verificano casi di diserzione tra i Lupi Mannari e i Ghoul.

Interviene allora il K.G.B., che utilizza metodi sbrigativi e spesso letali, e la maggior parte delle unità di Lupi Mannari hanno al loro interno anche degli agenti Liche allo scopo di “dissuadere” la defezione.

L’Impero Otharmann

Negli scintillanti ranghi dei giannizzeri del Sultano la diserzione è sconosciuta, così come tra i dervisci che sono fanaticamente leali al proprio sovrano. Anche se i guerrieri dei clan e gli altri soldati dell’Impero Otharmann sono generalmente fedeli alla causa, talvolta optano anch’essi per la diserzione.

I disertori sono giudicati dagli *Jemad*, gli addetti alla disciplina del Visir che controllano le varie regioni sotto il dominio Otharmann. Armati con lunghe fruste e spesso con pistole o sciabole, questi soldati in uniforme colorata seguono i vari reparti dell’esercito e hanno il potere di giustiziare i traditori.

Altre nazioni

Ci sono molti altri soggetti incaricati di far rispettare leggi e disciplina, ma le regole riguardanti la Polizia Militare possono applicarsi a qualsiasi altra nazione, facendo solamente qualche piccola modifica per adattare alle varie razze degli ufficiali e sottufficiali deputati a questo compito.

MINIATURE CHE ESCONO DAL TAVOLO DI GIOCO

Quando giochi uno Scenario a *Flintloque*, può capitare che a seguito di un movimento obbligatorio (per esempio dovuto a un Controllo del Morale fallito o se viene ricacciato indietro in una mischia) il tuo 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 è costretta a uscire dal tavolo di gioco come visto in precedenza, il personaggio non può continuare a prendere parte allo Scenario e puoi utilizzare le regole opzionali della sezione “Dopo il combattimento” per vedere cosa gli è capitato...

(Ci sia consentito un pizzico di immodestia nel segnalare che questa regola è stata appositamente inserita dopo la segnalazione di alcuni casi verificatisi nel corso delle partite tenutesi all’interno del Chimerae Hobby Group.)

TENTARE DI DISERTARE

In alcuni casi, specialmente in certi scenari particolari o per le esigenze dei giocatori che desiderano creare nel tempo la propria Banda di Disertori aggiungendo un personaggio alla volta, un soldato o due potrebbero occasionalmente tentare di svignarsela dai ranghi.

Questo reato è punito con il deferimento alla Corte Marziale, la fustigazione o persino con la morte, a seconda delle circostanze in cui avviene la diserzione e dell’esercito a cui appartiene il personaggio. Non c’è bisogno di aggiungere che si tratta di una decisione da non prendere a cuor leggero.

Per disertare, un personaggio deve muoversi all’esterno dell’area di gioco, soddisfacendo tutte le condizioni viste nel paragrafo “Miniature che escono dal tavolo di gioco”.

Ci sono anche altri requisiti da soddisfare, come spiegato qui sotto:

1. I Nonmorti NON possono disertare volontariamente. I personaggi Mortali delle Terre Stregate possono invece, in circostanze eccezionali, tentare di fuggire dall'esercito dello Zar Oscuro.
2. Gli ufficiali NON possono disertare (a meno che ciò non faccia parte delle condizioni imposte dallo Scenario), perché si tratta di un'azione disonorevole.
3. I Giannizzeri e i Dervisci degli Othari NON possono disertare.
4. Quando un soldato diserta e abbandona il tavolo, devi annotare se qualcuno dei suoi alleati ha entro la propria Linea di Vista il punto in cui il personaggio è scappato. Se qualcun altro si accorge della fuga, ciò può influire sulla possibilità di successo della diserzione. Se poi è un ufficiale ad accorgersi della cosa... diventa davvero complicato cavarsela!

