



IL LEGGENDARIO 105° FANTERIA

o
“I Fucilieri di Sharke”

Quando si parla dell'Esercito della Gran Bretagna, è inevitabile che il discorso vada a finire sui Fucilieri. Sono infatti tra i reggimenti più famosi e senza dubbio rappresentano una migliore delle forze di Fanteria Leggera esistenti su Valon.

Espansione per Flintloque Reloaded CHF8
per gli Orchi di Albione

PER GIOCARE CON QUESTA ESPANSIONE È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI **FLINTLOQUE RELOADED**, CHE PUOI SCARICARE **GRATUITAMENTE** E IN ITALIANO DAL SITO DEL **CHIMERA E HOBBY GROUP**.

#CHF8 – 1ª Edizione – Novembre 2017 Copyright © 2017 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati



IL LEGGENDARIO 105° FANTERIA

Quando gli abitanti di una qualsiasi nazione di Urop parlano dell'Esercito della Gran Bretorchia, è inevitabile che il discorso vada a finire sui Fucilieri. Sono infatti tra i reggimenti più famosi e senza dubbio rappresentano una delle migliori forze di Fanteria Leggera esistenti su Valon.

Il 105° Fanteria è tra i più antichi reggimenti dell'Esercito di Albione, essendo stato uno dei primi a venire creato, antecedentemente alla grande battaglia di Dresda e alla Rivoluzione Ferach. Assieme al 1° Fanteria (che i battaglioni di Joccia chiamano "Guardie del Corpo di Pintus Pullius") e al 3° Fanteria "Boffs", il 105° è stato il primo a essere addestrato nell'uso dei moschetti.

Gli Orchi del 105° erano così istintivamente capaci nell'uso delle loro nuove armi che fu immediatamente deciso di assegnare loro il fucile sperimentale progettato da Ezikial Bakur. Costoso, lento da ricaricare ma eccezionalmente preciso, il Fucile Bakur è il simbolo e l'orgoglio del 105° Fanteria.

Originariamente denominati "I Leali Cecchini", i soldati del 105° devono il loro attuale soprannome al Duca di Wheeling-Turn che, con la sua tipica stringatezza, si rifiutò di impiegare il nome completo e utilizzò semplicemente la parola Fucilieri, che da allora è stata universalmente adottata.

Quella del soldato è una vita dura, ma riuscire a entrare nei ranghi del 105° Fucilieri porta un po' di notorietà e fascino. Con la loro andatura impettita e la reputazione di essere "i migliori", i Fucilieri vivono un sacco di avventure in cui la gran parte delle truppe di fanteria di linea non avrà mai la possibilità di imbarcarsi.

Tutto questo attrae ufficiali di un certo valore, per cui non ci sono molti incompetenti o cretini nei ranghi dei Fucilieri.

Oltre agli Orchi più anziani ma ancora letali come il Colonnello Pebblekettle, detto il Grand'Oca, e il Soldato Semplice Willharm Scumtees (noto diarista e membro del Club dei Notables a Londinium), c'è un altro personaggio degno di menzione.

Rekhardt Sharke, noto a tutti per essere straordinario come furfante, ladro, amante e soldato, nonché ufficiale del 105° Fucilieri. Assieme ai suoi "Orchi Scelti", come

l'enorme Sergente Harpy, l'infallibile cecchino Soldato Semplice Hagsmun, Arris l'erudito, Tunge e il giovane Purrkinz, è sempre in mezzo a qualche tipo di guaio.

Molti Elfi semplicemente fuggono quanto sentono il nome di Sharke, dato che continuano a trovarsi a combattere delle schermaglie contro questo leggendario soldato e vanno incessantemente incontro a sconfitte praticamente inevitabili. Attualmente Sharke, un Mezzorco dai molti talenti, è impegnato in Catalucia in una missione segreta per conto del Duca di Wheeling-Turn.



