

FLINTLOQUE RELOADED

I Ranger solitari

0

Non mi portare nel bosco di sera

Una nutrita Unità di Ferach sta marciando attraverso i territori selvaggi e ostili della Korsuca. Nelle tenebrose foreste li attendono i temibili Elfi Selvaggi ribelli, che tendono loro un'imboscata per impedirgli di proseguire oltre. Riusciranno nel loro intento i Ranger guidati dal maggiore Farnsore oppure avranno la meglio le formidabili truppe della Grande Armée di Mordred?

Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFscES1

Elfi Ferach contro Elfi Selvaggi della Korsuca

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

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



“Cette forêt maudite ne se termine jamais?” La domanda del soldato, quasi un pensiero espresso a voce alta, serpeggia lungo la colonna dei Ferach in marcia. Da quante ore, da quanti giorni stanno camminando attraverso questa foresta primordiale e selvaggia? Tutti se lo stanno chiedendo, mentre continuano imperterriti a camminare lungo lo stretto sentiero, ligi alla ferrea disciplina che è stata inculcata nelle loro teste di fieri soldati della Grande Armée. Per molti di loro la Korsuca è diventato un verde inferno di rami e foglie, una dannata isola da conquistare al più presto.

Il caporale ordina seccamente di chiudere il becco e risparmiare il fiato per camminare. Sono già quattro giorni che gli Elfi attraversano le foreste selvagge a passo veloce e cadenzato, una sorta di marcia forzata con poche, brevi pause in cui il riposo è turbato dai mille rumori insoliti e minacciosi che provengono dai boschi circostanti. La notte e il giorno, del resto, sembrano essersi fusi in un unico, interminabile crepuscolo che regna perennemente sotto il tetto di fronde della smisurata foresta. Solo di quando in quando una radura permette di lanciare un’occhiata al cielo soprastante.

Molti dei soldati Ferach sono veterani della Catalucia e avevano accolto di buon grado l’assegnazione al teatro di guerra della Korsuca. Un’isola impervia e verdeggiante, che prometteva il miraggio di verdi boschi freschi e ombreggiati, sicuro riparo dopo il sole opprimente della Catalucia, fonti e sorgenti abbondanti e selvaggina fresca ogni sera. Ma le aspre terre korsucane hanno tradito ogni speranza. Dove le rocce non sono aguzze come lame e prive di vegetazione, regna incontrastata quella che pare un’unica, enorme foresta vergine, minacciosa e inospitale.

Il senso di insicurezza e pericolo è costante, e a peggiorare le cose ci si sono messi anche quei maledetti ribelli degli Elfi Selvaggi. Gli isolani, invece di scendere in campo al fianco dell’Imperatore, hanno preferito, infatti, voltare le spalle ai loro cugini di Armorica e allearsi con gli Orchi della Gran Bretorchia. Sono pochi, ma maledettamente determinati, e rappresentano una spina nel fianco di Mordred. Per questo occorre dar loro una lezione, e l’Armée s’è mossa in grande stile, mettendo in moto la sua terribile macchina bellica.

