

FLINTLOQUE RELOADED



Per un pugno di groat

0

La terra brucia in Catalucia

Un'Unità di Condottieri di stanza in Catalucia ne ha abbastanza della paga scarsa, del rancio immangiabile e del caldo opprimente. Così, per movimentare le cose, gli Elfi Selvaggi che la compongono hanno deciso di fare quello che gli riesce meglio, cioè razziare una vicina e ignara guarnigione di Elfi Oscuri della Catalucia, per mettere in tasca un po' di guadagno supplementare.

Scenario per Flintloque Reloaded (per due o tre giocatori) CHFscES2

Elfi Selvaggi della Toscana contro Elfi Oscuri

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



L'ennesima giornata trascorsa ad arrostire al sole infernale della Catalucia, che picchia come un maglio spossando il fisico degli uomini e sgonfiandone il morale. Un'altra interminabile notte passata a rigirarsi, nel vano tentativo di dormire, sui pagliericci puzzolenti e infestati di pulci, ammassati l'uno sull'altro come bestie in una vecchia stalla adibita a camerata dove il puzzo tremendo impedisce di respirare. C'è davvero di che impazzire, specialmente quando si è nati e cresciuti tra i boschi e i torrenti della Toscana, nell'assoluta libertà.

Da tempo il malumore serpeggia, sempre più palese, tra gli Elfi Selvaggi dimenticati in questo piccolo avamposto sperduto. Anche il loro comandante è frustrato, nonostante cerchi ancora di fare qualche flebile tentativo di mantenere la disciplina. Di azione non se ne parla, il nemico è simile a un miraggio e il piccolo forte degli Elfi Oscuri che si trova a meno di mezza giornata di distanza è rimasto quieto per mesi, come se non fosse minimamente coinvolto nella guerra che da tempo sta squassando la Catalucia.

Anche oggi il rancio non è arrivato dalle retrovie e i soldati sono stati costretti ad arrangiarsi alla meglio. La paga non si vede da troppe settimane e i magnifici moschetti con cui i Ferach hanno equipaggiato le truppe stanno arrugginendo in un angolo, coperti di polvere. I soldati hanno perso ogni entusiasmo e le voci di diserzione serpeggiano sempre più insistenti. Gli erano stati promessi azione e bottino abbondante, ma tutto quello che hanno affrontato negli ultimi mesi sono la noia, l'apatia e la calura opprimente.

Pensare che, a poche ore di marcia da questo buco infernale, c'è un piccolo forte presidiato da un manipolo di Elfi Oscuri. Si potrebbe tentare una sortita, almeno per alleviare la monotonia e mettere mano su qualche genere di conforto: rifornimenti, qualche barile di alcolici o di dolce vino cataluciano, e pure sulla cassa del nemico, che potrebbe anche essere ben fornita di groat ¹. In fondo, si potrebbe sempre trovare un pretesto per giustificare l'azione di guerra e magari potrebbero scapparci, in caso di successo, anche delle promozioni o qualche bella licenza.

Per una volta, il pomeriggio afoso trascorre insolitamente animato. Persino il maresciallo a capo dell'avamposto è d'accordo. È ora di muoversi! Non è più tempo di starsene con le mani in mano in questo rovente sputo di terra in Catalucia. Le alternative sono due: disertare in massa rischiando la fucilazione oppure fare una visitina non proprio amichevole al forte degli Elfi Oscuri e menare un po' le mani, rimpinguando le tasche con il bottino che di sicuro è custodito all'interno della piazzaforte nemica.