I FUCILIERI DI SHARKE

È risaputo che gli "Orchi Scelti" sono la migliore Unità di soldati dell'eccellente 105° Fucilieri. Anche se molti dei membri si avvicinano in continuazione (spesso a causa di un proiettile ben piazzato), ci sono sei "Orchi Scelti" che non cambiano mai.

Sono i Fucilieri di Sharke.

Di seguito puoi trovare le regole speciali per utilizzarli nelle tue partite di Flintloque Reloaded.

CAPITANO REKHARDT SHARKE

Uno dei soldati più famosi e tosti dell'intera Valon, Sharke è il figlio bastardo di un'Elfa e di un Orco. Trovatello senza famiglia, crebbe nelle pericolose strade malfamate di Londinium prima di accettare lo "scellino del Re" e unirsi all'esercito. Sali fino al grado di Sergente, quindi salvò la vita del futuro Duca di Wheeling-Turn da un fendente di spada Injiano, guadagnandosi la promozione a ufficiale!

Nonostante sia odiato e osteggiato apertamente dai suoi superiori Orchi di schiatta più nobile, Sharke è un soldato così capace da essersi meritato numerosi

avanzamenti di grado e ora gli vengono affidate tutte le missioni troppo difficili per gli altri.

Sharke è un Mezzorco Veterano / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur e una Spada di Qualità Superiore. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 73 Punti.

Regole Speciali: Tutti i Ferach temono Sharke, per cui gli Elfi entro 45 cm da lui (tranne quelli che gli sono alleati) subiscono un modificatore di -1 ai Controlli del Morale. Sharke combatte usando dei trucchi così sporchi da ottenere un +1 addizionale in mischia, che conferisce anche a tutti gli Orchi entro 15 cm da lui. La sua abilità di sopravvivere alle ferite mortali è quasi leggendaria, tanto che se Sharke viene "ucciso" durante una partita, può tirare 1D10 e con un risultato di 5 o più ritorna "in vita" con una Ferita. Questa capacità può essere utilizzata un numero illimitato di volte durante il gioco.

Regola Speciale Opzionale: Ovviamente Sharke non può mai morire veramente e, anche se viene ucciso durante una partita, nello Scenario successivo torna di nuovo a far parte della sua Unità con una Ferita residua. Questa abilità speciale deve essere pagata una sola volta ma dura per sempre, e costa 15 Punti supplementari rispetto a quanto riportato in precedenza.

STATISTICHE DEI MEZZORCHI IN FLINTLOQUE RELOADED:

LIVELLO DI ESPERIENZA	COSTO	STATUS	COSTO
Recluta	17	Milizia	-3
Medio	22	Elite	+4
Esperto	26	Fanteria Leggera	+5
Veterano	29	Guerrigliero	+3
		Marine	+6
		Irregolare	-

VELOCITÀ DI MOVIMENTO (IN CM)

Strisciare	3	Prono	6
Barcollare	12	Tentennare	18
Passo	24	Corsa	30

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Fattore di Difesa	3
Ferite	3
Mod. Mischia	+1

SERGEANTE PADRAG HARPY

Harpy è un grosso Orco delle Paludi che, dopo un titanico combattimento con Sharke per stabilire chi fosse il più "duro", ha riconosciuto la superiorità di Sharke, tanto da chiamarlo "Signore" sul campo di battaglia. I due hanno condiviso molte avventure, traendo reciproci benefici dalla loro amicizia. Harpy possiede un raro Trombone a Mitraglia a 7 Canne che utilizza al posto del fucile d'ordinanza.

Harpy è un Orco delle Paduli Esperto / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Trombone a Mitraglia a 7 Canne e un Pugnale. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 52 Punti.

Regole Speciali: Harpy è un vero assassino e grazie alla stazza fisica ottiene un +2 aggiuntivo in mischia. È anche un Sergente di cui aver paura, tanto che ogni soldato alleato (tranne gli ufficiali) entro 15 cm da lui effettua automaticamente con successo tutti i Controlli del Morale.

