

FLINTLOQUE RELOADED



SUL MARE LUCCICA

o
“Tre Orchi in Barca (Per Tacer Del Cane)”

“Corpo di mille pipe, che mi caschi un occhio se quelli laggiù non sono quei maledetti Ferach con le loro divise da femminuccia!”

– Marinaio Jack Tarr

Scenario per Flintloque Reloaded (per due o tre giocatori) CHFscCD4
Todoroni Ribelli e Orchi di Albione contro
Elfi Ferach e Todoroni di Napolise

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.



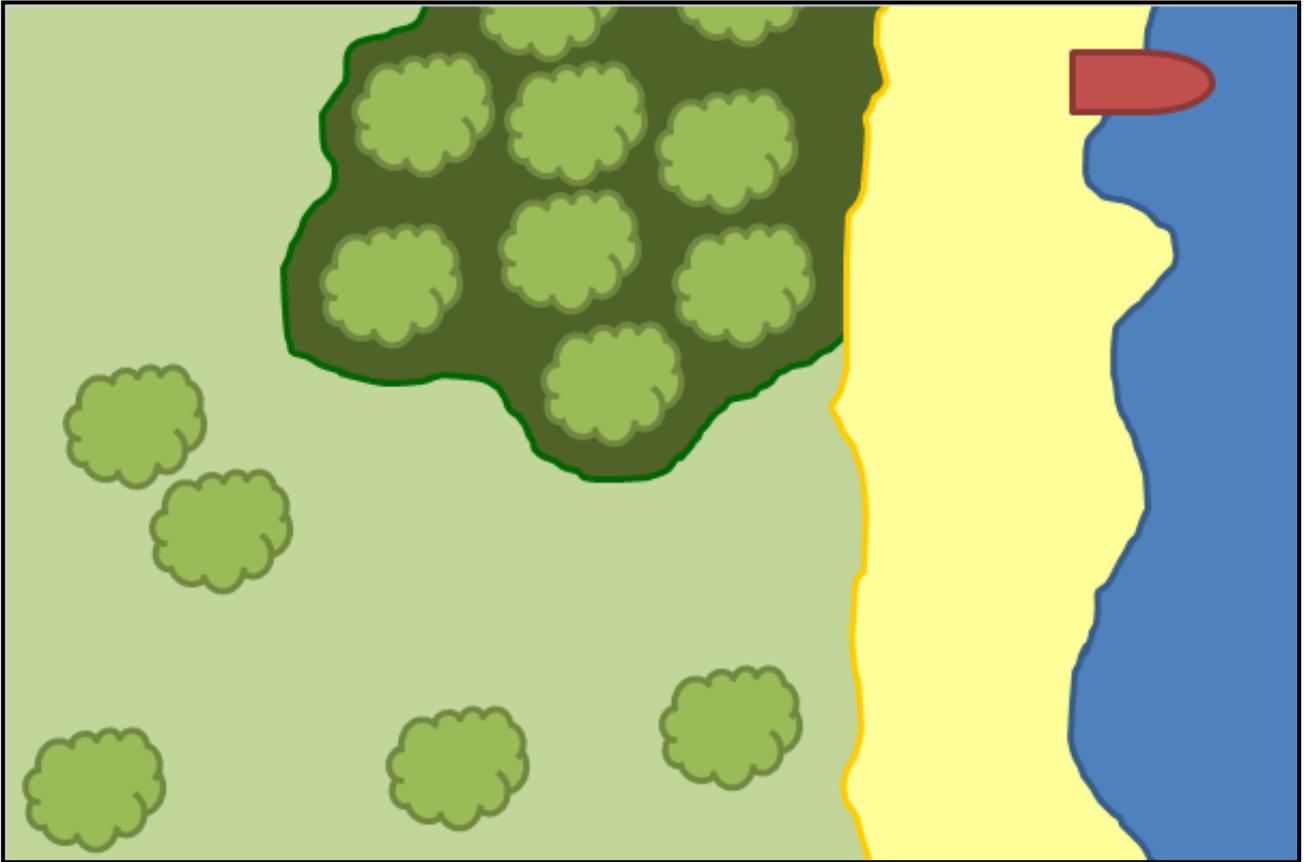
Cra Diavolo sta complottando da tempo con la Marina Reale di Albione per progettare uno sbarco dei Marine Orchi sulle coste di Napolise. Un gruppo di ricognitori della Marina Reale è approdato in gran segreto qualche giorno fa per incontrarsi coi ribelli e verificare la fattibilità del piano di azione. Dopo vari sopralluoghi e perlustrazioni condotti assieme ai rivoltosi, per gli emissari degli Orchi è venuto il momento di presentarsi all'appuntamento con la nave incaricata di recuperarli.

Un gruppetto di Todoroni fedeli a Cra Diavolo ha scortato i Marine Orchi fino a una piccola spiaggia nascosta, dove è previsto l'appuntamento con la nave che deve recuperarli. Purtroppo, mentre tutto stava procedendo per il meglio, una pattuglia di soldati di Re Tadio Polo è arrivata sul posto del tutto casualmente, rischiando di far saltare l'intera operazione. Le truppe del Re avevano infatti scelto proprio quella riva isolata per farsi un bagnetto ristoratore dopo la lunga marcia di pattuglia.

