



I CANNONI DI CRA DIAVOLO

o
“L’artiglieria di Re Polo prende il volo”

“Ricordatevi di agire di sorpresa e di colpire all’improvviso. Dobbiamo essere noi a far saltare in aria i cannoni del Re, e non il contrario.”

– Cra Diavolo

**Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFscCD1
Todoroni Ribelli 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.



La bruma mattutina avvolgeva ancora i boschi e le alture, ammantando col suo tocco umido e impalpabile i ribelli di Cra Diavolo. Molti erano nervosi mentre avanzavano in ordine sparso e nel più completo silenzio verso la cresta del colle, da cui avrebbero avuto piena visuale dell'accampamento nemico. Una volta giunti sul posto, gli incursori si arrestarono quasi simultaneamente, aguzzando la vista per cogliere al meglio tutti i dettagli che si offrivano al loro sguardo indagatore.

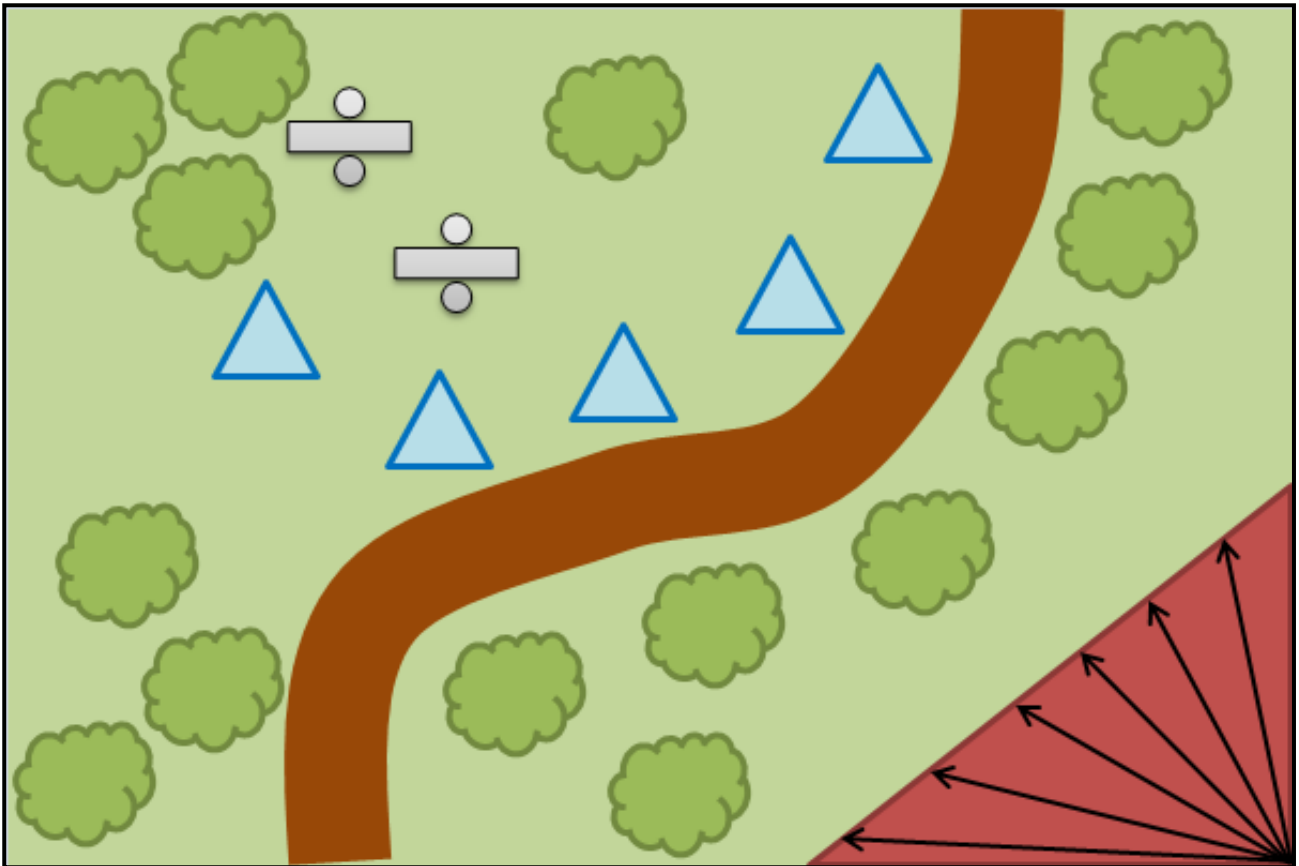
Ai piedi del colle, in una piccola radura a fianco della strada lastricata che conduceva, tra erbacce e fossi, fino a Nappoly, si ergeva il piccolo accampamento dei Ferach. Alcune tende erano disposte con rigoroso ordine militaresco attorno a due grandi cannoni che spalancavano minacciosamente le bocche da fuoco in un mortale sbadiglio. Si trattava dell'artiglieria tanto insistentemente richiesta dal vanaglorioso Re Tadio Polo, ansioso di poter schierare i due pezzi nelle sue tanto amate parate militari. Una piccola scorta di artiglieri degli Elfi Ferach era stata inviata da Armorica fino alla capitale del Regno di Napolise assieme ai cannoni, al comando di un vecchio ufficiale, con il compito di provare a insegnare ai Todoroni come utilizzare al meglio queste armi devastanti.

