

Gli Eserciti di Valon n. 3

Gli Elfi Ferach

L'Armée dell'Imperatore Tiranno Mordred

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

#CHFev3 – 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 Elfi Ferach nella 4^a Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati Elfi 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.

L'Impero Ferach

Gli Elfi sono l'elemento scatenante dietro alle guerre che si stanno combattendo in tutta Valon. L'Impero degli Elfi era un tempo vasto e glorioso, una testimonianza visibile del formidabile potere di questa razza. Col passare del tempo e anche a causa delle numerose incursioni operate dai nemici, questo grande Impero ha iniziato a perdere pezzi, smarrendo sempre più il suo ruolo prominente fino a precipitare nell'anonimato quasi assoluto. L'ambizione di un solo individuo è stata la benzina gettata sul fuoco latente del patriottismo elfico, pronto a riscuotersi dal torpore in cui era piombato e a fermare il decadimento imperiale: questo individuo è Mordred, il figlio dell'Imperatrice Morgana. Convinto che la propria madre non stesse facendo nulla per impedire il decadimento e l'inevitabile fine dell'orgoglioso Impero, ha giurato di porre rimedio alla situazione.

Mordred ha fatto promesse di gloria e ricchezza, che gli sono valse il cruciale appoggio di un gran numero dei soldati al servizio di Morgana, truppe che ha ribattezzato Ferach. Con questo esercito, ha finalmente potuto dare inizio al sogno di costruire un grande Impero degli Elfi. Al comando dei suoi uomini, si è rivoltato contro la sua stessa madre, usurpando il trono di Armonica e proclamandosi Imperatore.

Dopo l'annullamento della Magia Selvaggia e le importanti vittorie militari conseguire dai suoi Ferach, molte nazioni si sono unite alle truppe che marciano sotto lo stendardo di Mordred.

Oggi l'usurpatore comanda molte Armées, composte non soltanto di Elfi, ma anche di Todoroni, Orchi delle Paludi, Nani, Cani, Centauri, Lupi Mannari, Trolkin, Ogre e giganteschi Trolka. I Ferach sono senza dubbio la forza militare più importante di tutta Valon.

Gli alleati degli Elfi Ferach

La Confederazione di Finklestein

Il maggior contributo bellico alla campagna di conquista di Mordred viene dagli abitanti della Confederazione di Finklestein, costituita da molti piccoli stati indipendenti che forniscono alle fila dell'Armée numerosi soldati Nani, Cani e Ogre.

Il maggior numero di truppe dei Nani proviene dalla Beervaria, i cui cittadini hanno contribuito con migliaia di vite alla causa di Mordred. Gli Ogre, molti dei quali provengono dall'Hünvaria, sono tra le truppe più temibili messe in campo dall'Usurpatore, mentre i Cani che provengono dagli stati sul confine Ostariano, come quelli del Regno di Saxhünde, sono meno imponenti ma altrettanto abili in battaglia. La Confederazione ha inviato truppe in tutte le campagne di guerra intraprese da Mordred, anche se il maggior numero di soldati è impegnato sul fronte aperto contro i Nani di Krautia.

Migliaia di Finklestiani sono stati arruolati anche nella Grande Armée du Norde per partecipare alla campagna nelle Terre Stregate, dove hanno combattuto con grande valore. Senza l'apporto fornito da questi soldati e le risorse messe a disposizione dalla Confederazione di Finklestein, sarebbe stato difficile per Mordred impegnare battaglia contemporaneamente su così tanti fronti differenti.

Altri alleati

Oltre ai numerosi soldati che fanno parte della Confederazione, Mordred attinge anche agli Orchi delle Paludi ribelli di Guinalea e ai Todoroni di Nopolise per rimpinguare le proprie truppe. Gli Orchi delle Paludi combattono al fianco degli Elfi per colpire gli Orchi di Albione, che hanno una forte presenza militare in Guinalea, la loro patria. I timorosi Todoroni combattono invece per ordine del loro Re, che desidera gloria e fama per sé e il suo regno. Ci sono anche altre razze alleate dei Ferach, appartenenti a stati vassalli occupati militarmente o sottomessi agli Elfi.

