

FLINTLOQUE RELOADED

“Prendete la Collina!”

0

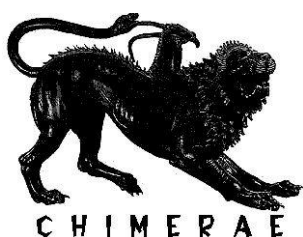
Come i Goblin sono saliti d'altezza

In questo Scenario, scritto da Gavin Syme della Alternative Armies, i Goblin di Al-Garvey e gli Elfi Ferach si scontrano su una collina contesa al confine tra Al-Garvey e Catalucia..

Scenario per Flintloque Reloaded (per uno o due giocatori) CHFsc17

Goblin di Al-Garvey contro Elfi Ferach

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



“Gobwardo, dici che de Elvas cercherà di tenerci lontani dalla collina?”

Il Maggiore Gobge Bagao accarezzò il bordo del suo ampio bicornio mentre chiedeva ancora una volta al suo aiutante dei gruppi di Elfi in camice blu che vedeva muoversi in alto, sul versante opposto della collina Ruddihio. Mentre sedeva sul suo Dodo, l'animale si mosse sotto di lui, sentiva odore di guai e come tutti i suoi simili non poteva decidere se scappare o caricare schioccando il becco. Proprio di fronte al maggiore c'erano tre file di soldati Goblin dalla pelle verde, moschetti in spalla e tuniche bianche, in attesa del comando per attaccare la collina. Sarebbe così glorioso per l'esercito appena addestrato poter dimostrare agli Orchi di Albione di saper combattere e vincere da soli, e non soltanto insieme alle giubbe rosse.

“Sim, è loro intenzione ricacciarci indietro se proviamo a salire.”

L'aiutante del maggiore parlò lentamente e con grande rispetto per il suo superiore. Prendere la collina sarebbe stato glorioso, ma avrebbe richiesto sarebbe un pericoloso e sanguinoso lavoro con la canna di un moschetto e la punta di una baionetta. Forse avrebbero dovuto aspettare l'arrivo del grosso delle truppe del 50° Fanteria. Gli Orchi si sarebbero presi la gran parte del merito della vittoria, ma un minor numero di Goblin sarebbe morto durante l'ascesa.

“Maggiore, forse dovremmo aspettare gli Orchi. Hanno molta più esperienza in questo tipo di combattimento di quanta ne abbiamo noi. Inoltre sono un ottimo scudo rosso per noi da seguire su per il Ruddihio.”

Bagao ponderò la cosa. Era un buon consiglio e, sebbene il Reggente avesse ordinato alle sue truppe di prendere le colline e dimostrare il loro coraggio, non sarebbe stato sicuramente troppo codardo per lui aspettare che gli Orchi ringhiosi e rozzi guidassero la carica verso la vetta. Ma poi, avrebbe perso la gloria. Che fare?

In fondo al pendio, due sbuffi di fumo grigio seguiti da rumori secchi annunciavano che gli Elfi stavano tentando la fortuna per cercare di colpire i soldati di Al-Garvey anche a una distanza così estrema. Un attimo dopo, uno dei Goblin in prima fila nella compagnia di fanteria radunata gridò quando una palla di piombo gli colpì debolmente il petto. Gli fece poco male, ma portò una sensazione di disturbo tra i ranghi. Presto avrebbero dovuto scegliere. Il 50° Fanteria era ad almeno due ore di distanza e rimanere lì l'avrebbe esposti al fuoco dei moschetti, anche se le palle che arrivavano erano così deboli che facevano poco più che causare prurito e contusione a chi veniva colpito.

Con le idee più chiare, il maggiore Bagao stava per ordinare ai suoi Goblin di fare dietro front e marciare per altri duecento metri per mettersi al riparo dei vicini alberi di sughero, quando ci fu uno sbuffo di fumo molto più grande dalla cima della collina di Ruddihio, seguito un istante dopo da un botto. Si rese conto che era un cannone e poi una palla di cannone colpì un'intera fila di soldati e ne ridusse tre in poltiglia. Altri due gridarono per gli arti persi a causa dalle schegge di un moschetto che era esploso dopo essere stato colpito. Poteva essere solo una palla da quattro libbre al massimo, ma era comunque un problema avrebbe cambiato l'equazione di questo potenziale combattimento.

