



I Pezzi Grossi

Regole supplementari per

FLINTLOQUE

 RELOADED

*Tutte le regole ufficiali che permettono di introdurre
 l'Artiglieria e le Rockette in Flintloque Reloaded.*





www.alternative-armies.com

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

ALTERNATIVE ARMIES

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 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 © 2014 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati
#CHF5 – 1ª Edizione – Agosto 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. 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 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

ARTIGLIERIA – I PEZZI GROSSI

Ci sono due tipi fondamentali di Artiglieria utilizzati in battaglia dalle nazioni civilizzate di Valon: cannoni e obici. Alcune fazioni, in particolare gli Orchi, stanno sperimentando anche un terzo tipo, le Rockette.

Sia i cannoni che gli obici sono costruiti utilizzando un tubo di metallo (di ferro o di ottone – anche se i Trolka hanno inventato un'ingegnosa arma con la canna di cuoio, capace di funzionare anche col freddo più intenso).

Questo tubo è cavo, e al suo interno vengono inseriti sia la carica esplosiva che il proiettile. All'estremità chiusa della canna c'è un piccolo foro che arriva fino alla camera di scoppio interna. Passando attraverso di esso, la miccia accesa raggiunge la carica esplosiva e fa partire il proiettile.

CANNONI

I cannoni sono i pezzi di artiglieria usati solitamente dalla maggior parte delle nazioni. Si tratta di armi che sparano i proiettili con una traiettoria tesa, con la linea di fuoco che va direttamente verso il nemico. I cannoni possono sparare due diversi tipi di munizioni, Colpi a Mitraglia / a Pallettoni e Palle di Cannone.

Il tipo di cannone viene definito in base al peso delle Palle di Cannone che è in grado di sparare normalmente. Per esempio, un cannone che utilizza palle da 6 libbre viene chiamato 6 libbre. In Flintloque, i cannoni più piccoli sono in grado di sparare palle da 3 libbre, mentre quelli più grossi impiegano pesanti proiettili da 12 libbre.

Esistono anche dei cannoni più grandi, ma esulano dallo scopo del gioco. Puoi trovare la loro descrizione in *Slaughterloo* o, per quelli da 9 libbre, nel regolamento navale *CHF2 Trafalgore* (disponibile gratuitamente in italiano sul nostro sito).

OBICI E MORTAI

Diversamente dai cannoni, gli obici (medi) e i mortai (leggeri) sono pezzi di artiglieria a canna corta che sparano i proiettili con una traiettoria indiretta ad arco, grazie alla quale possono raggiungere il nemico dall'alto ed evitare ostacoli o fortificazioni.

Solitamente gli obici e i mortai sparano i Proietti (inclusi quelli Incendiari e gli Sbrindellatori), ma a breve distanza possono utilizzare Colpi a Mitraglia / a Pallettoni, puntando direttamente contro le truppe avversarie. Gli obici e i mortai possono essere classificati sia in base al calibro della canna che al peso delle munizioni che utilizzano.

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.

Oltre agli Orchi, i soli altri eserciti che hanno utilizzato (seppur saltuariamente) le Rockette sono gli Othari e gli Ostariani.

GLI ARTIGLIERI

In Flintloque, una squadra di addetti a un pezzo di Artiglieria è composta da cinque Artiglieri più un ufficiale. Anche se i cannoni più grandi hanno bisogno di un maggior numero di Artiglieri, ai fini del gioco è più semplice gestirli seguendo le normali regole.

Le perdite subite dagli addetti riducono non soltanto la cadenza di tiro del pezzo, ma anche la possibilità di spostarlo sul campo di battaglia

(anche se le truppe regolari possono essere impiegate per muovere il pezzo).

Si considerano perdite gli Artiglieri che sono stati uccisi o che hanno subito PIÙ DELLA METÀ delle sue Ferite (es. un Orco che ha subito 2 Ferite su un massimo di tre viene considerato una perdita). Se però il cannone è dotato di affusto, le perdite tra gli addetti non ne influenzano la velocità di movimento.

Gli addetti all'Artiglieria vengono creati esattamente come una normale Unità di Flintloque, e possono aumentare il Livello di Esperienza se sopravvivono alle battaglie. Il loro Livello di Esperienza individuale non conta quando sparano con il pezzo, e viene utilizzato soltanto quando sono costretti a combattere in prima persona in corpo a corpo oppure sparano con un moschetto (o un'arma simile).

