

Gli Eserciti di Valon n. 5

Gli Elfi Selvaggi di Valon

I Tuscani dell'Armorica e i Ranger della Korsuca

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 © 2018 CHIMERAEE HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFev5 – 1ª Edizione – Agosto 2018

Gli Eserciti di Valon n. 5: Gli Elfi Selvaggi di Valon

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 Selvaggi nella 4ª Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati Elfi Selvaggi 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.

I Toscani, gli Elfi Selvaggi dell'Armorica

L'Armorica è una nazione di contraddizioni. Si passa dall'incredibile ricchezza delle strade magnificamente pavimentate e degli splendidi edifici di pietra di Lyonesse alla povertà e alla fame delle desolate campagne intorno a Tolonge, patria del maledetto "Petite Crystal".

Anche se molti conoscono gli ondulati prati verdi e le vigne dell'Armorica settentrionale e occidentale, sono ben pochi ad avere notizie precise sulle regioni che uniscono Armorica e Nopolise e al Grande Mare Meridionale.

Una di queste regioni è la Toscana, che si trova nella parte orientale dell'Armorica, dove il terreno inizia a salire verso i la catena dei Peranei ammantati di neve, per poi ridiscendere a formare le valli e le fertili pianure che circondano la città stato Todoroni di Gencroka.

La Toscana è meno favorita rispetto agli altri valichi montani che passano vicino alla città di Leon per due motivi. Innanzitutto è meno raggiungibile rispetto alle strade che passano per Leon e, in secondo luogo, i suoi abitanti hanno una fama spaventosa.

Tra i boschi e i torrenti della Toscana c'è infatti una sacca di Magia Selvaggia che è ancora attiva. A oggi esistono diverse di queste zone magiche, anche se poche sono così vicine al Trono di Pavone e a Lyonesse, e quella della Toscana è dovuta all'influenza dell'Anello del Potere.

La sacca di Magia Selvaggia in Toscana è un residuo dell'Età Oscura ed è il risultato di una titanica battaglia combattuta

tra un mago Elfo dell'ordine più alto e un negromante chiamato Gartary lo Scellerato. Nella terra che sarebbe poi divenuta la Toscana sono stati lanciati così tanti incantesimi e magie di battaglia del tipo più potente che il suolo stesso è impregnato di una debole aura magica.

Come conseguenza, la regione è la dimora di molti animali strani e meravigliosi che non potrebbero esistere in nessun altro luogo dell'Armorica. Grifoni e chimere in miniatura, molto più piccoli dei loro antenati del passato, vagano liberi per il territorio, che è la dimora di una numerosa popolazione di Elfi Selvaggi che vivono sugli alberi.

Gli abitanti principali della Toscana sono proprio gli Elfi Selvaggi. Questi Elfi hanno subito gli effetti collaterali della magia che Gartary ha usato per infondere la vita nei suoi sgherri. Di conseguenza, gli Elfi della Toscana sono chiamati Elfi Selvaggi a causa del loro aspetto primitivo e bestiale.

È credenza diffusa che quando le nuove divinità vennero su Valon per rivelare il segreto della Polvere Nera e dei moschetti, i Toscani furono evitati e tenuti in disparte.

I viaggiatori che attraversano la regione hanno rafforzato questa idea, perché hanno visto coi propri occhi gli Elfi Selvaggi che cacciano ancora con lance e spade.

Gli Elfi Selvaggi sono più forti e agili dei loro cugini più nobili che vivono nelle altre regioni dell'Armorica. Anche se non sono altrettanto aggraziati o eleganti, sono capaci di imprese che metterebbero alla prova il vigore di qualsiasi Orco. Inoltre, sono agili e svelti.

I Toscani hanno denti aguzzi che spuntano dalle labbra come vere e proprie zanne e non si pettinano mai, tanto che i loro lunghi capelli si aggrovigliano sulle loro spalle larghe e lungo la schiena. Sono cacciatori esperti e bravi soldati.