SOLDATO SEMPLICE DAHN HAGSMUN

Un anziano Orco originario delle colline al confine tra Albione e Joccia, questo vecchio furfante è il miglior tiratore di tutto l'esercito e nessuno di quelli che ha discusso dell'argomento con Sharke osa mettere in dubbio questa affermazione.

Hagsmun è un Orco Esperto / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur e una Spada. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 46 Punti.

Regole Speciali: Hagsmun è un perfetto cecchino che raramente manca il bersaglio. In aggiunta a qualsiasi altro modificatore, quando spara può spostare sempre di due colonne a sinistra la difficoltà del tiro. Essendo anziano, non può mai muoversi di Corsa.

SOLDATO SEMPLICE BOK ARRIS

Arris è strano per essere un Orco, ancor di più se si considera che è soltanto un soldato semplice, perché sa leggere e scrivere. In più è in grado di parlare diverse lingue, tra cui quelle degli Elfi e dei Goblin. È un convinto sostenitore della teoria della "Democrazia" e ciò lo fa apparire come un piantagrane agli occhi di molti ufficiali.

Arris è un Orco Medio / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur e una Baionetta. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 42 Punti.

Regole Speciali: Letterato e cortese, Arris non è un tipico soldato, ma sa combattere abbastanza bene da poter essere un Fuciliere. Può leggere con facilità qualsiasi testo scritto che trova nel corso di uno Scenario. Inoltre, una volta per Turno può cercare di confondere con la parlantina un nemico entro 25 cm. Arris e il bersaglio tirano entrambi 1D10 (l'avversario applica un modificatore di +3 se è Veterano, +2 se è Esperto e -2 se è una Recluta). Se Arris ottiene un risultato uguale o più alto rispetto al nemico, questi deve rimanere immobile in preda alla confusione per un Turno.

SOLDATO SEMPLICE ICHZIAH TUNGE

Se si dovesse scegliere una sola parola per definire il Soldato Semplice Tunge, sarebbe "guai". Ostinato seguace della divinità Orchesca Sentinel, porta sempre con sé il libro "Parola di Sentinel". Ha un grosso problema con il grog e il liquore al ginepro, e si ubriaca non appena gliene capita l'occasione.

Tunge è un Orco Medio / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur e una Spada. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 41 Punti.

Regole Speciali: Tunge ha delle qualità magiche e può tirare il dado per due volte sulla Tabella dei Talenti Magici per determinare quali possiede (entrambi a livello "potente"). Visto che gira scalzo è un ottimo corridore e può correre per due Turni consecutivi. Se gli capita la possibilità di ubriacarsi, Tunge non se la fa mai scappare.

SOLDATO SEMPLICE "FUNG" PURRKINZ

Il più giovane degli "Orchi Scelti", un novizio e il meno pericoloso di tutti. Si è unito solo di recente al 105° e ha accompagnato Sharke in poche missioni. Il Sergente Harpy ha un debole per lui, ma non gli riserva alcun trattamento di favore in presenza degli altri Fucilieri.

Purrkinz è un Orco Recluta / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur, una Spada e uno Spuntone. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 34 Punti.

Regole Speciali: Nessuna.

I COMANDANTI DEL 105° FANTERIA

Anche se gli Orchi con i Fucili Bakur sostengono la maggior parte dei combattimenti, sono gli ufficiali del reggimento che stabiliscono tutti i piani d'azione. In

alcuni casi questi ufficiali sono assennati, cauti e vittoriosi. In altre occasioni invece si tratta semplicemente di incapaci e sanguinari, che hanno ottenuto l'incarico grazie agli appoggi politici di cui godono a Londinium. Ai soldati non è permesso scegliersi gli ufficiali, per cui possono soltanto sperare di avere fortuna!