In certe circostanze potrebbe però essere necessario definire un Livello di Esperienza per l'intera Unità di addetti al pezzo. In questo caso, si utilizza il Livello di Esperienza predominante tra i suoi componenti, tenendo conto degli eventuali membri di Livello differente.

Ad esempio, un'Unità composta da un personaggio Esperto, due Medi e due Reclute avrà un Livello di Esperienza Medio perché, anche se ci sono un numero uguale di personaggi Medi e di Reclute, l'Artigliere Esperto innalza il Livello complessivo a Medio.



56529 TODORONI ARTILLERY CREW - L'ARTIGLIERIA A PIEDI DI NEPOLISE, COMPOSTA DA UN UFFICIALE, CINQUE ARTIGLIERI E DUE IPPO PIGMEI UTILIZZATI COME ANIMALI DA TRAINO PER I PEZZI.

EFFETTI DELLE PERDITE DI ADDETTI

Per ogni due addetti al pezzo che vengono considerati perdite, si applicano le seguenti penalità:

RICARICA

Per ogni due addetti in meno, i tempi di ricarica, montaggio e smontaggio dall'affusto vengono incrementati di un Turno.

MOVIMENTO

Per ogni due addetti in meno, si applica lo spostamento di una colonna verso sinistra ai fini del movimento (in aggiunta a qualsiasi altro eventuale modificatore).

MUOVERE L'ARTIGLIERIA

L'Artiglieria può manovrare in due modi. Gli addetti possono spostare di peso un pezzo, oppure utilizzare l'affusto e farlo trainare da un treno di animali da tiro. L'Artiglieria NON PUÒ essere mossa se il pezzo è carico.

Un'Unità di Artiglieri al completo (o un numero equivalente di soldati regolari) può spostare di peso un pezzo di Artiglieria alla normale Velocità di Movimento, applicando lo spostamento di due colonne verso sinistra in aggiunta a qualsiasi altro eventuale modificatore dovuto al terreno, al tempo atmosferico, alle Ferite subite, ecc.

In alternativa, l'Unità può utilizzare l'affusto per spostare il pezzo usando degli animali. Per agganciarlo al traino, deve impiegare un intero Turno. Anche staccare gli animali dall'affusto richiede un intero Turno.

Con riferimento al movimento, l'Artiglieria si divide in tre categorie:

ARTIGLIERIA A CAVALLO

Solitamente è formata da un treno di quattro o sei cavalli e da un pezzo Leggero o Medio. In questo caso, la Velocità di Movimento dell'Artiglieria dipende dalla forza del treno di animali e dalle dimensioni del pezzo trainato.

I Cannoni Leggeri e Medi possono essere trainati alla Velocità di Movimento di un Cavallo Leggero, mentre quelli Pesanti si muovono alla Velocità di Movimento di un Cavallo Pesante.

ARTIGLIERIA ROCKETTE

Viene considerata come Artiglieria a Cavallo, ma richiede due Turni per essere agganciata o staccata dall'affusto.

ARTIGLIERIA A PIEDI

Di solito ha un traino di quattro cavalli, un'Unità di addetti appiedati e un pezzo Leggero, Medio o Pesante. In circostanze normali, l'Artiglieria a Piedi si sposta alla Velocità di Passo degli addetti, che devono sempre restare assieme al pezzo ma, una volta ogni due Turni, può muovere alla Velocità di Corsa degli Artiglieri.

Per ogni animale del traino che viene ucciso, si applica lo spostamento di una colonna verso sinistra ai fini del movimento (in aggiunta a qualsiasi altro eventuale modificatore). Occorrono almeno due animali per poter trainare un pezzo di Artiglieria.

Durante la Fase di Movimento, un pezzo di Artiglieria può ruotare fino a 90° gradi nel corso di un singolo Turno, o prima di iniziare lo spostamento o dopo averlo portato a termine.

RICARICARE L'ARTIGLIERIA

Un'Unità di Artiglieri al completo impiega un interno Turno per ricaricare il pezzo, e in questa fase va specificato quale tipo di munizione viene utilizzato.

Per poter ricaricare l'Artiglieria deve rimanere immobile per poter ricaricare e se gli addetti vengono ingaggiati in mischia, ferito o costretto a muovere come conseguenza di un Controllo del Morale, non possono effettuare la ricarica per questo Turno.

Nessun pezzo può essere ricaricato e sparare nello stesso Turno, nemmeno se uno o più personaggi hanno delle abilità che gli permettono di farlo.

