

FLINTLOQUE



RELOADED

IL PONTE SUL FIUME GWAI



Alternative
Armies



FLINTLOQUE RELOADED



– IL PONTE SUL FIUME GWAI –

UNA CAMPAGNA DI SCENARI PER FLINTLOQUE RELOADED
PER DUE, TRE O QUATTRO GIOCATORI

SCRITTA DA GIANMATTEO TONCI

PER GIOCARE QUESTA CAMPAGNA È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI FLINTLOQUE RELOADED,
CHE PUOI SCARICARE GRATUITAMENTE E IN ITALIANO DAL SITO DEL CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Copyright © 2023 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



• www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it •

#CHFscPFG – 1ª Edizione – Febbraio 2023

Giungla, giungla e ancora giungla... solo quel maledetto inferno verde, che pare inghiottirti e masticarti, e anche se decidessi di risputarti fuori, non saresti mai più lo stesso! Afa e insetti, una calura insopportabile e belve feroci di ogni specie e dimensione pronte a saltarti addosso a ogni passo. E poi quell'ansia costante di non sapere dove ti trovi, la paura di perderti e non uscirne mai più, di mettere il piede su un serpente acciambellato mimetizzato tra la vegetazione che con un solo morso ti fa secco in un'istante. Il sudore, opprimente forse più d'ogni altra cosa, e un'umidità subdola che si insinua dovunque ed è capace di far arrugginire tutto il metallo che porti addosso in poche settimane. Benvenuti nel delta del Kinkon, una sorta di "inferno verde" in terra, dove tutto è paura e pericolo.

Eppure, la brama di groat è più forte di tutto questo. Le compagne commerciali, con in testa l'Onorevole Compagnia del Valon Orientale (H.E.V.C. — *Honourable East Valonian Company*), stanno sciamando come mosche sui territori di Kinkon per appropriarsi delle innumerevoli ricchezze che nascondono tra le giungle inospitali e il dedalo di isole e isolette. Ma non sarà certo una cosa simile a fermare la macchina schiacciasassi del capitalismo, specialmente quando una paga più alta consente di inviare costantemente nuovi avventurieri e disperati in quell'angolo dimenticato di Valon. E pensare che un tempo anche qui si estendeva il Primo Impero Goblin, talmente vasto da attraversare il pianeta da un estremo all'altro. Oggi ci sono ancora dei Goblin, ma ben diversi da quelli civilizzati che vivono ad Al-Garvey... Parliamo di tribù regredite allo stato primitivo, selvaggi armati con armi di bambù che non hanno però nulla da imparare dagli Uropeani in fatto di combattività e belligeranza.

Nel piccolo angolo di Kinkon che interessa la nostra campagna è in atto un conflitto aperto tra ben quattro schieramenti. Da una parte ci sono gli Orchi di Albione, con la loro onnipotente H.E.V.C. che si è autoproclamata sovrana di questo angolo, nemmeno poi tanto piccolo, di Valon. Dall'altra gli acerrimi rivali della Compagnia Unificata del Valon Orientale (V.O.C. — *Vereenigde Geotroyeerde Oostvalonische Compagnie*), formata dai Conigli di Burrovia col beneplacito dei Ferach, affinché lo scontro tra le due fazioni potesse proseguire anche sui campi di battaglia di queste terre sperdute. Ma quaggiù hanno stabilito un piccolo avamposto anche i fedelissimi dello Zar Oscuro. Ben lontani dai climi glaciali ai quali sono abituati, alcuni gruppi di Lupi Mannari di Diberia — più coraggiosi o forse solo più pazzi degli altri — stanno tentando di rivendicare la quota di ricchezze che secondo loro spetta allo Spettro Stellare. Infine, ci sono i legittimi proprietari, i Goblin di Kinkon che sono indigeni di queste terre. Alcuni di loro combattono indistintamente contro tutti gli invasori, mentre altri hanno preferito vendere le proprie capacità belliche al miglior offerente.

Numerosi incidenti di piccolo cabotaggio e scaramucce isolate sono stati all'ordine del giorno negli ultimi mesi. Nessuno dei contendenti s'è tirato indietro e, dopo aver subito un'aggressione, ha risposto alzando ancora di più la voce. I toni del conflitto si sono così inaspriti, gradualmente ma in una continua escalation, fino a toccare il punto di rottura. Non c'è posto per tutti in questa zona del Kinkon e soltanto uno potrà rimanere a spadroneggiare, ma soprattutto riuscirà a sfruttare le risorse economiche di questo territorio vergine. La goccia che ha fatto traboccare il vaso è stata la costruzione comune di un ponte sul fiume Gwai (pronunciato "guai", un nome davvero profetico...) da parte delle due Compagnie, la H.E.V.C. e la V.O.C.! Potenza del denaro, entrambe avevano momentaneamente accantonato la rivalità per realizzare quel ponte che avrebbe enormemente facilitato l'arrivo delle merci dall'interno fino ai rispettivi avamposti.

Ma alla fine dei lavori, quando venne il momento di saldare i conti e tirare le somme, inevitabili riaffiorarono le divergenze insanabili. Ognuna delle due parti accusava l'altro di aver gonfiato i costi e impiegato materiali scadenti. Dai libri contabili e le carte bollate si è passati ben presto alle vie di fatto. Della situazione hanno provato ad approfittare i Lupi Mannari, fiutando l'occasione di potersi servire anche loro del ponte per i propri scopi, provando ad applicare la vecchia massima "tra i due litiganti, il terzo gode". Ma nella bagarre si sono gettati anche gli indigeni, quei Goblin di Kinkon che — stanchi di vedere le loro terre invase dai "maledetti Uropeani" — hanno deciso di sfruttare questa opportunità per liberarsi in una sola volta di tutti questi ospiti sgraditi. La regione del fiume Gwai è un calderone in ebollizione pronto a esplodere...

Le truppe della H.E.V.C.

L'Onorevole Compagnia del Valon Occidentale può contare su alcuni ufficiali Orchi che provengono direttamente da Albione e hanno personalmente addestrato gli indigeni. Per questo motivo, tra i Goblin di Kinkon al servizio della H.E.V.C. è presente una maggior proporzione di truppe Regolari rispetto a quelle dei Ferach. La Compagnia impiega anche un certo numero di sepoy (truppe di Milizia), che vengono ingaggiate nei momenti di bisogno.

Le truppe della V.O.C.

La Compagnia Unificata del Valon Orientale non ha badato a spese per organizzare la propria spedizione nei territori di Kinkon. Pur essendo meno organizzata della H.E.V.C., la V.O.C. può contare sui sostanziosi finanziamenti che provengono direttamente dalle casse di Lyonesse. Oltre a utilizzare i sepoy indigeni, hanno un piccolo gruppo di Goblin di Kinkon addestrati come truppe Regolari dagli ufficiali Burroviani, più un certo numero di soldati Conigli, per lo più abbastanza inesperti. Sono l'unica delle fazioni in lotta a poter contare su un Cannone di Bambù con relativi addetti.

Le truppe dello Zar Oscuro

Un coraggioso manipolo di Lupi Mannari particolarmente fanatici ha accettato questa missione particolarmente ostica per chi, come loro, è abituato al clima rigidissimo delle Terre Stregate. In questo teatro delle operazioni, oltre che i nemici i Diberiani si trovano a dover fronteggiare un ambiente totalmente ostile e condizioni ambientali per loro assolutamente proibitive. Le truppe sono formate esclusivamente da Lupi Mannari Grandi e Piccoli, perché i Goblin di Kinkon sono terrorizzati da questa razza e non vogliono averci nulla a che fare.

Le truppe di Kinkon

Alcuni Goblin di Kinkon hanno accettato di combattere al soldo delle due Compagnie, sia come truppe Regolari che come sepoy (Milizia). Molti altri, invece, non vogliono saperne di accettare l'intrusione degli stranieri nel loro territorio e si sono organizzati in una forza di resistenza meno addestrata e peggio equipaggiata rispetto a quelle degli invasori, ma ben più avvezza a combattere in una giungla impenetrabile e ricca di insidie. Nelle loro fila ci sono combattenti senza alcun addestramento particolare (Irregolari), ma non per questo meno pericolosi sul campo di battaglia.