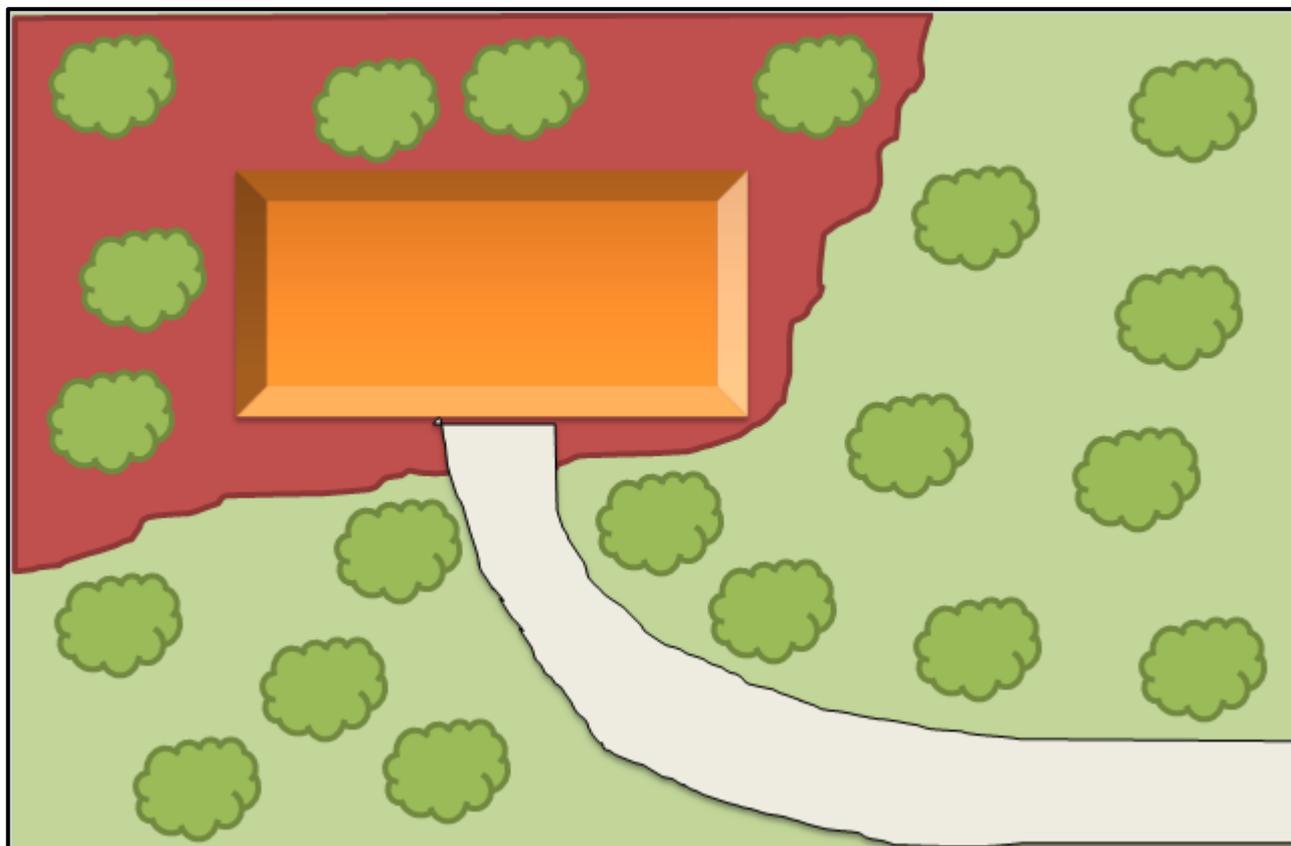
Gli Elfi Selvaggi passano la serata a pulire i moschetti e sistemare l'equipaggiamento, fantasticando tra loro sull'imminente razzia. La notte è ancora giovane quando l'Unità si mette in marcia, camminando baldanzosamente lungo i sentieri pietrosi simili a fiumi di polvere, per sorprendere il nemico non appena spunterà il sole. Prima dell'alba, quando le ultime stelle impallidiscono nel cielo che si fa sempre più luminoso, l'obiettivo è finalmente in vista. Il forte è, in realtà, un'unica costruzione senza nemmeno una palizzata che la difende: un bersaglio più facile del previsto.

L'unica sonnecchiante sentinella degli Elfi Oscuri ha appena il tempo di soffiare nella cornetta che porta appesa al collo per dare l'allarme, che già uno sciame di Elfi Selvaggi carica a tutta velocità contro il forte, con grida belluine che poco hanno a che fare con la disciplina di un esercito regolare. I pochi membri della guarnigione cataluciana si preparano in fretta e furia, balzando giù dalle brande e imbracciando i loro vecchi fucili. Un attacco è davvero l'ultima cosa che si aspettavano, in quest'angolo di mondo che la guerra sembrava avere misericordiosamente dimenticato...