MUNIZIONI

I pezzi di Artiglieria possono sparare molti differenti tipi di proiettili, a seconda delle circostanze in cui vengono utilizzati. Nella Tabella delle Statistiche dell'Artiglieria sono indicati i tipi di munizioni che possono essere sparati dai diversi pezzi.

CARCASSA

A volte chiamata anche palla di cannone leggera, è un proiettile che viene sparato in aria per illuminare il campo di battaglia durante le ore notturne.

La Carcassa viene sparata come se fosse un Proietto e, se il colpo va a segno, esplose sopra il bersaglio designato illuminando una zona di 30cm di diametro intorno ad esso per D6+4 Turni.

Se invece il colpo manca il bersaglio, dopo la detonazione la Carcassa fornisce illuminazione solamente per D6 Turni.

COLPO A MITRAGLIA / A PALLETTONI

Detto genericamente "mitraglia", include due differenti tipi di proiettile. Tecnicamente, il Colpo a Mitraglia è un proiettile navale composto da numerose sfere di ferro disposte attorno a una sbarra di metallo e tenute assieme da un pezzo di stoffa.

Il Colpo a Pallettoni è invece utilizzato nei combattimenti terrestri, e viene anch'esso comunemente detto a mitraglia. In questo caso, si tratta di un involucro di metallo riempito con una quarantina di palle di piombo da 3½ onces.

PALLA DI CANNONE

La munizione standard utilizzata dai cannoni. Questa sfera di ferro è progettata per schiantare le truppe in formazione fino a 1.700 metri di distanza, ma di solito perde efficacia oltre gli

800 metri. Comunque, anche alla massima gittata, una Palla di Cannone che sembra rotolare innocua tra l'erba ha abbastanza forza da spapolare un piede.

Le Palle di Cannone hanno peso diverso, da tre fino a 14 libbre, a seconda delle dimensioni del cannone che le utilizza (il quale prende il nome dalla dimensione dei colpi che spara).

In **Flintloque**, le Palle di Cannone non possono essere utilizzate contro i singoli personaggi, perché non sono abbastanza precise. Sono però perfette per aprire brecce negli edifici e in altre strutture.



55501 7TH CORPSEOV LIGHT ARTILLERY – UN CANNONE MEDIO DEI NONMORTI, CON UN'UNITÀ DI CINQUE ARTIGLIERI COMANDATA DA UN UFFICIALE.

PROIETTO

È la munizione usata normalmente dagli obici e dai mortai. Il Proietto è una palla di ferro cava, riempita di Polvere Nera che viene fatta brillare da una miccia, in modo che esploda nel mezzo dei nemici, e l'involucro esterno viene frantumato in numerosi frammenti, che scagliati all'intorno colpiscono gli avversari.

Il Proietto viene sparato con una traiettoria ad arco e la sua efficacia dipende dall'abilità dell'Artigliere che regola la lunghezza della miccia. Se questa è troppo corta, il Proietto esploderà troppo presto, mentre se è troppo lunga i nemici avranno il tempo di mettersi al riparo o addirittura di spegnerla, scongiurando la deflagrazione.

PROIETTO INCENDIARIO

Viene comunemente chiamato Napatha o "Fuoco Elfico", visto che viene utilizzato principalmente dalla Marina Elfica. Le strane proprietà del Napatha fanno sì che non possa

essere spento dall'acqua, per cui la Marina Ferach è diventata – proprio grazie a quest'arma – una delle più temute di tutta Valon.

La sola altra razza che faceva largo uso del Napatha, prima della caduta dell'imperatrice Morgana, erano i Nani, i cui Tecnomaghi avevano ideato una sorta di lanciafiamme, molto inaffidabile, da utilizzare in battaglia.

Dopo l'ascesa di Mordred, gli Elfi hanno sviluppato i Proietti Incendiari, simili a quelli normali ma che, quando esplodono, invece di scagliare all'intorno schegge di metallo, spargono il liquido incandescente sui nemici.

Un personaggio ferito da uno di questi proiettili continua a subire una Ferita addizionale per Turno finché non spegne il Napatha. Per farlo, deve rotolarsi a terra o avvolgersi con delle coperte, e la probabilità di spegnere il fuoco è del 60%. Mentre tenta di soffocare le fiamme, il personaggio non può compiere altre azioni. Immergersi nell'acqua non farà spegnere il Napatha.