Gli Scenari della campagna

La campagna per Flintloque "Il ponte sul fiume Gwai" è articolata in otto Scenari, che devono essere giocati nell'ordine in cui sono presentati, per preservare il filo logico degli avvenimenti. Dato il numero di Scenari, è improbabile che si riesca a completarla in una sola serata di gioco. Si consiglia di annotare l'esito di ogni singola battaglia, in modo tale da avere chiara la situazione quando si riprenderà a giocare dopo le eventuali pause. Ovviamente nulla vieta di estrapolare un singolo Scenario e utilizzarlo singolarmente, avulso dal contesto della campagna nel suo complesso.

La campagna è ideale per quattro giocatori, ognuno dei quali assume il ruolo di uno dei contendenti. È comunque possibile giocare anche con un numero minore di partecipanti. In questo caso, ognuno di loro sceglie quale fazione desidera comandare. Se nello Scenario specifico sono presenti truppe di uno schieramento che non è controllato da nessun giocatore, i partecipanti devono

accordarsi su come suddividersi il comando di tutte le varie Unità partecipanti. Questo accorgimento è particolarmente necessario negli Scenari che prevedono la presenza contemporanea di tre o più contendenti. Se, viceversa, ci sono più di quattro giocatori, alcuni di essi possono accordarsi per comandare congiuntamente le forze di una fazione.

Di seguito è riportato l'ordine in cui gli Scenari devono essere giocati, e sono indicati anche gli schieramenti coinvolti:

SCENARIO	TITOLO	PARTECIPANTI
N. 1	Cosa c'è dietro l'angolo?	H.E.V.C. contro V.O.C.
N. 2	Taci! Il nemico ti ascolta!	Zar Oscuro contro H.E.V.C.
N. 3	In tre si è in compagnia	H.E.V.C. contro V.O.C. contro Kinkon
N. 4	Chi non beve in compagnia. . .	V.O.C. contro H.E.V.C.
N. 5	Via, via, vieni via con me	H.E.V.C. contro V.O.C. contro Zar Oscuro
N. 6	Ammazza, ammazza, è tutta una razza	Kinkon contro H.E.V.C. contro V.O.C.
N. 7	La miglior difesa è . . . la fuga	Zar Oscuro contro V.O.C.
N. 8	Ponte ponente ponte pi	H.E.V.C. contro V.O.C. contro Zar Oscuro contro Kinkon

Tipi di terreno

Prima di iniziare a giocare, devi predisporre il tavolo di gioco come indicato dalla mappa di ogni singolo Scenario. Per facilitare le cose, sono stati utilizzati sempre gli stessi colori per identificare i vari tipi di terreno. Qui sotto trovi un riepilogo completo:

COLORE	TIPO DI TERRENO	MODIFICATORE AL MOVIMENTO	MODIFICATORE AL TIRO ⁽⁴⁾	MODIFICATORE ALLA MISCHIA ⁽⁵⁾
VERDE SCURO	Giungla fitta	TRE colonne verso sinistra ⁽²⁾	TRE colonne verso destra	+1 (solo il difensore)
VERDE	Giungla rada	DUE colonne verso sinistra ⁽²⁾	DUE colonne verso destra	–
VERDE CHIARO	Radura	UNA colonna verso sinistra ⁽²⁾	–	–
MARRONE	Collina	–	–	–
BLU	Acqua	DUE colonne verso sinistra	–	–
ARANCIONE	Sentiero	–	–	–
VERDE ERBA	Cespuglio	–4 cm	DUE colonne verso destra	+1 (solo il difensore)
GIALLO	Edificio ⁽¹⁾	– oppure TRE colonne verso sinistra ⁽³⁾	TRE colonne verso destra	+2 (solo il difensore)
MARRONE LEGNO	Ponte	–	UNA colonna verso destra	–
GRIGIO	Muro basso	–4 cm	DUE colonne verso destra	+2 (solo il difensore)
NERO	Muro alto	–8 cm	TRE colonne verso destra	+2 (solo il difensore)

(1) Gli edifici hanno l'ingresso sul lato lungo più chiaro, due finestre su ogni lato lungo e una su ogni lato corto.

(2) I Goblin di Kinkon riducono di UNA colonna lo spostamento verso sinistra quando si muovono nella giungla.

(3) Il modificatore si applica soltanto quando un personaggio sta entrando nell'edificio.

(4) Il modificatore si applica soltanto se il bersaglio si trova interamente all'interno del tipo di terreno, indipendentemente dalla posizione di chi spara.

(5) Il modificatore si applica soltanto a favore del difensore che si trova all'interno del terreno o in contatto di base con la copertura PRIMA dell'attacco.

Determinare il vincitore

In una campagna così lunga e complessa, potrebbe essere difficile stabilire alla fine chi sia il vincitore assoluto. Per questo motivo, si è escogitato un semplice sistema di punteggio che consente di tenere traccia dei risultati conseguiti dai singoli schieramenti nei singoli Scenari, anche in base al numero di partite disputate complessivamente nel corso della campagna:

FAZIONE	PER OGNI SCENARIO VINTO . . .	PER OGNI SCENARIO PAREGGIATO . . .
Onorevole Compagnia del Valon Orientale (H.E.V.C.)	2 Punti Vittoria	1 Punto Vittoria
Compagnia Unificata del Valon Orientale (V.O.C.)	2 Punti Vittoria	1 Punto Vittoria
Diberiani dello Zar Oscuro	4 Punti Vittoria	2 Punti Vittoria
Goblin di Kinkon indigeni	6 Punti Vittoria	3 Punti Vittoria

Dopo l'ultimo Scenario, basterà confrontare il numero di Punti Vittoria accumulati da ogni singola fazione per decretare il vincitore assoluto della campagna. In caso di pareggio tra due o più schieramenti, il successo è appannaggio di chi ha conquistato il maggior numero di vittorie singole nei vari Scenari. Se persisterà ancora la parità, sarà conferita una vittoria ex aequo (a conti fatti, in guerra può accadere davvero di tutto).

Scenario n. 1

Cosa c'è dietro l'angolo?

0

Andiamo a fare due passi nella giungla

– H.E.V.C. contro V.O.C. –

Lord Orcomondo sorseggiò un altro po' di tè dalla tazza di porcellana, poi con tutta la calma del mondo rivolse lo sguardo verso il suo subalterno che aspettava davanti a lui in piedi sull'attenti. Il comandante in capo della missione commerciale dell'H.E.V.C. in quell'angolo di Valon si schiarì la gola, poi disse con voce flemmatica: *“Mio caro capitano, capisco perfettamente la sua preoccupazione. Le do carta bianca, organizzzi pure come meglio crede l'esplorazione, ma non faccia uscire nessuno degli indigeni che abbiamo fatto addestrare a così caro prezzo!”*. L'ufficiale lo guardò di traverso, ma si trattenne e si limitò a rispondere: *“Come desidera, Milord! Sarà fatto immediatamente!”*. Il capitano Michael Orcaine sbattè i tacchi nel saluto militare, poi voltò le spalle e uscì dalla baracca della Compagnia.

Rimpiangeva ancora di aver lasciato l'esercito regolare per arruolarsi al soldo della H.E.V.C., ma la paga era migliore e in fondo non gli sarebbe dispiaciuto girare un po' il mondo, dopo aver combattuto per troppo tempo nelle distese in rovina della Catalucia. Di certo non si sarebbe aspettato che il suo curriculum militare di tutto rispetto gli si sarebbe, per una volta, rivoltato contro. Era sempre stato un bravo militare, con attitudine al comando e abbastanza sale in zucca da sapersela cavare in qualsiasi situazione, e in più aveva anni di esperienza sul campo alle spalle. Per questo era stato subito scelto per essere nominato comandante militare della spedizione nel delta del Kinkon. Non aveva idea di dove fosse quel posto dannato, ma adesso che ci stava da molti, troppi mesi, aveva imparato bene cosa volessero dire il caldo asfissiante, l'umidità implacabile e una giungla piena di pericoli e bestie feroci.

