



DI' LE TUE PREGHIERE

0

UNA NAVATA PIENA DI GUAI

“Ragazza, prendi le tue cose e andiamocene, e vedi di fare alla svelta. La'Regreet è ancora in giro e non posso lasciarti nelle sue grinfie. Tua madre, possa la sua anima riposare in pace, mi ucciderebbe se lo facessi.”

- Wild Bill Hickorc

**SCENARIO PER FRONTEAR (PER DUE GIOCATORI) CHFRSCI
WILD BILL HICKORC E COMPAGNI CONTRO LA'REGREET E I SUOI BANDITI**

**PER GIOCARE QUESTO SCENARIO E' NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI FRONTEAR.
CHE PUOI ACQUISTARE (IN LINGUA INGLESE) DAL SITO DI ALTERNATIVE ARMIES.**





“Non dico che non saremmo dovuti venire qui, Bill, ma non ti sembra che sia troppo rischioso con quel mascalzone di La’Regreet che ci sta ancora alle calcagna?”

I quattro amici erano di fronte a una piccola chiesa vicino al paese di Gurgleville. La luce bruciante del sole li avvolgeva, e i loro stivali erano ancora ricoperti dalla polvere della strada appena percorsa. Dopo la violenza e gli omicidi a Fleetwoode, i quattro pistoleri fatti incontrare dal fato avevano deciso che, con i nemici ancora vivi e che avevano giurato di vendicarsi, la cosa migliore da fare sarebbe stata quella di rimanere tutti insieme.

Mentre fuggivano tra il fumo soffocante del saloon di Fleetwoode che stava bruciando, i quattro avevano approvato il piano proposto dal leggendario pistolero Wild Bill Hickorc. L’idea era quella di viaggiare fino al forte dell’esercito Unionista a Yoorcity Park, per chiedere aiuto e sbarazzarsi una volta per tutte dei numerosi sgherri del bandito Elfo.

Prima di iniziare la lunga marcia verso il forte, Hickorc aveva però chiesto ai compagni di accompagnarlo alla chiesa di Gurgleville, dove si sarebbero incontrati con qualcuno che avrebbe dovuto unirsi a loro.

Hickorc bussò alla porta di legno della chiesa e fece qualche passo indietro, togliendosi il suo cappellone a tesa larga e portando contemporaneamente l’altra mano al cinturone. Il vice-sceriffo Bahunde Dawg, dopo aver espresso i propri dubbi sul modo di agire del pistolero, si accorse di questo movimento e armò il cane del suo shotgun.

L’Orco si voltò e, aggrottando i suoi folti baffi, scoccò al Cane un’occhiata tale che il vice-sceriffo abbassò immediatamente l’arma. Non ci sarebbe stato bisogno di sparare.

Prima che Hickorc potesse girarsi di nuovo, sentì lo scatto delle serrature che si aprivano e la porta della chiesa si spalancò lentamente. All’interno c’era una giovane donna Elfa, con i capelli legati che ricadevano in riccioli biondi attorno alle sue orecchie a punta.

“Dorfy, mia cara. Non sai che piacere mi fa vedere che stai bene. Tua madre sarebbe orgogliosa di vederti adesso. Dobbiamo portarti con noi, lontano da qui. Ormai non è più un posto sicuro nemmeno per te.”

La ragazza era splendida, anche agli occhi di un pistolero Goblin. Pistol Petro si tolse il cappello sporco e malconcio e si sforzò di accennare un inchino. L’elfo Vickars, ex bandito ora alleato di Hickorc, abbassò lo sguardo e divenne rosso come un peperone.

Dopo un attimo di esitazione, il viso di Dorfy si allargò in un sorriso e la ragazza gettò le braccia al collo dell’anziano Orco.

“Anch’io sono contenta di vederti, Zio Bill.”



“Ragazza, prendi le tue cose e andiamocene, e vedi di fare alla svelta. La’Regreet è ancora in giro e non posso lasciarti nelle sue grinfie. Tua madre, possa la sua anima riposare in pace, mi ucciderebbe se lo facessi.”