SBRINDELLATORE

Questa arma segreta degli Orchi è stata inventata dal Tenente Sbrindell. L'involucro esterno è più sottile di quello di un Proietto normale, ma tra la Polvere Nera all'interno c'è un assortimento di palle di moschetto e pezzi di metallo, che aumentano l'efficacia del colpo.

Il nome deriva da quello del suo creatore, che ha un'appropriata quanto casuale assonanza con il termine che descrive l'effetto causato dal colpo sulle vittime.

SPARARE CON L'ARTIGLIERIA

Sotto molti aspetti, sparare con un pezzo di Artiglieria è come farlo con un moschetto, soltanto su scala molto più grande. Molte nazioni preferiscono però impiegare Artiglieri appositamente addestrati, visto devono agire in maniera coordinata tra loro.

In **Flintloque**, per sparare con un pezzo di Artiglieria, occorre innanzitutto specificare quale tipo di munizione viene utilizzato, annotandolo sulla Scheda di Registrazione.

Anche se esistono diversi tipi di munizioni, non tutti possono essere utilizzati con qualsiasi pezzo. Ogni categoria di Artiglieria può spararne solo alcuni, come indicato nella Tabella delle Statistiche dell'Artiglieria.

Fondamentalmente i tipi di munizioni si dividono in tre categorie: Diretti (Palla di Cannone), Diretti ad Area (Colpo a Mitraglia / a Pallettoni) e Indiretti ad Area (Proietto, Proietto Incendiario, Sbrindellatore e Carcassa). Anche se le Rockette funzionano in maniera simile ai Proietti, hanno delle caratteristiche talmente peculiari (su tutte la loro proverbiale imprecisione) che rendono necessarie delle regole separate per determinarne l'utilizzo.

La direzione del tiro di un pezzo di Artiglieria che non si è spostato durante la Fase di Movimento può essere cambiata da un Artigliere che utilizza un'apposita asta terminante con un gancio, con la quale afferra il pezzo e lo fa ruotare fino a 90° prima che il colpo venga sparato.

Al contrario delle armi a Polvere Nera individuali, l'Artiglieria NON può "mirare", per cui non gode in nessun caso del Modificatore al Tiro per aver mirato.

ATTACCHI DIRETTI

Il danno a edifici, pareti e fortificazioni viene descritto in dettaglio nella sezione relativa.

Il tiro Diretto con Palle di Cannone viene utilizzato con bersagli immobili, come gli edifici, ma non può essere usato contro personaggi individuali (a meno che non si trovino "incidentalmente" sulla traiettoria...).

Per sparare una Palla di Cannone, occorre misurare la distanza tra la bocca dell'arma e il

bersaglio principale. Ogni altro bersaglio (inclusi i personaggi) che si trova entro 2cm da questa traiettoria ideale può essere colpito dallo sparo. Bisogna tirare separatamente i dadi per ogni bersaglio potenziale, secondo le normali regole per lo sparare, per vedere se l'attacco va a segno e causa danno.

Se il Fattore di Difesa di un oggetto (o personaggio) colpito è più della metà del Fattore di Attacco della Palla di Cannone alla distanza appropriata, allora quest'ultimo deve essere dimezzato ai fini del calcolo per vedere se danneggia ulteriori bersagli sulla traiettoria.

Ad esempio, un Cannone Leggero spara una Palla di Cannone contro un edificio a 80cm di distanza. Lungo la traiettoria viene a trovarsi un malcapitato Trolka, distante 55cm dal pezzo. Il proiettile ha il 30% di possibilità di colpirlo, l'attaccante tira i dadi percentuali e ottiene un 17, per cui il personaggio subisce un colpo un Fattore di Attacco di 10. Il Fattore di Difesa del Trolka è 7, superiore alla metà del Fattore di Attacco del colpo, per cui quando la Palla di Cannone raggiunge l'edificio, il suo Fattore di Attacco sarà dimezzato rispetto al normale (4 invece di 8).

Se la Palla di Cannone manca il bersaglio principale, si presume che gli Artiglieri abbiano puntato malamente il cannone e che la traiettoria del proiettile sia troppo alta, e tale da farlo finire al di fuori del tavolo di gioco. Può comunque sempre colpire gli altri bersagli che incontra sulla sua traiettoria.