L'imperatore Mordred ha fatto di tutto per riuscire a reclutare truppe di Toscani nei suoi battaglioni. I suoi sforzi hanno avuto un certo successo. Anche se gli Elfi Selvaggi sono completamente inutili come truppe specialiste, ingegneri, artiglieri e ai cavalli non piace avere a che fare con loro, sono abilissimi come schermagliatori, esploratori o fanti.



Attualmente nell'esercito dei Ferach ci sono diversi battaglioni di Fanteria di Linea, di Voltiguers e di Carabinieri formati da Elfi Selvaggi.

Tuttavia, rimpiazzare le perdite subite da questi battaglioni si è rivelato più complicato del previsto perché i Tuscanti preferiscono l'oro dalla dedizione e il saccheggio alla lealtà. Molti Elfi Selvaggi che combattono per i Ferach sono infatti da considerarsi dei semplici mercenari.

Queste formazioni di mercenari sono pagate ogni settimana in oro o argento, o persino con gli oggetti di valore o il bottino proveniente dalle altre campagne di guerra. Se non ricevono la paga, non combattono.

Tra i "Condottieri", come i Tuscanti hanno ribattezzato i propri battaglioni, i più rinomati sono i macellai del 1° Reggimento.

I Condottieri sono soldati esperti che hanno combattuto nella battaglia di Maulandgo e anche a Osterlich, dove i Cani di Ostaria hanno subito la loro peggiore sconfitta. Tuttavia, non si sono ancora trovati faccia a faccia con i Nonmorti.

Il 1° Condottieri è di stanza in Catalucia e comprende tre battaglioni, ognuno formato da 10 compagnie di 90 Elfi Selvaggi, due delle quali sono composte da schermagliatori. Queste truppe sono armate con Moschetti Ferach e gli ufficiali hanno delle grosse spade.

L'uniforme del 1° Condottieri consiste in pantaloni bianchi, giubba verde, pastrano grigio scuro e stivali neri. Le decorazioni e i polsini sono usualmente blu o rossi. I bicorni sono neri con piume rosse, e l'equipaggiamento e le cinghie sono neri.

Gli Elfi Selvaggi della Toscana fanno parte dell'Impero Ferach e in molti casi utilizzano le stesse armi degli Elfi di Armorica, anche se sono più forti e più grossi. Possono essere comandati da Elfi Ferach, Ogre e Lupi Mannari, ma non si sottometteranno a ufficiali Todoroni o Nani.



Lucius Malsovin

Nelle corti di Lyonesse c'è una figura che contrasta nettamente con le dame elfiche agghindate di gioielli. È il colonnello Lucius Malsovin, ufficiale comandante del 1° Condottieri. Esperto nei duelli e accanito donnaio, si dice che abbia ucciso un centinaio di nemici e una dozzina di ufficiali suoi alleati. Adora i pizzi dorati e le parrucche impomatate, ma nelle battaglie contro gli Orecchi in Catalucia guida i suoi uomini dalla prima linea. Malsovin è un Elfo Selvaggio / Veterano / Elite armato con una Spada di Qualità Superiore. Grazie al suo fisico, può ignorare la prima Ferita che subisce nello Scenario e non è mai obbligato a razzare i cadaveri. A ogni turno, Lucius può anche permettere a un qualsiasi Elfo Selvaggio che si trova entro 10cm da lui di evitare di effettuare un Controllo del Morale.

Con queste abilità ed equipaggiamento, Malsovin costa 78 punti.

(Per rappresentare il colonnello utilizza la miniatura 51052 *Lucius Malsovin with Tuscan Casualty*.)



I Ranger della Korsuca, Elfi Selvaggi della Grande Alleanza

Non ci sono molti Elfi su Valon che sono disposti a servire Re Gorge III di Gran Bretorchia come sudditi fedeli, tuttavia è possibile trovarne qualcuno. I più noti sono gli Elfi Selvaggi dell'isola di Korsuca.