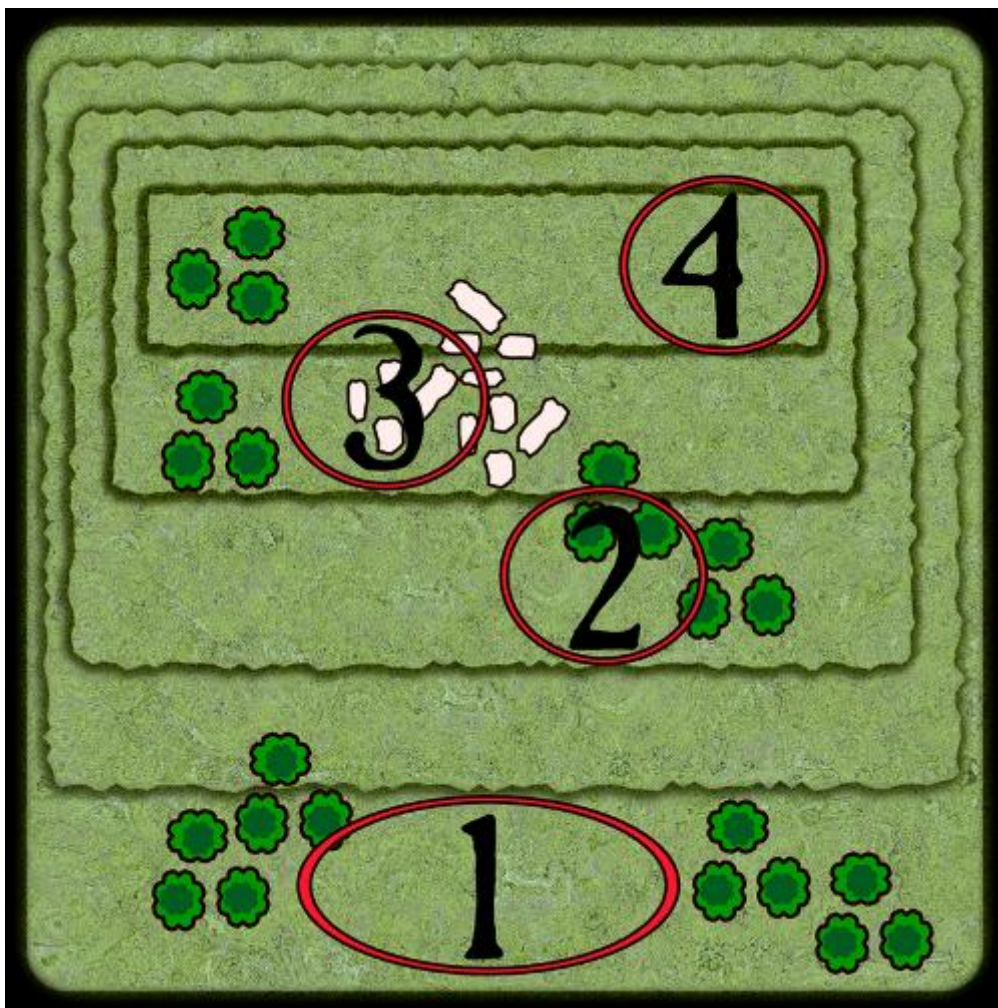
“Sim, in cima c'è un cannone. È servito da... no... non può essere... la Legione. È servita da Goblin di Al-Garvey!”

Traditori. Maledetti traditori della Regina, del Reggente e di tutti quelli di Al-Garvey che desiderano essere liberi dalla tirannia. Questo cambiava tutto. Ora si trattava di onore. Il maggiore alzò il bicornio sopra la testa, i capelli gli caddero sciolti sulle spalle e gridò alle sue truppe.

“Avanzare! Cacciate quei bastardi dal nostro amato Ruddihio!”

Mapa e schieramento

Questo Scenario si svolge sul pendio di una ripida e alta collina al confine tra Al-Garvey e Catalucia. Vedi la mappa qui sotto per preparare il terreno di gioco.



La collina domina il terreno ed il tavolo dovrebbe essere di circa 0,4 metri quadrati (60 cm di lato). La collina è di quattro livelli e ciascuno dovrebbe essere largo diversi centimetri. Ci sono molti gruppi di piccoli alberi e, al terzo e quarto livello della collina, ci sono anche affioramenti di rocce e massi. Il terreno nel complesso è liscio e erboso. Disponi le tue forze all'interno delle aree contrassegnate, posizionandole a tua scelta e rivolte verso il punto che preferisci, in base al numero che corrisponde loro sulla mappa. Il numero uno è il 3° Fanteria di Al-Garvey, il numero due è l'83° Fanteria di Linea, il numero tre è l'83° Volteggianti e il numero quattro gli artiglieri della Legione di Al-Garvey col loro cannone. Nessun personaggio dovrebbe trovarsi a più di 5 cm dal resto della propria Unità.

Obiettivi e forze dello Scenario

Ecco gli obiettivi dello Scenario per ciascuna delle parti in campo.