Per di più, le cose si stavano mettendo male. Quei dannati Ferach — Conigli di tutte le dimensioni dalle orecchie spropositatamente grandi che, se possibile, detestava ancor più di quelle femminucce di Elfi — avevano cominciato a fare sul serio. Tutta colpa di quel maledetto ponte. Si chiedeva come fosse possibile scannarsi per un conto da pagare, ma conosceva bene l'avidità delle Compagnie commerciali, di qualunque bandiera fossero, quindi non si stupiva più di tanto della cosa. Prima avevano lavorato insieme d'amore e d'accordo per costruire il ponte sul fiume Gwai, poi al momento di stabilire chi dovesse pagare, s'erano accapigliate scimmie dispettose per un casco di banane. Di mezzo ovviamente c'era lui, che sperava di poter finire il servizio e tornarsene a Londinium con le tasche piene di groat senza aver dovuto sparare nemmeno un colpo.

Ora invece doveva darsi da fare, come gli era sempre successo anche nell'esercito. Bisognava avvicinarsi all'avamposto della V.O.C. e dare un'occhiata a quel che stava succedendo. Erano giunte voci di movimenti sospetti, di traffici insoliti nei magazzini e altre stranezze che, in un momento come questo, giustificavano pienamente una visitina ai Ferach. Quel solone imparruccato di Lord Orcomondo ovviamente voleva risparmiare, quindi nessuno dei Goblin di Kinkon che aveva faticosamente addestrato sarebbe stato disponibile per la missione. Avrebbe dovuto mettere insieme un gruppo di sepy tra i più volenterosi e in gamba degli indigeni, chiamare il suo fido luogotenente Roger Moorc, e andare di persona a vedere. Non poteva fidarsi di nessuno per un compito delicato come questo...

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera entro 20 cm dal bordo del tavolo dove comincia il sentiero.

L'Unità della V.O.C. si schiera nella zona di giungla rada al cui interno si trovano i magazzini, ma non all'interno degli edifici.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quella avversaria (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi).

Unità dell'H.E.V.C. (Grande Alleanza)

Le truppe dell'H.E.V.C. si aggiudicano la vittoria se riescono a entrare nella zona di schieramento del nemico con almeno un personaggio, il quale deve poi uscire dal lato del tavolo lungo il quale si era schierato all'inizio della partita.

Unità della V.O.C. (Ferach)

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano la vittoria se riescono a impedire che quelle della Grande Alleanza raggiungano il proprio obiettivo. In questo Scenario non è previsto il PAREGGIO.

Forze dello Scenario

I sepoi di Michael Orcaine (Orchi di Albione e Goblin di Kinkon)

Cap. Michael Orcaine (Orco Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten. Roger Moorc (Orco Esperto)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	28 Punti
C.le Chan Cuh Kai (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	21 Punti
Sol. Trih Bol Ahto (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	19 Punti
Sol. Tum Ehf Att (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	19 Punti
Sol. Pih Sol Hin (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti
Sol. Man Giah Phan (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 2 Orchi e 5 Goblin di Kinkon; 150 Punti.

I sepoi di Jean Francois Bidet (Conigli di Burrovia e Goblin di Kinkon)

Cap. Jean Francois Bidet (Coniglio Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten. Fois Gras (Coniglio Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	23 Punti
Sol. Michel Dubois (Coniglio Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	18 Punti
Sol. Ruben Picpus (Coniglio Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	15 Punti
C.le Trah Mezh Zin (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	19 Punti
Sol. Deh Prim Ent (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	19 Punti
Sol. Mohc Coh Lon (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	19 Punti
Sol. Cri Pton Hite (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	19 Punti
Sol. Tamh Har Hind (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	11 Punti
Sol. Mahn Dar Hin (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	11 Punti
Sol. Cer Vehl Hett (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	11 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 1 Coniglio Grande, 3 Conigli Piccoli e 7 Goblin di Kinkon; 200 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.

Raccogliere le informazioni

Una volta all'interno della zona di schieramento delle truppe Ferach, i personaggi della Grande Alleanza possono raccogliere le informazioni necessarie per la missione. Per farlo, devono impiegare un'azione a guardarsi intorno e ficcare il naso in giro, durante la quale non possono fare nient'altro (soltanto difendersi se vengono attaccati in mischia). Devono rimanere immobili per completare la manovra con successo e se vengono ingaggiati in mischia, feriti o costretti a muovere come conseguenza di un Controllo del Morale, non possono raccogliere informazioni per quel Turno. Soltanto i personaggi che hanno raccolto informazioni con successo prima di uscire dal proprio lato del tavolo di gioco contano ai fini della vittoria nello Scenario.

Un bagnetto col pitone

Ogni volta che un personaggio entra nel piccolo stagno e all'inizio di ogni Turno successivo in cui rimane nell'acqua o a contatto di base con essa, deve tirare 1D10. Con un risultato di 1-3, viene assalito da un gigantesco pitone che stava tranquillamente facendosi un bagno. Se ciò accade, deve tirare un altro 1D10 e sommare i modificatori in corpo a corpo dovuti allo Status e al Livello di Esperienza per vedere quel che gli succede in base al totale ottenuto – fino a 3: il serpente lo stritola a morte; 4-9; subisce UNA Ferita prima di riuscire a mettersi in salvo; 10 o più: se la svigna e rimane incolume.

Scenario n. 2

Taci! Il nemico ti ascolta!

0

Anche la giungla ha orecchie

– Zar Oscuro contro H.E.V.C. –

Rimanere tagliati fuori dal resto delle truppe non era certo piacevole, ma riuscire a ricongiungersi ai compagni nel mezzo di questa dannata giungla non sarebbe stata una passeggiata di salute. Questo pensava il capitano Karwolf Wolfityla mentre, assieme a due sottoposti, cercava freneticamente di ritrovare la direzione da seguire in quel labirinto verde e lussureggiante. L'unica consolazione era che i suoi due compagni erano gente in gamba, Lupi Mannari Piccoli, ma avvezzi alle battaglie e agli imprevisti che possono capitare in guerra. Certo, il clima e l'ambiente non erano quelli a cui erano abituati, ma del resto sapevano benissimo ciò che li aspettava quando si erano offerti volontari e aveva lasciato la loro bella caserma a Coltz. Assieme a un gruppo più nutrito di Lupi Mannari della Diberia, i tre avevano compiuto un'incursione nel territorio controllato da quei maledetti Orchi della Compagnia, ma una pattuglia nemica li aveva sorpresi.

C'era stato uno scambio di colpi di moschetto, ma niente di trascendentale. Anche perché, con tutta quella vegetazione e il maledetto sudore che ti colava costantemente negli occhi, prendere la mira non era un affare da poco anche per i tiratori migliori. La peggio l'avevano avuta i tronchi degli alberi nei quali le palle s'erano conficcate e qualche bestia della giungla, che era scappata via spaventata dal chiasso delle schioppettate. Nel fuggi fuggi generale, complice anche l'impossibilità di orientarsi in quel dedalo di liane ed erbacce alte come un Diberiano, Wolfityla e i suoi due compagni avevano corso dalla parte sbagliata e si erano ficcati ancora più in profondità in quell'inestricabile marasma verde. Però se n'erano resi conto soltanto dopo qualche ora, quando invece del loro accampamento avevano intravisto a poca distanza quello nemico! Come recita il vecchio adagio, non tutto il male viene per nuocere. Infatti, mentre i Lupi Mannari facevano del loro meglio per sgattaiolare via nella direzione opposta a quella del campo dell'H.E.V.C., avevano sentito una conversazione molto interessante tra le sentinelle.

Erano alcuni Orchi, probabilmente reclute inesperte e anche fiaccate dal clima infernale e dall'umidità insopportabile, che contravvenendo a qualsiasi regolamento — e pure al buon senso — chiacchieravano fra loro di quello che uno di loro aveva sentito mentre si trovava di guardia fuori dall'ufficio di Lord Orcomondo, il responsabile commerciale della spedizione, ossia il gran capo di tutta la baracca. Il Lord era furioso per i ritardi nell'approvvigionamento delle merci dall'interno e per le continue scaramucce con i Ferach. Dopo la faccenda del ponte, i rapporti tra le due Compagnie — che parevano esserti rasserenati in nome del dio profitto — erano di nuovo scaduti ai minimi termini. Orcomondo aveva discusso nel dettaglio i piani strategici con i comandanti militari e quei babbei adesso li stavano commentando come avrebbero fatto con le ultime novità mondane di Londinium! Buon per lo Zar Oscuro, pensò Wolfityla... in fondo quella involontaria capatina dalle parti della H.E.V.C. si era rivelata molto proficua. Adesso però restava la parte più difficile del lavoro, cioè riportare a casa la pellaccia e informare i pezzi grossi di quello che avevano sentito. I tre rientrarono nel folto della giungla da dove erano venuti, ma dopo qualche centinaio di passi si imbatterono in una pattuglia della Compagnia che stava ritornando alla base. Era nuovamente tempo di spianare i fucili.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dello Zar Oscuro si schiera all'interno della zona di giungla rada al centro del tavolo di gioco.