La Korsuca è una grossa isola che si trova nel Grande Mare Meridionale e la nazione di terraferma più vicina è Armorica. Eppure gli isolani non hanno alcun rapporto di amicizia con l'Impero Ferach. Gli Elfi Ferach hanno infatti invaso l'isola a più riprese nel corso delle Guerre Mordrediane, ma ogni volta sono stati sconfitti e ricacciati in mare.

I partigiani combattono sotto il vessillo di Pascal Pauli, l'amato leader degli Elfi della Korsuca che lotta per la libertà.

Questi patrioti hanno messo in atto una guerriglia sfruttando le numerose colline e foreste dell'isola. La guerra che ne è scaturita è durata per molti anni e, alla fine, i Ferach sono stati costretti a ritirarsi nelle città e fortificazioni della costa. A questo punto si è verificata una situazione di stallo.

Gli Elfi della Korsuca sono riusciti a impedire all'Impero di avanzare verso l'interno dell'isola, ma non sono in grado di sloggiare i Ferach dalle città. In campo aperto i partigiani non possono competere con le capacità marziali delle disciplinate e ben addestrate truppe di Armorica. Gli Elfi Selvaggi di Pauli avevano disperatamente bisogno di un alleato molto più potente e organizzato di loro. Dovevano chiedere aiuto agli Orchi di Albione: la Grande Alleanza.

Entrare in contatto con la Reale Marina degli Orchi non fu troppo difficile. Nella città di Porko c'erano infatti numerosi coloni Orchi e Jocciani. Calfi e San Forchozio e le fregate della Reale Marina passavano per la Korsuca nel loro viaggio da Gebrawlta a Krautia. Anche se i letali cannoni delle Torri Morctello costringevano le navi a stare al largo, fu facile per una piccola delegazione di isolani prendere contatto con una delle imbarcazioni e chiedere l'aiuto della Gran Bretorchia.

La Grande Alleanza aveva tutto l'interesse ad aiutare la Korsuca, per combattere l'Impero Ferach in uno scenario diverso da quello principale dell'Urop, dove il piccolo ma determinato esercito di Albione rischiava di essere in inferiorità numerica. Inoltre non si poteva perdere la possibilità di assicurarsi un'altra base navale sicura vicino all'Armorica.

Nel giro di poche settimane fu inviata in Korsuca una piccola forza di intervento a bordo di cinque navi militari e di diversi trasporti. Era comandata dal generale Surjon Moore, fresco di nomina, e includeva l'intero 1° battaglione Yorckie Bars 51° Fanteria, forte di circa 600 Orchi, il 2° battaglione Hobgoblin 24° Fanteria "Hobblers Greenies" e diverse centinaia di marine e marinai Orchi, più un paio di cannoni e un obice.

La campagna di Guerra che ne scaturì fu piena di ostacoli per Surjon Moore, tra i quali le battaglie necessarie per strappare le Torri Morctello dalle mani dei Ferach. Alla fine però gli Orchi ottennero la vittoria e le forze dell'Impero furono cacciate dalla Korsuca.

Le forze armate della Korsuca sono ora addestrate e armate dai soccorritori e sono perfettamente in grado di difendere l'isola.

Gli Elfi Selvaggi sono artiglieri davvero pessimi e i cavalli non sopportano di essere cavalcati da loro, per cui le Torri Morctello sono controllate da una guarnigione di artiglieri Orchi e quattro squadroni di Ussari Orchi sono di stanza in Korsuca. Tra le fila dell'esercito della Korsuca ci sono sette reggimenti di fanteria linea, uno di granatieri, alcune compagnie di genieri e ovviamente i famosi Ranger.

I Ranger della Korsuca sono truppe di fanteria di linea molto ben addestrate, che combinano il loro talento naturale per muoversi sui terreni impervi con l'addestramento ricevuto dalla fanteria leggera degli Orchi. Le armi e le uniformi variano a seconda della nazione in cui vengono schierati, ma solitamente i Ranger sono armati con Fucili Jager dei Nani e le loro uniformi hanno giubbe verdi, pantaloni grigi, shako nero e decorazioni (polsini, colletti, ecc.) gialli con bordi verdi. L'equipaggiamento e le cinghie di cuoio sono neri.

