

Gli Eserciti di Valon n. 2

Gli Orchi di Albione

I nobili leader della Grande Alleanza

Informazioni supplementari per

FLINTLOQUE
RELOADED



Cos'è la serie “Gli Eserciti di Valon”

Questa collana riunisce le informazioni relative alle varie razze, nazioni ed eserciti di Valon e fornisce notizie sulla storia, i tipi di truppe, le uniformi e altri aspetti delle diverse armate del mondo di Flintloque.

Questi dettagli aiutano a conoscere meglio le varie fazioni e sono di aiuto per una migliore comprensione dell'ambientazione e nella scelta delle Unità da aggiungere alle tue truppe.

Tutte queste informazioni sono da considerarsi ufficiali, in quanto sono state pubblicate direttamente da Alternative Armies e contengono spunti e suggerimenti per preparare al meglio i tuoi eserciti e le tue Unità per le battaglie per il predominio di Valon.



Alternative Armies
PO Box 8207
Girvan
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677

WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM

EMAIL ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM

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

Copyright © 2016 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFev2 – 1ª Edizione – Giugno 2016

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 sono copyright del Chimerae Hobby Group e sono state realizzate con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

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

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

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

Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della *Alector Ltd.* ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Benvenuto alla presentazione degli Orchi di Albione nella 4^a Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati Orchi e su tutte le Unità, le armi, le cavalcature e gli altri aspetti della loro organizzazione militare per il sistema di Flintloque Reloaded, prodotto da Alternative Armies.

Nel seguito troverai una breve storia dell'esercito, seguita da tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare le truppe in Flintloque Reloaded, e da una sezione che comprende anche una guida completa alle uniformi delle varie Unità.

Per giocare a **Flintloque Reloaded** avrai bisogno di una copia del regolamento completo o di quello introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente e in italiano dal sito del Chimerae Hobby Group.

Il Regno Disunito di Gran Bretorchia

Le varie isole che compongono la nazione di Gran Bretorchia non hanno sempre avuto gli odierni rapporti di buon vicinato che le legano nel Regno Disunito, anzi sono occorsi grandi sforzi e molte piccole guerre di confine per riunire le tribù di Briticca sotto la tradizionale bandiera nera, rossa e oro della Gran Bretorchia, che tutti chiamano affettuosamente "Vecchio Jack". Quando muovono in guerra, i reggimenti adottano comunemente il nome della propria patria - per esempio, gli Orchi di Albione e i Ratti di Joccia - ma tutte queste forze sono riunite in un unico esercito, controllato dal quartier generale di Orseguards, che si trova a Londinium, la capitale di Albione e dell'intero Regno Disunito.

Anche se è nostra intenzione mettere a disposizione dei supplementi per tutte le varie razze della Gran Bretorchia, abbiamo deciso di iniziare dal gruppo più importante e numeroso, quello degli Orchi di Albione. In futuro speriamo di avere fascicoli specifici sugli Uomini Ratto di Joccia, gli Orchi delle Paludi di Guinalea e gli Hobgoblin di Taffsea. Una volta completata la serie relativa ai popoli di queste nazioni che si trovano sull'Isola, sarà la volta delle altre forze del mondo di Valon che sono sotto il comando diretto della Gran Bretorchia: la Legione Gigante Krautiana (K.G.L.) formata dai terribili Ogre esiliati dall'Hunvaria, e gli Halfling di Naal, al soldo della Onorevole Compagnia del Valon Orientale (H.E.V.C.).

Gli Orchi di Albione

Durante gli sconvolgimenti che si verificarono nel mondo di Valon a causa della radicale trasformazione dovuta all'annullamento della Magia Selvaggia, nuove divinità sorsero dal nulla e tra esse c'era Sentinel. Questi scelse l'Orco Art-Tan come suo campione e condottiero, svelandogli il segreto delle armi a Polvere Nera. Art-Tan comprese che per sconfiggere i nemici e sfruttare appieno le potenzialità di questi nuovi strumenti bellici si sarebbero dovuti studiare nuove tattiche e nuovi metodi di fare la guerra, creando un nuovo esercito unito sotto il comando di un leader capace e determinato. Dopo molti sforzi, Art-Tan riuscì quasi miracolosamente a raggiungere il proprio scopo. Invece del vecchio sistema adottato dagli Orchi, che tradizionalmente combattevano in bande di guerrieri, egli riuscì a mettere in piedi un esercito vero e proprio, con una rigida struttura formale, in cui i soldati combattevano in Unità disciplinate e non come singoli individui. Il devastante potenziale dell'esercito venne svelato per la prima volta nella Battaglia di Dresda, dove Art-Tan e i suoi Orchi distrussero completamente gli umani, facendoli scomparire dalla faccia di Valon, probabilmente condannandoli all'estinzione, e ne occuparono le città.