L'Armée degli Elfi Ferach

L'Armée Ferach di Mordred è costituita da un insieme eterogeneo di differenti tipi di truppe e razze, e il fiore all'occhiello dell'esercito è rappresentato dagli enfant terribles, gli Elfi di Armonica. Altamente disciplinati e addestrati alla perfezione, gli Elfi sono maestri di tattica e capaci di compiere anche le manovre militari più complesse, combinando l'abilità marziale con il devastante potenziale offensivo delle loro armi a Polvere Nera, le migliori di tutta Valon, e con il prezioso supporto fornito dall'artiglieria. Queste truppe hanno letteralmente imperversato attraverso Valon, conquistando e vincendo battaglie su battaglie e, se il resto degli eserciti non si fosse coalizzato per respingerli, di certo avrebbero già preso il controllo dell'intero continente.

L'Armée Ferach degli Elfi di Armorica è organizzata in maniera scrupolosa e vincente, con molti milioni di soldati Elfi arruolati nelle sue fila. Le truppe che più comunemente calcano i campi di battaglia di Valon vengono descritte brevemente nel seguito, mentre esula dallo scopo di questa presentazione trattare le caratteristiche dei soldati durante la Rivoluzione Ferach e delle formazioni più specializzate, che di rado vengono impiegate in guerra.



Statistiche

Per aiutarti durante le partite, di seguito trovi tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare un'Unità di Elfi, 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.

Gli Eserciti di Valon n. 3: Gli Elfi Ferach

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	+3
Irregolare	+2

Statistiche di combattimento	
Fattore di Difesa	2
Ferite (F)	2
Mod. Mischia	+1

Velocità di Movimento (in centimetri)	
Strisciare	3
Prono	6
Barcollare	12
Tentennare	18
Passo	24
Corsa	36

Armi a Polvere Nera

Moschetto Ferach (costo 5 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
80/5	70/4	60/3	45/3	25/2	15/2

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

Moschetto dei Dragoni Elfi (costo 4 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
70/5	60/4	45/3	25/2	10/2	-

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

Carabina Ferach (costo 3 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
65/4	60/4	40/3	30/3	20/2	05/2

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

Pistola Ferach da Duello (costo 3 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
80/5	65/4	30/3	15/2	-	-

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

Granata Incendiaria (costo 4 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
55/4	45/4	35/4	-	-	-

La Granata Incendiaria contiene Napatha ("Fuoco Elfico"), che continua a bruciare e causare ferite finché non viene spento. Quando esplose, invece di frantumarsi in schegge appuntite, scaglia il liquido infiammabile tutto intorno al punto dell'esplosione. Un personaggio ferito da una di queste granate continua a subire una ferita addizionale per turno finché non spegne il Napatha. Per farlo, deve rotolarsi a terra o avvolgersi con delle coperte, con una probabilità di spegnere il fuoco del 60%. Mentre tenta di soffocare le fiamme, il personaggio non può compiere altre azioni. Immergersi nell'acqua non farà spegnere il Napatha.

Truppe

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

Fanteria di Linea

La Fanteria di Linea più veloce che abbia mai calcato i campi di battaglia di Valon. Grazie alla loro rapida avanzata, le colonne degli Elfi hanno potuto sorprendere più di una volta il nemico e annientarlo prima che fosse pronto alla battaglia.

Status e armamento: la Fanteria di Linea è classificata come fanteria Regolare armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria di Linea consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, schinieri bianchi o neri, shako nero con piuma bianca, cordoncini bianchi e

decorazioni metalliche dorate, e scarpe nere. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.



1^{er} Velite Grenadiers de la Garde Mordred (1^o Granatieri Velite della Guardia Mordred)

Solamente i soldati più esperti possono avere il privilegio di entrare a far parte dei Grenadiers de la Garde. Sono veterani che hanno dimostrato il proprio valore in molte campagne, i migliori elementi della fanteria di Mordred.