ATTACCHI DIRETTI AD AREA

Quando invece si utilizzano munizioni Dirette ad Area, cioè i Colpi a Mitraglia / a Pallettoni, occorre una sagoma triangolare con due lati lunghi 60cm e il terzo di 20cm. Quando il pezzo spara, la sagoma va posizionata direttamente di fronte a esso, con il lato di 20cm rivolto in direzione opposta alla bocca da fuoco. Tra i bersagli potenziali rientrano tutti quelli la cui base viene toccata, anche parzialmente, dalla sagoma.

Per determinare quali obiettivi vengono effettivamente colpiti, l'attaccante lancia i dadi percentuali per ogni singolo bersaglio toccato dalla sagoma. La Tabella delle Statistiche dell'Artiglieria riporta la percentuale base di colpire e il Fattore di Attacco, a seconda della distanza appropriata. A distanza ravvicinata, i personaggi colpiti saranno probabilmente fatti letteralmente a pezzi.

Ad esempio, un Cannone Medio spara un Colpo a Mitraglia / a Pallettoni. All'interno della sagoma ci sono un personaggio a soli 5cm di distanza dalla bocca da fuoco e un altro a 30cm. L'attacco ha l'80% di probabilità di colpire il primo (con un devastante Fattore di Attacco 20) e il 35% di probabilità di colpire il secondo (con un Fattore di Attacco di 12).

DOPPIA CARICA – REGOLA OPZIONALE

In casi disperati, è possibile caricare il pezzo con due munizioni a mitraglia. È un'operazione molto rischiosa, che richiede l'utilizzo di due Colpi a Mitraglia / a Pallettoni e due Turni di ricarica. Quando spara, l'Artiglieria ottiene un Modificatore al Tiro di una colonna verso sinistra ma, in caso di malfunzionamento, il tiro per determinarne le conseguenze subisce un modificatore di +40%.

ATTACCHI INDIRETTI AD AREA

Quando si spara con munizioni Indirette ad Area, i proiettili vengono scagliati verso l'alto e poi scendono verso il bersaglio, per cui non incontrano gli eventuali ostacoli che si frappongono nel mezzo.

L'attaccante deve designare il bersaglio e posizionare su di esso il centro della sagoma corrispondente al tipo di pezzo utilizzato. Esistono due differenti sagome per determinare l'area di effetto dei proiettili sparati dagli obici e dai mortai. Creare queste sagome è molto semplice, basta disegnare un cerchio su un foglio di carta e quindi ritagiarlo. I Mortai utilizzano una sagoma di 8cm di diametro, mentre gli Obici utilizzano una sagoma di 12cm di diametro.



59510 GRAND ALLIANCE HOWITZER – UN OBICE USATO DALLE TRUPPE DELLA GRANDE ALLEANZA, PERFETTO PER IL TIRO INDIRETTO CONTRO I NEMICI.

Per determinare se la miccia è della lunghezza appropriata e se la mira è corretta, occorre seguire la stessa procedura di un normale attacco con un'arma a Polvere Nera, utilizzando la percentuale appropriata a seconda della distanza tra l'arma e l'obiettivo.

Se il colpo va a segno, l'attaccante deve determinare quali potenziali bersagli che si trovano – anche parzialmente – all'interno della sagoma vengono effettivamente colpiti, tirando ancora i dadi percentuali per ogni singolo oggetto o personaggio nell'area di effetto.

Indipendentemente dalla distanza, un Proietto ha il 60% di probabilità di colpire i bersagli (anche parzialmente) entro la sagoma, un Proietto Incendiario ha il 65% (e le vittime prendono a fuoco, continuando a bruciare), e uno Sbrindellatore ha il 70% di andare a segno.

Ad esempio, un Obice spara un Proietto contro un gruppo di nemici a 45cm di distanza. Ha il 50% di possibilità di andare a segno. L'attaccante posiziona il centro della sagoma del diametro di 12cm sul bersaglio, quindi lancia i dadi percentuali e ottiene 32: successo! All'interno della sagoma ci sono tre personaggi, che possono venire potenzialmente investiti dall'esplosione. L'attaccante lancia ancora tre volte i dadi percentuali. Ogni bersaglio ha il 60% di probabilità di essere colpito. Ottiene rispettivamente 90, 12 e 78. Soltanto il secondo personaggio viene effettivamente colpito, con un Fattore di Attacco di 8.

Se invece il tiro manca il bersaglio, si deve seguire questa procedura.

