

FLINTLOQUE

--- REGOLAMENTO INTRODUTTIVO ALLE GUERRE NAPOLEONICHE ---

Benvenuto al Regolamento Introduttivo di Flintloque: è tempo di prepararsi per la guerra della Polvere Nera. In queste pagine troverai le regole fondamentali necessarie per giocare a Flintloque la Schermaglia e la spiegazione del significato di tutti i termini utilizzati nel gioco.

Ricorda che lo scopo di una partita a Flintloque è quello di divertirsi con un gioco tattico, sia che tu scelga di essere un Elfo, un Orco o una qualsiasi delle altre creature di Valon. Tutte le dispute tra i giocatori (Gentilorchì) devono essere risolte con il lancio di una moneta oppure contattando direttamente la Alternative Armies ai recapiti qui sotto. Siamo sempre felici di fare quattro chiacchiere con i giocatori di Flintloque.

Alternative Armies
Po Box 8207
Girvan, Scotland
KA26 0YB
+44(0)1465 841 677
enquiries@alternative-armies.com
www.alternative-armies.com

Note sul Regolamento Introduttivo

Desideriamo cogliere l'occasione per ringraziarti di avere scelto di giocare con il Regolamento Introduttivo della 3ª edizione di Flintloque: il Gioco di Schermaglie Napoleoniche.

In Flintloque, i giocatori prendono il comando di una "Unità" di soldati (composta da almeno cinque e fino a 20 personaggi) di loro creazione, che appartiene a una tra le tante differenti razze fantasy del Mondo di Valon. Con la tua Unità, combatterai molte schermaglie (scenari) nella speranza di assicurare la vittoria alla tua nazione e di ottenere fama e gloria per te e i tuoi combattenti.

Flintloque ha un'ambientazione di gioco unica e originale, vagamente ispirata alla storia reale degli inizi del XIX secolo e a un certo tiranno che cercò di conquistare il mondo. Abbiamo combinato questi elementi con il nostro amore per le creature fantasy, l'avventura, un pizzico di umorismo – che sfortunatamente è sempre più raro da trovare ai giorni nostri – e ovviamente con l'odore della polvere da sparo e del fumo dei moschetti. Come dice la famosa massima dei giocatori di Flintloque, a chi ci chiede "Quanti bottoni ci sono sulla giubba rossa di un Orco?", noi rispondiamo "È un gioco fantasy, ce ne sono quanti vuoi tu."

Flintloque

Se non sei familiare con i wargame da tavolo, ci sono alcune cose che devi sapere prima di iniziare. Innanzitutto, questo gioco richiede (ed è supportato da) una vasta gamma di miniature in metallo. Troverai informazioni riguardo tutte le nostre miniature per Flintloque su www.alternative-armies.com. Avrai anche bisogno di un paio di dadi percentuali.

Inoltre, un wargame da tavolo richiede l'utilizzo di terreni ed elementi scenici (non troppo differenti da quelli usati nel modellismo ferroviario e che potresti aver visto nei negozi di giocattoli) che consentono di accrescere l'importanza della tattica e forniscono un colpo d'occhio migliore durante le battaglie che vengono simulate. Il sito della Alternative Armies fornisce un elenco di eccellenti produttori di elementi scenici e offre una rivista ufficiale contenente anche nuovi suggerimenti per creare degli splendidi tavoli da gioco.

Infine, queste regole sono abbastanza complesse se vengono confrontate con quelle di un gioco da tavola tradizionale, come ad esempio gli scacchi. Comunque, nel testo ci sono esempi e illustrazioni per aiutarti a comprendere il gioco.

Per i giocatori di wargame più esperti, queste regole saranno probabilmente più semplici da apprendere se confrontate con quelle di molti altri giochi di miniature. Ma non lasciare che ciò ti tragga in inganno! Richiedono infatti molta abilità sul campo di battaglia per essere utilizzate con successo, perché sono studiate per favorire il gioco tattico. Chi già conosce Flintloque sarà senza dubbio incuriosito dai significativi cambiamenti che Alternative Armies ha apportato alle meccaniche fondamentali del gioco. La 3^a edizione è il risultato di un intero anno di commenti, partite e suggerimenti da parte degli appassionati, e siamo convinti che sia la miglior evoluzione possibile di Flintloque per i giocatori di oggi.

Gli autori di questo libro, Gavin e Mike, hanno giocato a Flintloque sin dalla sua creazione, avvenuta oltre 15 anni fa, e si sono goduti ogni momento delle loro partite. Come risultato di questa devozione a quello che ritengono sia uno dei migliori e più originali giochi nel mondo, hanno voluto rendere la 3^a edizione ancor più coinvolgente e dettagliata in termini di creazione e sviluppo di personaggi e Unità.

Questo Regolamento Introduttivo spiega come giocare le schermaglie tra Fanteria e Cavalleria mortali ed è adatto per la Catalogna e gli altri fronti Europei delle Guerre Mordrediane. Usalo assieme agli altri supplementi gratuiti messi a disposizione da Alternative Armies, che trovi nelle pagine che seguono (quelli indicati con un * sono necessari per giocare).

Flintloque 3^a edizione – Armi a Polvere Nera *

Flintloque 3^a edizione – Tabelle delle Razze *

Flintloque 3^a edizione – Scheda di Registrazione dell'Unità

Flintloque 3^a edizione – Fogli delle Pedine

Flintloque 3^a edizione – Appendice per il Gioco in Solitario

Questo Regolamento Introduttivo spiega tutte le meccaniche di cui hai bisogno per giocare una partita a Flintloque ed è un estratto del manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalogna**.

Il regolamento completo contiene innumerevoli informazioni supplementari, incluse quelle per la formazione e lo sviluppo delle Unità, la creazione dei personaggi e un elenco di abilità, caratteristiche e difetti per ogni nazione impegnata nel teatro di guerra della Catalogna, oltre alle informazioni necessarie per ambientare il conflitto in questa parte di Valon e più di dieci suggerimenti per scenari già pronti da giocare. Se vuoi migliorare la qualità e il divertimento delle tue partite, acquistane subito una copia.

Per finire, vogliamo ringraziare le migliaia di giocatori che nel corso degli anni hanno giocato, combattuto e riso fino all'isteria: a tutti voi offriamo il Regolamento Introduttivo di Flintloque 3^a edizione.

Gavin Syme e Mike White, 2009

Termini e definizioni

In Flintloque ci sono termini e definizioni utilizzati per spiegare le meccaniche di gioco. Sono elencati di seguito perché tu possa apprenderne il significato e diventare familiare più in fretta con il regolamento.

Adiacente: Le miniature sono adiacenti quando c'è 1cm o meno tra loro ma non sono in contatto di base (vedi sotto). È una situazione importante da considerare, perché alcuni effetti e abilità influenzano le figure adiacenti.

Attivazione: L'atto di compiere una o due azioni consecutive con una qualsiasi miniatura sul tavolo.

Comandante di Unità: Si tratta di un personaggio designato, sulla Scheda di Registrazione dell'Unità o sul tavolo di gioco, come Comandante di Unità. È quasi sempre un ufficiale e devi anche nominare un comandante in seconda, per esempio un sergente, che rimpiazzerà il tuo Comandante di Unità se questi viene ucciso o ferito gravemente. Il Comandante di Unità è il membro più importante di un'Unità.

Contatto di base: Avviene quando due miniature sono fisicamente in contatto tra loro e il lato della base più grande copre completamente, da angolo a angolo, quello della base più piccola. Nel caso di dimensioni uguali, l'intero lato delle basi deve essere a contatto e gli angoli devono combaciare. Se queste condizioni non si verificano esattamente, i modelli si considerano soltanto adiacenti. Questa distinzione è importante ai fini dei differenti effetti che può avere in gioco e per determinare chi è ingaggiato in mischia. Comunque, una figura in contatto di base si considera **ANCHE** adiacente ai fini dell'utilizzo di abilità speciali.

D10: Un'abbreviazione spesso utilizzata per indicare un dado a 10 facce. In questo gioco, un risultato di 0 viene considerato come un 10.

D5: Tira un D10 considerando un risultato di 1-2 come 1; 3-4 come 2; 5-6 come 3; 7-8 come 4 e 9-10 come 5.

Dadi percentuali: Una coppia di dadi a 10 facce. Uno è numerato da 0 a 9 e l'altro da 00 a 90. Quando vengono tirati contemporaneamente, questi dadi generano un risultato compreso tra 1 e 100. Un tiro di 00 e 1 indica un risultato di 1, e un tiro di 00 e 0 indica un risultato di 100. Solitamente devi tirare questi dadi per ottenere un risultato minore o uguale a un valore indicato dalle regole.

Esperienza: Ogni personaggio ha un livello di Esperienza che rappresenta la pratica fatta sul campo di battaglia. I livelli di Esperienza sono: Recluta, Medio, Esperto, Veterano e Leggenda. Questo fattore viene spiegato dettagliatamente nella sezione relativa.

Ferito Gravemente: Una condizione che si verifica quando un personaggio ha perso nella partita in corso almeno metà del proprio punteggio iniziale di Ferite.

Miniatura, Modello o Figura: Indica uno dei modelli di metallo in scala 28mm della Alternative Armies da utilizzare in Flintloque e rappresenta un singolo personaggio della tua Unità.

Modificatore al movimento: La Tabella di Sparo e Movimento di ogni soldato ha quattro colonne. Le regole potrebbero a volte importi un modificatore per il movimento verso destra o sinistra. Spostarsi di una colonna significa che devi leggere la colonna successiva sulla tabella. Spostarsi verso destra solitamente indica una penalità, mentre spostarsi verso sinistra identifica un vantaggio. Una singola circostanza causa sempre un solo spostamento. Tutti i modificatori / spostamenti sono cumulativi.

Modificatore: Un numero da aggiungere o sottrarre al risultato ottenuto lanciando un dado. I modificatori solitamente simulano fattori come gli effetti del terreno sullo sparare con armi da fuoco, l'essere in inferiorità numerica in combattimento di mischia o il coraggio di un personaggio. Possono essere permanenti o situazionali. Quelli permanenti generalmente vengono calcolati prima dell'inizio della partita e riportati direttamente nel profilo del personaggio sulla Scheda di Registrazione dell'Unità.

Personaggio: Qualsiasi miniatura impegnata nella partita che rappresenta uno dei soldati della tua Unità. I termini personaggio, miniatura, modello, figura e soldato vengono spesso usati in alternativa e, ai fini del gioco, hanno lo stesso significato.

Probabilità di Colpire e Impatto: Ogni arma (eccetto quelle da mischia) riporta due numeri separati da una barra. Il numero a sinistra della barra è la percentuale di mettere a segno un colpo con successo. Quando tiri i dadi percentuali per colpire un nemico con un'arma a distanza, devi ottenere un risultato uguale o inferiore a questo valore. L'Impatto indica la gravità e il danno potenziale inflitto da un qualsiasi attacco. Quando spari, è indicato nella tabella dell'arma, a destra della barra. In mischia, è uguale alla differenza tra i tiri di combattimento. L'Impatto di un attacco viene **SOTTRATTO** dal risultato ottenuto con il lancio del dado quando un personaggio effettua un Controllo della Tenacia.

Punti Comando: Ogni Comandante di Unità ha tre punti per partita che può utilizzare per ottenere diversi effetti nel corso del gioco. I punti ancora da spendere vengono inoltre sommati al tiro di Iniziativa in ogni Turno. È utile indicare i Punti Comando con delle pedine o annotandoli su un pezzo di carta. Certe regole possono aumentare o ridurre il numero di punti a disposizione. Ricordati di utilizzarli con oculatezza.

Regola speciale: Una regola speciale va al di fuori di quelle fondamentali riportate in questo volume. Spesso sono in contraddizione oppure modificano una meccanica di gioco e hanno sempre la precedenza rispetto al normale regolamento. Abilità, caratteristiche, difetti e magia sono tutte regole speciali. Lo stesso vale per le espansioni ufficiali al regolamento che sono pubblicate dalla Alternative Armies, anche se contengono regole opzionali non necessarie per giocare.

Pedina Attivazione: Una pedina posizionata a fianco di una miniatura per indicare che il personaggio ha già agito durante il Turno. Un modello con una Pedina Attivazione non può intraprendere altre azioni.

Pedina Colpito: Una pedina posizionata a fianco di una miniatura dopo avere effettuato un Controllo della Tenacia che gli causa uno o più colpi. I colpi subiti non si trasformano in FERITE effettive fino alla Fase di Risoluzione delle Ferite. Dato che tutto ciò che avviene durante un Turno di gioco è più o meno simultaneo e accade in un breve lasso di tempo, una Pedina Colpito rappresenta una possibile Ferita subita durante il Turno. Le Pedine Colpito vengono rimosse dopo la Fase di Risoluzione delle Ferite.

Pedina Sconvolto: Una pedina posizionata a fianco di una miniatura quando sul campo di battaglia si verifica un evento particolarmente traumatico, come subire una ferita, perdere il comandante, ecc.

Status: Vedi Tipo di Truppa.

Tabella di Sparo e Movimento: La tabella sulla Scheda di Registrazione di ogni personaggio, che indica le sue quattro differenti velocità di movimento espresse in centimetri e riporta anche le statistiche della sua arma da fuoco.

Tempo di ricarica: Ogni arma a Polvere Nera, sia essa una pistola, un moschetto o di altro tipo, richiede un certo tempo per essere ricaricata. Il tempo di ricarica indica il numero di Turni necessari per ricaricare l'arma. La maggior parte delle armi hanno un tempo di ricarica di uno. Quelle più complesse, come il Fucile Bakur, hanno un tempo di ricarica di due o superiore.

Tipo di Truppa o Status: Indica lo stile di combattimento al quale il soldato è addestrato. Tra i diversi Tipi di Truppa ci sono: Elite, Regolare, Milizia, Guerriglia, Marine, Truppa Leggera e Irregolare. Questo fattore viene spiegato dettagliatamente nella sezione relativa.

Tirare un doppio: Quando lanci i dadi percentuali, se la cifra ottenuta col dado numerato 10-00 è uguale a quella del dado numerato 1-0, il risultato è considerato un **DOPPIO**.

Valore in punti: Ogni soldato, abilità e arma ha un costo espresso in punti. Questo valore viene utilizzato per creare delle forze bilanciate da contrapporre durante il gioco.

Velocità di movimento: A seconda della razza di appartenenza, ogni personaggio ha una specifica velocità di movimento, espressa in centimetri. Ci sono quattro movimento andature differenti: Marcia Doppia, Marcia Veloce, Marcia Lenta e Marcia Cauta. Anche se lo stesso nome viene utilizzato per definire le varie andature, le distanze che sono effettivamente percorse dalla miniatura variano a seconda della razza.

Zona di ingaggio: Una zona che, partendo dai lati della base, si estende per una distanza pari al lato più lungo della base stessa. Solitamente la zona di ingaggio della fanteria è di 25mm, quello fanteria delle razze più grandi (Ogre, Trolka, ecc.) è di 30mm, mentre per la cavalleria sale a 50mm. ***Una miniatura nemica non può muoversi attraverso una zona di ingaggio a meno che non intenda entrare in contatto di base con il modello e ingaggiarlo in mischia.***

Profilo del personaggio

In Flintloque la Schermaglia esiste un sistema per determinare quanto un personaggio è veloce, forte, affidabile e capace durante il gioco. Tutti questi fattori e altre caratteristiche, come il tipo di addestramento e l'Esperienza in battaglia, sono quantificati con dei valori numerici.