Una volta che un personaggio ha lasciato il tavolo per disertare, si considera fuori dal gioco. Consulta la sezione "Dopo il combattimento" per vedere cosa accade a questi codardi e traditori.

GIOCARE LA POLIZIA MILITARE

Quando la Polizia Militare viene schierata come parte integrante delle truppe in gioco in uno Scenario di *Flintloque*, generalmente si prospettano tempi duri per i soldati del suo stesso schieramento. La Polizia Militare ha un'organizzazione a sé stante, ad esempio nelle forze armate della Gran Bretorchia i suoi membri devono essere tutti ufficiali e sottufficiali e hanno una propria uniforme specifica.

Quando un'Unità di Polizia Militare (o il suo equivalente di un qualsiasi altro esercito) viene schierata sul campo, devi utilizzare alcune regole opzionali.

Creare un'Unità di Polizia Militare

Segui le normali regole per la creazione dei personaggi e delle Unità, pagando il costo in punti per i personaggi a seconda della razza a cui appartengono. (Ricorda che solo i membri di certe razze possono entrare nel corpo di Polizia Militare, ad esempio in Bretorchia possono far parte di queste truppe soltanto Ogre, Orchi delle Paludi, Ratti delle Highland e Trolka.) Solitamente i membri della Polizia Militare agiscono in coppia e un'Unità è formata da quattro effettivi.

A meno che non ci siano regole speciali previste dallo Scenario, NON puoi creare membri della Polizia Militare con un Livello di Esperienza di Recluta. Il tipico livello che hanno è Medio o Esperto.

Esiste uno speciale Status chiamato "Polizia Militare", che ha alcune regole particolari riportate di seguito.

Il costo in punti per lo Status di Polizia Militare è +3 per qualsiasi Razza.

STATUS DELL'UNITÀ

Polizia Militare: La forza di polizia interna all'esercito. Odiata da tutti e allo stesso tempo temuta, fa rispettare la disciplina e spesso ricopre allo stesso tempo i ruoli di giudice, giuria e carnefice.

I personaggi che fanno parte della Polizia Militare devono rispettare le seguenti regole speciali:

1. Spostano una colonna a destra la difficoltà di Tiro quando sparano.
2. Hanno un modificatore di +2 al Morale.
3. Tutte le truppe alleate entro 25 cm hanno un bonus di +1 al Morale.

Quando crei un'Unità di Polizia Militare, deve essere composta esclusivamente di personaggi con questo Status.

Vedi il paragrafo “Armi e uniformi della Polizia Militare” per maggiori dettagli sull’equipaggiamento della Polizia Militare.

Quando viene schierata in uno Scenario, un’Unità di Polizia Militare ha SEMPRE due ruoli da giocare. Il principale è quello che le viene assegnato come obiettivo della partita (come per esempio catturare un oggetto o combattere il nemico), ma secondariamente deve svolgere le mansioni per cui è stata creata, cioè far rispettare la disciplina e le leggi militari.

Il giocatore che controlla un’Unità di Polizia Militare agisce normalmente, eccezion fatta per alcune circostanze particolari, al cui verificarsi l’Unità si attiva immediatamente per riportare la disciplina, ignorando tutto il resto. Ciò accade quando:

1. Un personaggio appartenente alla fazione della Polizia Militare attacca un alleato in mischia o sparandogli (anche se lo manca).
2. Un personaggio appartenente alla fazione della Polizia Militare commette, entro la Linea di Vista dell’Unità, atti di saccheggio, razzia o una qualsiasi altra attività non permessa. Ciò include entrare in una casa e rubare le proprietà degli abitanti o importunare i civili.
3. Un personaggio appartenente alla fazione della Polizia Militare fugge di fronte al nemico. Se un soldato scappa per una distanza superiore a quella causata da un singolo risultato di “ricacciato indietro in mischia” (5 cm), la Polizia Militare interpreterà il movimento come un atto di codardia o un tentativo di diserzione.
4. Alla Polizia Militare può essere assegnato il compito di sorvegliare oggetti, forzieri con le paghe dei soldati o simile equipaggiamento. Se un QUALSIASI personaggio (eccezion fatta per gli ufficiali alleati) si avvicina entro 10 cm dall’oggetto in questione, farà accorrere la Polizia Militare.