Hickorc accompagnò Dorfy all’interno della chiesa, mentre gli altri tre compagni iniziavano a rendersi conto che la persona importante da portare con loro era proprio quella ragazza Elfa.

Le cose erano filate lisce fino a quel momento ma, un attimo dopo, una palla di moschetto si conficcò nella porta di legno della chiesa. I banditi li avevano trovati e stavolta La’Regreet avrebbe potuto mettere le mani anche sulla ragazza. Per tutti gli dei, non avrebbero lasciato che ciò accadesse.



Questo scenario si svolge pochi giorni dopo il terzo e ultimo scenario introduttivo contenuto nel regolamento di Frontear. Utilizza gli stessi personaggi e le rispettive miniature, con una piccola aggiunta. Puoi trovare ulteriori informazioni su Wylde Bill Hickorc e compagni nel regolamento di Frontear.

OBIETTIVI DELLO SCENARIO

Dopo essere scappati dai banditi a Fleetwoode, Wylde Bill Hickorc e i suoi alleati sono in fuga verso la salvezza e progettano il colpo decisivo che sconfiggerà definitivamente La’Regreet e i suoi sgherri. Prima di poter continuare con il suo piano, Hickorc deve recuperare una ragazza Elfa di nome Dorfy, la figlia di una sua vecchia fiamma di gioventù. Poco dopo l’incontro con la ragazza presso la chiesa in cui si è nascosta, i banditi furibondi riescono a raggiungere il gruppo di Hickorc e ingaggiano un combattimento.

Il villaggio di Gurgleville ha una posse¹, cui occorre un po’ di tempo per arrivare sul posto e far fuggire i banditi. Gli abitanti non vogliono banditi nei dintorni e arriveranno in numero

tale da costringere La’Regreet a darsela a gambe... almeno per il momento.

Ciò significa che, nonostante Dorfy abbia



ATTENZIONE, I BANDITI SI STANNO AVVICINANDO!

¹ La posse è una sorta di milizia locale arruolata dallo sceriffo per assisterlo nel mantenimento dell’ordine pubblico o nell’inseguimento e l’arresto di un criminale, ed è formata dagli individui maschili fisicamente abili di almeno 18 anni.



suonato la campana della chiesa, la posse non arriverà prima di 10 Turni, facendo terminare lo scenario.

Gli obiettivi principali per Wylde Bill e la sua unità sono quelli di rimanere vivi durante questi 10 turni e impedire ai banditi di catturare Dorfy. Dal canto loro, l'unità dei banditi ha il compito di raggiungere la chiesa e rapire Dorfy prima che arrivi la posse.

PREPARAZIONE E DURATA DELLO SCENARIO

Il tavolo di gioco è 120cm x 120cm e rappresenta un terreno piatto con la chiesa al centro, circondata dalle pietre tombali di un cimitero e con un sentiero che si snoda verso sud. Ci sono alcuni gruppi di alberi sparsi qua e là, mentre a nord est della chiesa c'è la carcassa di un vecchio carro.

L'unità di Hickorc, inclusa Dorfy, deve posizionarsi entro 10cm dalla porta frontale della chiesa. I banditi possono schierarsi OVUNQUE sul tavolo, a patto che non siano a meno di 20cm da un qualsiasi nemico e che siano suddivisi in due gruppi distanti tra loro almeno 30cm.

La partita dura 10 Turni, dopodiché termina con l'arrivo della posse, ma lo scenario si conclude non appena uno schieramento raggiunge le condizioni di vittoria completa nei confronti del nemico.



HICKORC E LA SUA UNITA' DIFENDONO LA RAGAZZA E LA CHIESA



CONDIZIONI DI VITTORIA

Per vincere, l'unità di Wylde Bill deve far sopravvivere almeno la metà dei suoi effettivi alla fine della partita e impedire la cattura di Dorfy. Se si verificano entrambi questi obiettivi, si aggiudica una vittoria completa, mentre se ne ottiene uno solo, la vittoria è considerata minore.