L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera in qualsiasi punto del tavolo desidera, a patto che resti al di fuori del perimetro delimitato dai muretti bassi e i personaggi siano ad almeno 10 cm di distanza dai muretti stessi.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quella avversaria (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi).

Unità Diberiana (Zar Oscuro)

Le truppe Diberiane si aggiudicano la vittoria se almeno uno dei personaggi riesce a uscire da un qualsiasi punto del tavolo di gioco.

Unità dell'H.E.V.C. (Grande Alleanza)

Le truppe dell'H.E.V.C. si aggiudicano la vittoria se riescono a impedire che quelle Diberiane raggiungano il proprio obiettivo. In questo Scenario non è previsto il PAREGGIO.

Forze dello Scenario

I fedelissimi di Wolityla (Lupi Mannari)

Cap. Karwolf Wolityla (Lupo Mannaro Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	45 Punti
Mar. Lech Wolfesa (Lupo Mannaro Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	30 Punti
Sol. Karol Lupetty (Lupo Mannaro Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	18 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 1 Lupo Mannaro Grande e 2 Lupi Mannari Piccoli; 101 Punti.

I sepoi di Morc di Orc (Orchi di Albione e Goblin di Kinkon)

Ten. Morc di Orc (Orco Esperto)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	31 Punti
Sol. Jho Jhenkorc (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Asta dello Stendardo	27 Punti
Sol. Ozzy Orcsbourne (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sol. Paul Gascorcne (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	20 Punti
C.le Din Ham lthe (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Granata Orchesca, Baionetta	25 Punti
Sol. Broh Ccol Et (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Mihn Hest Ron (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Past Hasc Jutt (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Tae Kwon Do (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	11 Punti
Sol. Rah Vhan Ell (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	11 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 4 Orchi e 6 Goblin di Kinkon; 200 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.

Colti di sorpresa

I personaggi dell'Unità dell'H.E.V.C. non si aspettavano di trovarsi di fronte i rivali. Pertanto, nel primo Turno dello Scenario NON possono fare niente, soltanto difendersi in mischia. Nel secondo e nel terzo Turno, invece, possono agire normalmente mai i loro avversari ottengono un modificatore all'Iniziativa rispettivamente di +2 e +1.

Muri pericolanti

I muretti costruiti nella giungla sono tutt'altro che stabili, a causa dell'umidità e dei rampicanti che ne minano le pietre. Ogni volta che un personaggio entra in contatto di base con un muretto e all'inizio di ogni Turno successivo in cui rimane in tale posizione, deve tirare 1D10. Con un risultato di 1-2, l'intero muretto crolla travolgendo tutti quelli entro 2 cm da esso. Ogni personaggio coinvolto nel crollo subisce un attacco di tiro con Fattore di Attacco 3 e deve determinare normalmente le eventuali Ferite subite.

Scenario n. 3

In tre si è in compagnia

0

Il nemico del mio nemico è mio amico

– H.E.V.C. contro V.O.C. contro Kinkon –

Protetto dalla pioggia sotto il suo enorme cappello di carice, Sar Chia Pohn osservava la giungla davanti a lui. Anche se non li vedeva, sapeva che tutto intorno c'erano i suoi compagni, perfettamente mimetizzati con l'ambiente circostante. I Goblin di Kinkon erano un tutt'uno con la giungla, abituati a convivere coi mille pericoli e insidie che quotidianamente dovevano affrontare. Quei maledetti stranieri li chiamavano "selvaggi" o con altri epiteti ancora meno lusinghieri, ma loro erano stati in grado di adattarsi e sopravvivere, mentre la maggior parte dei colonizzatori facevano una brutta fine dopo un mese o due. Il diluvio torrenziale andava avanti da ore e non accennava a calare di intensità, ma questo non lo preoccupava minimamente.

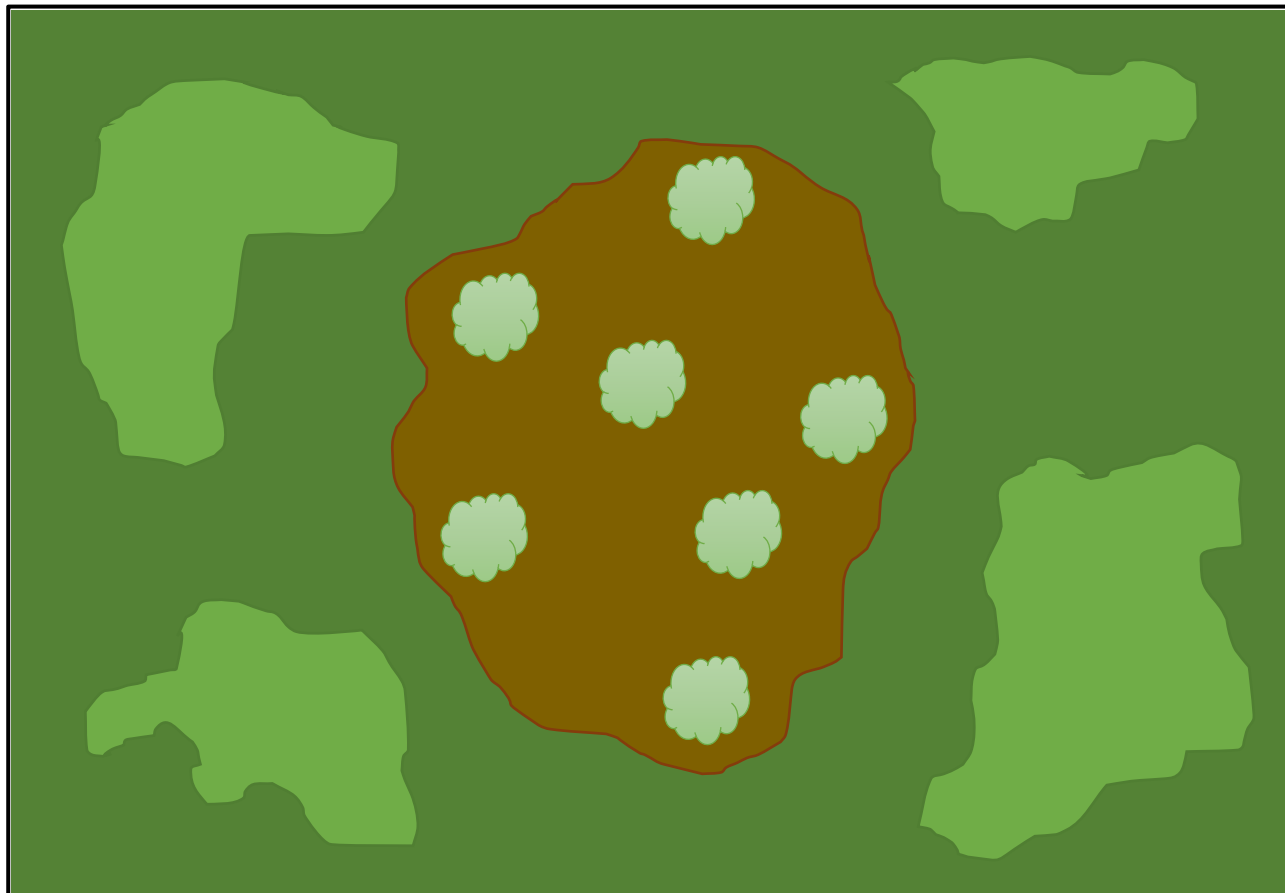
Gli indigeni si erano attestati a difesa di una collinetta sacra che spiccava nel folto della vegetazione. Le storie ancestrali della tribù narravano che lì sotto risiedessero gli spiriti della giungla, impegnati in un banchetto che era cominciato all'alba dei tempi e sarebbe finito soltanto quando tutti Goblin fossero stati spazzati via dal delta del Kinkon. Non era saggio disturbare gli spiriti, questo lo sapevano anche i bambini e gli sciocchi, ma quegli Orchi venuti da lontano con le loro camicie rosse, i grossi Conigli vestiti di blu e soprattutto i terrificanti Lupi Mannari sembravano infischiarne di questa elementare precauzione. Se ne andavano sempre in giro coi loro moschetti a sparare, spaventando gli animali e molestando non poco gli spiriti della giungla. Che dire poi di tutto quel loro trafficare, depredare e racimolare? Di certo non era una cosa buona per chi, come i Goblin, viveva qui da sempre.