Art-Tan ribattezzò Albione i nuovi territori conquistati e si autoproclamò "Duca di Wheeling-Turn", in omaggio alle tattiche che impiegò per schiacciare gli umani in battaglia. Gli Orchi adottarono lo stile di abbigliamento degli umani che avevano sterminato e la loro società iniziò a risentire dell'influenza di quella degli sconfitti, ormai scomparsi dal mondo conosciuto. In breve tempo gli Orchi misero in piedi una parodia di civiltà e divennero abili nella negoziazione, nella diplomazia, nelle arti creative e, soprattutto, perfezionarono l'abilità innata di soverchiare il nemico, grazie a un nuovo modo di combattere.

Con il prosperare della propria nazione, gli Orchi iniziarono a cercare degli alleati per fortificare la nuova posizione acquisita negli equilibri mondiali e presso scoprirono a proprie spese che Valon non era certo il posto adatto per garantire sicurezza e stabilità a una nazione nuova e isolata come la loro. Durante la Rivoluzione Ferach, la rivolta scoppiata in Guinalea a seguito dell'introduzione della "tassa sulle rape", gli orrori della Ribellione dei 45 in Joccia e le incursioni dei "Ragazzi" di Taffsea costrinsero gli Orchi a occuparsi della sicurezza interna, tanto che furono in grado di inviare solo pochissime truppe in Armorica, per tentare di

influenzare gli eventi rivoluzionari. Nel frattempo, gli Orchi erano riusciti a consolidare un imponente impero coloniale in Injia e nel Valon Orientale, ma molti di questi territori furono perduti durante una ribellione popolare, che costrinse gli Albionici a fondare nuove colonie, stavolta in Afri. Molti anni di aspre lotte contro gli Jocciani e gli Orchi delle Paludi ribelli sfociarono infine in un compromesso, che alcuni interpretarono addirittura come un desiderio di pace, ma che molto più prosaicamente fu invece un tentativo di sedare i conflitti interni per concentrare tutte le forze nell'invasione di altri territori da anettere ai propri.

Proprio mentre si completava l'unione delle diverse nazioni in un unico regno, sul cui trono si sedette il grande Re Gorge, divennero chiare le mire espansionistiche degli Elfi Ferach. Albione aveva speso innumerevoli risorse nella creazione di un piccolo esercito ben addestrato e soprattutto nell'allestimento di una flotta di navi di grandi proporzioni. Grazie alla supremazia sui mari, piccoli distaccamenti di truppe sbarcarono in territorio nemico, tra cui Nopolise, e combatterono con valore sotto la guida dei generali Orchi di fresca nomina, ma in definitiva non fu possibile mettere insieme una forza di terra numericamente sufficiente ad annientare da sola l'esercito dei Ferach.

Nel corso del decennio seguente gli Orchi continuarono a combattere, talvolta da soli e successivamente come leader della breve alleanza tra i Poteri Unificati. Avevano però bisogno di più alleati per battere i Ferach.

La Grande Alleanza, una volta formatasi, combinò la ricchezza e la potenza militare di Albione con le forze degli altri alleati stranieri, per opporsi alle ambizioni di conquista del tiranno Mordred e al suo sogno di creare un Impero Ferach.

L'esercito di Albione

La "sottile linea rossa" dell'esercito di Wheeling-Turn annovera tra le proprie fila alcune delle truppe più competenti e letali di tutta Valon. Gli Orchi di Albione sono in azione in diverse zone calde, sia a Kartöffelberg che in Catalucia, anzi il grosso delle loro forze è concentrato proprio in quest'ultimo teatro delle operazioni, per opporsi ai tentativi che gli Elfi di Mordred stanno facendo per anettere all'Impero la patria degli Elfi Oscuri.

Gli Orchi sono maestri nelle formazioni di linea e le loro Unità sono così ben addestrate da riuscire a contrastare efficacemente le truppe Elfiche sul campo di battaglia. La maestria nell'attuare tattiche militari complesse dà inoltre agli Orchi un altro vantaggio significativo. Difatti, mentre gli Elfi hanno una naturale affinità nell'utilizzare armi a Polvere Nera con una capacità che non ha eguali, la disciplinata linea degli Orchi è in grado di massimizzare la cadenza di fuoco, con un'efficienza spietata e inarrivabile.