Quando si presenta una delle situazioni viste sopra, il giocatore che controlla la Polizia Militare deve immediatamente agire per risolverla. Ciò significa che deve muoversi il più velocemente possibile verso il personaggio che ha trasgredito la legge e interrogarlo.

L’Unità di Polizia Militare DEVE muoversi verso il personaggio incriminato e affrontarlo. Le sole circostanze che possono impedire questo comportamento sono il fuoco nemico mirato direttamente contro l’Unità oppure l’assistere a un altro atto contrario alle regole e di uguale o maggiore gravità.

Il giocatore che controlla la Polizia Militare DEVE a questo punto annunciare la propria intenzione di interrogare il trasgressore.



55016 OGRE
LICHE

**Staturov, Ogre
Liche del K.G.B.
assegnato alle
truppe
rianimate degli
Ogre di
Bloodrainio.**

Se il personaggio ricercato ha commesso un atto di insubordinazione MOLTO grave (come uccidere senza motivo un proprio alleato o un personaggio neutrale), allora la Polizia Militare ha il diritto di considerarlo alla stregua di un nemico e può sparargli. In tutte le altre circostanze, ha invece l’obbligo di catturarlo. (Spetta ai giocatori giudicare la gravità dell’atto commesso dal personaggio.)

Se il ricercato tenta di fuggire o spara contro la Polizia Militare, viene considerato un ribelle pericoloso e può essere ucciso.

Per interrogare (e catturare) un personaggio, un membro della Polizia Militare deve portarsi entro 5 cm da lui.

L'interrogatorio si considera portato a termine nel giro di una sola azione e pressoché all'istante. Quindi devi lanciare un D10 e consultare la tabella seguente, applicando gli eventuali modificatori. Tutti gli effetti vanno risolti immediatamente.

Tabella dell'Interrogatorio della Polizia Militare

1 o meno	La Polizia Militare si scusa per il disturbo e se ne va. Tutti gli interrogatori futuri nei confronti del personaggio avranno un modificatore di -1 a suo favore.
2-4	Incertezza. Non viene intrapresa alcuna azione ma tutti gli interrogatori futuri nei confronti del personaggio avranno un modificatore di +1 a favore della Polizia Militare.
5-9	Sotto Accusa. Il personaggio subisce una dura reprimenda e una punizione che lo costringerà a non partecipare al prossimo Scenario. Tutti gli interrogatori futuri nei confronti del personaggio avranno un modificatore di +3 a favore della Polizia Militare.
10 o più	Colpevole. Il personaggio viene legato e imprigionato dalla Polizia Militare e da questo momento fa parte della loro Unità. A meno che non venga liberato, non può compiere azioni e al termine della partita sarà sottoposto alla Corte Marziale.

Modificatori alla tabella:

Il trasgressore è un Ufficiale:	-2
Il trasgressore è un comune soldato:	+2
Il trasgressore è Esperto:	-1
Il trasgressore è Veterano:	-2
Il trasgressore è Recluta:	+2
Ci sono nemici entro 20 cm:	-1
Colto sul fatto (mani insanguinate o refurtiva trovata addosso):	+3
Il membro della Polizia Militare è Ferito:	-1

Ogni membro della Polizia Militare può tenere in custodia soltanto un personaggio e deve rimanere entro 5 cm dal prigioniero.

Essere deferiti alla Corte Marziale è molto grave per un soldato, vedi la sezione "Dopo il combattimento" per i dettagli.