Alcuni dei Goblin di Kinkon si erano messi dalla parte di questi invasori. Era la più grande vergogna che potesse capitare a un abitante della giungla, ma non ci si poteva fare nulla. Loro, i veri Goblin di Kinkon, non si sarebbero mai sottomessi alla volontà di un estraneo, per quanto potente fosse. Dopotutto, i vecchi racconti tramandavano ancora la grandezza del Primo Impero Goblin del quale anche Kinkon faceva parte. Non era un'eredità che potesse essere messa da parte con noncuranza. Il fischio di un uccello lo riportò immediatamente alla realtà. Sapeva bene, lui che in quella foresta vergine era nato e cresciuto, che nessun uccello avrebbe emesso un simile richiamo con quel tempo inclemente. Era il richiamo di uno dei suoi, che segnalava la presenza del nemico!

Dopo qualche attimo, altri due fischi simili giunsero dalla direzione opposta. Erano circondati, o almeno così sembrava. Un piccolo Goblin di Kinkon arrivò strisciando come un serpente, invisibile tra l'erba alta, per informarlo che i grandi Orchi dalle vesti rosse come il sangue stavano arrivando. Non aveva ancora finito di parlare che un altro Goblin sbucò fuori dalla vegetazione, silenzioso come una tigre in caccia. Anche lui portava brutte notizie. Una truppa di Conigli dalle lunghe orecchie e vestiti di blu stava marciando verso la collina! Sar Chia Pohn rifletté per un attimo, poi diede degli ordini secchi ai due messaggeri. Sembrava che i due contendenti si stessero muovendo nello stesso momento e con lo stesso obiettivo. Dopotutto, forse avrebbe potuto sfruttare la cosa a suo vantaggio, mettendo le soldataglie delle due Compagnie una contro l'altra. Ma la cosa più importante era difendere la collina sacra.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150×70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera lungo uno dei due lati corti del tavolo. Tutti i personaggi devono trovarsi a non più di 15 cm dal bordo del tavolo e non possono essere distanti più di 10 cm uno dell'altro.

L'Unità della V.O.C. si schiera lungo l'altro lato corto del tavolo. Tutti i personaggi devono trovarsi a non più di 15 cm dal bordo del tavolo e non possono essere distanti più di 10 cm uno dell'altro.

L'Unità dei Goblin di Kinkon indigeni si schiera all'interno della collina.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei tre schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quelle avversarie (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i loro effettivi).

La vittoria viene assegnata all'Unità che, al termine dello Scenario, ha il maggior numero di personaggi sulla collina. Le miniature che si trovano in contatto di base con la collina o parzialmente sulla stessa valgono ai fini del calcolo.

Se due o più schieramenti hanno un uguale numero di miniature sulla collina al termine dello Scenario, il risultato è considerato un PAREGGIO. In caso di pareggio tra due sole fazioni, la terza si considera la perdente e non conquista nessun Punto Vittoria.

Forze dello Scenario

Il 1° Fanteria H.E.V.C. "Delta del Kinkon" (Orchi di Albione e Goblin di Kinkon)

Cap. Bobby Charltoe (Orco Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten. Georc Bestial (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sol. James Bondorc (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sol. Frank Williamsorc (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	20 Punti
* C.le Sot Oma Yor (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	25 Punti
* Sol. Par Abh Rez (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Granata di Bambù, Baionetta	23 Punti
* Sol. Ven Thil Ator (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Tor Mehn Ton (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. For Chet Ton (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti
* Sol. Rah Dia Tor (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti

* Tutti i Goblin di Kinkon hanno l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

Forza complessiva dell'Unità: 4 Orchi e 6 Goblin di Kinkon; 229 Punti.

I sepy "Figli della giungla" con Artiglieria (Conigli di Burrovia e Goblin di Kinkon)

Mag. Etienne Pas Mal (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	31 Punti
C.le Julien Tous Bien (Coniglio Grande Recluta)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	15 Punti
* Sol. Stoc Afh Iss (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Trit Ahe Arn (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
† S.Ten. Cuh Bha Libr (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Pistola Generica, Pugnale	21 Punti
† Sol. Fruh Lla Torh (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	15 Punti
† Sol. Per Ahe Ott (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	15 Punti
† Sol. Ehs Ped lent (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	15 Punti
† Sol. Kan Ton Hes (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	12 Punti
† Sol. Fur Gon Cin (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	12 Punti
Cannone di Bambù (Cannone Leggero) con 6 Palle di Cannone			50 Punti

* Questi Goblin di Kinkon hanno l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

† Questi Goblin di Kinkon hanno l'abilità Artigliere (possono usare il Cannone di Bambù).

Forza complessiva dell'Unità: 2 Conigli Grandi e 8 Goblin di Kinkon; 230 Punti.

Truppe indigene (Goblin di Kinkon)

# Cri San Tehm (Goblin di Kinkon Veterano)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	17 Punti
# Pan Teh Ghan (Goblin di Kinkon Veterano)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	17 Punti
# Rah Dioh Lin (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	14 Punti
# Su Men Tihn (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	14 Punti
# Tar Zha Nel (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	14 Punti
# Bih Beh Rhon (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	14 Punti
# Bah Vah Glin (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	14 Punti
# Pah Stic Cihn (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	12 Punti
# Frih Ghor Ifer (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	12 Punti
# Lah Vat Ric (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	12 Punti
# Meh Ren Din (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	12 Punti
# Toh Vah Gliol (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	12 Punti
# Cah Rah Bin (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	12 Punti
# Scoh Reg Gion (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	9 Punti
# Mah Lah Ticc (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	9 Punti
# Lah Men Thos (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	9 Punti
# Lah Veh Lon (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	9 Punti
# Guah Zah Bugl (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	9 Punti
# Rih Doh Lin (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	9 Punti

* Tutti i Goblin di Kinkon hanno il difetto Solo armi indigene (non possono utilizzare armi a Polvere Nera).

Forza complessiva dell'Unità: 19 Goblin di Kinkon; 230 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.

Generale, dietro la collina

I personaggi che si trovano sulla collina, quando sparano contro dei bersagli che non sono sullo stesso tipo di terreno, hanno un modificatore al tiro di UNA colonna verso sinistra. Inoltre, hanno anche un modificatore di +1 alla mischia quando combattono contro un avversario che invece è all'interno della giungla. Questi modificatori si applicano in aggiunta a qualsiasi altro già calcolato normalmente.

Scenario n. 4

Chi non beve in compagnia...

0

...o è un ladro o una spia

– V.O.C. contro H.E.V.C. –

Il capitano L'Oreillon si lisciò nervosamente le grandi orecchie per l'ennesima volta. Il momento era delicato, un solo errore rischiava di mandare in fumo tutto il lavoro degli ultimi mesi. Quelli della V.O.C. erano riusciti a corrompere un Goblin di Kinkon al soldo degli odiati rivali della H.E.V.C. Il ragazzo era avido, ma sapeva tenere gli occhi aperti e le orecchie dritte. Tutte ottime qualità per una spia... Riguardo al denaro, non era stato un grosso problema tirarlo fuori dai forzieri della V.O.C., e la promessa di un bel moschetto nuovo fiammante a missione conclusa aveva fatto il resto. Ver Muhl Ingh, il sepyoy passato al soldo dei Ferach, era in predicato di essere inquadrato nei ranghi della fanteria regolare degli Orchi. Di conseguenza aveva modo di accedere a un maggior numero di informazioni importanti per la Compagnia.