COLONNELLO OSWOLD PEEBLEKETTLE

Il Grand'Oca del celeberrimo 105°

Fucilieri avrebbe il grado necessario per poter comandare in battaglia l'intero reggimento, ma in realtà è a capo di una sola compagnia, formata da soldati che ha scelto personalmente perché sono stati capaci di attirare la sua attenzione. Oswald fa parte del reggimento fin da quando era un giovanotto e durante la Battaglia di Dresda, la prima a cui prese parte, sparò al cavallo di Otto V il Pazzo per impedirgli di fuggire dallo scontro.

È soprannominato il Grand'Oca a causa della sua fobia per l'acqua, dovuta al fatto che rischiò quasi di annegare durante una schermaglia contro soverchianti forze dei Nani di Finklestein vicino al porto di Korunna. Il solo a conoscere la verità su ciò che accadde veramente quel giorno è il Capitano Huazensizen della K.G.L., che salvò Oswald tirandolo fuori dall'acqua piena di alghe, ma da allora Peeblekettle evita l'acqua quanto più gli è possibile.

Oswold spesso guida personalmente un'Unità in battaglia oppure, se la situazione comincia a scaldarsi, comanda parte di un battaglione. È un tipo eccentrico ma fidato, che annovera tra i suoi amici più intimi non soltanto Surgeon Moore, ma addirittura il Duca di Wheeling-Turn in persona. È di stanza in Catalucia con il 105° reggimento Fucilieri, impegnato in una campagna attraverso quella terra devastata, con il compito di aiutare non soltanto gli Orchi ma, quando possibile, anche gli Elfi Oscuri. È tenuto in grande considerazione dalla giovane Lady Esmarkedelda, la figlia di un nobile di Albione che si è autoproclamata campionessa della causa Cataluciana dalle sue tenute vicino a Los



Bimbolios. I pettegolezzi su una presunta storia d'amore tra i due sono all'ordine del giorno...

Oswold è un Orco Veterano / Fanteria Leggera. È armato con una Pistola degli Artiglieri Orchi e una Spada. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 47 Punti.

Regole Speciali: Oswald ha un +2 a tutti i Controlli del Morale. A causa dell'età avanzata, non ottiene alcun incremento al movimento per lo Status di Fanteria Leggera. Mentre tiene sollevato in aria il suo ombrello, tutte le truppe alleate entro 20 cm guadagnano un +2 ai Controlli del Morale. Se compie questa azione, non può muoversi o sparare durante il Turno, ma soltanto difendersi in mischia. Se il Colonnello cade in acqua o si bagna, deve tirare 1D10: con un risultato di 1-4 entra in panico e per il resto della partita non è in grado di muoversi e può solo difendersi in mischia; con un risultato di 5-6 non accade nulla; con un risultato di 7-10 Oswald si infuria e, per i prossimi tre Turni, guadagna una Ferita addizionale e un ulteriore modificatore alla mischia di +2.

Le miniature del codice 54011 della **Alternative Armies** rappresentano tre ufficiali del 105°, buoni e cattivi. Ecco le regole speciali per usarli nelle tue partite di **Flintloque Reloaded**.

CAPITANO ABLE MURKIE

Un competente ufficiale che comanda la 3° compagnia del 2° battaglione del 105° ad Al-Garvey. Il Capitano Murkie ha antenati Jocciani e si è guadagnato i gradi grazie alle proprie capacità perché, pur essendo di famiglia nobile, non è ricco. Perciò, proprio come il Capitano Sharke, non è in grado di vestire all'ultima moda e il suo talento passa spesso in secondo piano perché tutti i meriti vanno ai "damerini" che, come il Maggiore Dunknowit, possono vantare maggiori aderenze politiche.

Murkie è un Orco Esperto / Fanteria Leggera. È armato con una Pistola degli Artiglieri Orchi e una Spada. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 46 Punti.