Uccidere un membro della Polizia Militare

Ebbene si, disgraziatamente avviene anche questo. Specialmente se qualcuno rischia un'accusa per aver commesso qualcosa di grave. Comunque, ricorda che si tratta di una brutta gatta da pelare.

QUALSIASI personaggio può attaccare in mischia o sparare contro un membro della Polizia Militare, anche un soldato che appartiene alla sua fazione ma, se qualche altro componente della Polizia Militare (ma non un qualsiasi altro soldato, che si limiterebbe a guardare desiderando di poter fare la stessa cosa!) si accorge della cosa, si apre la caccia all'uomo. Ricorda che lo stesso si verifica se il bersaglio dell'aggressione non viene ucciso in un unico Turno (in questo caso, anche se nessuno ha visto niente, la vittima può gridare per richiamare l'attenzione). A questo punto, TUTTI i membri della Polizia Militare mettono agli arresti l'intera Unità di cui fa parte l'aggressore e in caso di resistenza aprono il fuoco!

Se i componenti della Polizia Militare vengono uccisi e al fatto assiste un qualsiasi personaggio alleato che NON fa parte dell'Unità dell'assalitore, allora i ribelli DEVONO fuggire. Ulteriori dettagli riguardanti i disertori sono riportati nella sezione "Dopo la battaglia".

ARMI E UNIFORMI DELLA POLIZIA MILITARE

In qualsiasi esercito, gli appartenenti alla Polizia Militare portano uniformi e armi differenti dal resto delle truppe. Di seguito sono riportate le informazioni sull'equipaggiamento tipicamente utilizzato dai Corpi di Polizia Militare delle principali nazioni.

Gran Bretorchia

Il Corpo della Polizia Militare è composto interamente da ufficiali e sottufficiali e, anche se da regolamento dovrebbe operare esclusivamente a piedi ed equipaggiato soltanto con una spada e il manuale disciplinare, non sempre ciò è rispettato. Durante le campagne la maggior parte dei membri della Polizia Militare si muove in sella a cavalli, rinoceronti o altri animali ed è armata non solo di spada e manuale, ma anche di carabina. Solitamente le armi sono di buona qualità, perché gli ufficiali hanno più risorse da investire nel proprio equipaggiamento personale.

L'uniforme è costituita da un cappello nero, giubba rossa con decorazioni blu e pantaloni rossi con due strisce blu laterali. Ci sono comunque delle eccezioni e alcuni membri della Polizia Militare indossano giubbe rosse con decorazioni blu e pantaloni grigi, o addirittura pastrani marroni o grigi quando vogliono passare inosservati.



[56005 KGL](#)
[SERGEANT](#)

Un Sergente Ogre della Krautian Giant League, perfetto per essere utilizzato come membro della Polizia Militare per le truppe di Gran Bretorchia.

Elfi Ferach

Le armi e le uniformi dei tre principali Corpi di Polizia Militare nell'Armée Ferach sono differenti tra loro.

Gli appartenenti alle *Commissions Militaires* vestono uniformi identiche a quelle del battaglione di cui fanno parte, anche se alcuni ufficiali preferiscono rendere riconoscibili questi "Elfi scelti" dal resto della truppa facendogli indossare delle fasce nere sul braccio o altri segni distintivi. Solitamente sono armati con Moschetti Ferach o manganelli, che usano a seconda del fatto che vogliano uccidere piuttosto che catturare i sospetti.

Gli *Espion Embaucher* sono personaggi sfuggenti che ottengono la propria autorità grazie a lettere o sigilli imperiali. Non indossano uniformi vere e proprie, ma sfoggiano in gran quantità nastri dorati e ricche decorazioni con lo scopo di impressionare gli altri. Le loro armi sono di buona fattura e spesso portano delle pistole da duello.