Status e armamento: i Grenadiers de la Garde sono classificati come fanteria Regolare armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme dei Grenadiers de la Garde consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, schinieri bianchi o neri, busby nero con piuma rossa, cordoncini bianchi e decorazioni metalliche dorate, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletti, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Milizia

Le Unità della Milizia sono formate dagli abitanti di Armorica, reclutati per aiutare Mordred a portare a termine il suo piano di conquista e dominazione del mondo, e servono principalmente per aumentare il numero di effettivi dell'Armée. Molti hanno servito nella Terre Stregate e combattuto contro le orde di Nonmorti e i pochi che sono sopravvissuti narrano terribili storie di quei luoghi maledetti.

Status e armamento: la Milizia è classificata come Milizia armata con Moschetti Ferach.



Uniforme: l'uniforme della Milizia consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, schinieri bianchi o neri, tricorno nero con piume rosse e bianche, e scarpe nere. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Voltiguers (Volteggiatori)

La Fanteria Leggera degli Elfi, i Voltiguers, copre l'avanzata delle colonne di Mordred. Operano a stretto contatto con le Unità di Fanteria di Linea, delle quali un tempo facevano parte. I Voltiguers sono i soldati che compongono la Fanteria Leggera dall'Armée degli Elfi e la combinazione di velocità e addestramento li rende nemici temibili.



Status e armamento: i Voltiguers sono classificati come Fanteria Leggera armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme dei Voltiguers consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, schinieri bianchi, shako nero con piuma gialla e verde, canapi bianchi e decorazioni metalliche dorate, e scarpe nere. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Chasseurs (Cacciatori)

Mentre i Voltiguers sono costituiti da soldati appositamente addestrati e scelti tra la Fanteria di Linea, gli Chasseurs sono le truppe più comuni che compongono le Unità di Fanteria Leggera.



Status e armamento: gli Chasseurs sono classificati come Fanteria Leggera armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme degli Chasseurs consiste in una giubba blu scuro, pantaloni blu scuro, bicorno nero con piume rosse e scarpe nere. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Carabinieri

Sono le truppe di elite della Fanteria Leggera degli Elfi. Fungono da supporto alle Unità de la Garde e i loro componenti vengono scelti tra i migliori elementi della Fanteria Leggera (Chasseurs e Voltiguers), per formare piccole Unità di Fanteria Leggera di eccezionale qualità. Il loro addestramento superiore nel combattimento corpo a corpo gli conferisce un vantaggio nei confronti della maggior parte degli avversari.



Status e armamento: i Carabinieri sono classificati come Fanteria Leggera armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme dei Carabinieri consiste in una giubba blu scuro, pantaloni blu scuro, bicorno nero con piuma rossa e scarpe nere. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Corps Imperial des Dragons (Corpo Imperiale dei Dragoni)

Sebbene molte delle truppe dell'Armée di Mordred siano addestrate come fanteria capace anche di agire a cavallo, la mancanza di cavalcature e le tattiche usate in battaglia spesso fanno sì che vengano utilizzate come unità di cavalleria quando sono inviate al fronte. Queste unità, i Corps Imperial des Dragons, sono state create dal crudele Colonnello Elfo Gui de Cacharoth per essere in grado di battersi al meglio sia in sella a una cavalcatura che appiedate.



Status e armamento: i Corps Imperial sono classificati come fanteria a cavallo armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme dei Corps Imperial consiste in una giubba verde scuro, pantaloni bianchi, elmo di ottone e nero con piuma bianca, e stivali neri. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono gialle. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Lanciers Rouge (Lancieri Rossi)

I Lanciers Rouge sono la migliore truppa di Cavalleria Leggera disponibile per qualsiasi generale Elfo, grazie alla loro velocità di azione e alla loro pericolosità. Le loro sgargianti uniformi rosse segnano una fine sanguinosa per qualsiasi unità di fanteria che si trova in campo aperto.



Status: i Lanciers Rouge sono classificati come cavalleria leggera.

Uniforme: l'uniforme dei Lanciers Rouge consiste in una giubba rossa, pantaloni rossi con una banda blu verticale sul lato, guanti bianchi, czapka bianco e stivali neri. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono blu. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Cuirassiers (Corazzieri)

Anche se non sono formati dagli elementi di maggior talento, come accade invece per il famoso L'Esprit du Garde, i reggimenti di Cuirassiers costituiscono il grosso delle forze della cavalleria degli Elfi in battaglia.



Status: i Cuirassiers sono classificati come cavalleria pesante.