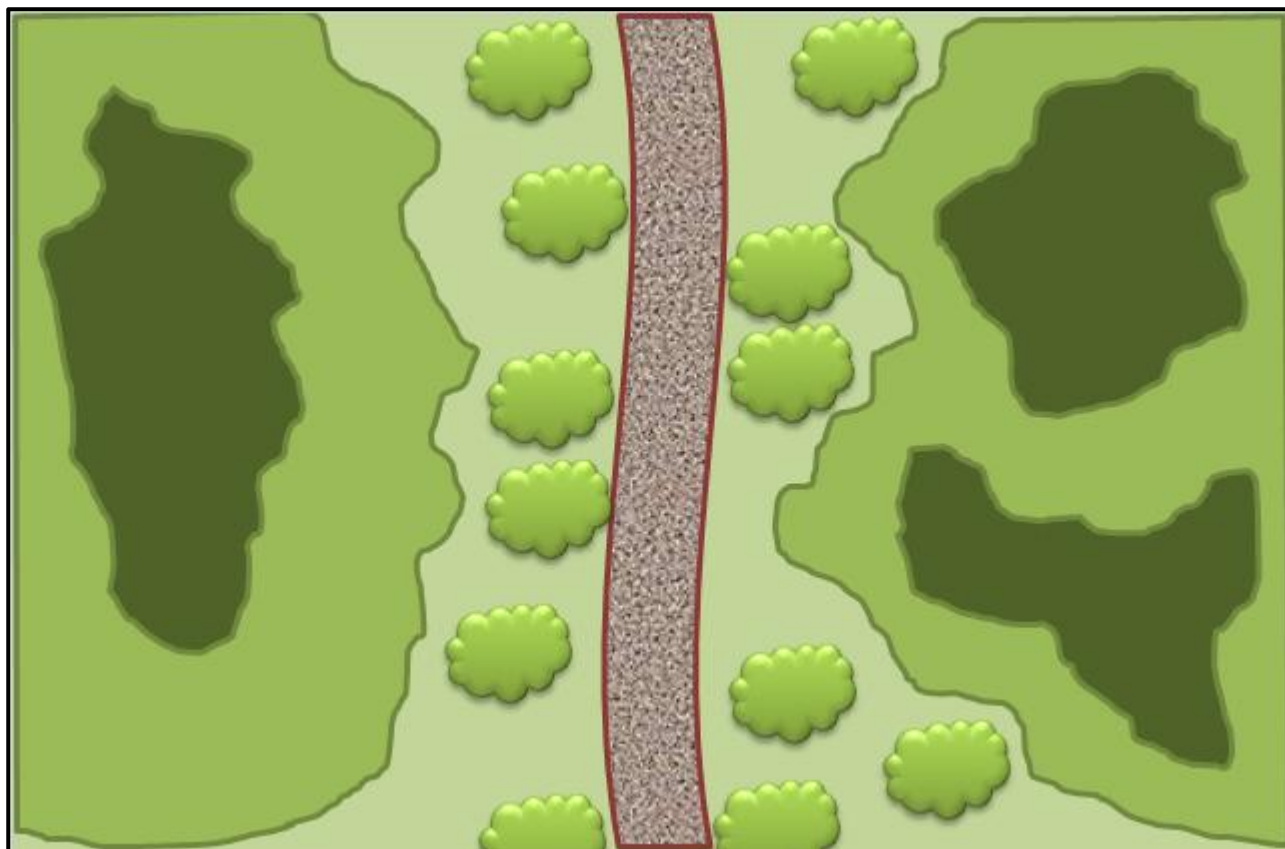
Mentre stanno marciando nella foresta smisurata, i Ferach sono un bersaglio fin troppo facile per le imboscate dei ribelli. Pochi Ranger della Korsuca sono in grado di tenere in scacco un numero ben più grande di nemici, attirandoli continuamente in trabocchetti e agguati. Uno stillicidio continuo che logora i nervi e causa ogni volta qualche vittima, riducendo il contingente degli invasori e minandone il morale. Col passare del tempo le cose stanno peggiorando e i Ferach non chiedono altro che un combattimento aperto, che ponga fine a questa ordalia.

Da qualche parte, lungo l’interminabile colonna che si snoda come un serpente sotto gli alberi, lungo l’unico sentiero percorribile da un esercito in marcia con carri e vettovaglie al seguito, risuonano alcuni colpi moschetto seguiti da grida. Un brivido di rabbia e impotenza corre lungo la schiena dei Ferach. I soldati sanno già che dovranno restarsene con le mani in mano, impossibilitati a rendere la pariglia al nemico, sfuggente come un fantasma tra gli alberi. Soltanto gli Elfi più vicini alla zona dell’imboscata potranno contrattaccare, sperando di far fuori qualche bastardo di Ranger.

Il tutto termina nel giro di pochi minuti. Le urla dei feriti squarciano il silenzio della foresta, quasi che tutti gli animali siano scomparsi in attesa della fine della scaramuccia. L’odore di polvere da sparo si mescola a quello del sangue delle vittime, sovrastando ogni altra fragranza proveniente dai boschi. Ancora una volta i feriti vengono soccorsi e i caduti sepolti alla meglio. Poi la marcia riprende, ostinata e apparentemente eterna, attraverso le lussureggianti selve korsucane che minacciano di inghiottire per sempre le truppe dell’Imperatore.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno appropriati. Prepara la superficie di gioco seguendo le indicazioni riportate sulla mappa e posiziona le truppe come spiegato più avanti.



Il sentiero nel mezzo dell'area di gioco non causa penalità al movimento. Le zone in verde più chiaro sono considerate sottobosco, quelle in verde intermedio sono foresta rada e quelle più scure foresta fitta.

I Ferach cominciano il gioco schierandosi lungo il sentiero, partendo dal bordo meridionale del tavolo, e ognuno di loro deve essere in contatto di base con almeno altri due.

I Ranger della Korsuca si posizionano in qualsiasi punto della foresta (fitta o rada).

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 turni.

Se entro questo limite i Ranger riescono a mettere fuori gioco almeno il 50% dei nemici, vincono lo Scenario. Se ne eliminano almeno il 25%, la sfida si conclude con un pareggio. Qualsiasi altro risultato è una vittoria dei Ferach. Ogni Ferach che fugge dal campo di battaglia si considera "fuori gioco", a meno che non lo faccia volontariamente e riesca a uscire dal lato settentrionale del tavolo.