L'attaccante tira 1D10; se il risultato è pari, il proiettile cade a sinistra del bersaglio, se è dispari cade alla sua destra. Per calcolare di quanti centimetri ha deviato il proiettile, si raddoppia il risultato ottenuto col dado.

L'attaccante tira un altro 1D10; se il risultato è dispari il proiettile è stato lanciato oltre il bersaglio, se è pari atterra invece tra l'obiettivo e il pezzo di Artiglieria. Per sapere di quanti centimetri modificare la distanza, si raddoppia il risultato ottenuto col dado.

Il punto così determinato è quello in cui cade esattamente il proiettile, per poi detonare immediatamente! Qui va posizionato il centro della sagoma appropriata. Tutti i personaggi che hanno anche una parte della propria base entro la sagoma sono coinvolti nell'esplosione e potrebbero subire dei danni.

Una delle caratteristiche più pericolose del fuoco di Artiglieria è la sua lunga gittata. Obici e mortai sono particolarmente efficaci sotto questo punto di vista, perché possono colpire personaggi che non sono in grado di rispondere al fuoco con i loro moschetti.



5100 1ST ROYAL ALBION HORSE ARTILLERY -LA SCATOLA CONTIENE LE MINIATURE PER CREARE DUE UNITÀ DI CANNONI CON RELATIVI ADDETTI DELLA FAMOSA ARTIGLIERIA REALE A CAVALLO DEGLI ORCHI DI ALBIONE.

MALFUNZIONAMENTO DEI PEZZI DI ARTIGLIERIA – REGOLA OPZIONALE

Se si ottiene un doppio lanciando i dadi percentuali (es. 00, 66, 88 ecc.) per determinare se il colpo di un pezzo di Artiglieria va a segno, l'arma ha avuto un malfunzionamento.

Nell'eventualità in cui si deve effettuare più di un tiro per determinare l'esito di un singolo attacco, per esempio in caso di bersagli multipli, il malfunzionamento avviene SOLO se il doppio è ottenuto la PRIMA volta che si lanciano i dadi percentuali.

Il giocatore si tira 1D100, applica i modificatori appropriati e consulta la tabella seguente.

SITUAZIONE	MODIFICATORE
Cannone Skandaviano dei Trolka	-20%
Per ogni addetto Veterano	-15%
Per ogni addetto Esperto	-10%
Per ogni addetto Recluta	+10%
Nelle Terre Stregate	+25%
Il pezzo ha sparato una Doppia Carica a mitraglia	+40%
Il pezzo ha la canna danneggiata	+40%

ID100	CONSEGUENZE DEL MALFUNZIONAMENTO
≤15%	Il pezzo esplode (posiziona su di esso una sagoma da Obice) con Fattore di Attacco 18
16-30%	Il pezzo esplode (posiziona su di esso una sagoma da Obice) con Fattore di Attacco 12
31-45%	Il pezzo esplode (posiziona su di esso una sagoma da Mortaio) con Fattore di Attacco 8
46-60%	La canna esplode, nessuna vittima ma il pezzo è distrutto
61-80%	Il pezzo si inceppa, occorrono D6+3 Turni per sbloccarlo
≥81%	Il pezzo si inceppa, occorrono D6 Turni per sbloccarlo

DISTRUGGERE L'ARTIGLIERIA

Un pezzo di Artiglieria può venire preso di mira dal fuoco di altri cannoni, obici e mortai nel corso di una partita. Se viene toccato dalla sagoma di un colpo di Artiglieria, si deve tirare normalmente per vedere se viene colpito. In questo caso, l'attaccante deve lanciare 1D10, sommare il Fattore di Attacco della sua arma e consultare la tabella seguente:

TOTALE	EFFETTI
≤10	Nessun danno significativo
11-15	Danno all'affusto - il pezzo di Artiglieria non può muovere per il resto della partita e subisce un Modificatore al Tiro di -25%
16-20	Danno alla canna - il pezzo di Artiglieria subisce un Modificatore al Tiro di -50% e tira per le conseguenze del malfunzionamento con un modificatore di +40%
≥21	Il pezzo di Artiglieria viene distrutto

"INCHIODARE" L'ARTIGLIERIA

Un pezzo di Artiglieria può essere messo fuori uso "inchiodandolo". L'operazione consiste nell'incastare un chiodo (o un pezzo di metallo simile) nel foro in cui viene inserita la miccia, tagliando la parte che sporge all'esterno della canna e limandola.