Uniforme: l'uniforme dei Cuirassiers consiste in una giubba blu, pantaloni bianchi, corazza d'acciaio ed elmo di ferro con coda di cavallo nera. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

L'Esprit du Garde Cuirassiers (Corazzieri Spirito della Guardia)

I Cuirassiers d'élite de L'Esprit du Garde sono l'Unità che più di ogni altra ha servito Mordred durante le sue campagne di conquista. L'Esprit du Garde deve la sua notorietà alle imprese compiute durante le battaglie più dure combattute nel corso delle campagne Ferach,



Status: L'Esprit du Garde è classificata come cavalleria pesante.

Uniforme: l'uniforme dei Cuirassiers de L'Esprit du Garde consiste in una giubba blu, pantaloni bianchi, corazza d'acciaio e un elmo d'acciaio e dorato con piuma rossa e coda di cavallo nero. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

2^{eme} Chevalulegers (2° Cavalleggeri)

Questi reggimenti di cavalleria leggera armati di lance si sono guadagnati un'ottima reputazione combattendo contro i Cosacchi Zombiski, agendo da staffette e avanguardie per le colonne principali dell'esercito.

Status: i Chevalulegers sono classificati come cavalleria leggera.

Uniforme: l'uniforme varia a seconda del reggimento di appartenenza ma normalmente consiste in giubba blu, pantaloni bianchi o grigi, cappotto cerato grigio o blu, shako grigio e guanti bianchi. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero.

Hussards de Jeunes (Ussari)

Queste truppe di cavalleria leggera sono una delle più caratteristiche e appariscenti dell'esercito Ferach e spesso le loro uniformi spaventano il nemico quel tanto che basta per permettere agli Hussards di avvicinarsi a portata di sciabola.



Status: gli Hussards de Jeunes sono classificati come cavalleria leggera.

Uniforme: l'uniforme degli Hussards consiste in una giubba nera con bordi viola e una giacca di pelo bianco, pantaloni giallo scuro o marroni, shako nero con piuma viola dalla punta rossa, e stivali neri. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono nere. L'equipaggiamento è rosso e dorato, con cinghie di cuoio nero.

Artiglieria Appiedata

Alcune delle truppe di artiglieria più valide di tutta Valon sono schierate tra i ranghi dell'Armée di Mordred.



Status: l'Artiglieria Appiedata è classificata come artiglieria.

Uniforme: l'uniforme dell'Artiglieria Appiedata consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, bicorno nero e stivali neri. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

2^{me} Garde Artillerie a'Cheval (2° Artiglieria della Guardia a Cavallo)

Le migliori truppe e gli ufficiali più in gamba vengono assegnati alle batterie di artiglieria a cavallo, come la Garde Artillerie a'Cheval, dove possono recare il massimo danno e incutere timore a quanti più nemici possibile, grazie al

vantaggio in battaglia conferito dalla velocità di spostamento dei pezzi e dalla perizia degli artiglieri. L'artiglieria a cavallo è particolarmente utile perché è in grado di portarsi rapidamente fino a poche centinaia di metri dal nemico, di preparare in fretta i cannoni e quindi di sparare per poi ritirarsi prima che gli avversari possano rispondere al fuoco.



Status: l'Artillerie a'Cheval è classificata come artiglieria a cavallo.

Uniforme: l'uniforme degli addetti all'Artiglieria a Cavallo consiste in una giubba blu, pantaloni bianchi, bicorno nero e stivali neri. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono rosse e gialle. Indossano anche un pastrano grigio. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Ospedale da Campo

I chirurghi di Lyonesse in particolare, e di tutta Armorica in generale, sono i più validi nelle arti della medicina e della chirurgia e seguono i soldati Ferach fin sui campi di battaglia, dove prestano soccorso guarendo tutte le ferite, da quelle superficiali a quelle più gravi, per far sì che i soldati possano tornare al fronte appena possibile.



Status: l'Ospedale da Campo è classificato come Unità speciale.

Uniforme: l'uniforme degli addetti all'Ospedale da Campo consiste in vestiti civili di molte fogge e colori, tra cui sono predominanti il verde bottiglia, il grigio e il bianco.