Di seguito è riportata una lista di questi fattori e il significato che hanno durante il gioco. I punteggi numerici per ognuna delle differenti razze fantasy di Flintloque sono riportate nelle Tabelle delle Razze.

Tenacia

Questo valore determina quanto è difficile infliggere danni fisici al personaggio. Rappresenta un misto di forza di volontà, resistenza fisica, coraggio e persino un pizzico di fortuna.

Ferite

Questo valore determina quanto danno fisico può subire il personaggio. Quelli più grossi o più robusti hanno solitamente un punteggio maggiore di Ferite. Una volta che una miniatura ha subito un danno effettivo uguale al suo punteggio di Ferite, non è più in grado di continuare a combattere. Ciò non significa però che sia necessariamente morta. Quando arriva a zero Ferite, viene rimossa dal tavolo di gioco e messa da parte: il suo destino sarà deciso al termine della partita.

Mischia

Questo valore è espresso con un numero positivo o negativo e viene utilizzato come modificatore per determinare il risultato di un combattimento corpo a corpo. Più il numero è alto, maggiore è l'abilità del personaggio con le armi da mischia. Questo punteggio parte da -2 e sale fino a valori positivi.

Precisione

Questo valore è espresso con una percentuale positiva o negativa, che parte da un minimo di -10% e aumenta in multipli del 5%. Ogni volta che un personaggio spara, questo punteggio viene automaticamente sommato a quello riportato sotto la colonna appropriata della Tabella di Sparo e Movimento.

Disciplina

Un punteggio che parte da -2 e sale fino a valori positivi, e che rappresenta l'abilità del soldato di continuare a combattere ed eseguire gli ordini nonostante il terrificante caos del campo di battaglia.

Livello di Esperienza

L'Esperienza rappresenta il numero di battaglie a cui il personaggio ha partecipato (sopravvissuto salvando la pelle!) e la sua capacità generale di riuscire a cavarsela nelle guerre della Polvere Nera. Ogni soldato ha un livello di Esperienza che conferisce alcuni modificatori **PERMANENTI** al suo profilo nel corso della partita.

Annota il livello di Esperienza di ogni personaggio sulla Scheda di Registrazione dell'Unità.

Ricorda che se un soldato sopravvive a una battaglia, ha la possibilità di migliorare il proprio livello di Esperienza tra le partite. Questa procedura viene spiegata nel manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia**.

I livelli di Esperienza comportano l'applicazione dei seguenti modificatori permanenti durante il gioco.

Livello di Esperienza		Recluta
Le truppe meno esperte, le cui reazioni possono essere imprevedibili in combattimento. Hanno la tendenza a scoraggiarsi se le sorti della battaglia volgono al peggio.		
Tenacia		-1
Disciplina		-1
Mischia		-1
Precisione		- 10%

Livello di Esperienza		Medio
I personaggi Medi sono abituati a stare sul campo di battaglia. Solidi e affidabili, sono ben equipaggiati e pronti ad affrontare i nemici.		
Nessuna regola speciale.		

Livello di Esperienza		Esperto
Un personaggio Esperto ha combattuto in molte schermaglie e ha capacità superiori a quelle del soldato medio. Ciò fa di lui un buon ufficiale.		
Tenacia		+1
Disciplina		+1
Mischia		+1
Precisione		+5%

Livello di Esperienza	Veterano
Un soldato con molta esperienza che è sopravvissuto a tutto ciò che il nemico gli ha scagliato contro. Leader naturali e combattenti letali, i Veterani sono il meglio che si può trovare tra i soldati.	
Tenacia	+2
Disciplina	+2
Mischia	+2
Precisione	+10%

Livello di Esperienza	Leggenda
Questi personaggi sono delle leggende, il meglio del meglio che abbia mai calcato i campi di battaglia. Ci sono POCHISSIMI personaggi di questo livello e sono tutti molto famosi tra la propria gente. Di certo non si tratta di tipi ordinari!	
Tenacia	+3
Disciplina	+3
Mischia	+3
Precisione	+15%
Ferite	+1

Tipi di Truppa

In Flintloque la Schermaglia ogni personaggio appartiene a un Tipo di Truppa, talvolta detto anche Status, che rappresenta la sua specializzazione e il suo inquadramento nelle forze armate della sua nazione. Indica anche l'eventuale addestramento che ha ricevuto o le conoscenze specialistiche di cui è in possesso.

La maggior parte dei personaggi appartengono al Tipo di Truppa Regolare, che è quello che gli viene assegnato automaticamente se non decidi di optare per un altro Status.

I personaggi devono scegliere un Tipo di Truppa appropriato all'Unità a cui appartengono. Per maggiori informazioni relative agli Status più indicati per le varie razze, idee ed esempi, consulta il manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia**.

Il valoroso e il prescelto

Le truppe seguenti sono quelle che compaiono più frequentemente sui campi di battaglia di Valon. Si tratta dei soldati professionali e addestrati delle nazioni Valonesi.

Tutti i personaggi in questa categoria hanno avuto un addestramento minimo agli ordini di soldati di carriera e sono ragionevolmente ben equipaggiati e riforniti. Sono elencati in base alla frequenza approssimativa con cui sono presenti in combattimento, a partire da quelli più comuni. Questi sono i soli Tipi di Truppa a cui i giocatori possono assegnare come sotto-tipo lo status di ELITE, aggiungendo questa opzione allo Status e pagando dei punti addizionali.

Tipo di Truppa	Regolare
Questo Tipo di Truppa forma la base di ogni esercito e rappresenta la tipica fanteria di linea. Include la maggior parte dei soldati, che sono stati ben addestrati ma hanno ancora bisogno di un comandante dal polso fermo che li tenga in linea. Se non sei sicuro del Tipo di Truppa in cui ricade un personaggio, allora probabilmente è Regolare.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
Devono rimanere entro 30cm dal loro Comandante di Unità o subiscono un -1 a Tenacia e Disciplina.	

Tipo di Truppa	Truppa Leggera
Le Truppe Leggere, chiamate anche fanteria leggera, sono schermagliatori professionisti addestrati a cavarsela da soli e a combattere separatamente dal resto dell'esercito.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
+1 all'Iniziativa se la maggioranza dell'Unità è di Tipo Leggero. +5% alla Precisione. +1 a un'Azione Coordinata se tutte le figure attivate sono Truppe Leggere.	

Tipo di Truppa	Granatiere
Costituito dai soldati più forti, questo Tipo di Truppa è reclutato tra i militari più grandi e grossi di un battaglione, che spesso sono i primi a gettarsi nella battaglia.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
Devono rimanere entro 35cm dal loro Comandante di Unità o subiscono un -1 alla Disciplina. +1 a Mischia e Tenacia. Devono ridurre la velocità di MOVIMENTO del 20% (arrotondato per difetto). +5% alla Precisione quando lanciano una granata.	

Tipo di Truppa	Cavalleria
Personaggi addestrati a stare in sella a un cavallo o a un'altra cavalcatura: La Cavalleria non combatte allo stesso modo della fanteria. In Flintloque, nella maggior parte dei casi, soltanto la Cavalleria può utilizzare una cavalcatura.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
+3 alla Mischia invece del normale +1 QUANDO INIZIANO un combattimento in corpo a corpo DOPO essersi mossi nella stessa attivazione. Grazie alla maggiore altezza e velocità, la Cavalleria IGNORA la Zone di Ingaggio di tutti i personaggi a piedi sia ai fini del movimento che dello sparare, ma deve ingaggiare la mischia secondo le normali regole. Mentre è in sella, la Cavalleria deve ridurre del 10% la probabilità di colpire quando spara. Ciò rappresenta la difficoltà di tirare mentre si cavalca. Ignora questa penalità se il personaggio rimane stazionario nel Turno in cui spara. Non possono utilizzare moschetti, tromboni o granate, ma soltanto pistole e carabine.	

Tipo di Truppa	Artigliere
Questi personaggi hanno ricevuto uno speciale addestramento che gli permette di operare tutti i tipi di ARTIGLIERIA presenti in gioco senza nessuna penalità. Le regole per l'artiglieria sono riportate nel manuale 5027 Grapeshotte - Expansion Book 3rd Edition .	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
Possono utilizzare soltanto armi da mischia oppure PISTOLE (ma non altre armi da fuoco). -1 alla Mischia. Possono utilizzare le GRANATE.	

Tipo di Truppa	Marine
Soldati regolari addestrati per servire e combattere a bordo delle navi, ma anche a terra quando occorre.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
Devono rimanere entro 35cm dal loro Comandante di Unità o subiscono un -1 alla Tenacia. +1 alla Mischia. Non possono operare pezzi di ARTIGLIERIA. Possono utilizzare le GRANATE. Conoscono automaticamente l'abilità TECNICA DI ABBORDAGGIO.	

Tipo di Truppa Addizionale	Elite
Questo Status ADDIZIONALE può essere scelto da valorosi e prescelti e AGGIUNTO al loro Tipo di Truppa principale. Per esempio, puoi optare per una Truppa Leggera e pagare i punti supplementari (vedi la Tabella delle Razze) per farla diventare di Elite. I personaggi di Elite rappresentano i soldati migliori dei propri reggimenti o battaglioni.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
+1 a Tenacia, Disciplina e Mischia. +1 all'Iniziativa se la maggioranza dell'Unità è ELITE. +1 a un'Azione Coordinata se tutte le figure attivate sono ELITE. Non cumulativo con lo stesso bonus garantito dalle Truppe Leggere. Dato che preferirebbero morire piuttosto che disonorare l'uniforme, hanno una penalità di -2 al tiro sulla Tabella dei Caduti in Battaglia (vedi il manuale 5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia). In altre parole, è più facile che vengano uccisi piuttosto che decidano di fuggire!	

Il solitario e il disperato

Le truppe che seguono vengono solitamente usate come riserve. Hanno ricevuto un addestramento scadente, non convenzionale o addirittura ne sono del tutto prive. Spesso sono equipaggiate malamente e risultano meno motivate in battaglia. Talvolta possono essere combattenti feroci privi di disciplina. In ogni caso, sono del tutto imprevedibili. Nessuno di questi Tipi di Truppa può essere di ELITE.

Tipo di Truppa	Milizia
I soldati che sono addestrati a livello minimo prima di essere mandati in battaglia. Per divise ed equipaggiamento sono simili alle truppe Regolari, ma non sono altrettanto competenti.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
-1 a Tenacia e Mischia. Devono rimanere entro 15cm dal loro Comandante di Unità o subiscono un -1 alla Disciplina. Non ottengono mai il bonus per il Tiro mirato. Non possono utilizzare le GRANATE.	

Tipo di Truppa	Irregolare
Combattenti con abilità marziali ma privi di addestramento militare formale. I personaggi Irregolari possono essere briganti, pirati, mercenari, e sono i guerrieri che formano l'ossatura dell'esercito dell'Impero Otharman.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
+1 alla Mischia. -1 all'Iniziativa se almeno metà dell'Unità è Irregolare. Non possono operare pezzi di ARTIGLIERIA.	

Tipo di Truppa	Civile
Questi personaggi non sono soldati, ma civili coinvolti direttamente nella guerra. Possono essere semplici cittadini di umili o nobili origini, e persino donne. <i>All'inizio della partita DEVONO essere aggregati all'Unità di un giocatore.</i>	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
-2 a Tenacia, Disciplina e Mischia; -1 all'Iniziativa. Devono rimanere entro 15cm dal loro Comandante di Unità o subiscono un -1 alla Disciplina. Non possono essere ELITE, non possono utilizzare GRANATE o FUCILI, non possono operare pezzi di ARTIGLIERIA.	

Tipo di Truppa	Guerriglia
Colpiscono molto duro nei primi Turni della partita, causando sorpresa, paura e confusione. Comunque, un avversario disciplinato riuscirà a riorganizzarsi. Inoltre la guerriglia è una tattica a cui ricorrono soltanto coloro che sono in numero esiguo, hanno equipaggiamento scadente e sono addestrati in modo non convenzionale. Perciò salvaguardare i propri effettivi è una priorità di queste truppe, che preferiscono dileguarsi per poter tornare a combattere un'altra volta.	
Effetti Importanti nel Gioco per questo Tipo di Truppa	
<p>Hanno l'Abilità SPARO DI OPPORTUNITÀ. +1 alla Mischia. +1 addizionale alla Mischia se vengono attivati dopo aver mantenuto l'Iniziativa durante la Fase di Manovra Tattica. Dopo il Turno 5, la Guerriglia subisce una penalità alla Tenacia: -1 nel Turno 6, -2 nel Turno 7, -3 nel Turno 8 e -4 nel Turno 9 e seguenti. Non possono compiere Azioni Coordinate.</p>	

Reputazione degli ufficiali

Prima di iniziare la partita, devi scegliere chi è il tuo ufficiale Comandante di Unità e qual è la sua reputazione. Annota il tutto sulla Scheda di Registrazione dell'Unità.

Se hai appena iniziato a giocare oppure se non vuoi complicarti troppo la vita utilizzando questa parte del regolamento, puoi ignorare questo fattore. La cosa migliore da fare in questi casi è semplicemente quella di designare il tuo comandante come Ufficiale Professionista, dato che questa scelta non richiede regole speciali e non ha NESSUN impatto sul gioco.

Una volta che avrai padroneggiato il regolamento utilizzando un Ufficiale Professionista, potrai cimentarti con gli altri tipi di reputazione per i tuoi ufficiali, più interessanti (e spesso pericolosi!) da giocare. Questa scelta aggiunge ulteriori opzioni tattiche, maggiore incertezza e notevole atmosfera alla partita.

Va inoltre sottolineato che avere un ufficiale con una certa reputazione rispetto a un'altra farà cambiare considerevolmente la tua strategia di gioco e potrebbe occorrerti un po' di pratica per riuscire a utilizzare efficacemente tutte le varie tipologie.

Ecco l'elenco dei vari tipi di reputazione degli ufficiali:

Ufficiale Professionista

Questo ufficiale ha scelto la vita del militare di carriera. Pragmatico e affidabile, un Ufficiale Professionista non è mai in cerca di gloria o fama personale. È disposto a correre dei rischi calcolati, ma non desidera vedere i propri uomini morire per concetti astratti come quello dell'onore. Non ci sono regole speciali da applicare a un Ufficiale Professionista.

Si raccomanda ai nuovi giocatori di optare per questo tipo di ufficiale per le prime partite.

Ufficiale Eroico

Gli Ufficiali Eroici sono spesso oggetto di leggende postume. Hanno una spiccata tendenza a morire in battaglia mentre cercano di coprirsi di gloria, guidando delle assurde cariche contro postazioni avversarie, indipendentemente dalle possibilità di riuscita. Guidano i soldati stando sempre in prima linea e fanno capire chiaramente al nemico che sono loro gli ufficiali in comando. Ciò li rende ovviamente dei perfetti bersagli per il fuoco avversario.