Nei vari *Depot de Refractaires* dove vengono convogliati i ribelli, i "cacciatori" vestono con la tipica uniforme della milizia, che consiste in pantaloni bianchi, giubba verde chiaro, cintura bianca e cappello nero. Le armi sono moschetti di vecchio modello (talvolta persino dei Moschetti Nanici MkI) o armi da fuoco a miccia catturate al nemico e riparate alla meglio. Gli ufficiali sono armati con spade o bastoni.

I Cani di Ostaria

Gli *Strafewerkscorps* Ostariani, chiamati solitamente "mastini punitori", vestono in modo tale da incutere paura nelle varie etnie di Cani che compongono l'esercito. Hanno il compito di scortare i prigionieri e farli vedere all'interno degli accampamenti, prima di sottoporli al giudizio.

La loro uniforme è completamente nera con decorazioni rosse e portano un alto shako, solitamente sono armati con moschetti o spade e spesso montano dei cavalli. Gli *Strafewerkscorps* sono ben equipaggiati. Talvolta i "mastini punitori" servono sulla linea del fronte come normali truppe, se la situazione lo richiede.

I Nani di Krautia

Durante le campagne di guerra in Krautia, la temuta *Soldat Polizei* fa la sua comparsa quando l'usuale punizione, che consiste in un pesante pestaggio inflitto al trasgressore da parte dei soldati del suo stesso battaglione, non è giudicata abbastanza severa.

La loro uniforme consiste in una giubba blu, pantaloni e cappello piatto di colore nero con strisce rosse, e cintura nera. Alcune Unità cavalcano dei maiali e la maggior parte è armata con Moschetti Nanici MkII o pistole, mentre le spade sono abbastanza insolite.



[52506 KRAUTIAN DWARF COMMAND](#)

Questo gruppo di comando composto da sei Ufficiali è perfetto per essere utilizzato come Unità di *Soldat Polizei* della Confederazione di Krautia.

I Nonmorti delle Terre Stregate

I Liche del K.G.B. sono armati soltanto con il libro degli insegnamenti dello Zar Oscuro, che è anche il simbolo della loro autorità. Solitamente indossano un cappotto nero o marrone scuro (talvolta lungo solo fino ai fianchi), bordato di pelo rosso o bianco.

L'Impero Otharmann

Gli *Jemad* degli Otharmann sono armati con delle fruste e spesso portano pistole o sciabole ricurve. Non hanno un'uniforme vera e propria e, come la maggioranza degli Otter, preferiscono indossare le lunghe vesti con i simboli caratteristici della loro famiglia. In questo caso è il colore degli abiti che li distingue dal resto delle truppe (a meno che non agiscano sotto copertura), perché vestono quasi esclusivamente con indumenti di colore nero o viola scuro.

Caduti in battaglia

&

Dopo il combattimento

Dopo che la partita è terminata e viene dichiarato un vincitore (oppure si conclude con un pareggio) è tempo di contare i cadaveri e i feriti rimasti sul campo di battaglia. Questa fase si svolge al di fuori del tavolo di gioco e contribuisce ad aggiungere un elemento del gioco di ruolo a *Flintloque*.

AUMENTARE IL LIVELLO DI ESPERIENZA DEL PERSONAGGIO

Come riportato nelle regole di *Flintloque*, se un personaggio sopravvive a tre Scenari avanza al successivo Livello di Esperienza (da Recluta a Medio, e via dicendo). Di seguito viene presentato un sistema di avanzamento opzionale.

Se vuoi seguire i nostri suggerimenti, allora il passaggio da Recluta a Medio richiede soltanto due Scenari, da Medio a Esperto occorrono tre Scenari e da Esperto a Veterano sono necessari quattro Scenari. In totale, per passare da Recluta a Veterano occorreranno comunque nove Scenari.

CHI E COSA SONO I CADUTI IN BATTAGLIA

Lo Scenario è terminato e i tuoi soldati hanno vinto o perso, e quelli di loro che sono sopravvissuti ora sono radunati intorno a un fuoco da campo a mangiare arrosto o bere grog. Ma che succede a quelli che non ce l'hanno fatta... ?