I Ranger operano come truppe leggere sia per le divisioni in Catalucia che per quelle dell'Urop centrale. Preferiscono combattere fianco a fianco con gli Orchi ma, se gli viene ordinato, operano a fianco di qualsiasi altro soldato della Grande Alleanza.



Maggiore Arry Farnsorecs

Pur avendo fama di essere un tipo un po' strano, il maggiore Farnsorecs - o Arry, come lo chiamano i suoi fedeli soldati della Korsuca - è stato un ufficiale dei famosi Ranger fin dalla prima difficile ma comunque vittoriosa campagna militare guidata da Surjon Moore. Il reggimento di Farnsorecs ebbe all'epoca molte vittime tra gli ufficiali, cosa che ha permesso ad Arry di salire rapidamente di grado in breve tempo. Il maggiore ha accettato con entusiasmo la proposta di guidare una compagnia scelta di Ranger della Korsuca e oggi scende in battaglia alla testa dei suoi soldati contro tutti i nemici di Re Gorge.

Farnsorecs è un Orco / Esperto / Fanteria Leggera armato con una Spada. Si è addestrato a lungo assieme agli Elfi Selvaggi, per cui ha la loro stessa velocità di movimento. Inoltre sa imitare i versi di numerosi uccelli selvatici e, una volta per

partita, può costringere il giocatore avversario ad applicare un modificatore di -1 al risultato dell'Iniziativa per un Turno (deve dichiarare l'uso di questa abilità prima che sia effettuato il tiro dei dadi per determinare l'Iniziativa).



Con queste abilità ed equipaggiamento, Farnsorec costa 38 punti.

(Per rappresentare il maggiore si suggerisce di utilizzare la miniatura *51045 Orc Officer with Sword*)

Statistiche

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

Le informazioni in questa sezione devono essere utilizzate sia per gli Elfi Selvaggi al servizio dei Ferach che per quelli della Grande Alleanza.

Esperienza	Costo in punti
Recluta	13
Medio	17
Esperto	21
Veterano	25

Status	Costo in punti
Elite	+5
Regolare	+0
Milizia	-2
Guerriero	-
Marine	-
Fanteria Leggera	+5
Irregolare	-

Statistiche di combattimento

Fattore di Difesa	3
Ferite (F)	3
Mod. Mischia	+1

Velocità di Movimento (in centimetri)

Strisciare	2
Prono	5
Barcollare	10
Tentennare	15
Passo	20
Corsa	28

Gli Elfi Selvaggi possono correre per due Turni consecutivi. Inoltre dimezzano il costo necessario per superare gli ostacoli. Devono ridurre la distanza percorsa di 2 cm per oltrepassare una siepe o un muretto basso e di 4 cm per scavalcare un muro più alto.

Una volta per Scenario, gli Elfi Selvaggi possono mordere un nemico contro cui stanno combattendo in mischia. Devono dichiarare la loro intenzione di mordere prima di tirare il dado per il combattimento. Grazie ai loro denti lunghi e affilati, ottengono un modificatore addizionale di +2 alla mischia con questo peculiare attacco.

A causa del caratteristico odore degli Elfi Selvaggi (che spaventa le cavalcature), durante uno Scenario la prima volta che un personaggio in sella a una qualsiasi cavalcatura tranne quelle Nonmorte Rianimate carica un Elfo Selvaggio, deve immediatamente fare un Controllo del Morale come se venisse "Colpito per la prima volta".

Gli Elfi Selvaggi non possono utilizzare le cavalcature di nessun tipo (tranne quelle Nonmorte Rianimate) né alcun tipo di artiglieria.

Regola opzionale: durante il gioco, se gli Elfi Selvaggi (tranne l'ufficiale in comando) passano entro 5cm da un cadavere, devono sempre fermarsi a razziarlo. Ciò richiede un Turno, durante il quale il personaggio può solo difendersi in mischia. Ogni corpo può essere depredato solo una volta, per cui indica con una pedina quelli già saccheggiati.