



FLINTLOCK RELOADED

Presto che è tardi!

0

Non svegliare il Troll che dorme

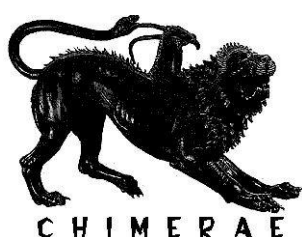
I Krautianidel Capitano Wurstel-und-Senf devono riunirsi al grosso dell'esercito, oltre il fiume. Per raggiungere le proprie linee devono attraversare un ponte, accanto al quale ci sono le rovine di alcuni vecchi edifici in disuso, occupati all'insaputa dei Nani da due Troll che sorvegliano il passaggio.

Scenario per Flintlock Reloaded (per due giocatori) CHFscALK1

Trolka di Skandavia contro Nani di Krautia

PER GIOCARE QUESTO SCENARIO È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI FLINTLOCK RELOADED,

CHE PUOI SCARICARE **GRATUITAMENTE** E IN **ITALIANO** DAL SITO DEL *CHIMERAÆ HOBBY GROUP*.



Grattandosi pensieroso la lunga barba, il Capitano Wurstel-und-Senf si guardò intorno per l'ennesima volta. Non aveva ancora capito come aveva fatto a ritrovarsi tagliato fuori dal grosso dell'esercito. Doveva essere accaduto al culmine della battaglia contro quei maledetti Ferach, con le loro uniformi blu e le orecchie a punta da femminuccia. A un certo punto, i suoi Nani si erano ritrovati praticamente circondati e gli Elfi avevano sparato talmente tanti colpi di moschetto che l'aria si era riempita del fumo della Polvere Nera. Molti dei suoi, troppi — anzi quasi tutti, per essere sinceri — erano rimasti stecchiti sul campo di battaglia a seguito delle scariche ben mirate dei lunghi moschetti Ferach. Wurstel-und-Senf non era certo un novellino, ma quel giorno era servito a ricordargli una delle regole fondamentali della guerra, ossia non sottovalutare mai l'avversario.

Il coraggioso Capitano non si era perso d'animo. In pochi attimi aveva riunito attorno a sé quanto rimaneva della sua Unità e aveva optato per una ritirata strategica quanto mai opportuna. Tutto intorno, la battaglia infuriava senza tregua. Le forze della Grande Alleanza stavano combattendo con determinazione. Gli Orchi spiccavano sul campo di battaglia con le loro giubbe rosso sangue, ma anche i Nani di Krautia e i Cani di Ostaria stavano facendo la loro parte in quella giornata maledetta. Eppure, tutti gli sforzi parevano vani. Gli Elfi slanciati nelle loro divise blu parevano dappertutto. I loro lunghi moschetti, i più perfetti e letali di tutta Valon, vomitavano gragnole di palle di piombo e morte. E anche quando sembravano in difficoltà, riuscivano a cavarsela grazie a un distaccamento di Trolka! Giganteschi e brutali, gli Skandaviani parevano invulnerabili e la loro presenza torreggiante era sufficiente a seminare il panico anche tra gli avversari più disciplinati. Pochi dei soldati della Grande Alleanza avevano mai visto un Trolka, ma tutti conoscevano alla perfezione le terribili storie che si raccontavano su di loro. Trovarseli davanti in battaglia era una cosa di per sé sconvolgente.