Che accade quando uno o più membri delle tue truppe cadono in battaglia?

Un “caduto in battaglia” è un personaggio che alla fine dello Scenario non è in grado di allontanarsi con le proprie gambe dal terreno dello scontro. Potrebbe essere ferito e disteso a terra, svenuto, agonizzante o persino morto.

Di seguito viene spiegato cosa accade a questi sfortunati soldati.

COSA ACCADE A CHI VIENE LASCIATO SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Alla fine della partita ogni giocatore deve prendere nota di tutti i personaggi che sono stati “uccisi” o hanno perso conoscenza, e di tutti quelli che non hanno potuto lasciare il campo di battaglia con le proprie gambe.

Devi anche prendere nota di chi ha VINTO la partita, perché questo fa una grande differenza, come vedrai in seguito. Hai molte più possibilità di sopravvivere se i tuoi alleati hanno vinto lo scontro, ricacciando indietro i nemici.

Tutte le truppe rimaste sul campo di battaglia, anche quelle “uccise”, potrebbero non essere veramente morte.

Lancia un D10 per ogni soldato rimasto sul campo, con un risultato di 6+ è ancora vivo. Modifica il numero che hai bisogno di ottenere di -2 se hai vinto lo scenario o di +2 se sei stato sconfitto. In pratica, se hai vinto i tuoi soldati sopravvivono con 4+, se hai perso hai bisogno di un 8+.

Ora devi lanciare il dado per ognuno di quelli che sono ancora vivi e consultare la tabella qui a fianco per vedere cosa è accaduto loro.

Modificatori alla tabella:

- I tuoi alleati hanno vinto lo scenario: -2
- I tuoi alleati hanno perso lo scenario: +2
- Hai perso contro i Nonmorti: -3
- Sei un Nonmorto: +3
- Il personaggio è Esperto / Veterano: -1
- Il personaggio è Recluta / Medio: +1

Tabella dei Caduti in Battaglia

1-2	Fortunato! – Il personaggio era stato soltanto stordito da un colpo di striscio, ma sta bene e si riunisce alla sua Unità per il prossimo Scenario.
3-5	Malconcio! – Il personaggio è ferito, ma non troppo gravemente, e può riunirsi alla propria Unità. Deve saltare il prossimo Scenario a causa delle ferite riportate.
6-8	Cos'è successo? – Il personaggio è gravemente ferito, viene creduto morto dai compagni e abbandonato al proprio destino. Tenterà di disertare o cercherà di riunirsi alla propria Unità?
9-10	Colpo di grazia! – Il personaggio è morto stecchito. Niente da fare.

Per rappresentare i caduti in battaglia, puoi utilizzare le speciali miniature realizzate da Alternative Armies, di cui vedi qualche esempio qui sotto:

[51030 ELF CASUALTIES](#)



[54028 ORC CASUALTIES](#)



[56018 DOG CASUALTIES](#)



RIUNIRSI AL REGGIMENTO / DISERTARE

Se il tuo personaggio è stato “ucciso” durante lo Scenario e quando ha ripreso i sensi si è ritrovato solo e ferito, oppure se è fuggito dal tavolo di gioco come conseguenza di un Controllo del Morale fallito o perché ha tentato di disertare, bisogna scoprire cosa sarà di lui.

Puoi scegliere di progettare un breve Scenario o avventura per risolvere la questione, oppure usare il semplice metodo riportato di seguito per determinare il destino del personaggio.

Ti basterà tirare un singolo D10 e applicare i modificatori appropriati, confrontando il risultato finale sulla tabella che segue.