Un personaggio con l'equipaggiamento adatto può compiere questa manovra in tre Turni, a patto che non venga disturbato.

Un pezzo "inchiodato" in questo modo non può venire riparato in alcun modo e, per il resto della partita, non è più in grado di sparare.

ROCKETTE

Le Rockette sono impiegate quasi esclusivamente dalle RBR (Reali Batterie di Rockette) comandate dal Finziere 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.

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

D10	EFFETTO
1	La Rockette colpisce il suolo ed esplose
2	La Rockette si muove in avanti di 15cm
3	La Rockette si muove in avanti 20cm
4	La Rockette ruota di 45° verso sinistra e poi si muove in avanti di 15cm
5	La Rockette ruota di 45° verso destra e poi si muove in avanti di 15cm
6	La Rockette ruota di 90° verso sinistra e poi si muove in avanti di 15cm
7	La Rockette ruota di 90° verso destra e poi si muove in avanti di 15cm
8	La Rockette si muove in una direzione casuale* di 2D10cm, colpisce il suolo ed esplose
9	La Rockette gira su se stessa e torna indietro di 15cm
10	La Rockette colpisce il suolo senza esplodere

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

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

Se l'arma non esplose, 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 esplose nemmeno stavolta, il giocatore deve ripetere il tiro del D10 a ogni Turno successivo (durante la Fase di Sparo) finché l'arma non esplose oppure non sono trascorsi 10 Turni. Nel decimo Turno, la Rockette colpisce automaticamente il suolo ed esplose.

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 esplose, nel punto di impatto viene posta la sagoma del Mortaio. 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 5cm dalla loro traiettoria o entro 20cm 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.



54016-A ALBION ROCKETTE BATTERIE - UNA PIATTAFORMA DI LANCIO PER LE ROCKETTE, CON UN UFFICIALE, UN SERGENTE E UN ARTIGLIERE DELLE RBR.

SPARARE CON L'ARTIGLIERIA CONTRO GLI EDIFICI

Gli edifici e gli elementi scenici possono essere distrutti o danneggiati dal tiro dell'Artiglieria. Le Palle di Cannone sono le munizioni più efficaci da usare a questo scopo, ma anche Proietti e Colpi a Mitraglia / a Pallettoni

Artiglieria

possono causare danni significativi, se utilizzati a distanza ravvicinata o contro piccole costruzioni.

I giocatori devono suddividere gli edifici in sezioni di circa 10cm di lunghezza e assegnare a ognuna di esse un Fattore di Difesa. Questo valore dipende dalla natura della costruzione - una catapecchie pericolante ha un valore molto basso, mentre le fortificazioni militari possono raggiungere anche i 200 punti. Alcuni esempi sono riportati nella tabella seguente.

EDIFICIO / ELEMENTO SCENICO	FATTORE DI DIFESA
Capanna, Baracca	6
Albero	10
Edificio o Muro debole	25
Edificio o Muro normale	50
Edificio o Muro rinforzato	75
Fortificazione militare	125
Fortezza o Ponte in pietra	200

Per fare fuoco contro un edificio si seguono le normali regole per sparare, anche se i giocatori possono decidere di modificare le percentuali base per colpire se il bersaglio è talmente grande da poter essere difficilmente mancato.

Se il colpo va a segno e il Fattore di Attacco dell'arma è maggiore o uguale al Fattore di Difesa della sezione di edificio o elemento scenico, quella parte viene distrutta (e i giocatori possono decidere che il danno è tale da causare il crollo del resto della costruzione). Se invece è inferiore, il Fattore di Attacco del colpo viene sottratto dal Fattore di Difesa, indebolendo la resistenza dell'edificio e rendendo più facile il successivo abbattimento.

Ad esempio, gli Orchi portano un Cannone Pesante caricato con Palle di Cannone entro 10cm (Fattore di Attacco 24) da una fortificazione degli Elfi con un Fattore di Difesa di 54. Il primo colpo va a segno e riduce il Fattore di Difesa dell'edificio a 34 punti, il secondo proiettile lo riduce ulteriormente a 14, e il terzo fa crollare la sezione dell'edificio.