Regole Speciali: Anche se non è ricco come un vero gentilorco, Murkie sa come ottenere il rispetto dei soldati in battaglia. I suoi Orchi cercano di impressionarlo cercando di ricaricare i propri Fucili Bakur nella maniera più efficiente possibile. Questo consente a qualsiasi personaggio Orco di Status Fanteria Leggera che si trova entro 10 cm da Murkie di ridurre di uno il

numero di Turni necessari per ricaricare un fucile (ma non un moschetto). Quindi un Orco in piedi impiegherà un solo Turno per ricaricare il proprio fucile. Questa abilità non si applica nel caso in cui il fucile venga ricaricato "velocemente" sbattendone il calcio per terra, nel qual caso spara sempre e comunque utilizzando le statistiche della Carabina Generica.

CAPITANO FREDORCSON

La lunghissima militanza sotto le bandiere della Gran Bretorchia è costata molto cara a Fredorcsen. "Villium il Sudato", come viene chiamato dai suoi fratelli Orchi, è stato ferito molte volte e ha combattuto non soltanto in Catalucia ma anche in Burrovia e persino in Amerka. Le varie menomazioni sono costate a Fredorcsen la perdita dell'occhio sinistro, dei capelli (è calvo, ma porta una parrucca fatta di capelli di Elfo) e dei denti (che sono stati rimpiazzati da una dentiera in legna). È un fido alleato di Rekhardt Sharke.

Fredorcsen è un Orco Veterano / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur e una Spada. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 55 Punti.

Regole Speciali: Fredorcsen è un sopravvissuto ed è maledettamente bravo a cavarsela. Ha un occhio solo, per cui deve applicare un modificatore di -2 alla mischia e uno spostamento di una colonna a destra quando spara. Ha però un certo talento per ciò che riguarda lo sparare e tutti i colpi diretti contro di lui hanno un modificatore di una colonna a destra. Il suo occhio mancante e i suoi denti di legno lo rendono orribile a vedersi e tutte le truppe nemiche entro 15 cm da lui subiscono un -2 ai Controlli del Morale. Una volta per Scenario, può recuperare automaticamente una Ferita che gli viene inflitta; ciò riflette la sua capacità innata di voler restare vivo a ogni costo.

MAGGIORE DUNKNOWIT

C'è un talento nel mentire, nel raccontare storie nei posti giusti. Il damerino leccapiedi Chardles Dunknowit ha fatto rapidamente carriera fino al grado di Maggiore del 105° narrando a Re Gorge le avventurose imprese, le battaglie e le battute di caccia grossa che ha compiuto in Injia. Ovviamente, si tratta di vicende completamente inventate. È un ufficiale assolutamente inetto, ma è ricco e ha ottime conoscenze. Soprannominato dalle truppe "il damerino" (per la sua uniforme eccessivamente vistosa che gli è stata donata dal Re in persona), è un pericolo per chiunque gli stia attorno.

Dunknowit è un Orco / Recluta / Fanteria Leggera. È armato con una Spada. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 17 Punti.

Regole Speciali: Un ufficiale di scarso talento e con una capacità di comando ancora minori. Trovarsi agli ordini di Dunknowit significa essere in pericolo. Ogni personaggio della sua Unità ha un -2 a tutti i Controlli del Morale. Tuttavia, Dunknowit è influente e facoltoso e, all'inizio di ogni Scenario, "regala" un'arma a uno dei suoi soldati (a scelta del giocatore). Tira **1D10: 0-5** una Granata Generica, 6-8 due Granate Generiche, 9 una Pistola degli Artiglieri Orchi o una Spada.

TATTICHE PER LE UNITÀ DI FUCILIERI ORCHI IN FLINTLOQUE RELOADED

Così hai deciso di prendere di petto il grosso dell'Impero Ferach e vedertela con gli Elfi sui campi di battaglia della Catalucia. Non puoi sbagliare se decidi di scegliere un'Unità (10 Orchi) del 105° Fucilieri come personaggi.