Per fortuna la notizia non era tardata ad arrivare agli orecchi dei ribelli e, dopo qualche conciliabolo, Cra Diavolo in persona aveva preso la decisione di intervenire. Bisognava impedire a tutti i costi che l'artiglieria arrivasse a destinazione e i briganti avevano scelto il punto più adatto per l'imboscata. La notte precedente, avvertiti dalle loro onnipresenti sentinelle, s'erano messi in marcia per arrivare finalmente, alle prime luci dell'alba, sul luogo dell'accampamento dei nemici in viaggio verso Nappoly. Era giunto il momento di agire!

Scendendo cautamente lungo il versante della collina, protetti dalla nebbia e dagli alberi, Cra Diavolo e i suoi fidi si avvicinarono in silenzio al drappello dei Ferach. C'erano soltanto un paio di sentinelle insonnolite di guardia, mentre tra le tende sudice si scorgeva il profilo minaccioso dei cannoni. Cra Diavolo alzò il braccio e i suoi si mossero all'unisono, pronti a morire pur di riuscire a distruggere i temuti cannoni.

PUOI SCARICARE GRATUITAMENTE L'ESPANSIONE CHF7 PER GIOCARE CON CRA DIAVOLO E I SUOI BRIGANTI DAL SITO DEL CHIMERAEE HOBBY GROUP!

Mappa e schieramento



L'area di gioco misura circa **150 x 70 cm**. La metà sinistra del tavolo è considerata sottobosco (così come il versante della collina), mentre quella destra è bosco rado. La nebbia non è così fitta da ostacolare il movimento.

I Todoroni di Cra Diavolo devono schierarsi nell'angolo in basso a destra della mappa, lungo il pendio della collina che digrada verso la strada.

I Ferach devono posizionare due sentinelle, una in ogni punto dove la strada lascia il tavolo di gioco. Una terza guardia si trova tra i cannoni. I restanti Elfi stanno dormendo all'interno delle tende e potranno entrare in gioco soltanto nei turni successivi. Le sentinelle non possono includere il Maggiore e il Sergente.

Obiettivi dello Scenario

I Todoroni di Cra Diavolo devono riuscire a distruggere entrambi i cannoni oppure a uccidere tutti i Ferach. I Ferach devono impedire la distruzione dei pezzi di artiglieria e mettere in fuga oppure eliminare i briganti.

Durata della partita:

Lo Scenario dura **12 Turni** e termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo.

Condizioni di vittoria:

Per vincere, i Todoroni di Cra Diavolo devono aver distrutto entrambi i cannoni e avere almeno un superstita all'interno dell'area di schieramento iniziale sul versante della collina alla fine del Turno **12**. Qualsiasi altro risultato è una vittoria dei Ferach.