Un Ufficiale Eroico ha maggiori probabilità di venire ucciso rispetto agli altri tipi di Ufficiali quando viene preso di mira dalle truppe avversarie. Quando un'arma a Polvere Nera colpisce un Ufficiale Eroico, il giocatore che lancia il dado per determinare le Ferite inflitte gode di un bonus di +1 al risultato. Prima di attivare il prossimo personaggio, tira un D10. Con un risultato di 9 o 10, l'Ufficiale Eroico effettua un movimento ALMENO a Marcia Veloce verso il nemico più vicino. In alternativa, può decidere di sparare con un'arma a Polvere Nera oppure muoversi a Marcia Doppia per cercare di ingaggiare in mischia il rivale più vicino.

Comunque, ispira talmente i propri uomini che tutti i personaggi sotto il suo comando entro 30cm hanno un modificatore di +2 al Morale – almeno finché l'ufficiale resta in vita!

Ufficiale Aggressivo

Sempre ansiosi di entrare in battaglia e di iniziare a uccidere, gli Ufficiali Aggressivi dedicano gran parte del tempo all'addestramento delle truppe nell'arte del combattimento ravvicinato. Tutti i personaggi comandati da un Ufficiale Aggressivo godono di un modificatore di +1 al punteggio di Mischia, incluso l'ufficiale stesso. Un Ufficiale Aggressivo non può effettuare movimenti che lo fanno allontanare dal nemico più vicino, a meno che non abbia una Pedina Sconvolto.

Tutti i personaggi di un'Unità comandata un Ufficiale Aggressivo che si trovano entro 15cm dal nemico all'inizio della propria attivazione devono effettuare un movimento a Marcia Doppia verso un avversario che sono in grado di ingaggiare. Non sono obbligati a muovere necessariamente in direzione del nemico più vicino, ma possono sceglierne uno tra quelli che sono in grado di raggiungere. Se a causa del terreno o di altri fattori la miniatura non ha possibilità di ingaggiare in mischia un rivale, è comunque obbligata a muoversi verso quello vicino meno distante. Questo movimento obbligatorio ha la priorità su ogni altro ordine o azione del personaggio. Qualsiasi giocatore può richiedere un controllo della distanza tra i modelli all'inizio della Fase di Movimento.

Ufficiale Codardo

Un Ufficiale Codardo non vuole prendersi alcun tipo di rischio sul campo di battaglia. Si trova molto più a proprio agio durante le parate militari, quando ordina manovre simulate alle truppe con gli stivali tirati a lucido. Ha passato gran parte del proprio tempo tra esercitazioni e cerimonie militari. I personaggi comandati da un Ufficiale Codardo possono tentare di sparare durante la Fase di Tiro Mirato se hanno l'arma scarica e non sono già stati attivati. All'inizio della Fase di Tiro Mirato, tira un D10 per ogni miniatura che ha l'arma scarica. Con un risultato di 8, 9 o 10, il personaggio è riuscito a caricare la propria arma in maniera incredibilmente rapida e può sparare durante questa Fase. In caso contrario deve attendere fino alla Fase di Risoluzione della Ricarica come normale prima di poter ricaricare.

Ricorda però che i personaggi con una Pedina Colpito non possono ricaricare, per cui non possono neanche sparare. Un modello che spara grazie a questa regola si considera attivato e non potrà quindi ricaricare nuovamente la propria arma durante la Fase di Risoluzione della Ricarica. Gli Ufficiali Codardi non si muovono mai volontariamente in contatto di base con un nemico e hanno un modificatore di -1 al Controllo del Morale.

Ufficiale Infame

Un Ufficiale Infame non ha problemi nel mandare al macello i propri uomini per salvarsi la pelle. Quando effettua un Controllo della Tenacia, lancia un D10. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di personaggi alleati entro 15cm dall'Ufficiale, le Pedine Colpito vengono assegnate a UNO dei poveri soldati invece che al comandante.

Prepararsi a giocare

Una volta che hai scelto la tua Unità, creato i personaggi e dipinto le miniature, sei pronto per giocare.

Flintloque è principalmente un gioco basato sugli scenari e molti giocatori preferiscono quindi sceglierne uno tra quelli forniti dalla Alternative Armies oppure crearne uno per adattarlo alla propria collezione di miniature. Ciò aggiunge divertimento, tensione e spesso obiettivi insoliti alle partite, rendendole uniche ed entusiasmanti. Consulta il manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia** per avere maggiori informazioni sugli scenari e sulla loro creazione.

Ovviamente puoi preparare una partita anche utilizzando il sistema di punti di Flintloque per calcolare il valore complessivo dei personaggi che compongono la tua Unità e quindi affrontare in una battaglia diretta una forza nemica creata utilizzando lo stesso numero di punti.

Puoi giocare senza nessuna difficoltà in entrambi i modi.

Prima di iniziare devi preparare il campo di battaglia sul tavolo di gioco, che di solito ha le dimensioni di 180cm × 90cm, aggiungendo colline, edifici, fiumi, strade e tutti gli altri elementi speciali necessari. Se stai utilizzando uno scenario già pronto, disponili come indicato dalla mappa. Altrimenti, la maniera più facile per preparare il tavolo di gioco è quella di contare tutti gli elementi di terreno a disposizione e farne disporre uno alla volta, a turno, dai giocatori, facendo in modo di avere una distribuzione abbastanza casuale.

Tieni a portata di mano i dadi, il metro, le pedine e le Schede delle Unità impegnate nello scontro (senza però metterle sopra il campo di battaglia!), perché ti serviranno di frequente durante il gioco.

Ora prendi le miniature che rappresentano i personaggi della tua Unità e piazzale nella tua zona di schieramento indicata dallo scenario. Se non stai giocando uno scenario, ogni giocatore sceglie un bordo del tavolo o un elemento di terreno prominente (come un edificio) e posiziona le proprie truppe entro 10cm l'una dall'altra ed entro 10cm dal bordo del tavolo o terreno dal punto prescelto.

A meno che lo scenario non fornisca istruzioni particolari, tutte le partite di Flintloque cominciano con la Fase di Iniziativa del Turno 1, come descritto più avanti, e terminano dopo che sono trascorsi 10 Turni.

Ora il tavolo è predisposto, hai a portata di mano tutto ciò che ti occorre per giocare, le miniature sono state schierate e sei pronto per lanciare i primi dadi. È tempo di iniziare.

Continua a leggere per sapere come arrivare alla vittoria!

Sequenza del Turno

Flintloque viene giocato in una serie di Turni (solitamente 10), ognuno dei quali segue la stessa rigorosa sequenza di gioco riportata di seguito.

Ogni Turno è diviso in quattro fasi principali. La seconda di queste, la Fase di Azione, è ulteriormente suddivisa in altre quattro sottofasi. Non c'è bisogno di dire che è durante questa fase che si svolgono la maggior parte degli eventi di gioco.

Per le tue prime partite, non preoccuparti di quello che accadrà nella fase successiva della partita. Limitati a fare quello che è possibile, seguendo le istruzioni per la fase che stai giocando. Ogni singola fase è descritta in dettaglio nel seguito.

Fasi del Turno

I. Fase di Iniziativa

Durante la Fase di Iniziativa, entrambi i giocatori lanciano un dado per cercare di agire per primi oppure per costringere il nemico a fare la prima mossa.

II. Fase di Azione

I giocatori si alternano attivando fino a due miniature per volta, finché tutti i personaggi che vogliono agire non sono entrati in azione oppure non decidono di passare. Il giocatore che ha vinto l'Iniziativa può decidere di passare all'azione per primo o per secondo. Entrambi i giocatori devono completare ogni singola sottofase prima di passare a quella successiva. Una sottofase si conclude quando non ci sono più miniature che possono essere attivate come da regolamento oppure se entrambi i giocatori hanno passato **CONSECUTIVAMENTE**.

A. Manovra Tattica

I personaggi attivati in questa fase possono muoversi e attaccare, sparando con un'arma a Polvere Nera oppure iniziando un attacco di mischia. Queste azioni possono essere compiute in qualsiasi ordine. È anche possibile compiere un'azione speciale, sacrificando la fase di attacco o di movimento.

B. Tiro mirato

Tutti i personaggi senza una Pedina Attivazione o una Pedina Colpito possono sparare in questa fase. I personaggi che sono in grado di farlo ottengono un bonus temporaneo di +20% alla Precisione. Alcune armi possono aumentare o ridurre questo bonus.

C. Ricarica

Tutti i personaggi senza una Pedina Attivazione o una Pedina Colpito possono rimuovere una Pedina Ricarica dalla propria arma. Ciò è valido sia per le truppe che ricaricano le proprie armi personali che per gli Artiglieri che stanno preparando un pezzo di artiglieria.

D. Fuoco di Artiglieria

Vedi il manuale **5027 Grapeshotte - Expansion Book 3rd Edition** per le regole relative all'artiglieria.

III. Fase di Risoluzione delle Ferite

Determina le ferite subite e rimuovi le perdite.

IV. Fase di Mantenimento

Rimuovi tutte le pedine non necessarie ed effettua tutte le altre azioni che potrebbero essere richieste dalle regole speciali.

I. Fase di Iniziativa

Durante la Fase di Iniziativa, ogni giocatore lancia un D10 e somma al risultato la Disciplina del Comandante di Unità. Sottrai -1 al totale se oltre la metà dell'Unità è Milizia e aggiungi +1 se oltre metà dell'Unità è Guerriglia o Elite. Lo schieramento che ha perso l'Iniziativa nel Turno precedente ha un modificatore di +1 al tiro.

Chi ottiene il risultato più alto vince l'Iniziativa e nel seguito viene indicato come Giocatore A. Chi si aggiudica l'Iniziativa gode di un vantaggio sostanziale durante la Fase di Azione.

Nota: Se questo è il primo Turno della partita, assegna 3 Pedine Punti Comando a ciascun Comandante di Unità, che potrà utilizzarle nel corso della partita.

Spendere i Punti Comando durante la Fase di Iniziativa

Solo chi ha PERSO l'Iniziativa nel Turno precedente può spendere Punti Comando in questa fase. Se il giocatore ha perso l'Iniziativa, può spendere un Punto Comando per tirare nuovamente il dado.

Esempio: Michele e Roberto sono nel bel mezzo di una partita a Flintloque. All'inizio del secondo Turno, è tempo di tirare per l'Iniziativa. Entrambi i giocatori lanciano un D10. Michele tira un 7 e Roberto tira un 8. Il Comandante di Unità di Michele ha una Disciplina di 3, che viene sommata al risultato. Inoltre ha perso l'Iniziativa nel TURNO precedente, per cui ottiene un ulteriore bonus di +1. Il suo totale è 11.

La Disciplina del Comandante di Unità di Roberto è 2, per un totale di 10. Michele vince l'Iniziativa perché il suo punteggio totale è maggiore di quello dell'avversario e può scegliere se agire primo oppure per secondo durante la Fase di Azione.

II. Fase di Azione

Durante la Fase di Azione, i giocatori si alternano compiendo fino a due azioni con un massimo di due personaggi alla volta, finché tutte le truppe non sono state attivate. Un personaggio può sparare, muoversi e sparare, sparare e muoversi, ricaricare, mirare o effettuare un'azione prevista da una regola speciale, un'abilità o magia una magia.

Le azioni di ricaricare e mirare impediscono il movimento e possono essere effettuate solamente durante le rispettive sottofasi, a meno che una qualche regola speciale non permetta diversamente.

Una volta che un personaggio ha effettuato un'azione, annotalo sulla Scheda di Registrazione dell'Unità oppure mettilo vicino una Pedina Attivazione, per indicare che ha agito.

Tutte le attivazioni in una sottofase devono essere portate a termine prima di passare a quella successiva. Una sottofase si considera completata quando non ci sono più personaggi da attivare oppure se entrambi i giocatori passano **CONSECUTIVAMENTE**. Puoi effettuare un'azione anche se hai passato in precedenza, a meno che entrambi i giocatori non abbiano passato uno dopo l'altro.

Non sei **MAI** obbligato a compiere nessuna azione, a meno che ciò non sia previsto dalle regole. Un personaggio ha diritto ad agire senza alcuna restrizione in qualsiasi sottofase, a meno che non si verifichino uno o più dei casi seguenti:

- 1) **Ha una Pedina Attivazione.**
- 2) **Ha ricevuto una o più Pedine Colpito durante il Turno.**
- 3) **Ha una Pedina Sconvolto.**
- 4) **È in contatto di base con un nemico.**

Se si verificano una o più di queste eventualità, devi affrontarle e risolvere nell'ordine indicato sopra.

In altre parole, devi assicurarti che: il personaggio non abbia già agito, vedere se puoi tentare di compiere un'azione effettuando un Tiro di Attivazione, quindi devi verificare se l'azione è in qualche modo influenzata da una Pedina Sconvolto, e infine devi effettuare le azioni obbligatorie quando ti trovi in contatto di base con il nemico. Se uno qualsiasi di questi motivi ti impedisce di effettuare l'attivazione o ti obbliga a compiere un'azione forzata, devi adempiere a queste eventualità prima di procedere oltre. All'inizio del gioco non si verifica nessuno di questi casi, a meno che non ci siano regole speciali richieste dallo scenario.

Fai riferimento ai casi seguenti per determinare il corso delle azioni in questa fase.

Caso 1

Se la miniatura ha una Pedina Attivazione, significa che ha già agito in questo Turno! Ovviamente non può farlo una seconda volta!

Caso 2

Una miniatura che ha ricevuto una o più Pedine Colpito durante il Turno deve effettuare una prova per vedere se è in grado di agire. Se ha almeno una Pedina Colpito, significa infatti che qualcuno l'ha attaccata con successo nel corso di questo Turno. Anche se la Fase di Manovra Tattica si svolge più o meno simultaneamente, questo fattore rappresenta il fatto che un nemico potrebbe averti preceduto nell'agire di quel tanto che basta per impedirti di compiere qualsiasi attività. Quando si cerca di attivare una miniatura che ha delle Pedine Colpito, entrambi i giocatori tirano un D10.

Al risultato si applicano i seguenti modificatori:

Giocatore attivo:

- + o – **punteggio di Disciplina del personaggio**
- +1 se il giocatore ha vinto l'Iniziativa in questo Turno**
- +2 se la miniatura si trova entro 15cm dal Comandante di Unità**
- +1 se c'è un Portabandiera alleato nella Linea di vista**
- +2 se c'è un Musicista alleato che sta suonando entro 25cm**

Giocatore avversario:

- + Punti Comando residui**
- +1 se il giocatore ha vinto l'Iniziativa in questo Turno**
- + numero di Pedine Colpito sulla miniatura attivata**

Se la miniatura attivata tira più alto dell'avversario, può compiere l'azione normalmente.

Se il risultato dei tiri è un pareggio, la miniatura può soltanto muovere OPPURE sparare con -10% alla Precisione.

Se la miniatura attivata tira più basso dell'avversario, può effettuare soltanto un'azione di movimento alla velocità massima di MARCIA LENTA e non può fare altro, ma riceve comunque una Pedina Attivazione.