L'ARTIGLIERIA NELLE TERRE STREGATE

Nelle Terre Stregate, il clima è talmente rigido da interferire pesantemente con il funzionamento di qualsiasi tipo di Artiglieria. Perciò chiunque tenti di usare un Cannone, un Obice, un Mortaio, una Rockette o un qualsiasi altro pezzo di Artiglieria ha soltanto il 50% di possibilità di riuscire a sparare il colpo. Altrimenti, può comunque ritentare nel Turno successivo. Inoltre il freddo estremo influisce sulla forza dalla canna metallica dei pezzi, per

cui tutti i tiri per determinare le conseguenze di un malfunzionamento subiscono un modificatore di +25%.

I Trolka hanno ideato un Cannone Skandaviano da montagna con la canna fatta di cuoio, capace di sparare normalmente anche nelle più terribili condizioni climatiche invernali delle Terre Stregate. In caso di malfunzionamento, il tiro per determinarne le conseguenze ha un modificatore di -20%. Quest'arma è disponibile in vari calibri, per cui esistono Cannoni Skandaviani Leggeri, Medi e Pesanti, con statistiche identiche a quelli normali.

TABELLE DELLE STATISTICHE DELL'ARTIGLIERIA

ARMA / MUNIZIONI	0-10 CM	>10-25 CM	>25-40 CM	>40-65 CM	>65-90 CM	>90-120 CM
CANNONE LEGGERO (COSTO IN PUNTI: 50)¹						
Colpo a Mitraglia	80 / 16	55 / 12	30 / 8	15 / 5	-	-
Palla di Cannone	80 / 20	60 / 18	45 / 14	30 / 10	20 / 8	5 / 6
CANNONE MEDIO (COSTO IN PUNTI: 100)¹						
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
CANNONE PESANTE (COSTO IN PUNTI: 150)¹						
Colpo a Mitraglia	80 / 20	65 / 18	45 / 14	25 / 7	-	-
Palla di Cannone	80 / 24	65 / 20	50 / 18	35 / 14	25 / 10	10 / 8
MORTAIO (COSTO IN PUNTI: 75)						
Carcassa	-	-	55 / -	45 / -	25 / -	10 / -
Colpo a Mitraglia	80 / 14	40 / 12	30 / 10	15 / 6	-	-
Proietto	-	-	55 / 6	45 / 6	25 / 6	10 / 6
Proietto Incendiario ²	-	-	50 / 5	40 / 5	20 / 5	5 / 5
Sbrindellatore ³	-	-	50 / 8	40 / 8	20 / 8	10 / 8
OBICE (COSTO IN PUNTI: 125)						
Carcassa	-	-	60 / -	50 / -	25 / -	10 / -
Colpo a Mitraglia	80 / 16	55 / 12	30 / 10	25 / 6	-	-
Proietto	-	-	60 / 8	50 / 8	25 / 8	10 / 8
Proietto Incendiario ²	-	-	55 / 8	45 / 8	20 / 8	5 / 8
Sbrindellatore ³	-	-	55 / 10	45 / 10	25 / 10	10 / 10
ROCKETTE (COSTO IN PUNTI: 50)						
Rockette ⁴	- / 8					

1: INCLUSO IL CANNONE SKANDAVIANO CON LA CANNA DI CUOIO, CHE PUÒ ESSERE UTILIZZATO SOLTANTO DAI TROLKA.

2: I PROIETTI INCENDIARI POSSONO ESSERE UTILIZZATI SOLO DAGLI ELFI FERACH.

3: GLI SBRINDELLATORI POSSONO ESSERE UTILIZZATI SOLTANTO DAGLI ORCHI DI ALBIONE.

4: LE ROCKETTE POSSONO ESSERE UTILIZZATE SOLTANTO DAGLI ORCHI DI ALBIONE E, IN CIRCOSTANZE OCCASIONALI, DAI CANI DI OSTARIA E DAGLI OTHARI.

IL COSTO IN PUNTI DI OGNI ARMA INCLUDE ANCHE SEI MUNIZIONI A SCELTA TRA QUELLE UTILIZZABILI (ECCETTO PER LE ROCKETTE, CHE POSSONO VENIRE USATE UNA SOLA VOLTA). EVENTUALI MUNIZIONI SUPPLEMENTARI POSSONO ESSERE ACQUISTATE AL COSTO SEGUENTE: PALLA DI CANNONE (2 PUNTI), COLPO A MITRAGLIA / A PALLETTONI (3 PUNTI), PROIETTO (4 PUNTI), CARCASSA (5 PUNTI), PROIETTO INCENDIARIO (6 PUNTI, SOLO ELFI FERACH), SBRINDELLATORE (6 PUNTI, SOLO ORCHI DI ALBIONE).