Usando questi suggerimenti e il regolamento di Flintloque Reloaded (quello introduttivo è disponibile gratuitamente e in italiano sul sito del Chimerae Hobby Group), puoi creare la tua Unità e armarla. Puoi scegliere di usare un ufficiale già descritto in queste pagine, come il Capitano Murkie, Oswald Pebblekettle o il famoso Sergente Harpy, oppure creare un Orco Esperto / Fanteria Leggera. Poi prendi altri nove Orchi, armali con dei Fucili Bakur, dai a un paio delle Pistole o delle Spade, e sei pronto a combattere.

Quando la partita ha inizio, devi completare gli obiettivi dello Scenario ma, al tempo stesso, devi adottare uno stile di gioco adatto alle tue truppe. I tuoi ragazzi sono Orchi, sono Fanteria Leggera e hanno armi molto accurate. Ciò significa che sono in grado di muoversi velocemente e sono buoni combattenti in mischia. Tuttavia, i loro fucili richiedono più tempo per essere ricaricati rispetto ai moschetti del nemico, per cui è meglio far agire i tuoi Orchi in coppia, come se fossero uno solo. Mentre uno spara, l'altro ricarica; mentre uno combatte, l'altro gli copre le spalle.

Devi cercare di colpire da una distanza alla quale i moschetti del nemico non sono in grado di sparare e, una volta che gli avversari si avvicinano, attaccali usando il calcio dei tuoi fucili e i pugni per conseguire la vittoria.

I soldati del 105° Fucilieri sono truppe straordinarie e potresti persino essere in grado di portarle fino a Lyonesse, proprio sulla soglia del palazzo dell'Imperatore!

L'UNIFORME DEL 105° FUCILIERI

L'uniforme del Reggimento Fucilieri consiste in una giubba verde scuro, pantaloni verde scuro, uno shako nero con piuma verde e scarpe nere. Polsini, colletto, spalline e decorazioni sono neri, con i bordi bianchi. L'equipaggiamento e le cinghie sono di cuoio nero.

AGGIUNTE AGLI "ORCHI SCELTI"

Se desideri aggiungere più miniature per aumentare le opzioni a disposizione del 105° Fucilieri, eccoti alcuni suggerimenti.

50010 FLINTLOQUE SHARKE'S RIFLES 1ST EDITION



Sei degli Orchi più duri e tosti tra quelli che si battono contro Mordred e i Ferach. Da sinistra a destra: il Soldato Semplice Arris, il Sergente Harpy, il Capitano Rekhardt Sharke, il giovane Soldato Semplice Purrkinz, il Soldato Semplice Tunge e il Soldato Semplice Hagsmun.

5004 SHARKE'S VICTORY - SCENARIO BOXED SET



Questo Scenario in scatola contiene un volume di 32 pagine con la storia e le missioni, più 16 miniature. Tra queste sono inclusi Sharke in abiti civili, Harpy in uniforme, Daniel La Roo, Wheeling-Turn a piedi, il

Colonnello Augustus O'Toole e il Maggiore Michel D'Kless. Una fantastica aggiunta alla tua collezione.

5104 105TH FOOTE "THE RIFLES" BOX SET



Questa scatola contiene altri 18 Fucilieri Orchi, tra cui il Colonnello Oswald Peeblekettle "il Grand'Oca", un Musico, un Sergente e diversi altri Fucilieri in varie pose.

54001 105TH RIFLE COMMANDERS



Tre ufficiali del celebre 105° reggimento Fucilieri. Da sinistra a destra: il Capitano Murkie, il Maggiore Dunknowit e il Capitano Fredorson, soprannominato "Villium il Sudato".

54009 105TH RIFLES



Tre Soldati Semplici del 105° Fucilieri, due con lo shako e uno con il berretto bonnet. Tutti sono armati con Fucili Bakur. Rinforzi Orchi per le tue schermaglie.