Caso 3

Una miniatura con una Pedina Sconvolto deve cercare di rimuoverla prima di effettuare un'azione, facendo un Controllo del Morale e tirando un D10. Applica i modificatori seguenti al risultato e consulta la tabella qui sotto.

- 1 per Ferita subita**
- 1 se è Ferito Gravemente**
- 1 se è Milizia più di 15cm dal Comandante di Unità**
- 1 se è Regolare ed è distante più di 30cm dal Comandante di Unità**
- 1 se l'Unità è ridotta sotto il 50% della forza iniziale**
- +1 se il Comandante di Unità si trova entro 15cm**
- +2 se è il Comandante di Unità**
- +1 se è Elite**
- +1 se c'è un Portabandiera alleato nella Linea di vista**
- +2 se c'è un Musicista alleato che sta suonando entro 25cm**
- + o – punteggio di Disciplina**

Se il risultato è:

- Meno di 1, la miniatura viene immediatamente rimossa dal tavolo di gioco.
- Da 1-4, il modello deve muoversi secondo una delle opzioni seguenti:

A) in direzione opposta rispetto al nemico più vicino, o

B) in direzione della propria zona di schieramento (solitamente il proprio bordo del tavolo), o

C) verso il bordo più vicino del tavolo.

Nei casi A o B, la miniatura si muove per una distanza pari a quella di MARCIA DOPPIA e non può effettuare altre azioni. Un modello che termina il proprio movimento entro 15cm da un nemico non può rimuovere la PEDINA SCONVOLTO. Altrimenti, può toglierla dopo aver compiuto UNO qualsiasi dei due movimenti obbligatori sopraindicati. Piazza una Pedina Azione a fianco del personaggio.

- Se il risultato è UGUALE a 5, la miniatura si considera attivata ma non compie alcuna azione. Piazza una Pedina Attivazione al suo fianco e rimuovi la PEDINA SCONVOLTO.
- Se il risultato è maggiore di 5, il modello può agire normalmente a patto che non si avvicini al nemico. Togli la PEDINA SCONVOLTO.
- Se il risultato è 10 o più, non ci sono restrizioni alle azioni che il personaggio può effettuare. Rimuovi la PEDINA SCONVOLTO dopo aver effettuato il tiro.

Caso 4

Un modello in contatto di base con un nemico può effettuare soltanto UNA azione: iniziare una mischia oppure muoversi a una velocità non superiore a quella di MARCIA LENTA se TUTTE le altre miniature con cui è in contatto di base hanno una Pedina Attivazione. Una figura può muoversi se solamente se è in contatto di base con un massimo di altre tre miniature.

Muoversi e sparare

Ogni volta che un personaggio si appresta sia a muoversi che a sparare come parte di un'attivazione, il giocatore che lo controlla deve dichiarare la velocità di movimento, ma non può scegliere una Marcia Doppia, perché questa andatura impedisce di sparare.

Ricorda che la velocità di movimento influenzerà la gittata e la precisione del tiro. Basta che dichiari semplicemente: ***“Sto attivando Jean Claude, che prima sparerà e poi si muoverà a Marcia Lenta.”*** Questo genere di comunicazione chiara e semplice durante il gioco assicura che tutti i giocatori sappiano cosa sta succedendo e riduce al minimo le incomprensioni.

Se una miniatura che ha ricevuto una Pedina Colpito durante il Turno decide di sparare, riceve automaticamente anche una Pedina Sconvolto.

Azione di carica (Cavalleria)

Un personaggio di Cavalleria (che sia effettivamente in sella) può dichiarare un'azione di carica come movimento se si era già mosso nel turno precedente.

Flintloque

La carica deve terminare in mischia con una miniatura nemica (usa il bonus per la carica per aumentare la velocità di movimento) e dopo l'impatto l'attaccante guadagna un +2 addizionale alla Mischia, ma soltanto per il primo tiro. Se il movimento di carica non finisce a contatto con un nemico, chi l'ha effettuato riceve una Pedina Sconvolto.

Vedi il manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia** per i dettagli relativi alle cavalcature.

Musici e Portabandiera

Praticamente tutte le Unità regolari impegnate nelle Guerre Mordrediane hanno un Musicista (tamburino, suonatore di tromba, urlatore, ecc.) o un Portabandiera (un personaggio che trasporta il vessillo del reggimento o della nazione). A volte sono presenti entrambi.

In gioco, Musici e Portabandiera conferiscono dei bonus all'Unità nella Fase di Azione. Di seguito sono elencate le condizioni necessarie per godere di questi vantaggi.

Si presuppone che i Portabandiera abbiano sempre lo stendardo in mano, indipendentemente dalle azioni che compiono; portare la bandiera non influisce sulle altre azioni. Tutti i personaggi alleati nella Linea di vista ottengono il bonus.

I Musici devono dichiarare all'inizio del Turno l'intenzione di suonare. In questo caso, non possono sparare o ricaricare un'arma, ma solo muoversi a Marcia Cauta. Il bonus si applica per l'intero Turno, ANCHE se il Musicista viene rimosso dal gioco o ingaggiato in mischia, ma soltanto per i personaggi alleati entro 25cm di distanza.

A. Fase di Manovra Tattica

Durante questa fase un personaggio può effettuare fino a due azioni.

Può muoversi e sferrare un attacco oppure attaccare e poi muovere. Può anche sostituire un'azione di combattimento o di movimento con una speciale.

Movimento

La parte di movimento della Fase di Manovra Tattica è molto importante. Una lettura attenta delle regole ti farà capire chiaramente che la posizione finale delle miniature può decidere le sorti di una battaglia.

Il movimento è effettuato spostando un modello di un numero di centimetri pari o inferiore alla massima velocità possibile per la sua andatura. Vedi la Tabella delle Razze per le singole velocità di movimento.

Per muovere una figura, devi dichiarare la sua andatura tra: **MARCIA DOPPIA, MARCIA VELOCE, MARCIA LENTA o MARCIA CAUTA**. Queste sono riportate rispettivamente nelle colonne 1, 2, 3 e 4 sulla Tabella delle Razze e sulla Scheda di Registrazione.

Il giocatore quindi utilizza un righello o un metro per muovere la miniatura della distanza appropriata. Puoi misurare da qualsiasi punto della base o del modello, a patto che nessuna parte della figura o della base si muova oltre la distanza massima consentita dall'andatura prescelta. I personaggi non sono obbligati a percorrere l'intera distanza possibile, ma possono muoversi anche solo per una frazione del movimento massimo consentito, se lo desiderano. Però, ai fini dello sparare, si considera che la miniatura si sia comunque mossa all'andatura prescelta.

Effetti del terreno sul movimento

Ci sono cinque differenti tipi di terreno in Flintloque: Aperto, Intransitabile, Difficile, Accidentato e Ostacoli Lineari. Una miniatura deve sempre applicare il modificatore PEGGIORE quando più tipi di terreno coesistono in una zona particolare.

Il Terreno Aperto rappresenta grandi spazi, estensioni di erba e altre superfici che non intralciano il cammino. La velocità di movimento non subisce penalità.

Il Terreno Intransitabile indica le zone che non possono venire facilmente attraversate o scalate. Solitamente si tratta di dirupi scoscesi, alti muri o edifici chiusi. Quando un personaggio vuole muoversi attraverso il varco tra due elementi di Terreno Intransitabile, occorre che l'apertura sia grande almeno la metà della larghezza della base della miniatura.

Il Terreno Difficile include aree rocciose, boschi fitti o campi coltivati. Qualsiasi modello che lo attraversa deve considerare ogni 1cm percorso come equivalente a 2cm, riducendo di conseguenza la distanza massima di cui può spostarsi.

Il Terreno Accidentato rappresenta boschi fittissimi o paludi e ha effetti simili a quello Difficile, ma quando una miniatura ENTRA in queste zone, deve fermarsi dopo aver percorso ulteriori 2cm. Se il movimento inizia all'interno del Terreno Accidentato, subisce lo spostamento di UNA COLONNA A DESTRA, oltre alla normale penalità per il Terreno Difficile (vedi sopra).

Gli Ostacoli Lineari includono bassi muretti, siepi e steccati. Quando una miniatura attraversa un Ostacolo Lineare, deve sottrarre 4cm dal suo movimento complessivo.

Effetti delle Ferite sul movimento

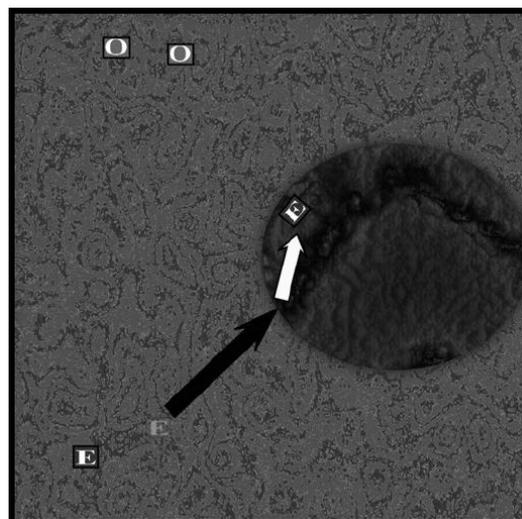
Qualsiasi personaggio che ha perso la metà o più del suo totale di Ferite si considera FERITO GRAVEMENTE e subisce lo spostamento di UNA COLONNA A DESTRA al movimento.

Movimento fuori dalla tabella

Se lo spostamento di colonne ti porta al di fuori della tabella del movimento, il personaggio è gravemente impedito e potrebbe non riuscire affatto a muoversi. Tira un D10.

Con un risultato di 6-10, la miniatura è assolutamente incapace di muoversi, ma ai fini dello sparare si CONSIDERA ugualmente come se si fosse mossa alla velocità di movimento dichiarata.

Altrimenti, muovila di un numero di centimetri pari al risultato del dado. In pratica, può spostarsi solo da 1cm a 5cm.



Esempio: Roberto e Michele hanno appena iniziato a giocare. Michele ha vinto l'Iniziativa e decide di agire per primo. Dichiaro di voler spostare uno dei suoi Elfi verso il vicino bosco (Terreno Difficile), muovendosi a MARCIA VELOCE per poi SPARARE. La massima distanza che può percorrere è di 28cm. Misurando con il metro, scopre di essere a 16cm dal bosco, per cui gli rimangono 12cm di movimento quando raggiunge il margine degli alberi. Decide di entrare nel bosco e proseguire per altri 4cm. Questa manovra gli costa 8cm di movimento, visto che sta attraversando un Terreno Difficile. Anche se gli rimangono ancora 4cm di movimento, decide di terminare la sua marcia. È tempo di far fuoco contro il nemico...

Sparare

L'azione di sparare dà l'opportunità di infliggere una carneficina ai danni del nemico... colpendolo dalla distanza.

Procedura di sparo

1. Determina l'andatura della miniatura che sta sparando e la gittata massima a cui può sparare, per la scelta del bersaglio. La MARCIA DOPPIA non consente di fare fuoco. La MARCIA VELOCE permette di tirare solo fino alla colonna 2 o inferiore. La MARCIA LENTA dà la possibilità di sparare fino alla colonna 3 o inferiore. Rimanere fermi concede di sparare fino alla colonna 4 o inferiore. I personaggi entro 15cm dal Comandante di Unità possono scegliere un bersaglio usando la colonna successiva superiore rispetto a quella normalmente permessa dalla loro andatura. In pratica, la massima distanza a cui si può sparare corrisponde alla colonna dell'andatura dichiarata.

Il profilo qui sotto è riferito a un moschetto degli Elfi Ferach:

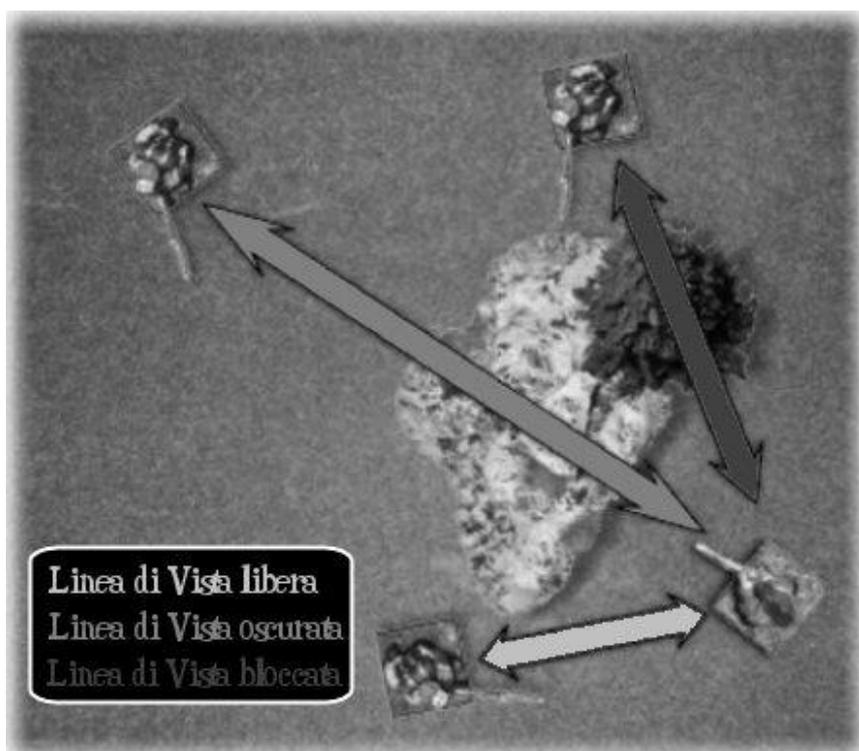
Moschetto degli Elfi Ferach			
1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
70/4	50/3	20/2	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Baionetta Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: Elfi Ferach			

2. Dichiarare il bersaglio potenziale. Se questo si trova oltre la gittata massima determinata in precedenza, la miniatura non riesce a inquadrarlo e non può sparare. Il personaggio ha perso la sua opportunità per fare fuoco nel corso del Turno.

3. Determina se la Linea di vista è libera tracciando una retta immaginaria dal centro del modello che sta sparando fino al centro di quello bersaglio. La Linea di vista è bloccata se passa attraverso un TERRENO INTRANSITABILE o più di 5cm (cumulativi) di qualsiasi terreno come boschi e foreste. La Linea di vista è oscurata se attraversa meno di 5cm di qualsiasi TERRENO NON APERTO E NON INTRANSITABILE con cui il bersaglio non è in contatto di base.

La Linea di vista si considera oscurata anche quando passa attraverso un varco tra due miniature che è largo meno di 5cm. A questo fine, i personaggi di cavalleria ignorano quelli di fanteria, visto che sono in sella e hanno una migliore visione del campo di battaglia.

Un personaggio che spara a un bersaglio oscurato subisce una penalità di -10% alla Precisione. Ricorda che una miniatura non può ottenere questo vantaggio in aggiunta a quello garantito da una Copertura.