Tabella del Riunirsi al Reggimento / Disertare

1-4	Vai dove vuoi! – Il personaggio può riunirsi alla propria Unità senza problemi, oppure associarsi a una Banda di Disertori senza correre rischi. In ogni caso, tutto fila liscio come l'olio.
5-6	Acciuffato dalla Polizia Militare! – Il personaggio viene catturato dalla Polizia Militare del suo esercito e sarà sottoposto alla Corte Marziale (vedi la relativa sezione per sapere se verrà condannato).
7-8	Unisciti ai Disertori! – Il personaggio è costretto dalle circostanze o con la forza (o per libera scelta) a unirsi a una Banda di Disertori. Per scoprire cosa gli riserva il futuro... dovrai attendere l'esito dei prossimi Scenari a cui prenderà parte!
9-10	Incontro con il nemico! – Davvero una sfortuna nera, perché il nemico intercetta il personaggio e lo uccide. Oppure puoi preparare uno Scenario per vedere se riesce a cavarsela o farlo soltanto catturare. In qualsiasi caso, la guerra è finita per questo soldato!

Modificatori alla tabella:

Il personaggio è ferito:	+1
Il personaggio si trova in territorio nemico:	+2
Il personaggio ha lasciato il tavolo di gioco a causa di un Controllo del Morale fallito:	+2
Il personaggio tenta di disertare e non viene visto da nessuno:	+1/-1
Il personaggio tenta di disertare e viene visto dalla Polizia Militare:	+1
Il personaggio tenta di disertare e viene visto dal nemico:	+2
Il personaggio spicca sul campo di battaglia (Ogre, Trolka o ufficiale):	+1
Il personaggio è Recluta:	+2
Il personaggio è Veterano:	-1
Il personaggio ha lo Status di Milizia:	+2
Il personaggio è un Nonmorto (Logoro o Decomposto):	+2
Il personaggio è un Nonmorto (Fresco):	-1

Il risultato +1/-1 significa che il personaggio può scegliere di aggiungere o sottrarre un punto dal risultato ottenuto col dado.

Per essere visto mentre tenta di disertare, il personaggio deve essere entro la linea di vista di qualcuno.

Se il personaggio è un Nonmorto devi usare alcuni accorgimenti. I risultati “Acciuffato dalla Polizia Militare!” e “Unisciti ai Disertori!” vanno trattati come se fossero un “Incontro con il nemico!”. Se sei un Nonmorto è davvero dura riuscire a ritrovare la strada da solo!

Ora che hai stabilito se il tuo personaggio è morto o si è salvato, oppure si è unito a una delle Bande di Disertori che imperversano per tutta Valon o è finito nelle grinfie della Polizia Militare, è tempo di proseguire. Se è salvo, l'esperienza gli insegnerà a essere più cauto in futuro, mentre se si unisce ai disertori o viene catturato dal nemico solo i prossimi scenari diranno cosa sarà di lui!

Ma se viene arrestato dalla Polizia Militare, è tempo di presentarsi davanti alla Corte Marziale.

CORTE MARZIALE

Si mette male... si mette davvero male. Le situazione è grave e non sono molti coloro che riescono a cavarsela senza ricevere una punizione esemplare. Il personaggio è stato catturato o comunque arrestato dalla Polizia Militare della propria armata. Tira un D10 per determinare il suo destino.

Con un risultato di 1-3 il personaggio se la cava senza ricevere accuse formali, probabilmente per un gran colpo di fortuna, e può riunirsi alla sua Unità.

Con un risultato di 4-6, viene invece frustato a sangue e quindi rimandato alla sua Unità. Il personaggio subisce 1d6-1 Ferite. Se il danno non è sufficiente a ucciderlo, cosa molto improbabile, deve iniziare il prossimo Scenario con il numero di Ferite che gli rimangono dopo la punizione.

Con un risultato di 7 o più, il personaggio viene condannato a morte. Impiccagione, fucilazione o qualsiasi altro metodo sono equivalenti, quel che conta è che non riesce a farla franca. il personaggio è morto. La giustizia è sbrigativa in tempo di guerra.