54027 105TH RIFLE SKIRMISH



Altri tre Fucilieri Orchi in pose ancora più dinamiche. Da sinistra a destra: un soldato disteso supino a terra in cerca di una copertura, un soldato impegnato a sparare dopo aver preso la mira e un soldato con gli occhiali in ginocchio.

LE004 Moor, Deerness and 'Im (ESAURITO)



Se sei abbastanza fortunato da trovare questa edizione limitata (500 esemplari) ormai esaurita da tempo, puoi aggiungere altri tre "Orchi Scelti" alla tua Unità. Da sinistra a destra: il Fuciliere Orco Moor con shako e Bessie Orchesca, il Fuciliere Orco 'Im brandisce una Spada mentre si fa una fumatina e il Fuciliere Orco Deerness con cappello e Moschetto Bessie.

Quando utilizzi questi personaggi nelle tue partite a Flintloque Reloaded, devi seguire alcune regole speciali e pagare il costo in Punti prestabilito.

Moor è un Orco / Medio / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur, una Baionetta e un Pugnale. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 49 Punti.

Regole Speciali: Moor è un buon amico del Capitano Sharke e del Sergente Harpy e spesso si unisce a loro in battaglia. Il suo compito è quello di prendere nota e, a volte, persino di riferire delle imprese compiute da Sharke non soltanto al resto dei Fucilieri, ma anche a qualsiasi giornalista Orco di passaggio che sia disposto ad

ascoltarlo. Moor ha l'incarico di far sì che le cose vadano come dovrebbero e che Sharke non appaia fuori posto quando entra nella mischia. Vista la sua conoscenza della Storia di Valon, Moor causa una penalità di -1 a tutti i tiri di Iniziativa delle Unità nemiche.

'Im è un Orco / Medio / Fanteria Leggera / Elite. È armato con una Spada e ha con sé una piccola scorta di sigari. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 40 Punti.

Regole Speciali: 'Im è un sottufficiale del 105° che è riuscito a farsi assegnare al 2° battaglione con la speranza di diventare un eroe come Sharke. È un fumatore accanito e tossisce in continuazione, per cui deve ridurre il movimento del 25%. 'Im ha un'incredibile parlantina che gli consente di confondere a tal punto i Ferach da costringerli a lasciarlo in pace. Ogni volta che un Elfo o un Nano ingaggia un combattimento di mischia con 'Im, tira immediatamente 1D10 prima dell'inizio dello scontro; con un risultato di 1-5 il personaggio nemico non può attaccare 'Im e può solamente difendersi in corpo a corpo. Tira nuovamente in ogni Turno per tutti i nuovi combattimenti di mischia e per quelli già in corso.

Deerness è un Orco / Esperto / Fanteria Leggera / Elite. È armato con un Fucile Bakur e una Baionetta. Con l'equipaggiamento e le abilità speciali, costa 59 Punti.

Regole Speciali: Oltre a essere un combattente dannatamente bravo, il Fuciliere Orco Deerness ha altri talenti degni di nota. In particolare, quando non è impegnato a uccidere Elfi, è uno degli armieri del 2° battaglione. In questa veste è responsabile della riparazione e manutenzione di moschetti e fucili e dell'affilatura di spade e baionette. All'inizio di ogni Scenario in cui viene schierato, ogni singola arma dell'Unità si considera essere nelle condizioni ottimali. Ogni personaggio dell'Unità, incluso Deerness, può aggiungere +1 al Fattore di Attacco la prima volta che usa la sua arma, indipendentemente dalla gittata del colpo e ottiene anche un modificatore alla mischia addizionale di +1 se utilizza armi affilate come spade o baionette. Questo modificatore si applica a tutti i combattimenti di mischia nel corso della partita, ma vale solo per le armi dell'Unità e non per quelle eventualmente sottratte al nemico.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi 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