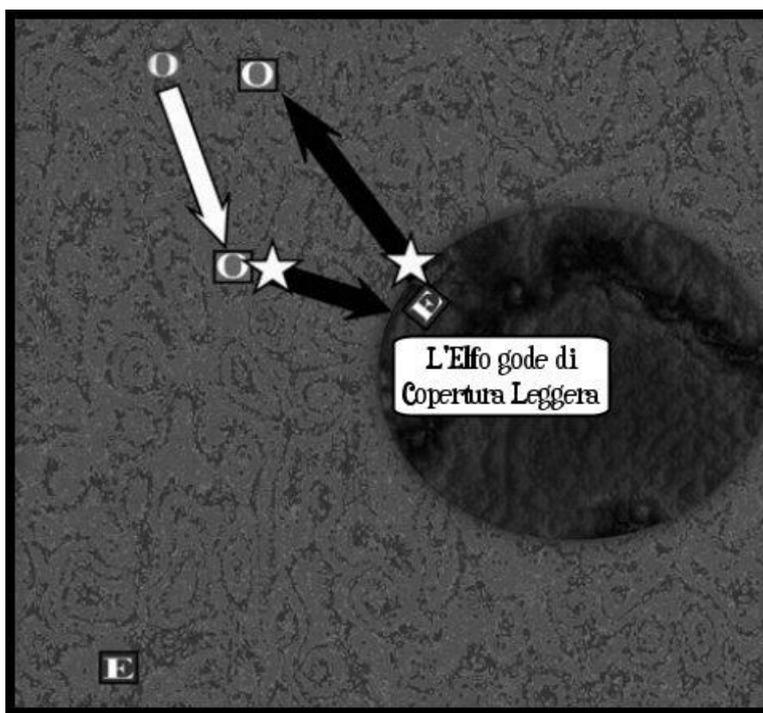
4. Determina l'eventuale Copertura del bersaglio. Ne esistono due tipi: Leggera e Pesante, che causano rispettivamente una penalità di -20% e -30% alla Precisione del personaggio che sta sparando. Per godere di questo vantaggio, una miniatura deve essere in contatto con l'elemento di terreno che può proteggerla. Una COPERTURA LEGGERA è rappresentata da boschi radi, steccati di legno o siepi. Una COPERTURA PESANTE include muri di pietra, boschi fitti ed edifici. Ricorda che il bersaglio non può mai beneficiare contemporaneamente dei vantaggi della Copertura e di quelli derivanti da altri fattori (vedi il punto 3). Il modello che spara subisce semplicemente la penalità peggiore.

5. Una miniatura che fa fuoco nella FASE DI TIRO MIRATO ha un bonus di +20% alla Precisione.

6. Un personaggio che è FERITO GRAVEMENTE ha una penalità di -20% alla Precisione.

7. Trova la possibilità di colpire sulla Tabella di Sparo e Movimento e tira i dadi percentuali. Se il risultato è minore o uguale alla possibilità di colpire dell'arma dopo aver applicato tutti i modificatori, il bersaglio deve effettuare un Controllo della Tenacia.

8. Piazza una Pedina Ricarica accanto alla miniatura che ha sparato. Tutte le armi hanno una sola Pedina Ricarica, tranne quelle con la caratteristica **Ricarica Laboriosa (x)**, nel qual caso il numero di pedine è pari al valore indicato dalla "x".



Esempio: Michele ha mosso il suo Elfo a Marcia Veloce. Sta sparando contro l'Orco di Roberto e misura la distanza di tiro, che è 32cm. Questo indica che deve usare la colonna 2 della Tabella di Sparo e Movimento. La Marcia Veloce gli permette di far fuoco a quella distanza. Se fosse stato a più di 45cm dal bersaglio, non avrebbe potuto colpirlo. La percentuale base di colpire dell'arma è del 55%. I Ferach hanno un +10% alla Precisione, che fa salire la possibilità di colpire al 65%. Tuttavia, dato che Michele ha mosso il suo Elfo all'andatura di Marcia Veloce, ha una penalità del -20% alla Precisione, che riduce la percentuale di mettere a segno il colpo al 45%. Tira i dadi percentuali e ottiene un 43. Colpito! Roberto trattiene il fiato e effettua il suo Controllo della Tenacia.

Esempio: Ora tocca a Roberto attivare il suo Orco, che si muove a Marcia Lenta per avvicinarsi all'Elfo nascosto nei boschi. Quindi dichiara di sparare contro il nemico. Dopo aver misurato, misura che il bersaglio è a 27cm di distanza. Spara utilizzando la colonna 2 del moschetto Bessie, che gli dà una percentuale base di colpire del 50%. L'Orco ha un +5% alla Precisione, perché è un personaggio Medio di Truppa Leggera. Non ha penalità a causa del movimento, ma deve sottrarre un -20% perché si trova in un bosco rado, che conta come Copertura Leggera. La sua possibilità di colpire è del 35%. Tira un 63 e manca il bersaglio, per cui l'Elfo non deve fare alcun Controllo della Tenacia.

Tirare un doppio!

Quando ottieni un doppio in un tiro per sparare che colpisce con SUCCESSO il bersaglio, vuol dire che l'arma ha avuto un MALFUNZIONAMENTO o che hai messo a segno un COLPO CRITICO. Tira un D10. Con un risultato di 1-5, c'è stato un malfunzionamento. Con un risultato di 6-10, è un colpo critico.

MALFUNZIONAMENTO

L'arma non spara come dovrebbe. Non infliggi ferite al bersaglio, che ringrazia il cielo per averla scampata! L'arma si considera scarica e deve essere ricaricata.

COLPO CRITICO

Il tuo colpo non solo va a segno, ma è potenzialmente letale. Raddoppia il suo valore di Impatto.

Regola speciale: lanciare granate

Quando lanci una granata, è importante sapere dove atterra, anche se manca l'obiettivo. Se colpisce, il raggio dell'esplosione viene centrato sul bersaglio, che di conseguenza subisce il massimo Impatto dell'arma. Chiunque altro si trova all'interno dell'esplosione subisce metà dell'Impatto, arrotondato per eccesso.

Se la granata non va a segno, tira un D10 vicino al bersaglio originale. Un D10 crea una freccia naturale. Il punto in cui la granata atterra sarà a una distanza in centimetri pari al risultato del dado, e nella direzione indicata dal dado. Se il risultato è zero, la granata fa cilecca e non esplose. Quando lanci una granata, ignora la regola del tirare un doppio!

A meno che non sia indicato altrimenti, il raggio di esplosione di una granata è 5cm. Usa una sagoma circolare di questa dimensione, con il bersaglio posto al centro.

Iniziare una mischia

Se una miniatura è in **CONTATTO DI BASE** (vedi la sezione termini e definizioni) con una nemica, può utilizzare un'azione per iniziare un combattimento. Il giocatore deve dichiarare il bersaglio del suo attacco in mischia. Diversamente dallo sparare, dove solo il giocatore che attacca lancia i dadi, tutti i partecipanti a un corpo a corpo effettuano un tiro contrapposto per vedere chi ottiene il totale più alto.

Una volta che la mischia è iniziata, entrambi i giocatori tirano un D10, uno per l'attaccante e l'altro per il difensore, e sommano al risultato i modificatori sotto indicati.

Sconvolto

Se un modello ha una Pedina Sconvolto, deve sottrarre -2 al risultato del dado.

Modificatori addizionali alla mischia

Modificatori permanenti

- + o - modificatore alla Mischia dovuto alla Razza
- + o - modificatore alla Mischia dovuto all'Esperienza
- + o - modificatore alla Mischia dovuto allo Status
- + modificatore dell'arma
- +1 se è in sella

Modificatori situazionali

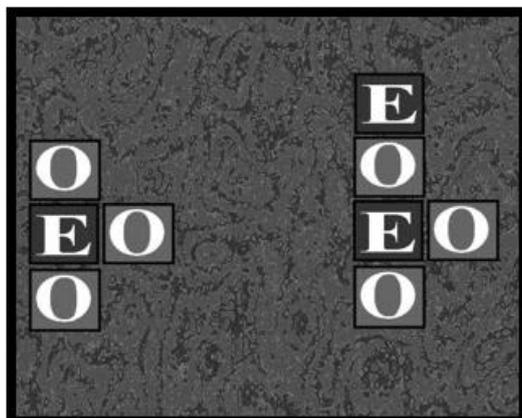
- 1 per Ferita subita
- 1 se è Ferito Gravemente
- 1 per Pedina Colpito
- +1 se ha iniziato la mischia OPPURE +3 se si tratta di Cavalleria in sella che si è mossa in questa Fase di Attivazione E ha iniziato la mischia
- 2 se la mischia viene iniziata attraverso un Ostacolo Lineare

Tira un D10 e applica tutti i modificatori alla mischia

Confronta il risultato con quello ottenuto dal nemico. Il personaggio con il totale più alto si aggiudica lo scontro. La differenza tra i due totali è il valore di **IMPATTO** dell'attacco del vincitore. Lo sconfitto quindi effettua un Controllo della Tenacia proprio come quando viene colpito dal fuoco di un moschetto, e poi gli viene piazzata accanto una Pedina Sconvolto.

Inferiorità numerica

Se un personaggio è in inferiorità numerica, deve sottrarre -2 al risultato del dado per ogni avversario oltre il primo in combattimento ravvicinato. Una miniatura che ha più di un nemico in contatto di base non causa questa penalità.

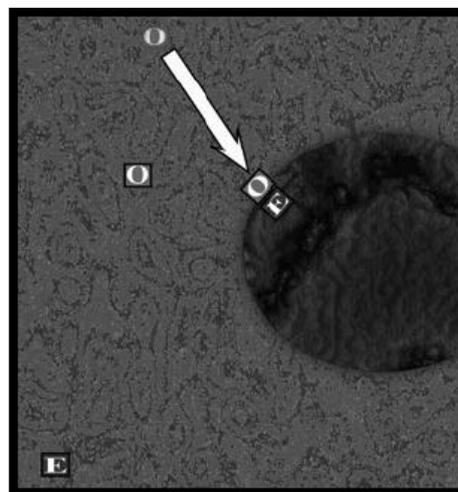


Esempio: L'immagine mostra due situazioni differenti. L'Elfo sulla sinistra è in inferiorità numerica rispetto agli Orchi di tre a uno, per cui subisce una penalità di -4. L'Elfo sulla destra è in inferiorità numerica soltanto di due a uno, perché un Orco è anche in contatto di base con un altro nemico.

Baionette e Cavalleria in mischia

Se una miniatura è armata con un'arma da fuoco su cui è innestata una baionetta ma ha sparato con essa durante **QUESTO TURNO**, non ottiene il bonus in mischia per la baionetta. Se invece l'arma non ha sparato in questo turno, il bonus si applica normalmente.

Un modello in sella che inizia una mischia ottiene un bonus diverso rispetto a quello che avrebbe se fosse appiedato. A parte questo, combatte come se fosse a piedi (es. può essere costretto a indietreggiare, ecc.), ma tutti gli attacchi nemici sferrati contro un personaggio in sella vengono considerati come se fossero diretti contro la CAVALCATURA. Se questa viene uccisa, la miniatura deve essere sostituita con una a piedi, le si piazza accanto una Pedina Sconvolto e si continua a giocare.



Esempio: Un Orco e un Elfo sono in contatto di base e Roberto usa un'azione per iniziare un combattimento di mischia tra il suo Orco e l'Elfo di Michele. Entrambi i giocatori tirano un D10 e applicano i modificatori appropriati. Roberto ottiene un 9 e Michele un 8. L'Orco di Roberto ha un modificatore alla mischia di +5 (+2 per la razza, +1 perché è Esperto, +1 per aver iniziato il combattimento e +1 per la baionetta). Lo aggiunge al risultato del dado, per un totale di 14. L'Elfo di Michele ha un modificatore alla mischia di +1 (+1 per la razza, -1 perché è una Recluta e +1 per la baionetta). Lo aggiunge al risultato del dado, per un totale di 9. Il punteggio totale di Roberto è più alto di quello di Michele di 5 punti, per cui l'Orco ha vinto il corpo a corpo e costringe l'Elfo a effettuare un Controllo della Tenacia contro un attacco con un Impatto di 5.

Spendere i Punti Comando in mischia

Opzioni riservate agli ufficiali

Gli ufficiali delle Guerre Mordrediane hanno ricevuto il miglior addestramento possibile nell'arte della scherma e pertanto sono in grado di utilizzare le tecniche più raffinate e spesso devastanti nel combattimento ravvicinato. Qualsiasi Comandante di Unità che sia un ufficiale armato di spada o sciabola può utilizzare UNA delle tecniche seguenti UNA SOLA volta per Turno, spendendo un Punto Comando. Solo il giocatore che ha vinto l'Iniziativa può sfruttare questa possibilità.

Posizione di difesa

Se il personaggio è in inferiorità numerica di almeno due a uno, può RADDOPPIARE il bonus di Mischia dovuto a Razza, Status ed Esperienza. Tuttavia, il miglior risultato a cui può ambire è un pareggio. Gli Ufficiali Eroi e quelli Aggressivi non possono scegliere questa opzione.

Sacrificio eroico

Se il personaggio è in inferiorità numerica di quattro a uno, per questo Turno può ignorare tutti i modificatori dovuti all'inferiorità numerica contro un singolo avversario. Comunque, deve ancora applicarli contro tutti gli altri nemici e i suoi bonus di combattimento vengono ridotti a zero per il resto del Turno in tutti gli altri corpo a corpo. Nota: Devi ancora applicare i modificatori negativi dovuti alle ferite! Gli Ufficiali Infami e Codardi non possono scegliere questa opzione.

Abbassa la cresta

Se il personaggio affronta in un duello uno contro uno un avversario che NON è un ufficiale e che ha un livello di Esperienza più basso del suo, può costringerlo a indietreggiare senza nemmeno aver bisogno di tirare i dadi. Dopo che il rivale è arretrato, l'attaccante può effettuare un movimento di 10cm DIRETTAMENTE VERSO un ufficiale nemico.

Colpo di grazia

Un ufficiale in contatto di base con un avversario FERITO GRAVEMENTE che non è un ufficiale lo uccide automaticamente, a meno che il nemico non abbia un livello di Esperienza di Esperto o più alto.

Spendere i Punti Comando durante la Fase di Manovra Tattica

Mantenere l'Iniziativa

Un ufficiale può spendere un Punto Comando nel tentativo di "mantenere l'Iniziativa" per un'altra fase e attivare fino a due miniature in più del normale. Deve dichiarare la sua intenzione dopo aver agito con due personaggi della sua Unità, ma prima che il gioco passi al suo avversario. Spende il Punto Comando e poi ogni giocatore tira un D10, aggiungendo al risultato il numero delle sue miniature che NON sono ancora state attivate e NON hanno una Pedina Sconvolto. Se chi ha speso il Punto Comando vince, mantiene l'Iniziativa e può attivare altre due miniature. Altrimenti il gioco passa al suo avversario come normale e il Punto Comando speso non frutta alcun beneficio. Le Unità composte in maggioranza di Guerriglieri (più della metà degli effettivi) ottengono un bonus di +2 al risultato del tiro.