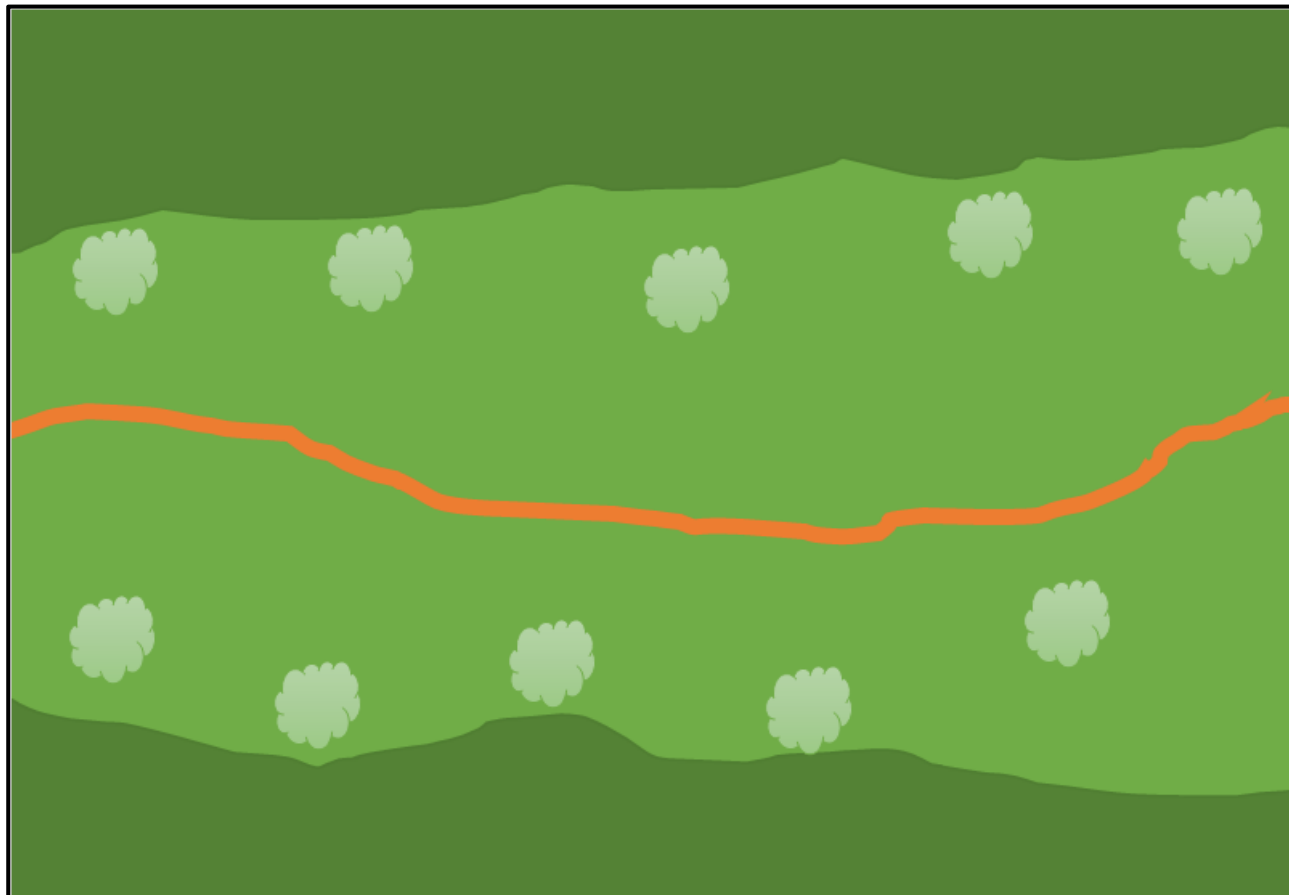
Erano mesi che il Goblin stava facendo il doppiogioco. Con gli Orchi era sempre zelante e servizievole, ma in realtà lo faceva esclusivamente per guadagnarsi la loro fiducia. Era stato talmente bravo da entrare nelle grazie di marescialli e perfino di qualche tenente. Gli affidavano incarichi delicati, per i quali era richiesta una persona fidata, e nel corso del tempo Ver Muhl Ingh era venuto a conoscenza di parecchi segreti della Compagnia. Perlopiù si trattava di pettegolezzi o notizie senza troppa importanza, ma la scorsa settimana gli era capitato per le mani qualcosa di grosso. Era il momento giusto per fare il salto della quaglia e cambiare definitivamente casacca, passando da quella rossa della H.E.V.C. alla blu della V.O.C. Era riuscito a far arrivare il segnale in codice ai Conigli, e ora aspettava soltanto che venissero a recuperarlo.

Per non destare sospetti, avevano elaborato un piano di tutto rispetto. L'Unità di sepyoy comandata da L'Oreillon si sarebbe "casualmente" imbattuta in quella nemica dove militava il traditore. Inevitabilmente, si sarebbe arrivati allo scontro, durante il quale Ver Muhl Ingh si sarebbe lasciato "catturare". In questo modo non rischiava nulla. Viceversa, se qualcuno tra gli Orchi avesse subodorato il fatto che stava facendo il doppio gioco, sapeva benissimo quel che lo aspettava. Per le spie c'era la pena di morte... fucilazione se fosse stato fortunato, altrimenti lo avrebbero impiccato con un cartello "SPIA" appeso al collo, come monito per tutti quelli che avrebbero potuto pensare di fare la stessa cosa.

L'Oreillon, sempre più nervoso, tirò un sospiro di sollievo quando intravide le giubbe rosse degli Orchi che marciavano sul sentiero tra gli alberi. Diede il segnale convenuto e i suoi si avventarono sul nemico in un batter d'occhio. Certo, non gli avevano affidato il comando di un'Unità di élite, come aveva sempre sognato, ma quei ragazzi gli stavano dando delle soddisfazioni. Gli ordini erano chiari per tutti. La priorità era "catturare" la spia e portarla fuori dal campo di battaglia al più presto. Tutto il resto era secondario, una scaramuccia senza importanza. Certo, se fossero riusciti a far fuori un po' di quei maledetti Orchi non gli sarebbe dispiaciuto, ma stavolta c'era un obiettivo ancora più fondamentale da portare a casa.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità della V.O.C. si schiera all'interno della zona di giungla fitta, entro 10 cm dai bordi lunghi del tavolo. I personaggi possono essere suddivisi tra i due lati del tavolo di gioco.

L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera all'interno della zona di giungla rada lungo un solo lato corto del tavolo a propria scelta. I personaggi devono essere posizionati entro 30 cm sia dal bordo del tavolo che dal sentiero, e devono trovarsi entro 5 cm da un compagno.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quella avversaria (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi).

Unità della V.O.C. (Ferach)

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano la vittoria se almeno uno dei personaggi riesce a uscire da un qualsiasi punto del tavolo di gioco portando con sé la spia "catturata".

Unità dell'H.E.V.C. (Grande Alleanza)

Le truppe dell'H.E.V.C. si aggiudicano la vittoria se riescono a impedire che quelle della V.O.C. raggiungano il proprio obiettivo. Se la spia riesce a fuggire da sola dal campo di battaglia, rivelando così di aver fatto il doppio gioco, lo Scenario termina in PAREGGIO.

Forze dello Scenario

I sepy di Julianne L'Oreillon (Conigli di Burrovia e Goblin di Kinkon)

Cap. Julianne L'Oreillon (Coniglio Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten. Jouer de Hazard (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	28 Punti
Sol. Jean-Marie Epitfaff (Coniglio Grande Medio)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	24 Punti
C.le Ahv Ent Hin (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	19 Punti
Sol. Cam Pih Dogl (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Ceh lih Ho (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Esq Ihl Ihn (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Pal Aht Ihn (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti
Sol. Qui Rin Ahl (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti
Sol. Vim Hin Ahl (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 3 Conigli Grandi e 7 Goblin di Kinkon; 199 Punti.

I sepy di Lewis Hamiltorc (Orchi di Albione e Goblin di Kinkon)

Cap. Lewis Hamiltorc (Orco Esperto)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	31 Punti
Serg. Nigel Mansorcc (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sol. Derek Warworc (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sol. Stirling Morcs (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	20 Punti
C.le Pap Pah Fav (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	19 Punti
* Sol. Ver Mihil Ingh (Goblin di Kinkon Esperto)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	19 Punti
Sol. Reh Pul Ist (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Mah Gaz Hin (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Geh Lhat Ihn (Goblin di Kinkon Medio)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	17 Punti
Sol. Mah Gis Trat (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti
Sol. Vhul Can Hian (Goblin di Kinkon Recluta)	(Milizia)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	14 Punti

* Questo Goblin di Kinkon è la spia (all'inizio dello Scenario, l'informazione NON deve essere rivelata al giocatore che lo controlla).