Statistiche

Per aiutarti durante le partite, di seguito trovi tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare un'Unità di Orchi, incluse quelle che riguardano le abilità di combattimento, il costo in punti, le cavalcature che normalmente utilizzano in battaglia, le armi che utilizzano in guerra e le relative informazioni di gioco.

Esperienza	Costo in punti
Recluta	15
Medio	19
Esperto	23
Veterano	27

Status	Costo in punti
Elite	+3
Regolare	+0
Milizia	-2
Guerrigliero	+2
Marine	+4
Fanteria Leggera	+4
Irregolare	-

Statistiche di combattimento	
Fattore di Difesa	3
Ferite (F)	3
Mod. Mischia	+2

Velocità di Movimento (in centimetri)	
Strisciare	2
Prono	4
Barcollare	8
Tentennare	12
Passo	16
Corsa	24

Armi a Polvere Nera

Bessie degli Orchi (costo 5 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
70/7	65/5	40/4	20/3	10/3	-

Ricarica: 1 turno (2 in ginocchio, 4 se prono)

Bessie Marinara degli Orchi (costo 6 punti per i Marine Orchi, 11 punti per tutti gli altri)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
70/7	55/7	40/4	20/3	10/3	-

Ricarica: 1 turno (2 in ginocchio, 4 se prono)

Fucile Bakur (costo 7 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
80/7	70/5	60/4	45/3	30/3	15/2

Ricarica: 2 turni (4 in ginocchio, 6 se prono)

Pistola da Tiratore Vynest da Duello (costo 13 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
80/3	65/3	35/2	-	-	-

Ricarica: 1 turno (1 in ginocchio, 1 se prono)

Pistola "Centopassi" Vynest da Duello (costo 15 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
60/5	50/4	40/3	20/2	05/2	-

Ricarica: 2 turni (2 in ginocchio, 2 se prono)

Pistola degli Artiglieri Orchi (costo 3 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
55/5	40/4	10/3	-	-	-

Ricarica: 1 turno (1 in ginocchio, 3 se prono)

Pistola a due canne, può sparare un colpo alla volta o entrambe le palle contemporaneamente contro lo stesso bersaglio (con un unico tiro di attacco). In quest'ultimo caso, se hai successo raddoppia il danno inflitto. Può essere ricaricata solo dopo che entrambi i colpi sono stati sparati. Se spari contemporaneamente i due colpi, oppure ne spari uno solo ma l'altra canna è carica, in caso di malfunzionamento applica un -15% al tiro per determinarne gli effetti.

Pistola da Arrembaggio degli Orchi (costo 3 punti per i Marine Orchi, 7 punti per tutti gli altri)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
55/5	40/4	50/4	-	-	-

Ricarica: 1 turno (1 in ginocchio, 1 se prono)

Granata degli Orchi (costo 4 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
50/8	40/8	25/8	-	-	-

Truppe

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Orchi.

Fanteria di Linea

Solida e affidabile, la Fanteria di Linea è soprannominata la "sottile linea rossa".



Status e armamento: fanteria Regolare armata con Bessie degli Orchi.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria di Linea consiste in una giubba rosso mattone, pantaloni grigi o bianchi, shako nero con una piuma rossa e bianca, e scarpe nere. I colori delle decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda del reggimento e tra i più comuni vanno annoverati giallo, verde e blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

3° Reggimento di Fanteria “I Boffs”

Uno dei primi reggimenti arruolati dagli Orchi, ha partecipato alla distruzione degli umani nella battaglia di Dresda.

Status e armamento: fanteria Regolare armata con Bessie degli Orchi.

Uniforme: l'uniforme del 3° Reggimento consiste in una giubba rosso mattone, pantaloni grigi, shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di un caratteristico color beige. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Milizia

La Milizia rappresenta la parte meno disciplinata e addestrata delle truppe, soldati chiamati alle armi nelle situazioni in cui nessun altro è disponibile per affrontare la battaglia. Le Unità di Milizia sono generalmente dei piccoli eserciti privati, addestrati ed equipaggiati da Orchi facoltosi con velleità militari di comando.

Status e armamento: Milizia armata con Bessie degli Orchi.