Per vincere, l'unità di La'Regreet deve catturare Dorfy prima della fine della partita e/o uccidere la metà o più degli avversari. Ottiene una vittoria completa se Dorfy viene catturata (messa fuori combattimento) dai banditi al termine della partita, e una vittoria minore se riesce a uccidere la metà o più dei nemici. I banditi uccisi durante lo scenario non hanno importanza ai fini dell'aggiudicazione della vittoria finale.

REGOLE SPECIALI



Dorfy - Pur non essendo una combattente, è molto coraggiosa. Può soltanto difendersi nel combattimento di mischia e non può utilizzare armi da fuoco. Se un qualsiasi nemico la sconfigge durante un combattimento di mischia, non viene uccisa ma si considera messa FUORI COMBATTIMENTO. A questo punto, un personaggio può trasportarla dimezzando il movimento al Passo. Una volta svenuta, Dorfy non riprende i sensi durante la partita.

Banditi - Ci sono molti banditi e, anche se La'Regreet non può essere rimpiazzato una volta ucciso, gli altri sgherri continuano ad arrivare. Ogni volta che un bandito viene ucciso, il giocatore che lo controlla può posizionarne un altro sul tavolo. Il nuovo arrivato deve essere piazzato entro 5cm da un qualsiasi bordo del tavolo e si considera un Elfo Oscuro

Medio/Irregolare armato con un Moschetto a Percussione. La miniatura del bandito appena ucciso può essere usata per rappresentare il suo rimpiazzo. In questo modo ci saranno sempre sette banditi sul tavolo, senza contare il capo. Questa regola si applica anche nel caso in cui uno o più banditi fuggono dal tavolo di gioco.



**7002 FRONTIAR
GAMEPACK PAINTED:
LE 12 MINIATURE DIPINTE
INCLUDONO TUTTI I
PROTAGONISTI DI QUESTO
SCENARIO!**



FORZE DELLO SCENARIO

Le unità di questo scenario sono le stesse descritte nel regolamento di Frontear, con l'aggiunta di Dorfy.

UNITA' DI WYLDE BILL HICKORC

Wylde Bill Hickorc (Orco) ^U	Leggenda / Elite / Regolare	(Shotgun a Cartucce, Revolver Kolt Frontear, Pistola Deranger)	68 Punti
Vice-sceriffo Dawg (Cane) ^S	Medio / Elite / Regolare	(Shotgun a Cartucce, Candelotto Esplosivo, Coltello)	41 Punti
Pistol Petro (Goblin)	Veterano / Elite / Regolare	(Pistola Kolt Pocket, Pistola Kolt Pocket)	34 Punti
Vickars il Voltagabbana (Elfo Ferach)	Esperto / Esploratore	(Fucile Enfyld, Coltello)	35 Punti
Dorfy Gayle (Elfo Ferach)	Recluta / Civile	(Coltello)	12 Punti
U: Ufficiale dell'Unità		S: Secondo in Comando	
Totale 191 Punti			

UNITA' DEI BANDITI DI PAULE LA'REGREET

Capitano Paul La'Regreet (Elfo Ferach) ^U	Veterano / Elite / Irregolare	(Fucile Enfyld, Coltello)	41 Punti
Comandante Elfo Pako (Elfo Oscuro) ^S	Esperto / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Coltello)	25 Punti
Bandito Gonzales (Elfo Oscuro)	Medio / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Coltello)	22 Punti
Bandito Sombaro (Elfo Oscuro)	Medio / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Pistola a Percussione)	24 Punti
Bandito Hermez (Elfo Oscuro)	Medio / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Coltello)	22 Punti
Bandito Siguer (Elfo Oscuro)	Recluta / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Coltello)	19 Punti
Bandito Pancho (Elfo Oscuro)	Recluta / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Coltello)	19 Punti
Bandito Ballastrado (Elfo Oscuro)	Recluta / Irregolare	(Moschetto a Percussione, Coltello)	19 Punti
U: Ufficiale dell'Unità		S: Secondo in Comando	
Totale 191 Punti			

Se vuoi, prima dell'inizio dello scenario puoi tirare i dadi per assegnare a entrambe le unità delle Abilità e delle Abilità Magiche, come spiegato nel regolamento di Frontear.