Forza complessiva dell'Unità: 4 Orchi e 7 Goblin di Kinkon; 216 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.

Mani in alto!

Il giocatore dell'Unità H.E.V.C. NON deve sapere chi è la spia prima dell'inizio dello Scenario. Può farla agire normalmente finché non viene catturata. Ciò accade quando un personaggio della V.O.C. entra in contatto di base con essa. A quel punto, il traditore viene rivelato e passa sotto il controllo del giocatore della V.O.C. Fino a quel momento nessun personaggio dell'Unità dell'H.E.V.C. può intraprendere azioni ostili contro di esso ma, non appena si rivela per ciò che è, viene considerato a tutti gli effetti un nemico. Se viene ucciso, lo Scenario termina immediatamente con la vittoria dell'H.E.V.C. Quando sia il sorvegliante che la spia riescono a lasciare il tavolo da un qualsiasi punto, lo Scenario termina all'istante con la vittoria della V.O.C.

Via, più veloce della luce

Questa regola speciale può essere utilizzata soltanto negli ultimi due Turni dello Scenario. Se lo desidera, la spia può cercare di salvarsi la pelle fuggendo da sola, muovendosi cioè volontariamente fuori dal tavolo di gioco. Appena decide di sfruttare questa possibilità, il giocatore della V.O.C. prende il controllo del traditore. Fino a quel momento nessun personaggio dell'Unità dell'H.E.V.C. può intraprendere azioni ostili contro di esso ma, non appena si rivela per ciò che è, viene considerato a tutti gli effetti un nemico. Se viene ucciso, lo Scenario termina immediatamente con la vittoria dell'H.E.V.C. Quando la spia riesce a lasciare il tavolo da sola da un qualsiasi punto, lo Scenario termina all'istante con un PAREGGIO.

Scenario n. 5

Via, via, vieni via con me

0

Predi l'ufficiale e scappa

– H.E.V.C. contro V.O.C. contro Zar Oscuro –

Di sicuro stavano facendo un buon lavoro. Anzi, ottimo. Pavel Czonteszky adesso ne era sicuro! Il suo contingente di Lupi Mannari della Diberia, a migliaia di chilometri da casa e in un clima diametralmente opposto a quello nel quale erano abituati a combattere, stavano mettendo in grave difficoltà le due Compagnie. Il colonnello snudò le zanne in un ghigno di soddisfazione. Erano inferiori per numero e mezzi rispetto all'H.E.V.C. e alla V.O.C., ma stavano dando non pochi grattacapi a quegli avidi Orchi e a quei Conigli di peluche troppo cresciuti! Certo, il fatto che il grosso delle truppe delle due Compagnie fosse formato da quei ridicoli Goblin selvatici era un grosso punto a favore dei Diberiani. Gli indigeni di Kinkon, infatti, erano terrorizzati dalla presenza dei Lupi Mannari e non facevano niente per nascondere, nemmeno quando si trovavano nel mezzo della battaglia.

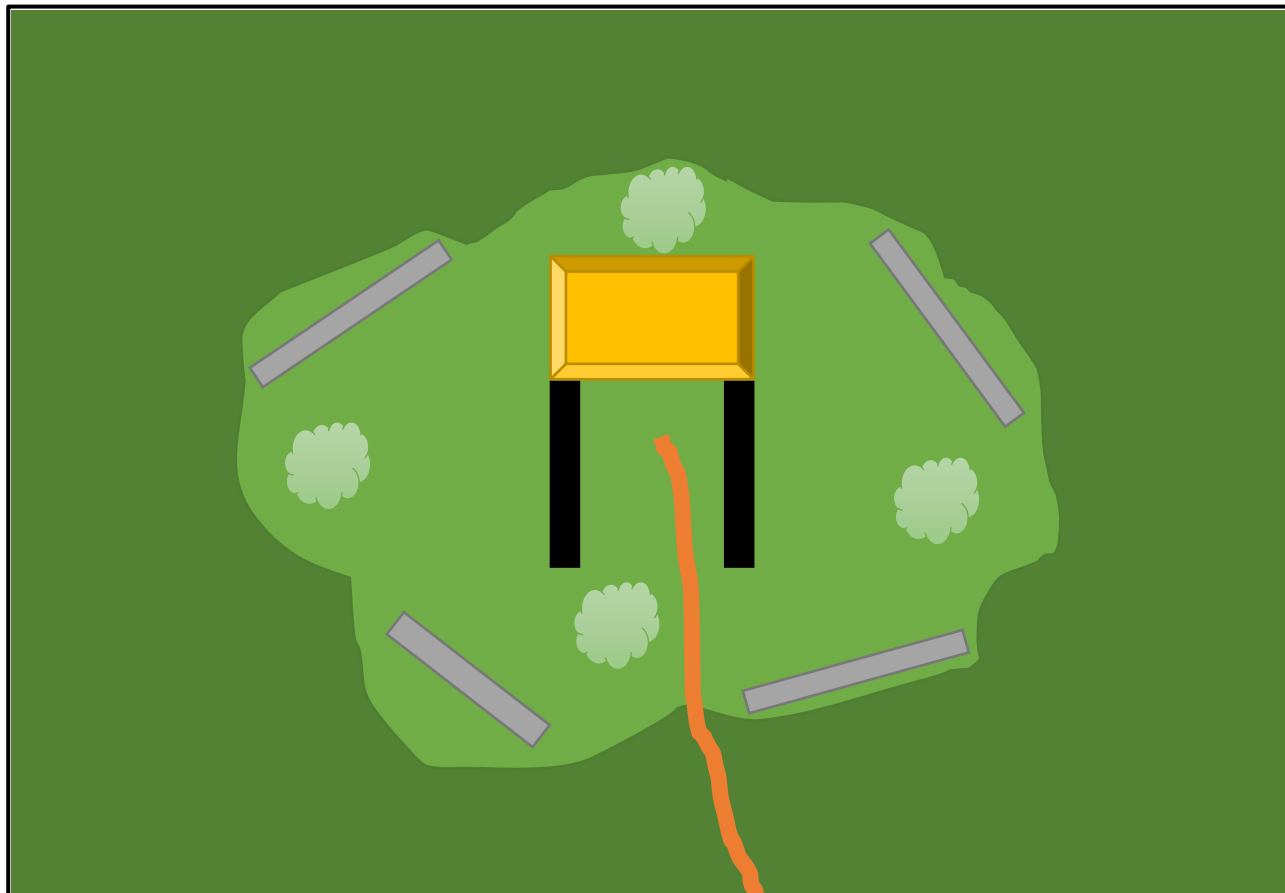
Czonteszky convocò i suoi sottoposti e illustrò loro i piani che aveva elaborato per le prossime settimane. Le continue schermaglie tra le due Compagnie rivali stava avvantaggiando non poco il compito dei Lupi Mannari, ma non dovevano abbassare la guardia. Era il momento di stringere i denti — oh, come gli piaceva quell'espressione, gli dava sempre l'idea che fosse sul punto di mordere un nemico e strappargli via un arto! — e perseverare in quanto di buono avevano fatto finora. Quegli sciocchi di Albione e i loro degni compari Ferach avevano speso risorse, tempo ed energie per costruire uno stupido ponte sul fiume Gwai. Poi s'erano azzuffati quando era venuto il momento di decidere come utilizzarlo in modo che fosse utile a entrambi nello stesso modo. Non erano in grado di mettersi d'accordo, dunque ci avrebbero pensato i grandi Lupi Mannari venuti dal gelido nord a sistemare le cose. Il colonnello fantasticava già da un po' sulla possibilità di prendere il controllo del ponte con un colpo di mano e...

L'inconfondibile rumore di un moschetto Coltzen che sparava e il grido d'allarme "*Zagrozenie!*" interruppero bruscamente il flusso dei suoi pensieri e fecero scattare in piedi tutti i presenti alla riunione strategica. In pochi attimi, gli ufficiali tornarono ai propri posti di comando, mentre una sentinella arrivò correndo a perdifiato. Si sforzava di parlare, mentre la lunga lingua gli pendeva fuori dalle mascelle irte di zanne e sbavava copiosamente. "*Colonnello,*" — disse scattando sull'attenti in un saluto ritardatario — "*il nemico è ai margini dell'accampamento! Anzi, i nemici...*". Czonteszky sgranò gli occhi e morse a vuoto l'aria un paio di volte, un piccolo tic che si manifestava nei momenti di massima tensione, poi intimò al soldato di fargli pieno rapporto sulla situazione.