Uniforme: l'uniforme della Milizia consiste in una giubba rossa, pantaloni bianchi, tricorno nero e scarpe nere. Polsini, colletto, spalline, decorazioni e piume variano a seconda delle preferenze personali del comandante e possono essere di qualsiasi colore, eccetto il viola, con finiture bianche. L'equipaggiamento è nero, con cinghie bianche.

Guardie

La fanteria delle Guardie è un avversario terribile da affrontare per qualsiasi Elfo. Poche truppe sono in grado di rivaleggiare con il 1er Velité Grenadier de la Garde Mordred dei Ferach, ma le Guardie degli Orchi si sono meritate una fama non inferiore a quella delle truppe di elite del tiranno Mordred.



Status e armamento: Fanteria Regolare armata con Bessie degli Orchi.

Uniforme: l'uniforme delle Guardie consiste in una giubba rossa, pantaloni grigi o bianchi, shako nero con piuma rossa e bianca, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.)

sono blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Fanteria Leggera

La Fanteria Leggera degli Orchi è diventata famosa per la strenua resistenza opposta alle truppe dei Ferach durante la ritirata degli Orchi dalla città di Kooruna.



Status e armamento: Fanteria Leggera armata con Bessie degli Orchi.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria Leggera consiste in una giubba rossa, pantaloni grigi o bianchi, shako nero con piuma verde e scarpe nere. I colori delle decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda delle singole Unità, ma i più usati sono giallo, verde e blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco. In pratica, la divisa è virtualmente identica a quella della Fanteria di Linea, con l'aggiunta delle spalline decorative bianche e rosse.

105° Fanteria Fucilieri di Albione

Non ci sono truppe di Fanteria Leggera meglio addestrate ed equipaggiate del 105° Fucilieri di Albione, una letale forza di truppe vestite nelle caratteristiche divise verdi. Questi ragazzi della Fanteria Leggera sono il vanto dell'esercito e portano scompiglio e confusione tra il nemico ogni volta che calcano il campo di battaglia. Quando si attestano a difesa di una posizione, riuscire a espugnarla diventa un'impresa quasi impossibile e sono pochi anche coloro che osano affrontarli direttamente sul terreno aperto.



Status e armamento: Fanteria Leggera armata con Fucili Bakur.

Uniforme: l'uniforme del 105° Fucilieri consiste in una giubba verde scuro, pantaloni verde scuro, shako nero con piuma verde e scarpe nere. Polsini, colletto, spalline e decorazioni sono neri, con finiture bianche. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio dello stesso colore.

Marine Orchi

I soldati del mare vengono occasionalmente distaccati sulla terraferma per compiere incursioni, lasciando le potenti navi da guerra della Marina Reale, normalmente equipaggiate con 74 cannoni e con una ciurma di ben 800 Marine.



Status e armamento: Marine armati con Bessie Marinara degli Orchi.

Uniforme: l'uniforme dei Marine consiste in una giubba rosso mattone, pantaloni grigi, cappello rotondo di feltro nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda della nave su cui i soldati sono imbarcati, ma i colori più comuni sono giallo, bianco e blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Dragoni Pesanti

Si tratta di una delle truppe di cavalleria più potenti. Grandi Orchi in sella a massicci cavalli, che distruggono tutto ciò che incontrano sulla propria strada, riducendo a pezzi il nemico con le loro pesanti spade.



Status: i Dragoni sono classificati come cavalleria pesante.

Uniforme: l'uniforme dei Dragoni Pesanti consiste in una giubba rossa, pantaloni grigi o blu, bicorno nero con una piuma rossa e bianca, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Guardie del Corpo a Cavallo

Si tratta della cavalleria di Albione, che costituisce la forza più importante dell'intera Alleanza per ciò che riguarda le truppe a cavallo.

Status: le Guardie del Corpo a Cavallo sono classificate come cavalleria pesante.

Gli Eserciti di Valon n. 2: Gli Orchi di Albione



Uniforme: l'uniforme delle Guardie del Corpo a Cavallo consiste in una giubba rossa, pantaloni blu, elmetto nero e dorato (o di ottone) con una piuma rossa e bianca, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Ussari

Gli Ussari sono un'eccellente cavalleria leggera, adatta sia ad azioni di pattugliamento e perlustrazione che ad affrontare direttamente il nemico sul campo di battaglia.



Status: gli Ussari sono classificati come cavalleria leggera.