MINIATURE PER LO SCENARIO

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di:

[7001](#) Frontear Gamepack che contiene il regolamento, 2D10 e 12 miniature con basi in metallo (l'unità di Hickorc e quella di La'Regreet).

[7110](#) Frontear Folk I per rappresentare Dorfy (qui a lato).

Inoltre ti serviranno terreni ed elementi scenici appropriati per ricreare la superficie di gioco.



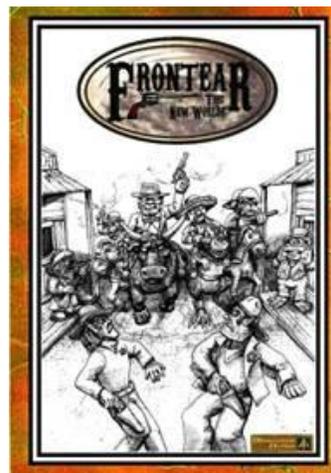


FRONTEAR

LA SCHERMAGLIA

PRODOTTI (disponibili solo in lingua inglese):

- Code [7000](#) Frontear Book
- Code [7001](#) Frontear Gamepack
- Code [7002](#) Frontear Gamepack PAINTED



7000 Frontear Rulebook

(Libro formato A4 di 110 pagine con copertina a colori e rilegatura a spirale)

7001 Frontear Game Pack

(Frontear Rulebook, 2 D10, 12 miniature in metallo scala 28mm, 12 basette rotonde in metallo)

7002 Frontear Game Pack Painted and Based

(i contenuti sono gli stessi del codice 7001, ma tutte le miniature sono dipinte e imbasettate professionalmente, come quelle in questa pagina)

A sinistra puoi vedere le miniature che troverai all'interno del Frontear Game Pack, dipinte e imbasettate.

In alto, Wylde Bill Hickorc, Pistol Petro, Vickars e lo Sceriffo Dawg.

In mezzo, il Comandante Elfo Paco, il Capitano Paul La'Regreet e due Banditi Elfi Oscuri.

In basso, quattro banditi Elfi Oscuri armati con Moschetti a Percussione.



www.alternative-armies.com

ALTERNATIVE ARMIES
PO Box 8207
GIRVAN
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677

ALTERNATIVE ARMIES
WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM
EMAIL: SALES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM

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

CHIEDI AL CHIMERAЕ HOBBY GROUP!

SE HAI DUBBI, CURIOSITÀ O DESIDERI ALTRE INFORMAZIONI SU
FLINTLOQUE E SULL'UNIVERSO FANTASTICO DI VALON, NON
ESITARE A CONTATTARE DIRETTAMENTE IL CHIMERAЕ HOBBY
GROUP. PUOI SCRIVERCI ALL'INDIRIZZO

CHIMERAЕHOBBYGROUP@YAHOO.IT

TI RISPONDEREMO IMMEDIATAMENTE ED EVENTUALMENTE
PROVVEDEREMO A GIRARE LE TUE CONSIDERAZIONI E DOMANDE
DIRETTAMENTE AD ALTERNATIVE ARMIES.

SE CERCHI GIOCATORI IN ITALIA, OPPURE HAI PROBLEMI CON
L'INGLESE E VORRESTI VEDERE TRADOTTO IL MATERIALE UFFICIALE
DELLA ALTERNATIVE ARMIES, FACCELO SAPERE E PROVEREMO A
PARLARNE CON I NOSTRI AMICI SCOZZESI!



WWW.CHIMERAЕ.IT

Copyright © 2013 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati
#CHFRsc1 – 1ª Edizione – Aprile 2013

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 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