3° Reggimento Fanteria di Al-Garvey (Grande Alleanza)

Per la gloria della tua patria e per mostrare ai tuoi alleati che i Goblin possono essere ottimi soldati, devi salire sulla collina e scacciare non solo i disprezzati Elfi, ma anche quei traditori della tua stessa specie che si sono uniti ai loro ranghi.

Crea un'Unità di 24 personaggi usando le normali regole. Devono essere truppe Goblin di tipo Regolare armate di Moschetti Goblin. Un personaggio deve essere il comandante dell'Unità, un ufficiale armato di Spada, e devi avere un sergente armato di Spada. I Livelli di Esperienza sono: un personaggio Veterano, tre personaggi Esperti, 10 personaggi Medi e 10 personaggi Reclute. Puoi scegliere abilità, tratti e difetti secondo le regole.

1° Legione Al-Garvey (Impero Ferach)

Sei orgoglioso di esserti schierato dalla parte degli Elfi e ora, grazie al tuo addestramento come artigliere, comandi un cannone da 2 libbre e sei determinato a usarlo per spazzare via i Goblin anacronistici che cercano di impedire ad Al-Garvey di entrare nell'Impero. Tieni la collina.

Crea un'Unità di 2 personaggi usando le normali regole. Devono essere truppe di tipo Goblin armate con Armi Improvvise Grandi (strumenti di artiglieria) e un singolo Cannone Leggero. Un personaggio deve essere il comandante dell'Unità. Entrambi i personaggi hanno un Livello di Esperienza Medio. Puoi scegliere abilità, tratti e difetti secondo le regole. Sono gli artiglieri di un Cannone Leggero da 2 libbre, come descritto in dettaglio nel CHF5 Artiglieria (che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group).

Volteggiatori dell'83° Reggimento di Linea (Impero Ferach)

È tuo compito, come schermagliatore, di intercettare i Goblin mentre cercano di scalare la collina e provare a spezzarli e rallentarli, mentre i tuoi compagni sferrano loro il colpo di grazia. Tieni la collina.

Crea un'Unità di 10 personaggi usando le normali regole. Devono essere truppe di Elfi Ferach di Fanteria Leggera armate con Moschetti Ferach e Baionette. Un personaggio deve essere il comandante, un ufficiale armato di Spada e/o Pistola Generica, e puoi scegliere se avere un sergente, equipaggiato come preferisci. I Livelli di Esperienza sono un personaggio Esperto, quattro personaggi Medi e cinque personaggi Reclute. Puoi scegliere abilità, tratti e difetti secondo le regole.

83° Reggimento di Linea (Impero Ferach)

Se riesci a tenere questa collina fino all'arrivo del resto dell'Armee, molto probabilmente otterrai una promozione. In caso contrario, la tua morte sarà una ricompensa adeguata per il fallimento. Tieni la collina.

Crea un'Unità di 10 personaggi usando le normali regole. Devono essere truppe di Elfi Ferach Regolari armati con Moschetti Ferach e Baionette. Un personaggio deve essere il comandante, un ufficiale armato di Spada e/o Pistola Generica, e puoi scegliere se avere un sergente, equipaggiato come preferisci. I Livelli di Esperienza sono un personaggio Esperto, cinque personaggi Medi e quattro personaggi Reclute. Puoi scegliere abilità, tratti e difetti secondo le regole.

Durata della partita

Non ci sono limiti di Turni in questo Scenario, quindi il gioco continuerà fino a quando una parte non raggiunge le sue condizioni di vittoria o subisce la vergogna della sconfitta totale perdendo tutti i suoi personaggi in battaglia!

Condizioni di vittoria

Le condizioni di vittoria sono praticamente le stesse per entrambe le parti in questo Scenario di scontro frontale. Il giocatore della Grande Alleanza vincerà riuscendo a scacciare tutti i nemici dalla collina e dal tavolo da gioco o uccidendoli tutti; l'obiettivo è portare i tuoi personaggi sul livello più alto della collina e mettere a tacere il cannone prima che tutte le tue truppe vengano messe in rotta o uccise. Il giocatore dell'Impero Ferach vincerà tenendo il livello più alto della collina finché tutti i personaggi nemici sono morti o fuggiti dal tavolo da gioco. Non c'è pareggio in questo scenario.

Regole speciali

Questo Scenario presenta alcune regole speciali che hanno la precedenza sulle quelle normali, quando sono in contrasto tra loro. Ciascuna è descritta in dettaglio e se lo desideri puoi applicarle anche agli altri Scenari che giocherai in futuro.

Collina ripida

È un lungo cammino verso la cima della collina e questo può rivelarsi un problema quando hai le gambe piccole come quelle dei Goblin. Il movimento dei Goblin su per la collina è spostato di DUE colonne verso sinistra, mentre quello giù per la collina o lungo lo stesso livello è considerato come normale. Questo non influisce su nessun personaggio Elfo, ma si applica agli artiglieri della Legione, se dovessero essere abbastanza sciocchi da abbandonare il loro cannone!