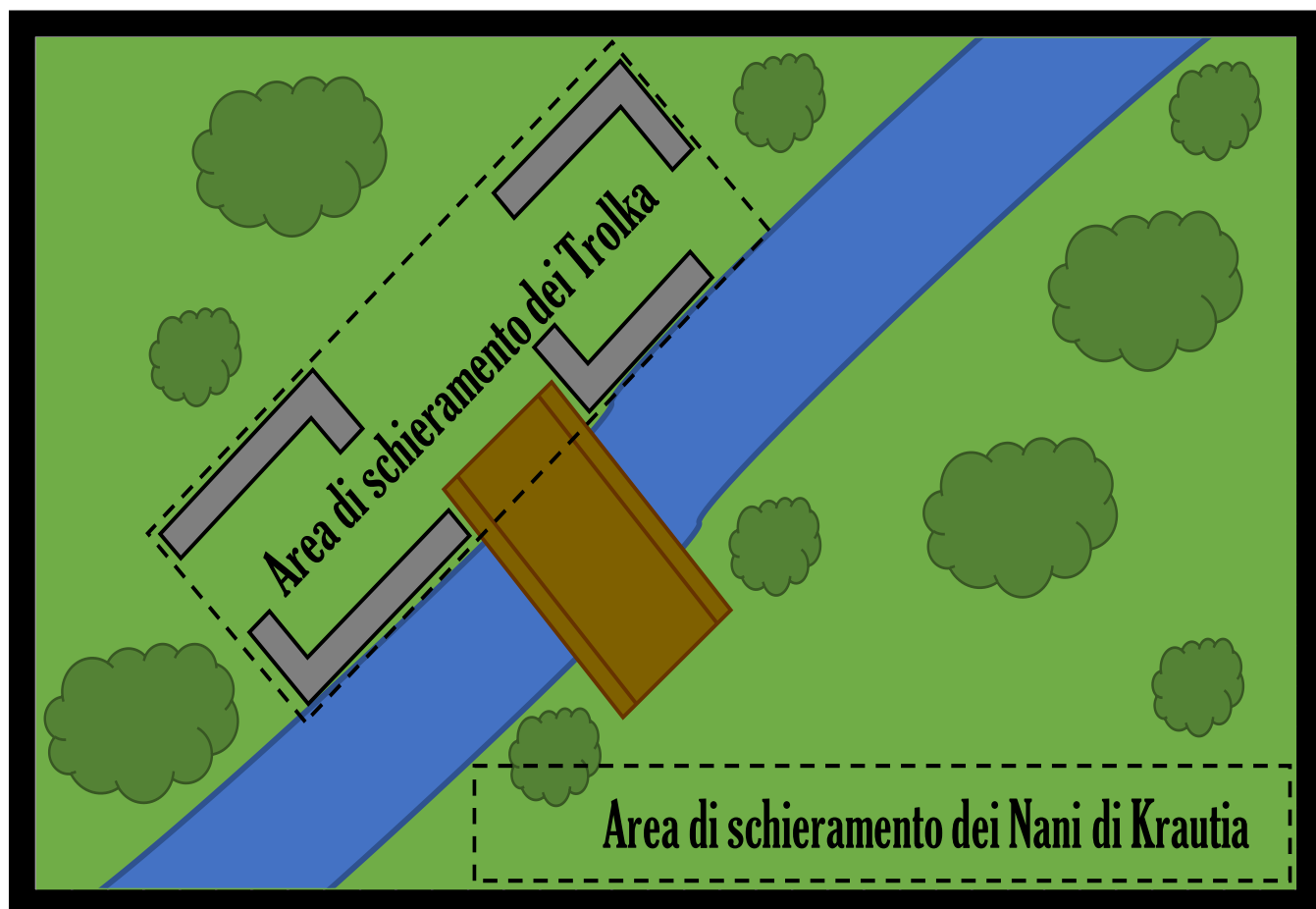
Lentamente, ma inesorabilmente, i Ferach stavano avendo la meglio e agli alleati non restava che ripiegare dal campo di battaglia nel modo più ordinato possibile. Molti atti eroici e imprese gloriose erano stati compiuti quel giorno, ma poche sarebbero state tramandate ai posteri. Nel suo piccolo, anche Wurstel-und-Senf aveva realizzato un mezzo capolavoro disimpegnando quel che restava della sua Unità dalle preponderanti forze nemiche. Però le cose non erano andate come aveva progettato. Nella fretta di mettersi al sicuro prima di essere definitivamente spazzato via dalle palle dei moschetti nemici, il Capitano aveva condotto i suoi nella direzione sbagliata! Un errore da principiante, ma che ci poteva anche stare, considerato il caos della situazione.

Soltanto adesso si era reso della cosa, una volta avvistato il fiume. Ma il guaio era fatto e non si poteva rimediare. Non restava altro che rimettersi in marcia, chiedendo un ulteriore sforzo ai soldati. Se soltanto non ci fosse stata quella nebbia maledetta, che aleggiava tutto intorno con un sudario funebre. I Nani la consideravano un segno di malaugurio e il loro umore già cupo diventava sempre più nero. Per fortuna il tramonto era ancora lontano e c'era tutto il tempo di riunirsi al grosso dell'esercito prima di notte. Dopo una giornata come quella, restare a dormire sotto le stelle non avrebbe fatto piacere a nessuno. Per fortuna il fiume non era in piena e il ponte sembrava bello solido. Almeno non ci sarebbe stato bisogno di bagnarsi. Sull'altra riva, tra la foschia, si intravedevano le mura diroccate di due o tre edifici privi di tetto. Non ne restava molto, in verità, ma il nemico avrebbe comunque potuto usarli per controllare l'accesso al ponte.

Erano rimasti solo in cinque, tutti gli altri erano morti. Wurstel-und-Senf ci pensò un attimo, poi toccò l'impugnatura della spada e ordinò ai suoi di avanzare con la massima cautela. Voleva evitare qualsiasi brutta sorpresa, ma anche se ci fosse stato il diavolo in persona sotto quel ponte, i Nani dovevano passare comunque sulla sponda opposta per raggiungere i loro commilitoni. Si mossero il più silenziosamente possibile, tenendosi al riparo degli alberi. Poi all'improvviso un tonfo tra le rovine li allertò che qualcosa non andava. Aguzzando la vista, i Krautiani riuscirono a vedere qualcosa di grosso che si muoveva tra le macerie, cercando di tenersi al riparo. Nessuno lo disse, ma lo stesso pensiero attraversò all'unisono la mente di tutti i Nani... non era il diavolo che li attendeva al varco, ma qualcosa di ancora peggiore: i terribili e colossali Trolka di Skandavia!