Entrambi gli schieramenti sono rimasti alquanto sbalorditi dal trovarsi di fronte un nemico inaspettato e ben presto le armi a Polvere Nera hanno iniziato a far sentire la propria lugubre voce scoppiettante. Di certo per i soldati del Re si preannunciano licenze e forse promozioni se riusciranno a catturare o eliminare le spie degli Orchi, mentre i ribelli devono fare in modo che ai loro preziosi alleati non accada nulla di male e che riescano a fuggire sani e salvi, per evitare di compromettere in modo forse irreparabile le relazioni con la Gran Bretorchia.

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

Mappa e schieramento



L'area di gioco misura circa **150 x 70** cm. La parte sinistra del tavolo è considerata bosco rado, tranne la radura che è invece sottobosco e la zona di colore verde scuro che è bosco fitto. Spostarsi sulla spiaggia comporta un modificatore di **UNA** colonna verso sinistra al movimento.

I **Marine Orchi** e le loro guide **Todoroni** vanno posizionati nella radura priva di alberi nell'angolo in alto a sinistra del tavolo di gioco.

Le forze di **Nepolise** e i loro alleati **Ferach** devono essere disposti all'interno della spiaggia, entro **20** cm dal lato del tavolo opposto a quello dove si trova la barca.

Obiettivi dello Scenario

I **Marine Orchi** devono riuscire a salire sulla barca e prendere il largo, mentre i **Todoroni di Cra Diavolo** hanno il compito di tenere occupate le truppe nemiche. Le forze di **Nepolise** devono invece riuscire a impedire agli **Orchi** di scappare per mare.

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:

Se almeno uno tra il **Maggiore** e il **Tenente degli Orchi** riesce a raggiungere la barca e scappare al largo, lo Scenario viene vinto dalle forze dei ribelli. In caso contrario, la vittoria è appannaggio delle truppe di **Nepolise**.

Forze dello Scenario

Il Contingente dei Ribelli (Todoroni Piccoli e Orchi di Albione)

I Briganti

<i>Gino Pisello</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Guerrigliero)	Trombone Generico	22 Punti
<i>Marino Ragù</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Baionetta	18 Punti
<i>Cesarino Cavacecio</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Milizia)	Schioppo da Cacciatore	16 Punti
<i>Vanni Tortello</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Guerrigliero)	Fucile Generico	18 Punti
<i>Taddeo Zucca</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Irregolare)	Moschetto Generico, Baionetta	17 Punti
<i>Mario 'o Zappatore</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Milizia)	Schioppo da Cacciatore	14 Punti

I Marine Orchi

<i>Maggiore Commadore</i> (Orco di Albione Esperto)	(Marine)	Pistola dei Corsari di Barfry, Spada	36 Punti
<i>Tenente Osprey</i> (Orco di Albione Medio)	(Marine)	Bessie Marinara Orchesca, Alabarda	34 Punti
<i>Marinaio Jack Tarr</i> (Orco di Albione Medio)	(Marine)	Bessie Marinara Orchesca, Baionetta	29 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 6 Todoroni Piccoli e 3 Orchi di Albione; 204 Punti.

Le Truppe di Napolise (Todoroni Piccoli, Todoroni Grandi e Elfi Ferach)

<i>Tenente Teresio</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Fanteria di Linea)	Pistola Ferach, Spada	20 Punti
<i>Caporale Alfione de Borio</i> (Todoroni Grande Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Valpredo</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	16 Punti
<i>Soldato Semplice Lattanzio</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	16 Punti
<i>Soldato Semplice Guastolfo</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	14 Punti
<i>Soldato Semplice Taburzio</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	14 Punti
<i>Soldato Semplice Nocello</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	14 Punti
<i>Soldato Semplice Pisquano</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	14 Punti
<i>Caporale Toilette</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Depardieu</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Premaman</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Tresjolie</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 7 Todoroni Piccoli, 1 Todoroni Grande e 4 Elfi Ferach; 205 Punti.

Regole Speciali dello Scenario

Si Salvi Chi Può:

Soltanto gli Orchi di Albione possono utilizzare la barca. Una volta che almeno un Orco è a contatto di base con la scialuppa, può metterla in mare al costo di $\frac{1}{2}$ azione e quindi salire a bordo impiegando un'altra $\frac{1}{2}$ azione. Per portarsi fuori tiro e arrivare al largo, un occupante della barca deve impegnarsi a remare e durante il Turno non può fare altro. Eventuali altri Orchi a bordo possono però sparare contro i nemici, con un modificatore al tiro di DUE colonne verso destra a causa dell'oscillare della scialuppa.

Per ogni Turno in cui qualcuno rema, la barca si allontana di 10 cm dalla linea della costa. La nave della Marina Reale si trova ancorata a 40 cm di distanza dalla spiaggia, per cui occorrono quattro Turni completi per raggiungerla e, nel Turno seguente, gli occupanti della scialuppa possono salire a bordo. Se ciò accade, si considerano tratti in salvo. Se lo Scenario termina con uno o più Orchi sulla scialuppa al largo, la vittoria va comunque alle truppe dei ribelli.

Una volta in mare, la barca può essere attaccata dai soldati di Napolise solo con le armi a Polvere Nera. Gli Orchi a bordo godono di una certa copertura, per cui gli attaccanti sparano con un modificatore al tiro di UNA colonna verso destra.

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

#CHFscCD4 – 1ª Edizione – Luglio 2015 – Copyright © 2015 Chimerae Hobby Group – Tutti i diritti riservati.
Autore: Gianmatteo Tonci – Mappa: Chimerae Hobby Group.