Applica al tiro del dado i seguenti modificatori, che sono cumulativi:

Il personaggio è colto sul fatto dalla Polizia Militare:	+2
Il personaggio sta tentando di disertare di proposito:	+2
Il personaggio è Veterano:	-2
Il personaggio è un ufficiale:	-2

RAZZIATORE O RAZZIATO

Anche se questa sezione esula dallo scopo di una partita a *Flintloque*, vale la pena ricordare che la fazione che vince uno Scenario ha di solito la possibilità e il diritto di saccheggiare i cadaveri rimasti sul campo di battaglia.

L'unità che conquista il possesso del campo di battaglia o vince la partita può prendere possesso di tutti gli averi e le armi di coloro che sono morti. (Se i giocatori vogliono stabilire, usando le regole viste in precedenza, se un personaggio è effettivamente "morto" o meno, devono farlo prima di passare a questa fase.) Annota tutte le armi e l'altro equipaggiamento posseduto da ogni miniatura caduta in battaglia e tira un D6 per ogni singolo oggetto, con un risultato di 4+ questo è rotto o privo di valore. In caso contrario, ora è di proprietà dell'Unità che lo ha reclamato e recuperato.

Puoi recuperare anche soldi e provviste, ma questo sarà l'argomento di un'espansione futura. Come regola generale ogni singola miniatura uccisa avrà con sé un giorno di razioni e D6-1 groat rimasti dall'ultima paga. Inoltre avrà il moschetto (o un'altra arma) e tutto l'altro equipaggiamento che portava con sé al momento della morte.

Le armi saccheggiate potrebbero essere di scarsa o nulla utilità al personaggio, che potrebbe non essere in grado di utilizzarle o possederne di migliori. Per conoscere il valore in punti delle armi, consulta il Regolamento Introduttivo di *Flintloque*.

I Nonmorti non portano via mai nulla dal campo di battaglia, eccezion fatta per i cadaveri e un numero di armi (e munizioni) sufficienti ad armarsi per la prossima battaglia.



The Notables è una rivista pubblicata periodicamente da Alternative Armies, nello stile di un classico giornale dell'epoca Georgiana. Nelle sue pagine troverai le ultime novità, recensioni e scenari, oltre a moltissimo altro materiale riguardante il Mondo di Valon, la vasta gamma di miniature prodotte dalla Alternative Armies e i suoi regolamenti di gioco.

Tra le altre cose, troverai materiale per 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 su molti altri regolamenti della Alternative Armies, incluso il nuovissimo Frontear, ambientato nel selvaggio West!

Se desideri unirti ai *Notables* ed essere ammesso alle esclusive sale di Londinium in cui si riuniscono i luminari e gli illustri membri, invia immediatamente una e-mail contenente nome, indirizzo postale e indirizzo di posta elettronica a: product@alternative-armies.com, richiedendo l'iscrizione a questo esclusivo club.

Entrerai immediatamente a far parte dei *Notables* e non ti costerà nulla, perché l'iscrizione e l'abbonamento alla rivista sono completamente GRATUITI.

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

- * Offerte speciali per l'acquisto di miniature.
- * Miniature esclusive, disponibili soltanto per i soci.

- * Anteprime dei nuovi prodotti, in anticipo rispetto alla data ufficiale di uscita.
- * Discussioni sui regolamenti, sulla storia e sulle curiosità, con risposte dirette della Alternative Armies per chiarire tutti i tuoi dubbi.
- * Materiale gratuito e riservato, incluse regole opzionali, nuovi scenari di gioco e tanto altro ancora.

Iscriviti subito anche al [Notables Yahoo Group](#). Ricorda che, anche in questo caso, l'iscrizione è del tutto GRATUITA.

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

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 Chimerae Hobby Group.

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

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

Alternative Armies
sales@alternative-armies.com
 Chimerae Hobby Group
chimeraehobbygroup@yahoo.it