Mapa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sotto indicati. Prepara la superficie di gioco seguendo le istruzioni e posiziona le truppe come spiegato più avanti. Tieni a portata di mano la Scheda dell'Unità, i dadi e il metro per misurare le distanze.



Il terreno di gioco è pianeggiante e abbastanza regolare, quindi non si applicano modificatori alla Velocità di Movimento. Gli edifici in rovina (in grigio) forniscono Copertura Solida. Ci sono alcuni alberi e dei cespugli più piccoli (entrambi in verde) che garantiscono invece Copertura Aperta. Il fiume (in azzurro) può essere guadato con uno spostamento di DUE colonne verso sinistra al Movimento. Il ponte (in marrone) può essere attraversato senza nessun modificatore al Movimento e le sue sponde forniscono Copertura Solida.

I Nani di Krautia si posizionano per PRIMI nella loro area di schieramento iniziale indicata sulla mappa e ogni personaggio deve trovarsi a non più di 10 cm da un compagno.

I Trolka si posizionano nella loro area di schieramento, ma soltanto dopo che i Nani sono già disposti sul tavolo di gioco.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 10 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo.

Uno schieramento vince anche se annienta completamente quello avversario.

Nani di Krautia

I Nani di Krautia si aggiudicano la vittoria se entro il limite dei 10 Turni, sia il Capitano che il Caporale riescono a fuggire attraverso il lato lungo del tavolo di gioco opposto rispetto a quello da cui hanno iniziato la partita.

Se a sconfiggersi è uno solo dei due personaggi (il Capitano o il Caporale), la partita termina con un PAREGGIO.

Trolka di Skandavia

I Trolka si aggiudicano la vittoria in qualsiasi altro caso.

Forze dello Scenario

I Trolka di Skandavia (Impero Ferach)

Cap. Jari Mazzolantuonen (Trolka Esperto)	(Regolare)	Martello Trolka	49 Punti
Sol. Tuumo Skioipponen (Trolka Medio)	(Regolare)	Trombkannone Trolka	46 Punti
Forza complessiva dell'Unità: 2 Trolka; 95 Punti.			

I Nani di Krautia (Grande Alleanza)

Cap. Heinz Wurstel-und-Senf (Nano Grande Esperto)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	29 Punti
C.le Fritz von Fritzenberg (Nano Medio)	(Regolare)	Pistola Generica, Asta dello stendardo	23 Punti
Sol. Jurgen EinZweiDrei (Nano Medio)	(Regolare)	Trombone Generico	23 Punti
Sol. Otto Klunk (Nano Recluta)	(Regolare)	Trombone Generico	19 Punti
Sol. Hans Kartoffel (Nano Recluta)	(Regolare)	Trombone Generico	19 Punti
Forza complessiva dell'Unità: 5 Nani; 113 Punti.			

Regole speciali per lo Scenario

In questo Scenario si applicano alcune regole speciali. In caso di contraddizione con le normali regole di Flintloque, le indicazioni riportate di seguito hanno la precedenza.

Nebbia

Lo scontro si svolge in una zona avvolta dalla nebbia proveniente dal fiume, che ammantava l'intero campo di battaglia, per cui ogni personaggio subisce un modificatore di UNA colonna a sinistra al Movimento e di UNA colonna a destra al tiro.

Giocare lo Scenario in solitario

Questo Scenario può essere giocato anche in solitario, utilizzando le regole riportate nell'appendice del CHF6 Flintloque 3^a edizione Regolamento Introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group. Puoi assumere il ruolo di uno dei due schieramenti. Se scegli di comandare i Nani, le forze dell'Impero Ferach saranno di tipo "Difensivo". Se invece decidi di guidare le truppe di Skandavia, i Krautiani saranno di tipo "Aggressivo" e avranno come priorità quella di favorire la fuga del Capitano e del Caporale (entrambi considerati come "Neutrale"), mentre i soldati combatteranno per coprirli.

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 sonocopyright 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.

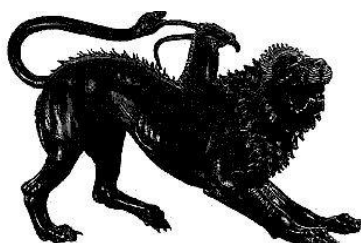
Flintloque, Slaughterloo, Fronteare tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della Alektor Ltd. ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Copyright © 2022 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFscALK1 – 1ª Edizione – Aprile 2022