¹ Il groat è l'unità monetaria corrente su Valon.

Mapa 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 forte è situato sopra una collina, ma può essere raggiunto seguendo la strada (nessuna penalità al movimento). Le zone in verde sono considerate terreno pianeggiante. Le porte di accesso non sono chiuse e gli Elfi Selvaggi possono entrare senza problemi. I muri forniscono ai difensori una copertura solida.

Gli Elfi Selvaggi cominciano il gioco schierandosi entro 10cm dal bordo orientale o meridionale del tavolo.

Gli Elfi Oscuri si posizionano in qualsiasi punto all'interno del forte o sulla collina.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 turni.

Se entro questo limite gli Elfi Selvaggi sono riusciti a rubare almeno il 50% delle pedine bottino si aggiudicano lo scontro. Se si impossessano almeno del 25% delle pedine, la sfida si conclude con un pareggio. In tutti gli altri casi, la vittoria viene assegnata agli Elfi Oscuri.

Uno schieramento vince anche se annienta completamente quello avversario.

Forze dello Scenario

Elfi Selvaggi

Mar. Lucas Pigne	Elfo Selvaggio Esperto	Fanteria Leggera	Spada	25 punti
C.le Jonathan Zerbino	Elfo Selvaggio Esperto	Fanteria Leggera	Moschetto Ferach, Baionetta	26 punti
Sol. Pinot Silvestre	Elfo Selvaggio Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	22 punti
Sol. Franck Ridéry	Elfo Selvaggio Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	22 punti
Sol. Yann M'Villain	Elfo Selvaggio Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	22 punti
Sol. Florent Paloudé	Elfo Selvaggio Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	18 punti
Sol. André-Pierre Cinghial	Elfo Selvaggio Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	18 punti
Sol. Lassana Diarra	Elfo Selvaggio Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Ferach, Baionetta	18 punti
<i>Forza complessiva dell'Unità:</i>	<i>8 Elfi Selvaggi</i>			<i>171 punti</i>

Elfi Oscuri

Cap. San Juan de la Sangria	Elfo Oscuro Esperto	Fanteria di Linea	Pistola Generica, Spada	24 punti
C.le Jamon Serrano	Elfo Oscuro Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Grande degli Elfi Oscuri, Baionetta	17 punti
Sol. Rudi Zerbino	Elfo Oscuro Medio	Fanteria di Linea	Moschetto Grande degli Elfi Oscuri, Baionetta	17 punti
Sol. Osvaldo Paella	Elfo Oscuro Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Grande degli Elfi Oscuri, Baionetta	14 punti
Sol. Amancio de la Suerte	Elfo Oscuro Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Grande degli Elfi Oscuri, Baionetta	14 punti
Sol. Nino Pimiento	Elfo Oscuro Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Grande degli Elfi Oscuri, Baionetta	14 punti
Sol. Sergio Gazpacho	Elfo Oscuro Recluta	Fanteria di Linea	Moschetto Grande degli Elfi Oscuri, Baionetta	14 punti
<i>Forza complessiva dell'Unità:</i>	<i>7 Elfi Oscuri</i>			<i>114 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.

Bottino

All'interno del forte ci sono 12 pedine bottino. Un Elfo Selvaggio in contatto di base con una pedina può rubarla. Ciò richiede un'azione e chi la trasporta ha un modificatore di una colonna verso sinistra al movimento. La pedina si considera trafugata con successo ai fini delle condizioni di vittoria solo se chi l'ha in suo possesso, al termine dello Scenario, è ancora vivo e si trova fuori dal forte e non sulla collina. Ogni personaggio può rubare e trasportare contemporaneamente un massimo di due pedine (il modificatore al movimento non cambia sia che si trasportino una o due pedine). Un personaggio ingaggiato in mischia non può rubare una pedina bottino.

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



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFscES2 – 1ª Edizione – Agosto 2018