Ordine diretto

Un personaggio che si sta attivando entro 15cm dal Comandante di Unità può ricevere un ORDINE DIRETTO, spendendo un Punto Comando. La miniatura guadagna +1 alla Disciplina, +1 alla Mischia e +5% alla Precisione per il resto della sua attivazione. Questi bonus iniziano a partire dalla dichiarazione di attivazione, per cui il +1 alla Disciplina conta ai fini dei Controlli del Morale e dei Tiri di Attivazione. Generalmente i modelli agiscono in maniera autonoma durante il Turno, secondo le circostanze e senza necessariamente esporsi troppo. Un ordine diretto rappresenta l'aumentato senso di urgenza che un personaggio prova quando viene comandato direttamente dal suo ufficiale.

Incoraggiare le truppe

Un ufficiale può spendere un Punto Comando per effettuare un'AZIONE SPECIALE e rimuovere D5 Pedine Sconvolto dalle miniature alleate entro 15cm. Aggiungi +1 al totale se il personaggio ha un livello di Esperienza più alto rispetto a quello di TUTTI gli altri modelli che sta tentando di incoraggiare. Le Pedine Sconvolto vanno eliminate a partire dalle figure con il livello di Esperienza più alto. In caso di personaggi con la stessa Esperienza, è il giocatore a decidere quale Pedina togliere. Con questa azione è POSSIBILE rimuovere Pedine Sconvolto anche dalle miniature che sono in corpo a corpo con il nemico.

Esempio: L'unità di Roberto ha subito un tracollo nel Turno precedente. Il suo Comandante di Unità è Esperto e ha quattro miniature alleate con Pedine Sconvolto entro 15cm da sé. Si tratta di un personaggio Esperto, due Medi e una Recluta. Roberto attiva per primo il Comandante di Unità e decide di sacrificare il suo movimento e il suo ultimo Punto Comando per incoraggiare le truppe. Tira un D5 e ottiene un 3. Rimuove la Pedina Sconvolto dal personaggio Esperto, poi da quello Medio e quindi dall'altro Medio. Sfortunatamente non ha ottenuto un risultato abbastanza alto da poter rimuovere la pedina anche dalla Recluta, che quindi dovrà effettuare un Controllo del Morale quando verrà attivata.

Azione Coordinata

Un giocatore può spendere un Punto Comando per effettuare la stessa azione con un gruppo di miniature che si trovano entro 5cm dal Comandante di Unità. La procedura è semplice. Prima di attivare un personaggio, dichiara che stai facendo un'attivazione coordinata e spendi il Punto Comando. Ora puoi attivare fino a quattro miniature entro 5cm dal tuo Comandante di Unità proprio come se ne stessi attivando soltanto UNA. Puoi anche attivare una quinta miniatura, a patto che sia il Comandante di Unità. Devi completare tutte le azioni con un modello prima di passare al successivo. Una figura che ha già un Pedina Attivazione non può essere attivata in questo modo. Guerriglia e Civili non possono effettuare un'Azione Coordinata.

Controllo della Tenacia

Qualsiasi personaggio che ha perso una mischia o è stata colpita da un'arma a Polvere Nera deve tirare sulla tabella qui sotto per vedere se subisce delle ferite. Questa procedura è chiamata Controllo della Tenacia (o Tiro Tenacia).

Il difensore tira un D10, somma il punteggio di Tenacia del personaggio e sottrae l'Impatto dell'attacco.

L'Impatto di un'arma a Polvere Nera è indicato nella tabella dell'arma. Nel caso di un attacco di mischia, l'Impatto è uguale alla differenza tra i tiri di combattimento dei due giocatori. Devi anche sottrarre -1 dal risultato se la miniatura ha già una Pedina Sconvolto.

Consulta la tabella che segue. Se utilizzi le pedine, piazza il numero corrispondente di Pedine Colpito a fianco del modello. Se utilizzi la Scheda di Registrazione dell'Unità, fai una barra "/" sulla casella delle Ferite della figura. Durante la Fase di Risoluzione delle Ferite, trasforma la barra "/" in una "X".

Tabella dei risultati del Controllo della Tenacia

Risultato complessivo del tiro	Pedine Colpito assegnate
<0	Fuori combattimento *
0 – 1	4 Pedine Colpito
2 – 3	3 Pedine Colpito
4 – 6	2 Pedine Colpito
7 – 8	1 Pedina Colpito
9 – 10	Indietreggia di 5cm **
>10	Nessun effetto

* Un personaggio fuori combattimento viene IMMEDIATAMENTE rimossa dal tavolo. Se non ha ancora agito in questo Turno, non avrà l'opportunità di farlo.

** Questo risultato può avvenire soltanto durante una mischia. Nel caso di armi a Polvere Nera, qualsiasi risultato superiore a 8 viene considerato come "nessun effetto".

Esempio: In un esempio precedente sugli effetti del tiro, l'Elfo di Michele ha colpito l'Orco di Roberto a distanza media. L'Impatto di un moschetto Ferach a quella gittata è 3. Roberto tira un D10 per effettuare il Controllo della Tenacia e aggiunge il suo punteggio di Tenacia di 4 (+3 perché è un Orco e +1 perché è Esperto). Il risultato del dado è 6, per un totale di 10. Quindi sottrae il valore di Impatto di 3, per un totale di 7. Consultando la tabella, l'Orco subisce 1 Pedina Colpito e la piazza a fianco della miniatura.

Esempio: In un esempio precedente relativo alla mischia, l'Orco ha vinto il combattimento di 5 punti. L'Elfo aveva ottenuto un totale di 7 e l'Orco di 12. Perciò l'Impatto dell'attacco è pari a 5. L'Elfo tira un D10 e somma la sua Tenacia di +1. Non ci sono altri modificatori, perché è Medio. Il risultato del dado è 8, per un totale di 9. Quindi sottrae l'Impatto di 5, per un risultato finale di 4. Ciò significa che l'Elfo subisce 2 Pedine Colpito dall'attacco.

Sparare contro personaggi in sella

Tutti i colpi sparati contro un personaggio in sella CENTRANO SEMPRE la CAVALCATURA per prima (a meno che non si tratti di Tiro Mirato), dato che le cavalcature sono molto più grandi dei cavalieri. Se vengono uccise, le cavalcature sono rimosse dal gioco e il personaggio viene posizionato nello stesso punto del tavolo, con accanto una Pedina Sconvolto.

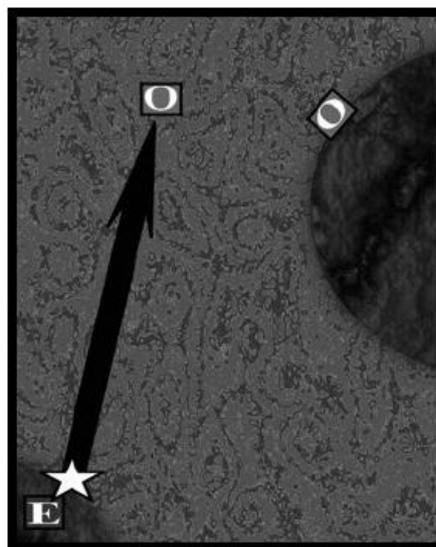
B. Fase di Tiro mirato

Durante la Fase di Tiro Mirato, tutte le miniature che non hanno Pedine Colpito, Pedine Sconvolto e non sono in contatto di base con il nemico possono sparare. Il giocatore che ha vinto l'Iniziativa per il Turno dichiara e risolve tutte le azioni di sparo per primo. Un tiratore che ha mirato può sparare alla massima distanza possibile per l'arma.

Utilizza le regole per sparare che sono riportate nella Fase di Manovra Tattica.

Ricorda che una miniatura che spara in questa fase ha un bonus di **+20% alla Precisione**.

Se il bersaglio è un personaggio in sella, il tiratore può designare come bersaglio del colpo **la cavalcatura o il Cavaliere**.



Esempio: Roberto e Michele hanno entrambi passato durante la Fase di Manovra Tattica. Roberto ha passato perché non gli rimangono miniature non attivate, e Michele perché ha scelto di lasciare disponibile per la Fase di Tiro Mirato una Truppa Leggera Ferach Esperta che sta al coperto nei boschi. Sceglie un Orco lì vicino come bersaglio e dichiara l'intenzione di sparargli. Dato che sta facendo fuoco nella Fase di Tiro Mirato, può sparare fino alla gittata massima dell'arma. Il bersaglio si trova a 47cm, il che lo pone nella colonna della GITTATA LUNGA, per cui la percentuale base di colpire è del 20%. Il personaggio ha un modificatore alla precisione di +15: +5% perché è un Elfo Ferach, +5% perché è Esperto e +5% perché è una Truppa Leggera. Inoltre ottiene un bonus ulteriore di +20% perché sta sparando nella Fase di Tiro Mirato. Il suo bonus totale alla Precisione è +35%, che sommato alla percentuale base di colpire dell'arma dà un totale del 55%. Ha quindi bisogno di ottenere un 55 o MENO con i dadi percentuali per riuscire a colpire l'Orco. Michele tira un 37 e va a segno. Roberto deve ora fare un Controllo della Tenacia.

Spendere i Punti Comando

Non ci sono abilità generali che permettono di spendere Punti Comando in questa fase. Tuttavia, certe nazioni potrebbero avere capacità che gli permettono di farlo.

C. Fase di Risoluzione della Ricarica

Qualsiasi miniatura che non ha nemici in contatto di base, né Pedine Attivazione, Pedine Sconvolto o Pedine Colpito riduce di uno il numero di Pedine Ricarica della propria arma. Ciò significa che una normale arma a Polvere Nera che richiede un Turno per essere ricaricata sarà nuovamente pronta a sparare se le condizioni sopraelencate saranno rispettate per UN TURNO. Allo stesso modo, gli addetti all'artiglieria riducono di un Turno il tempo necessario alla ricarica del pezzo a cui sono assegnati. Maggiori informazioni sull'artiglieria si trovano nel manuale **5027 Grapeshotte - Expansion Book 3rd Edition**. La maggior parte delle armi a Polvere Nera richiedono un solo Turno per essere ricaricate. Le miniature con armi che hanno la caratteristica RICARICA LABORIOSA (X) impiegano più tempo per ricaricare. Le regole specifiche sono riportate nel profilo di ogni singola arma.

Spendere i Punti Comando

Non ci sono abilità generali che permettono di spendere Punti Comando in questa fase. Tuttavia, certe nazioni potrebbero avere capacità che gli permettono di farlo.

III. Fase di Risoluzione delle Ferite

A questo punto i personaggi convertono le Pedine Colpito in Ferite. Tutte le miniature con delle Pedine Colpito le scambiano con delle Pedine Ferita.

Le miniature con un numero di Ferite uguale o superiore al proprio punteggio di Ferite sono eliminate dal gioco.

Se il Comandante di Unità viene rimosso dal tavolo, piazza una Pedina Sconvolto a fianco di tutti gli alleati ancora in gioco.

Se un personaggio ha subito delle Ferite in questo Turno, mettili vicino una Pedina Sconvolto.

Se le perdite fanno calare il numero di modelli di uno schieramento a metà o meno della forza iniziale, piazza una Pedina Sconvolto a fianco di tutte le miniature dell'Unità ancora in gioco.

Posiziona una Pedina Sconvolto accanto a qualsiasi personaggio appartenente a un Tipo di Truppa solitario e disperato che si trova entro 15cm da una miniatura che è stata eliminata dal gioco. Se stai usando la Scheda di Registrazione dell'Unità invece delle pedine, converti tutte le sbarre in "X".

Rimuovi tutte le pedine non più necessarie dal tavolo di gioco.

Spendere i Punti Comando

La fortuna dell'ufficiale

Un Comandante di Unità può spendere un Punto Comando prima che le Pedine Colpito siano convertiti in Ferite per ridurre il numero di Pedine Colpito della sua Unità del risultato di un D5. Questo permette di rimuovere 1-5 Pedine Colpito e potrebbe far sì che il Comandante di Unità non subisca nessuna Ferita. È il giocatore che sceglie quali Pedine Colpito rimuovere, ma NON può togliere consecutivamente due pedine da uno stesso modello finché ce ne sono altri nell'Unità che hanno delle Pedine Colpito. Non puoi usare questa abilità per rimuovere una Ferita subita in un Turno precedente.

Recuperare i Punti Comando

Usare la Disciplina per recuperare i Punti Comando

Se la tua Unità ha utilizzato dei Punti Comando in questo Turno, tira un D10 e somma al risultato il punteggio di Disciplina del Comandante di Unità, poi sottrai il numero di Punti Comando che ti

rimangono a disposizione. Se il risultato è di 7 o più, puoi recuperare UNO dei Punti Comando già spesi. Non puoi mai avere più Punti Comando di quelli massimi concessi alla tua Unità – solitamente sono tre, ma potrebbero aumentare se possiedi l'abilità Comandare Migliorato.

IV. Fase di Mantenimento

Verifica se una qualsiasi Unità ha soddisfatto le sue condizioni di vittoria.

Rimuovi tutte le Pedine Attivazione in gioco.

Una partita di Flintloque continua fino al completamento dell'ultimo Turno, nel caso di una sfida con un limite di tempo (solitamente 10 Turni), oppure finché qualcuno non conquista la vittoria soddisfacendo le condizioni previste dallo scenario.

Una partita con un limite di tempo termina alla fine della Fase di Mantenimento dell'ultimo Turno di gioco, il che normalmente significa al termine del Turno 10. A questo punto viene dichiarato vincitore il giocatore che controlla il campo di battaglia o che ha causato all'avversario maggiori perdite rispetto a quelle subite.

Uno scenario può indicare le condizioni di vittoria per la tua Unità, spiegando in dettaglio gli obiettivi da raggiungere. In ogni caso, devi considerare se i tuoi coraggiosi soldati continueranno la loro avventura nel Mondo di Valon.

Se l'Unità di personaggi che utilizzi verrà usata in futuro anche in altre partite di Flintloque, devi consultare la sezione del regolamento che spiega come calcolare le perdite sul campo, le condizioni dei feriti, le promozioni ottenute, ecc. in modo da poter aggiornare la Scheda dell'Unità. Le regole che spiegano in dettaglio questi aspetti sono riportate nel manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia**.

Ricorda che puoi giocare con la tua Unità scenari e schermaglie collegati tra loro, in modo che i personaggi possano, nel corso di diverse partite, acquisire esperienza e diventare molto più abili.

--- ARMI A POLVERE NERA ---

In battaglia, i tuoi soldati avranno bisogno dei loro Flintloque, o moschetti, come vengono chiamati comunemente. Di seguito sono elencati i costi e i profili per armi a Polvere Nera più comuni. La lista completa, con maggiori dettagli, è riportata nel manuale **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia**. Il regolamento **5027 Grapeshotte - Expansion Book 3rd Edition** include l'intero arsenale di armi a Polvere Nera disponibili su Valon.