Forze dello Scenario

I Briganti di Cra Diavolo (Todoroni Piccoli)

<i>Cra Diavolo</i> (Todoroni Piccolo Veterano)	(Guerrigliero)	Trombone Generico, Pistola Ferach	52 Punti
<i>Antonio La Trippa</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Baionetta	20 Punti
<i>Maso Fiorenzio</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Irregolare)	Fucile Generico	21 Punti
<i>Tazio Gracidone</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Guerrigliero)	Trombone Generico	20 Punti
<i>Guglielmo Lecalze</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Milizia)	Trombone Generico	18 Punti
<i>Berto Trebrache</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Milizia)	Moschetto Generico	16 Punti
<i>Ciro Friariello</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Irregolare)	Schioppo da Cacciatore	17 Punti
<i>Righetto Cimicione</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Baionetta	16 Punti
<i>Ciccillo Spaccafierro</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Milizia)	Schioppo da Cacciatore	14 Punti
<i>Gennaro Mozzarello</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Milizia)	Pistola Generica	13 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 10 Todoroni Piccoli; 207 Punti.

Gli Artiglieri di Armorica (Elfi Ferach)

<i>Maggiore Beaujolais</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria di Linea)	Pistola Ferach, Spada	27 Punti
<i>Sergente Haricots</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria di Linea)	Pistola Ferach, Moschetto Ferach, Baionetta	28 Punti
<i>Soldato Semplice Foisgras</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Chignon</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Baguette</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Mourisse</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Dindon</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Legrand</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Julienne</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Renault</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 10 Elfi Ferach; 207 Punti.

Regole Speciali dello Scenario

Sentinella all'Ertà:

All'inizio di ogni Turno di gioco (compreso il primo), il giocatore che controlla gli Elfi deve tirare 1D10. Se ottiene un risultato uguale o inferiore al Turno che sta per iniziare, le sentinelle si accorgono della presenza delle forze di Cra Diavolo, anche se queste non sono ancora visibili. Le guardie danno immediatamente l'allarme e chiamano i rinforzi (vedi sotto) non appena ciò accade oppure quando un avversario entra nella loro linea di vista.

Rinforzi dei Ferach:

All'inizio della partita tutti gli Elfi, eccetto i tre di guardia, stanno dormendo all'interno delle tende. Possono entrare in gioco solo quando le sentinelle si accorgono dei movimenti del nemico (vedi sopra) oppure non appena viene sparato un colpo o ha inizio un combattimento di mischia. Quando si verifica una di queste due eventualità, alla fine del Turno il giocatore che controlla i Ferach può schierare tutti i rinforzi non ancora sul tavolo entro 5cm dalle tende. Le truppe potranno agire normalmente a partire dal Turno seguente.

Todoroni Esplosivi:

Ogni Todoroni, incluso Cra Diavolo, porta con sé una piccola carica esplosiva di Polvere Nera che può utilizzare esclusivamente per cercare di distruggere un cannone. Per poterla utilizzare, il Todoroni deve essere in contatto di base con il cannone e deve impiegare l'intero Turno per innescarla. L'esplosione è in grado di danneggiare il pezzo di artiglieria, ma non ferirà nessun personaggio che si trova lì vicino, nemmeno se è a contatto di base con il pezzo. Il giocatore che controlla i Todoroni deve lanciare 1D10, applicare il modificatore allo sparare dovuto al Livello di Esperienza del personaggio che ha fatto esplodere la carica e consultare la tabella seguente:

RISULTATO	EFFETTI DELL'ESPLOSIONE
1 o meno	La carica esplode troppo presto. Il personaggio che l'ha innescata e tutti quelli entro 2.5 cm di raggio subiscono gli stessi effetti come se fossero stati colpiti da una Granata Generica.
2 - 5	La carica non è abbastanza potente da danneggiare il cannone.
6 - 8	La carica danneggia il cannone, ma non riesce a distruggerlo. Comunque, se nel prosieguo della partita il pezzo subisce un altro risultato di questo tipo, allora si considera eliminato dal gioco.
9 o più	La carica fa saltare in aria il cannone, che viene completamente annientato.

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 dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La 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 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 **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