Goblin determinati

Il 3° Reggimento Fanteria di Al-Garvey è determinato a mostrare la propria abilità marziale prendendo questa collina, quindi si sforzerà di farlo. Ciò significa che i primi DUE personaggi uccisi nella loro Unità rimarranno sul campo di battaglia dove sono caduti e poi, dopo un Turno di inattività, torneranno in vita senza Ferite e saranno liberi di unirsi ai loro compagni che marciano su per la collina. Fori di proiettile... nessun problema per noi!

Diffidenza tra gli alleati

La Legione Al-Garvey, alleata dei Ferach, è piena di Goblin che hanno voltato le spalle alla loro patria o che credono che il loro paese starebbe molto meglio liberandosi della sua regina pazza e passando sotto l'illuminato dominio elfico. In ogni caso, anche gli Elfi li vedono con sospetto. Se il cannone presidiato dagli artiglieri della Legione e i suoi proiettili passano entro 5 cm da un personaggio Elfo nella traiettoria di volo verso il bersaglio, quell'Elfo sarà davvero infastidito. Pensando che i Goblin stessero mirando a lui, l'Elfo offeso (o gli Elfi, se più di uno) devono sparare con qualsiasi arma carica che hanno contro l'artiglieri Goblin più vicino, indipendentemente dalla distanza o dalla possibilità di colpire; l'arma deve scaricarsi. Lo faranno una volta per ogni colpo di artiglieria offensivo e se non hanno un'arma da fuoco, semplicemente urleranno alcune parole piuttosto scortesi ai Goblin.

Giocare in solitario

Questo scenario può essere giocato perfettamente con un giocatore. Se scegli di farlo, fai riferimento alle le regole riportate nell'appendice del CHF6 Flintloque 3^a edizione Regolamento Introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group. Assegna lo schieramento in solitario all'Impero Ferach. Le sezioni Ferach avranno un livello di aggressività Difensivo tenderanno a sparare, mantenere la posizione e quindi ritirarsi. Il cannone non si sposterà dalla sua posizione, sebbene ruoterà per mirare. Tuttavia, una volta che i primi Goblin raggiungono il quarto livello della collina, la vetta, la motivazione dei Ferach cambia in Aggressiva per il resto del gioco. Non vogliono perdere la collina!

Requisiti per giocare dello Scenario

Per essere giocato, questo Scenario richiede una copia del regolamento di Flintloque e una di quello dell'Artiglieria per le regole e le statistiche del cannone. Alcuni set di dadi D10 o percentuali, schede di registrazione delle Unità, un metro per misurare le distanze e un terreno adatto da preparare come mostra la mappa. Le miniature possono essere trovate nella gamma "The World of Valon" su www.alternative-armies.com e suggeriamo quanto segue. Per la Grande Alleanza il codice [53502 Goblin Line Infantry](#), per gli artiglieri della Legione Al-Garvey il codice [53508 Goblin Artillery Crew](#) e il cannone del [59517 Battalion Grasshopper Gun](#), per gli

schermagliatori dell'83° Volteggianti i codici [51038 2eme Regt de Ligne Voltiguers](#) e [51041 2eme Regt de Ligne Command](#) e infine per l'83° Fanteria di Linea il codice [51504 Elf Line Infantry](#) più qualsiasi gruppo di comando adatto allo scopo.

Note sullo Scenario

L'idea per lo Scenario è una miscela che funzionerebbe bene con qualsiasi nazione di Valon e anzi lo ha fatto con i Ratti di Joccia che hanno scalato una collina altrettanto ripida per superare una batteria di mortai di Todoroni di Nepolise nel 2010. L'idea viene da... beh, principalmente da una scena del superbo romanzo "Sharpe's Escape" di Bernard Cornwell. È perfettamente possibile per i Goblin vincere, anche se le forze degli Elfi e della Legione hanno più portata e potenza di fuoco. Un cannone da 2 libbre non è molto potente e deve stare attento a non colpire le proprie truppe. Infatti gli Elfi non resistere una volta che i Goblin sono a portata di tiro per una raffica di dieci o venti moschetti, e saranno spinti su per il pendio per riunirsi. Quindi prendi la collina!

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.

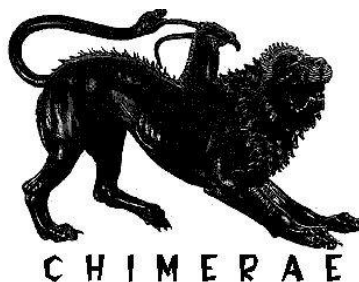
Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della Alector Ltd. ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza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

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Copyright © 2021 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFsc17 – 1ª Edizione – Febbraio 2021