Costo in punti delle armi a Polvere Nera			
Nome dell'arma	Costo in punti NAZIONE PRINCIPALE	Costo in Punti NAZIONE ALLEATA	Costo in Punti ALTRE NAZIONI
Moschetto generico	5	5	5
Carabina generica	4	4	4
Pistola generica	3	3	3
Fucile generico	8	8	8
Trombone generico	6	6	6
Armi degli Elfi Ferach			
Moschetto degli Elfi Ferach	5	7	9
Moschetto Bessie degli Orchi	6	7	11
Armi degli Orchi			
Fucile Bakur	11	14	20
Armi degli Elfi Ferach			
Carabina degli Elfi Ferach	4	5	8
Carabina da Cavaliere degli Orchi	5	6	9
Armi degli Elfi Ferach			
Pistola da duello degli Elfi Ferach	4	6	9
Armi degli Orchi			
Granata generica	3	3	3

Note sulle armi a Polvere Nera

Ogni arma a Polvere Nera ha una piccola sezione informativa nel suo profilo. Qui sono riportate ulteriori caratteristiche dell'arma, come il tempo di ricarica in Turni, se permette l'innesto di una baionetta, eventuali restrizioni all'uso per personaggi di dimensioni insolite e via dicendo. Queste note sono da tenere sempre in considerazione durante il gioco, per cui presta loro la massima attenzione.

Tempo di ricarica – Ricarica Laboriosa

Indica il numero di Turni necessari per ricaricare l'arma una volta che ha sparato. Se non viene indicato niente, si considera che l'arma richieda il normale tempo di ricarica di UN TURNO.

Baionetta

Indica se è possibile innestare una baionetta sull'arma (se non c'è questa indicazione, non puoi farlo). Quando l'arma viene acquistata, il personaggio ottiene gratuitamente la baionetta senza dover spendere ulteriori punti.

Nazione principale

Indica quale nazione, per esempio gli Orchi di Albione, ha creato l'arma e perciò può acquistarla al minor numero di punti. Le nazioni alleate, per esempio gli altri membri della Grande Alleanza, pagano un costo intermedio, mentre i nemici, in questo caso l'Impero Ferach, devono spendere il maggior numero di punti per poter usare l'arma. Quando è indicato "TUTTI", significa che si tratta di un'arma generica che può essere acquistata da chiunque allo stesso costo.

Dimensioni

Indica la dimensione media richiesta per utilizzare l'arma. "Elfo o più grande" include creature come Elfi, Elfi Oscuri, Orchi, Ratti, Todoroni o più grandi, mentre "Elfo o più piccolo" comprende solo quelle più piccole della media, come i Goblin. "Qualsiasi" indica che tutti possono utilizzare l'arma. Un personaggio che è troppo piccolo o troppo grande non può usare l'arma e speciali restrizioni si applicano agli Halfling e agli Othari, come sarà spiegato nei manuali di prossima pubblicazione.

Arma a una mano

Indica che si possono utilizzare contemporaneamente due armi di questo tipo, sia per sparare che per ricaricarle, o che in alternativa può essere usata assieme a una da mischia.

A pallettoni

Indica che l'arma spara una rosa di pallini di piombo con un singolo colpo. Scegli un bersaglio e determina se lo colpisci come normale, ma devi tirare anche per determinare se lo sparo centra qualsiasi altra miniatura che si trova ENTRO 1cm del bersaglio originale e nella gittata dell'arma. Alcune armi hanno la possibilità di sparare contro bersagli in un raggio più ampio, ma queste poche eccezioni sono indicate chiaramente.

Granata

Indica un'arma esplosiva a uso singolo che viene lanciata dal personaggio. Può anche essere sparata con una carabina lanciagranate. A meno che non sia indicato altrimenti, ha il normale raggio di esplosione. Può essere utilizzata da qualsiasi creatura o Tipo di Truppa a cui è permesso farlo.

Moschetto Generico			
1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
65/4	50/3	20/2	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Baionetta Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: TUTTE			

Carabina Generica			
1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
60/4	30/3	---	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Dimensioni: Qualsiasi Nazione principale: TUTTE			

Pistola Generica			
1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
60/4	20/2	---	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-30cm	---	---
Arma a una mano Dimensioni: Qualsiasi Nazione principale: TUTTE			

Fucile Generico

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
75/5	60/4	35/3	20/2
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Ricarica Laboriosa - 2 Turni Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: TUTTE			

Trombone Generico

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
80/7	30/5	---	---
Corta 0-10cm	Media 10cm-30cm	Lunga 30cm-45cm	Estrema 45cm-60cm
Ricarica Laboriosa - 2 Turni Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: TUTTE			

Moschetto degli Elfi Ferach

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
70/4	50/3	20/2	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Baionetta Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: Elfi Ferach			

Moschetto Bessie degli Orchi

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
60/6	50/4	20/3	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Baionetta Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: Orchi di Albione			

Fucile Bakur

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
80/6	65/4	40/3	20/2
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Ricarica Laboriosa - 2 Turni Baionetta Dimensioni: Elfo o più grande Nazione principale: Orchi di Albione			

Carabina degli Elfi Ferach

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
65/4	35/3	---	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Dimensioni: Qualsiasi Nazione principale: Elfi Ferach			

Carabina da Cavaliere degli Orchi

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
55/5	25/4	---	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-45cm	Lunga 45cm-60cm	Estrema 60cm-75cm
Dimensioni: Qualsiasi Nazione principale: Orchi di Albione			

Pistola da Duello degli Elfi Ferach

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
65/4	35/2	---	---
Corta 0-15cm	Media 15cm-30cm	---	---
Arma a una mano Dimensioni: Qualsiasi Nazione principale: Elfi Ferach			

Granata Generica

1 – Marcia doppia	2 – Marcia Veloce	3 – Marcia Lenta	4 – Marcia cauta
Non puoi sparare	Spari 1 colonna a destra	Puoi sparare	Puoi sparare
50/6	30/6	---	---
Corta 0-10cm	Media 10cm-30cm	---	---
Nazione principale: TUTTI			

--- TABELLE DELLE RAZZE ---

Queste pagine riportano delle tabelle generiche da utilizzare con Flintloque 3^a edizione. Le informazioni sono riprese con grande dovizia di particolari negli altri manuali di Flintloque, come per esempio **5025 Flintloque 3rd Edition – War in Catalucia**.

Le Guerre Mordrediane - tabella delle statistiche razziali (mortalì)								
Razza	Velocità di movimento (cm)				Statistiche di combattimento			
	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Tenacia	Ferite	Disciplina	Mod. Mischia
Elfo Ferach	32	24	16	8	3	2	+2	+1
Todoroni (Piccolo)	28	21	14	7	2	2	-2	+0
Todoroni (Grande)	21	16	10	6	3	3	-1	+3
Nano	18	13	8	4	3	3	+1	+1
Cane	24	18	12	6	2	3	0	+1
Ogre	16	12	8	4	5	5	+1	+4
Burroviano (Piccolo)	26	20	14	8	2	2	0	+0
Burroviano (Grande)	28	22	14	7	3	3	0	+2
Elfo Selvaggio	32	24	16	8	2	3	0	+2
Orco	24	18	12	6	3	3	+1	+2
Ratto delle Lowland	24	18	12	6	2	2	0	+0
Ratto delle Highland	28	21	14	7	3	3	+1	+2
Hob Goblin	28	22	16	8	2	2	0	+0
Orco delle Paludi	21	16	10	6	3	3	+1	+3
Goblin	20	15	10	5	2	2	0	+0
Elfo Oscuro	30	22	14	7	2	2	-1	+0
Centauro	44	40	28	18	4	3	+1	+2
Lupo Mannaro (Piccolo)	32	24	16	8	3	2	0	+2
Lupo Mannaro (Grande)	24	18	12	8	4	4	+1	+3
Trolka	14	10	8	5	6	6	+1	+5
Trolkin	26	20	16	8	2	2	0	+1
Othari	30	22	14	7	2	2	-1	+1
Halfling	24	20	16	10	3	1	+1	+3

Le Guerre Mordrediane - tabella del costo in punti (mortali)					
Razza	Costo in punti per livello di Esperienza dei nuovi personaggi				
	Recluta	Medio	Esperto	Veterano	Leggenda
Elfo Ferach	15	21	29	35	44
Todoroni (Piccolo)	11	16	22	27	34
Todoroni (Grande)	17	25	35	42	53
Nano	13	19	26	32	40
Cane	13	18	25	31	38
Ogre	26	37	52	63	57
Burroviano (Piccolo)	10	15	21	26	32
Burroviano (Grande)	17	25	35	43	53
Elfo Selvaggio	17	24	34	41	50
Orco	17	24	34	41	50
Ratto delle Lowland	10	14	20	24	30
Ratto delle Highland	18	26	36	44	55
Hob Goblin	11	16	22	27	34
Orco delle Paludi	20	28	39	48	59
Goblin	14	20	28	34	42
Elfo Oscuro	11	15	21	26	32
Centaurο	22	32	45	54	67
Lupo Mannaro (Piccolo)	15	22	31	37	46
Lupo Mannaro (Grande)	22	32	45	54	67
Trolka	30	43	60	73	90
Trolkin	12	18	25	31	38
Othari	12	17	24	29	36
Halfling	12	18	25	31	38

Le Guerre Mordrediane - costo in punti per Tipo di Truppa (mortali)											
Razza	Costo in punti per Tipo di Truppa dei nuovi personaggi (aggiungi / sottrai dal costo in punti per il livello di Esperienza)										
	Regolare	Leggera	Milizia	Granatiere	Marine	Cavalleria	Artigliere	Irregolare	Guerriglia	Civile	Elite
Elfo Ferach	-1	+3	-3	+3	+1	+3	+3	+5	+4	-4	+3
Todoroni (Piccolo)	+2	+5	-2	+5	+6	+5	+5	+2	+3	-4	+5
Todoroni (Grande)	+3	+7	-2	+4	+6	+6	+6	+3	+4	-4	+5
Nano	+1	+3	-5	+4	+5	+3	+2	+4	+5	-5	+3
Cane	0	+3	-4	+3	+6	+3	+3	+5	+6	-4	+3
Ogre	+2	+8	-5	+6	+7	+7	+5	+6	+10	-5	+6
Burroviano (Piccolo)	-1	+4	-4	+6	+3	+4	+4	+7	+6	-5	+4
Burroviano (Grande)	+1	+5	-3	+4	+4	+3	+4	+5	+6	-4	+4
Elfo Selvaggio	+2	+5	-2	+5	+8	+9	+9	+2	+3	-5	+5
Orco	0	+4	-3	+2	0	+4	+4	+8	+6	-4	+3
Ratto delle Lowland	+1	+5	-2	+3	+1	+5	+5	+5	+6	-4	+3
Ratto delle Highland	+2	+5	-2	+3	+2	+5	+5	+6	+7	-3	+4
Hob Goblin	+1	+5	-2	+3	+2	+5	+5	+4	+6	-4	+3
Orco delle Paludi	+1	+6	-3	+4	+5	+6	+5	+4	+4	-4	+5
Goblin	0	+4	-4	+3	+4	+4	+4	+6	+5	-4	+3
Elfo Oscuro	+3	+6	-3	+5	+4	+3	+6	+3	0	-4	+4
Centauro	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	0	+4	N/A	N/A	-5	+7
Lupo Mannaro (Piccolo)	+1	+2	-2	+6	+8	+7	+5	+4	+4	-4	+3
Lupo Mannaro (Grande)	+3	+4	-1	+2	+8	+9	+5	+6	+7	-3	+4
Trolka	+3	+10	-6	+12	+9	+5	+6	+6	+13	-7	+10
Trolkin	+1	+4	-5	+7	+6	+4	+3	+6	+8	-5	+4
Othari	+5	+9	0	+8	+5	+2	+6	-4	+4	-5	+5
Halfling	+2	+8	-4	+9	+4	+4	+8	+2	+3	-4	+4

--- SCHEDA DI REGISTRAZIONE DELL'UNITÀ ---

Giocatore:

Nome dell'Unità:

Razza:

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Note:

Flintloque

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

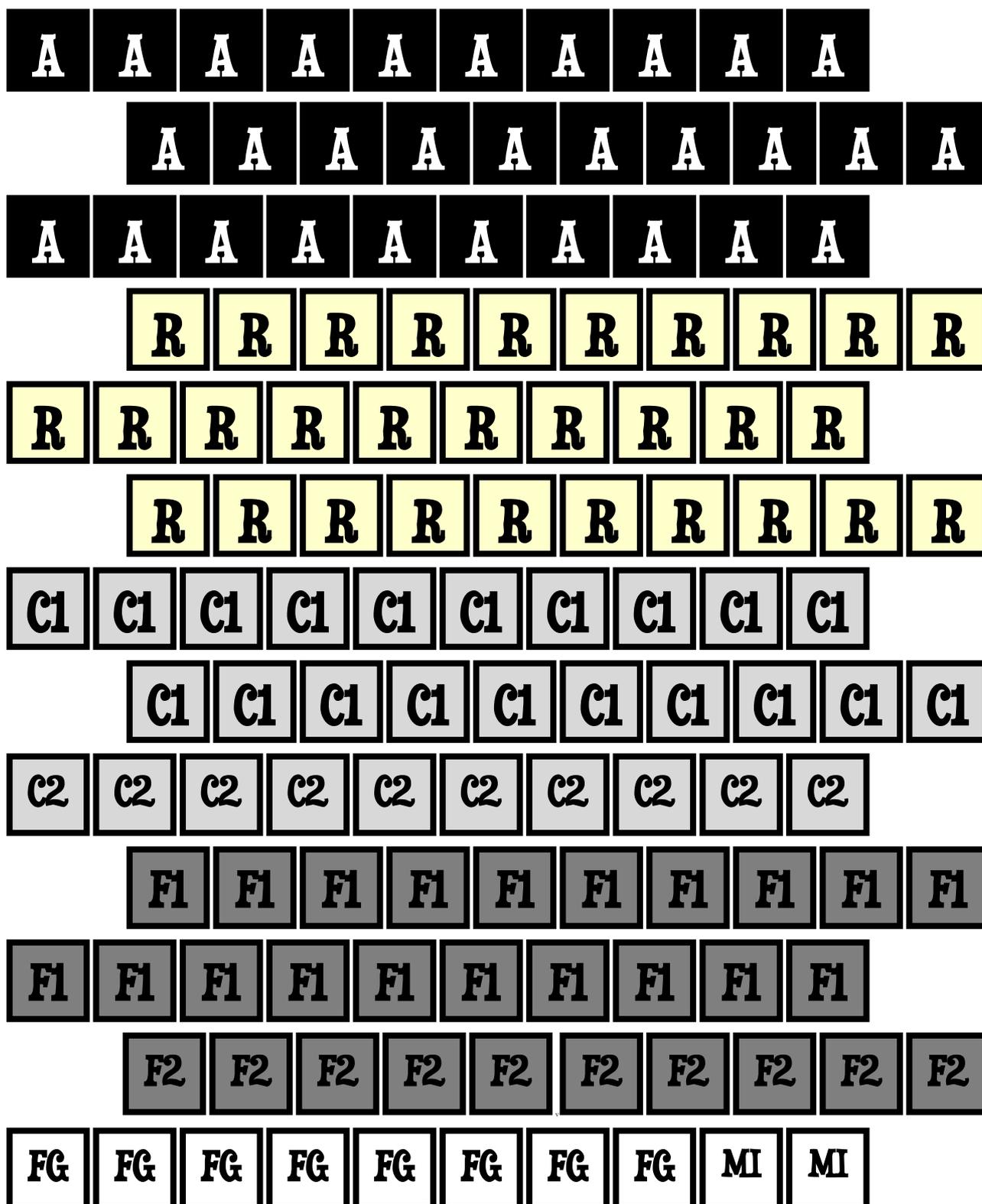
Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Numero/Nome	1 Marcia Doppia	2 Marcia Veloce	3 Marcia Lenta	4 Marcia Cauta	Arma da Mischia	Magia/Abilità/ Caratteristiche/Difetti
Status/Tipo					Disciplina Mischia	
Arma da Fuoco Principale					Precisione Tenacia	
Livello di Esperienza					Ferite	Note:

Note:

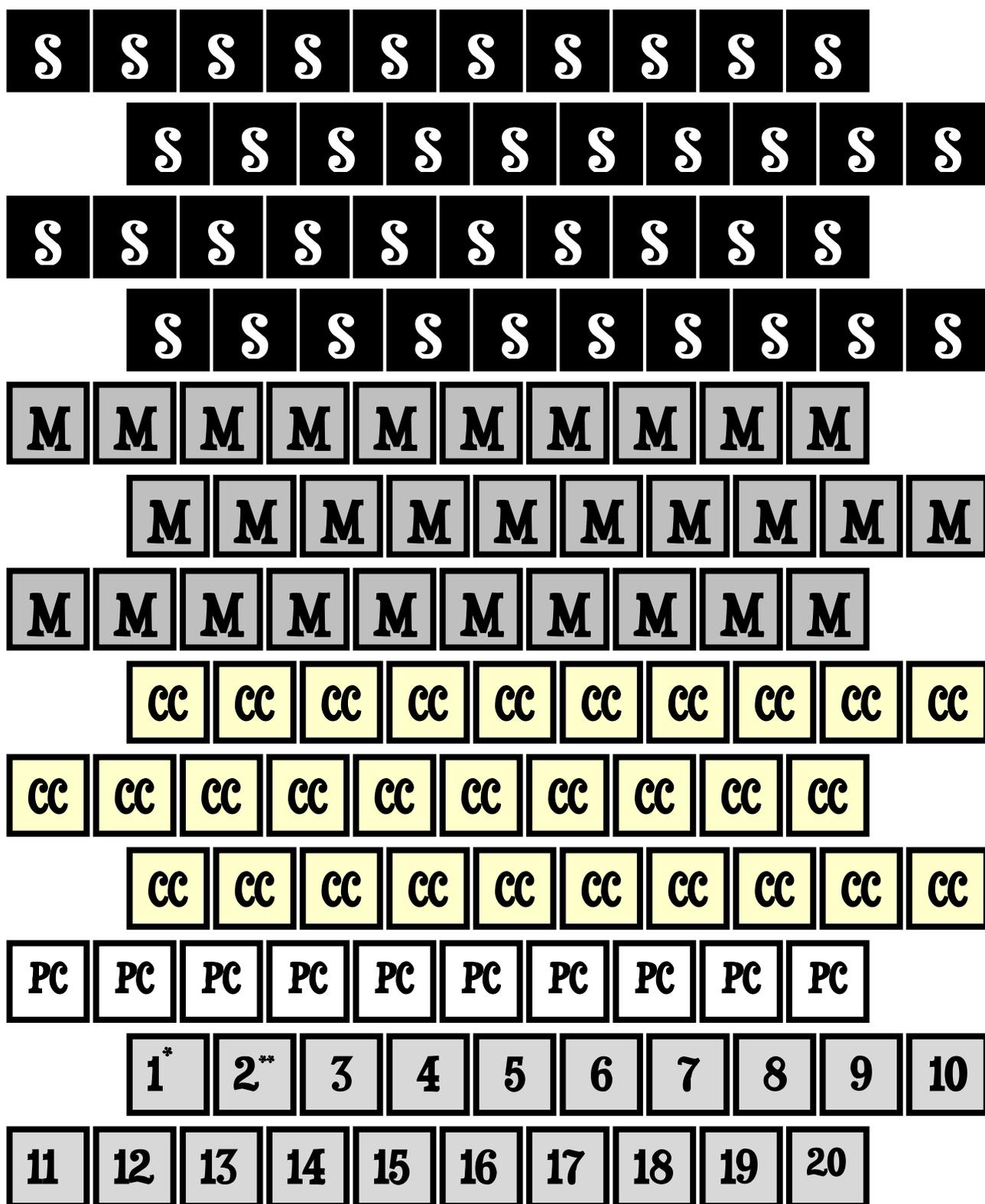
--- FOGLI DELLE PEDINE ---



RITAGLIA E UTILIZZA LE PEDINE IN QUESTA PAGINA PER GIOCARE A FLINTLOQUE
STAMPALE E INCOLLALE SU UN FOGLIO DI CARTONCINO PRIMA DI TAGLIARLE E UTILIZZARLE

LEGENDA: A = ATTIVAZIONE, R = RICARICA, C = COLPITO (1) O (2), F = FERITA (1) O (2),
FG = FERITO GRAVEMENTE, PC = PUNTO COMANDO, MI = MANTENERE L'INIZIATIVA

Flintloque



RITAGLIA E UTILIZZA LE PEDINE IN QUESTA PAGINA PER GIOCARE A FLINTLOQUE
 STAMPALE E INCOLLALE SU UN FOGLIO DI CARTONCINO PRIMA DI TAGLIARLE E UTILIZZARLE

LEGENDA: S = SCONVOLTO, M = MALFUNZIONAMENTO, CC = COLPO CRITICO,
 PC = PUNTI COMANDO, NUMERI DEI MEMBRI DELL'UNITÀ = 1, 2, 3, 4, ECC.

(* COMANDANTE DI UNITÀ / UFFICIALE)

(** SECONDO IN COMANDO / SOTTUFFICIALE O SERGENTE)

--- APPENDICE PER IL GIOCO IN SOLITARIO ---

Giocare Flintloque in solitario

A volte potresti voler giocare una partita a Flintloque da solo, perché desideri soltanto allenarti o semplicemente non hai nessuno da poter sfidare sul campo di battaglia. Se seguirai queste brevi istruzioni, avrai risolto il problema.

Se ti trovi in una di queste situazioni e vuoi giocare da solo, le regole qui riportate ti saranno utili. Quando le utilizzi, devi sempre adoperare il buon senso. Nelle situazioni più strane o non previste in queste pagine, il lancio di una moneta può essere un valido espediente per risolvere il problema. I tuoi personaggi devono sempre agire in modo consono alle proprie caratteristiche e a quelle dello scenario.

Le regole per il gioco in solitario sono state scritte in modo conciso e vogliono essere delle istruzioni generali per gestire in maniera “automatica” le azioni del tuo “avversario”.

Sentiti libero di modificare, cambiare o ignorare del tutto qualsiasi regola che trovi in questa sezione. Si tratta di semplici suggerimenti su come giocare da solo. Se trovi un modo differente per farlo che ti diverte di più, per noi non ci sono problemi!

Usare le regole per il gioco in solitario

Quando fai una partita in solitario a Flintloque, devi seguire le regole e le procedure qui descritte.

In ogni scenario, ogni schieramento ha una classificazione (A, B o C).

A si utilizza solitamente per l'Unità che ha sferrato l'offensiva.

B si utilizza quando entrambi i contendenti si affrontano per ottenere lo stesso obiettivo, come per esempio manovrare per arrivare allo scontro o conquistare una zona di terreno al centro del tavolo di gioco.

C si utilizza per le truppe che agiscono come difensori nello scenario.

A questo punto, devi tirare sulla tabella qui sotto per determinare il livello di aggressività complessivo della forza nemica.

Tabella dell'aggressività nel gioco in solitario			
Risultato D10	Tipo A	Tipo B	Tipo C
1-3	Neutrale	Aggressivo	Neutrale
4-8	Aggressivo	Neutrale	Difensivo
9-10	Difensivo	Difensivo	Aggressivo

Aggressivo:

Le miniature dell'Unità nemica generalmente cercano di ingaggiare in corpo a corpo i tuoi uomini e non esitano ad abbandonare una postazione sicura per causare danno tra le tue fila.

Neutrale:

Le truppe avversarie cercano di bilanciare attacco e difesa e di non subire perdite.

Difensivo:

I nemici rimangono al coperto e cercano dei ripari, preferendo attaccarti dalla distanza con le armi a Polvere Nera.

In questo regolamento per il Gioco in Solitario, la forza nemica consiste sempre in 10 truppe Regolari, una delle quali è il Comandante di Unità. Sono armate con le normali armi appropriate alla loro razza.

Il Comandante di Unità ha una spada e una pistola ed è un Ufficiale Professionista. Non ti è dato di sapere il livello di Esperienza dei tuoi avversari finché questi non tentano di sparare, combattere in mischia o sono costretti a effettuare un Controllo del Morale.

Devi preparare un certo numero di pedine prima dell'inizio della partita (puoi fare una copia di quelle che trovi alla fine di questa sezione). Avrai bisogno di 10 Pedine Nere, 5 Pedine Grigie e 3 Pedine Bianche. Mettitele tutte in un recipiente o in un sacchetto. Quando il tuo nemico deve attivare una miniatura, pesca una pedina a caso per vedere quello che farà il personaggio. La lettera indica il colore pescato e il numero specifica l'azione intrapresa dal soldato. Non rimettere le pedine nel contenitore fino alla Fase di Mantenimento del Turno.

Il Comandante di Unità spenderà sempre i Punti Comando per rimuovere le Pedine Colpito utilizzando l'abilità "la fortuna dell'ufficiale". Questo è l'unico modo in cui può impiegare questi punti nel corso del gioco.

Tabella delle azioni nel gioco in solitario			
Distanza dal nemico più vicino	Aggressivo	Neutrale	Difensivo
0-15cm	N1, G1, B2	N2, G1, B1	N3, G3, B1
16-30cm	N1, G2, B2	N3, G4, B5	N3, G5, B2
Oltre 30cm	N4, G2, B5	N3, G5, B4	N5, G3, B2

1. Movimento e mischia

La miniatura si muove a MARCIA DOPPIA per entrare in contatto di base con il nemico più vicino e lo ingaggia in combattimento ravvicinato. Se questi ha un numero di Pedine Colpito pari al punteggio di Ferite, lo ignora e si dirige verso l'avversario successivo. Se possibile, impiega il movimento per aiutare il Comandante di Unità contro un rivale, se riesce a raggiungerlo.

2. Movimento e sparo

La miniatura si muove a MARCIA LENTA direttamente verso il nemico più vicino e fa fuoco. Se non ha un'arma carica, può sferrare un attacco magico oppure compiere l'azione 1 (vedi sopra).

3. Sparo e movimento

La miniatura spara e poi si muove a MARCIA LENTA verso un riparo, il Comandante di Unità o un obiettivo sul campo di battaglia, a seconda di quale sia più vicino. Se non ha un'arma carica, può usare un'abilità speciale difensiva oppure compiere l'azione 5 (vedi sotto).

4. Movimento e sparo

La miniatura si muove a MARCIA VELOCE verso una copertura e nel frattempo cerca di avvicinarsi il più possibile al nemico, per poi sparargli. Se non ha un'arma carica, può optare tra l'azione 1 e la 5.

5. Mira o Ricarica

La miniatura cerca di Mirare o Ricaricare, se non ha nessuna arma pronta a far fuoco.

Quando per la prima volta una miniatura sferra un qualsiasi tipo di attacco o effettua un Controllo del Morale, pesca un'altra pedina dal contenitore. Se è Nera, il personaggio è una Recluta. Se è Grigia, è Medio. Se è Bianca, è Esperto.

Flintloque

Quando peschi per il Comandante di Unità, se esce una pedina Nera devi prenderne immediatamente un'altra. Indipendentemente dal colore uscito, il Comandante sarà del livello di Esperienza superiore a quello normalmente assegnato alle truppe. Perciò una pedina Nera indica che è un personaggio Medio, una Grigia che è Esperto, e una Bianca che è un Veterano.

Dopo aver pescato una pedina per determinare il livello di Esperienza di un avversario, rimettila immediatamente nel contenitore.

L'apparenza inganna

Per rappresentare l'incertezza della battaglia, se una miniatura nemica tira un 10 nel combattimento di mischia o il 5% o meno quando spara, devi pescare immediatamente un'altra pedina per determinarne il livello di Esperienza. Se questo è migliore di quello attuale, il personaggio viene immediatamente promosso al nuovo livello indicato dalla pedina appena presa.

Azioni del Comandante di Unità

Quando viene attivato, il Comandante di Unità può effettuare le azioni seguenti invece di quelle dettate dalla tabella precedente, quando le circostanze lo richiedono. Devi seguire questo ordine di priorità:

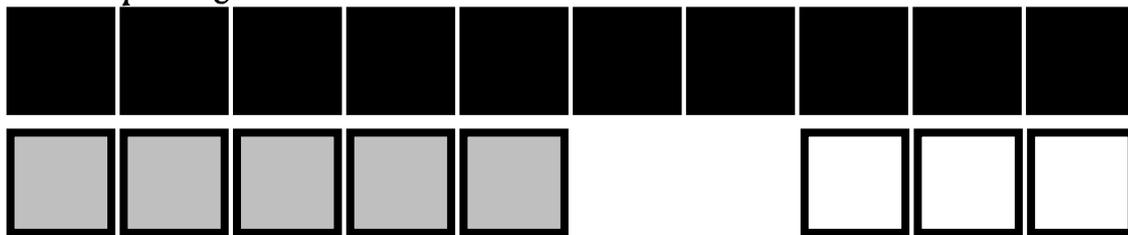
- 1) Se almeno tre delle miniature alleate hanno una Pedina Sconvolto, il Comandante di Unità deve cercare di muoversi in maniera tale da poter utilizzare un Punto Comando per "incoraggiare le truppe", tentando di influenzare il maggior numero possibile di alleati. Un Comandante di Unità non userà MAI il suo ultimo Punto Comando in questo modo se ha delle Pedine Colpito a suo carico.
- 2) Se il tuo Comandante di Unità ha già subito delle Ferite E si trova entro 30cm dal Comandante di Unità avversario, si muoverà in contatto di base con lui e lo affronterà in mischia, A MENO CHE una zona di ingaggio non glielo impedisca. In quest'ultimo caso, agirà normalmente.
- 3) Un Comandante di Unità che ha delle Pedine Colpito utilizzerà SEMPRE un Punto Comando per attivare l'abilità "la fortuna dell'ufficiale" nella Fase di Risoluzione delle Ferite.

Concludere una partita in solitario

Una partita in solitario a Flintloque dovrebbe avere una durata di 10 Turni oppure uno specifico obiettivo da raggiungere. Il gioco termina alla conclusione dell'ultimo Turno, quando tutti i tuoi personaggi o quelli del nemico fuggono o muoiono, oppure quando l'obiettivo viene raggiunto. Stabilisci le condizioni di vittoria prima dell'inizio della partita.

La maggior parte degli scenari per due giocatori possono essere facilmente convertiti per il gioco in solitario, assegnando il ruolo di difensore o attaccante al tuo "avversario" e prendendo l'altro per te.

Pedine per il gioco in solitario



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 del gioco sono marchi registrati della Alector Ltd. ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

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

www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