Uno schieramento vince anche se annienta completamente quello avversario.

Forze dello Scenario

Elfi Ferach

Cap. Francois Voltair-Gabbain	Elfo Ferach Esperto	Fanteria di Linea	Pistola da Duello Ferach, Spada	27 punti
C.le Luc Camembert	Elfo Ferach Esperto	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	25 punti
Sol. René Guardon	Elfo Ferach Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	21 punti
Sol. Jean-Paul Brutmondo	Elfo Ferach Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	21 punti
Sol. Jules Verme	Elfo Ferach Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	21 punti
Sol. Michel Piangini	Elfo Ferach Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	21 punti
Sol. Philippe Blanchet	Elfo Ferach Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	17 punti
Sol. Louis Bidon	Elfo Ferach Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	17 punti
Sol. René Lacroste	Elfo Ferach Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	17 punti
Sol. Yves Sans Mutand	Elfo Ferach Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	17 punti
<i>Forza complessiva dell'Unità:</i>	<i>10 Elfi Ferach</i>			<i>204 punti</i>

Ranger della Korsuca

Magg. Arry Farnsorc	Orco Esperto	Fanteria Leggera	Spada	32 punti
C.le Vincent Van Gobh	Elfo Selvaggio Esperto	Fanteria Leggera	Bessie degli Orchi, Granata degli Orchi, Baionetta	35 punti
Sol. Etienne Roulette	Elfo Selvaggio Medio	Fanteria Leggera	Bessie degli Orchi, Granata degli Orchi, Baionetta	31 punti
Sol. Aurelie Aurevoir	Elfo Selvaggio Medio	Fanteria Leggera	Bessie degli Orchi, Granata degli Orchi, Baionetta	31 punti
Sol. Chemin de Fer	Elfo Selvaggio Recluta	Fanteria Leggera	Bessie degli Orchi, Granata degli Orchi, Baionetta	27 punti
<i>Forza complessiva dell'Unità:</i>	<i>1 Orco e 4 Elfi Selvaggi</i>			<i>156 punti</i>

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.

C'è qualcuno laggiù?

I Ranger sono maestri nel mimetizzarsi, per cui i Ferach hanno la possibilità di vederli soltanto quando si trovano entro 15cm da loro. In caso contrario, ne intuiscono la posizione approssimativa, ma non possono sparargli contro.

Non calpestare le aiuole

La foresta è piena di trappole e trabocchetti preparati dai Ranger per ostacolare gli intrusi. Ogni volta che un Ferach lascia il sentiero oppure inizia il suo turno fuori da esso, deve tirare 1D10 e sommare il modificatore alla mischia dovuto al Livello di Esperienza per vedere se incappa in uno di essi. Se ottiene un risultato uguale o inferiore a 3, deve tirare di nuovo 1D10 per vedere di che tipo di trappola si tratta:

1D10	Effetti della trappola
1-2	Buca con spuntoni: il personaggio mette il piede in una buca poco profonda ma piena di rami appuntiti. Deve tirare 1D10 e ottenere un risultato uguale o inferiore alla somma dei modificatori in mischia dovuti alla Razza e allo Status, altrimenti subisce 1 Ferita.
3-4	Fossa coperta: il personaggio cade in una buca coperta da frasche e foglie. Non subisce ferite, ma deve obbligatoriamente impiegare 1 Turno per uscirne fuori.
5-6	Laccio: il personaggio si ritrova appeso a testa in giù a un ramo dopo avere messo un piede in un calappio. Non subisce ferite, ma deve obbligatoriamente impiegare 1 Turno per liberarsi. Inoltre, appena si è liberato deve effettuare un Controllo del Morale come se fosse stato costretto a indietreggiare in mischia.
7-8	Gabbia: una gabbia di robusti rami legati tra loro cala dall'alto di un albero sopra il personaggio, intrappolandolo. Non subisce ferite, ma deve obbligatoriamente impiegare 2 Turni per liberarsi. Se viene attaccato mentre si trova nella gabbia, il nemico ha un modificatore al tiro di UNA colonna a sinistra o di +2 in mischia.
9-10	Impalamento: un grosso ramo appuntito scatta fuori dalle fronde e colpisce il personaggio. Deve tirare 1D10 e ottenere un risultato uguale o inferiore alla somma dei modificatori in mischia dovuti alla Razza e allo Status, altrimenti viene ucciso sul colpo.

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 NON è materiale ufficiale, 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 © 2018 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFscES1 – 1ª Edizione – Agosto 2018