Uniforme: l'uniforme degli Ussari consiste in una giubba blu, pantaloni grigi, rossi o blu, un cappello cilindrico di pelo con un pennacchio di tessuto rosso, e scarpe o stivali neri. Indossano anche redingote di colore blu e orlati di pelliccia. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di vari colori, principalmente gialle e rosse. L'equipaggiamento è nero, con cinghie bianche.

Artiglieria Appiedata

Il nucleo dell'artiglieria di Albione è proprio l'Artiglieria Appiedata. Oltre ai cannoni di piccolo, medio e grosso calibro, utilizza anche gli obici.



Status: l'Artiglieria Appiedata è classificata come artiglieria.

Uniforme: l'uniforme dell'Artiglieria Appiedata consiste in una giubba blu, pantaloni grigi, shako nero con piuma rossa e

bianca, e scarpe o stivali neri. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore rosso. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Reale Artiglieria a Cavallo

La Reale Artiglieria a Cavallo di Albione è una forza imponente e la più veloce sulla faccia di Valon, che ha grandemente contribuito a vincere numerose battaglie, a fianco della Fanteria Leggera, durante la ritirata da Kooruna. Grazie all'elevata manovrabilità, è in grado di sparare letali salve di proiettili contro i Ferach, prima di arretrare senza subire danni e posizionarsi nuovamente per tirare sul nemico.



Status: la Reale Artiglieria a Cavallo è classificata come artiglieria.

Uniforme: l'uniforme della Reale Artiglieria a Cavallo consiste in una giubba blu, pantaloni grigi, elmetto nero e dorato con piuma rossa e bianca, e scarpe o stivali neri. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore rosso. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Reali Batterie di Rockette (KORB)

Sui campi di battaglia di Valon è possibile vedere molte cose strane, tanto da non credere talvolta ai propri occhi. Alcune sono dotate di terribile potere distruttivo, altre rappresentano dei capolavori di tecnica e inventiva, mentre altre ancora sono in grado di instillare il terrore nel cuore dei nemici che le osservano pronte ad agire.

Negli oscuri magazzini ingombri di cianfrusaglie dell'Arsenelle di Londinium è stata realizzata un'invenzione che combina queste tre qualità, anche se in proporzione tale da farla considerare da qualcuno come una minaccia più per i coraggiosi Orchi di Albione che per i loro nemici.

Queste meraviglie sono state battezzate col nome di Artiglieria Rockette e si tratta dell'ultimo ritrovato dell'esercito di Wheeling-Turn. Sir Markus Conclave, finanziatore del progetto, con i suoi folti baffi incolti e l'inseparabile monocolo, guida le sue creazioni sulla linea del fronte utilizzando in egual misura la sua spada e il suo cappotto di pelle ignifuga. Conclave e le sue truppe sono

costretti a marciare ben distanti dalla retroguardia dell'esercito e senza l'ausilio di cavalli (che potrebbero causare pericolosi incidenti), visto che qualsiasi altro soldato dell'armata considera gli "uomini delle Rockette" alla stregua di gente da evitare, compatire e... tenere a distanza di sicurezza.

Consulta il regolamento completo o di quello introduttivo di Flintloque Reloaded, che puoi scaricare gratuitamente e in italiano dal sito del Chimerae Hobby Group, per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle Rockette e di questa Unità.



Status: le Reali Batterie di Rockette sono classificate come artiglieria.

Uniforme: l'uniforme delle Reali Batterie di Rockette consiste in una giubba blu, pantaloni bianchi, shako nero con piuma rossa e scarpe o stivali neri. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono rosse e dorate. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio marrone.

Seguaci di Accampamento

I seguaci di accampamento affrontano una vita dura e difficile, condividendo le stesse privazioni dei soldati cui sono aggregati. Viaggiano nella retroguardia dell'esercito, assieme ai mastodontici convogli di viveri e masserizie necessari per il sostentamento delle truppe e, proprio come i loro cari che combattono in battaglia, hanno fatto dell'esercito la propria casa. Tra le file dei seguaci ci sono spesso inviati e reporter, come Michael B'Orc dell'Illustrated Londinium Tymes, sempre in cerca di notizie fresche sull'andamento della guerra e con un occhio vigile sul comportamento e sulle gesta delle figure militari più importanti.



Status: i Seguaci di Accampamento sono classificati come Unità speciale.

Uniforme: alcuni indossano uniformi militari del reggimento a cui sono aggregati, mentre la maggior parte hanno abiti civili di varia foggia e colore.