La sentinella deglutì, quasi cercasse il coraggio di parlare, poi strabuzzò gli occhi e disse tutto d'un fiato: "*Orchi e Conigli, insieme... no, non insieme come alleati, ma tutti e due insieme... insomma...*" — stava cadendo nel marasma più completo, ma riuscì a continuare — "*Gli Orchi stanno arrivando da una parte, e i Conigli avanzano dalla parte opposta, signor colonnello!*" Czonteszky pare pensieroso, poi realizzò che erano troppi! Doveva tagliare la corda finché era in tempo, non poteva permettere che il nemico, quale dei due che fosse, riuscisse a catturarlo. C'erano in ballo troppi interessi per fallire proprio ora. Prima, però, doveva prendere alcuni incartamenti fondamentali dal suo archivio. I suoi avrebbero dovuto resistere, perché non poteva scappare lasciandosi dietro documenti compromettenti.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera lungo uno dei due lati corti del tavolo. Tutti i personaggi devono trovarsi a non più di 15 cm dal bordo del tavolo e non possono essere distanti più di 10 cm uno dell'altro.

L'Unità della V.O.C. si schiera lungo l'altro lato corto del tavolo. Tutti i personaggi devono trovarsi a non più di 15 cm dal bordo del tavolo e non possono essere distanti più di 10 cm uno dell'altro.

L'Unità dei Diberiani si schiera all'interno della zona di giungla rada. Il colonnello deve essere in contatto di base con l'edificio.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei tre schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quelle avversarie (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i loro effettivi).

Unità dell'H.E.V.C. (Grande Alleanza)

Le truppe dell'H.E.V.C. si aggiudicano la vittoria se almeno uno dei personaggi che le compongono riesce a uscire da qualsiasi punto del tavolo di gioco portando con sé, dopo averlo catturato il colonnello Diberiano, vivo e vegeto.

Unità della V.O.C. (Ferach)

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano la vittoria se almeno uno dei personaggi che le compongono riesce a uscire da qualsiasi punto del tavolo di gioco portando con sé, dopo averlo catturato il colonnello Diberiano, vivo e vegeto.

Unità dei Diberiani (Zar Oscuro)

Le truppe Diberiane si aggiudicano la vittoria se impediscono agli altri due schieramenti di raggiungere il proprio obiettivo. Se il colonnello viene ucciso, lo Scenario termina immediatamente con un PAREGGIO tra tutti i partecipanti.

Forze dello Scenario

Il 2° Fanteria H.E.V.C. “Giungla del Kinkon” (Orchi di Albione e Goblin di Kinkon)

Cap. Kevin Keegorc (Orco Esperto)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	31 Punti
Serg. Peter Orcsdlay (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sol. John Borcnes (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	20 Punti
* C.le Lam Pah Din (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Deh Pra Vat (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Deh Bosc lat (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Mang Iha Fuoc (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Scot Tha Dit (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti
* Sol. Meh Lan Zhan (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti

* Tutti i Goblin di Kinkon hanno l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

Forza complessiva dell'Unità: 3 Orchi e 6 Goblin di Kinkon; 199 Punti.

Il 1° Fanteria “Arditi del delta” (Conigli di Burrovia e Goblin di Kinkon)

Cap. Charles Leroi (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	31 Punti
Serg. Bruno Xelles (Coniglio Grande Medio)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	24 Punti
Sol. Gaston Bastogne (Coniglio Grande Recluta)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	20 Punti
* C.le Can Deh Lier (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Muh Sih Cal (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Fah Zho Let (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Phan Noh Lin (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Sah Pon Het (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti
* Sol. Pho Meh Rigg (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti

* Tutti i Goblin di Kinkon hanno l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

Forza complessiva dell'Unità: 3 Conigli Grandi e 6 Goblin di Kinkon; 199 Punti.

Il 1° Fanteria “Nuova Colt” (Lupi Mannari)

Col. Pavel Czonteszky (Lupo Mannaro Grande Veterano)	(Regolare)	Spada	41 Punti
C.le Wladyslaw Zsuda (Lupo Mannaro Grande Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	34 Punti
Ten. Zbigniew Sborniek (Lupo Mannaro Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	30 Punti
Sol. Grzegorz Pelato (Lupo Mannaro Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	26 Punti
Sol. Pawel Sgjanassonesz (Lupo Mannaro Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	26 Punti
Sol. Wlodzimierz Molarek (Lupo Mannaro Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	22 Punti
Sol. Jacek Kalimerski (Lupo Mannaro Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	22 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 7 Goblin di Kinkon; 201 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.

Incantamenti compromettenti

Il colonnello Czontesky non può abbandonare in mano al nemico alcuni incantamenti che sono nel suo archivio, all'interno dell'edificio. Per questo motivo, nei primi due Turni dello Scenario non può fare nessuna azione (tranne difendersi se viene attaccato in mischia), perché è impegnato a recuperarli.

Colonnello, siete proprio un bel fardello

Per mettere fuori combattimento il colonnello Czontesky e poterlo catturare, un personaggio nemico deve ingaggiare una mischia contro di lui (può scegliere questa opzione non soltanto quando attacca, ma anche se viene attaccato dall'ufficiale). Se il colonnello perde il duello e subisce almeno UNA Ferita, invece di essere ferito rimane privo di conoscenza per un numero di Turni pari alle Ferite che avrebbe dovuto subire. In questo lasso di tempo, un qualsiasi personaggio può utilizzare un'azione per legarlo. Una volta che il colonnello è legato, non può fare altro per il resto dello Scenario (nemmeno difendersi in mischia), a meno che uno dei suoi alleati non lo liberi impiegando a sua volta un'azione. Mentre è privo di sensi oppure legato, il colonnello può essere trasportato da un avversario, che non può compiere altre azioni se non quella di movimento con un modificatore di UNA colonna verso sinistra. Anche se viene colpito, ferito o costretto a indietreggiare in mischia, il personaggio che sta trascinando il colonnello NON è obbligato a lasciarlo, ma può continuare a fuggire per uscire dal tavolo di gioco.

Non sparate sul colonnello

I Lupi Mannari NON possono volontariamente cercare di uccidere il proprio colonnello per evitare che la vittoria vada agli avversari. È un ufficiale troppo importante per poter essere sacrificato in questo modo. Inoltre, i lupi mannari non possono sparare contro il personaggio che sta trasportando il colonnello, per non rischiare di ferire Czontesky. Tuttavia, possono ingaggiarlo in mischia.

Avrei preferito vederti morire

Al contrario di quanto appena esposto alla regola precedente, i personaggi delle Unità dell'H.E.C.V. e della V.O.C. preferiscono vedere il colonnello morto piuttosto che farlo cadere in mano nemica. Per questo motivo, se Czontesky è stato catturato da un personaggio avversario, possono liberamente sparare contro l'ufficiale o il suo catturatore. Se il colonnello viene ucciso durante il gioco, lo Scenario termina immediatamente con un PAREGGIO tra tutti e tre i contendenti.

Scenario n. 6

Ammazza, ammazza, è tutta una razza

0

L'unico nemico buono è quello morto

– Kinkon contro H.E.V.C. contro V.O.C. –

Il grande fiume Gwai scorreva come sempre placido all'apparenza ma infido come ogni cosa che stava nella giungla. Le sue acque dalle mille tonalità riflettevano il verde delle foglie e il giallo brillante degli sprazzi di sole. Lungo le sue sponde la vita proliferava ancora più intensa che nel resto della foresta tropicale. Lo schiamazzo degli uccelli e le grida delle scimmie erano frastornanti, gli animali si recavano con prudenza fino all'acqua per bere e i grandi predatori si aggiravano come fantasmi in cerca di preda. I coccodrilli si mimetizzavano sotto il fango delle rive o fra i tronchi galleggianti, sempre in cerca di qualcosa con cui placare la fame. Centinaia di insetti di ogni tipo ronzavano incessantemente sulla superficie dell'acqua, increspandola con una miriade di piccoli cerchi, mentre i pesci balzavano fuori per guadagnarsi il pasto quotidiano.

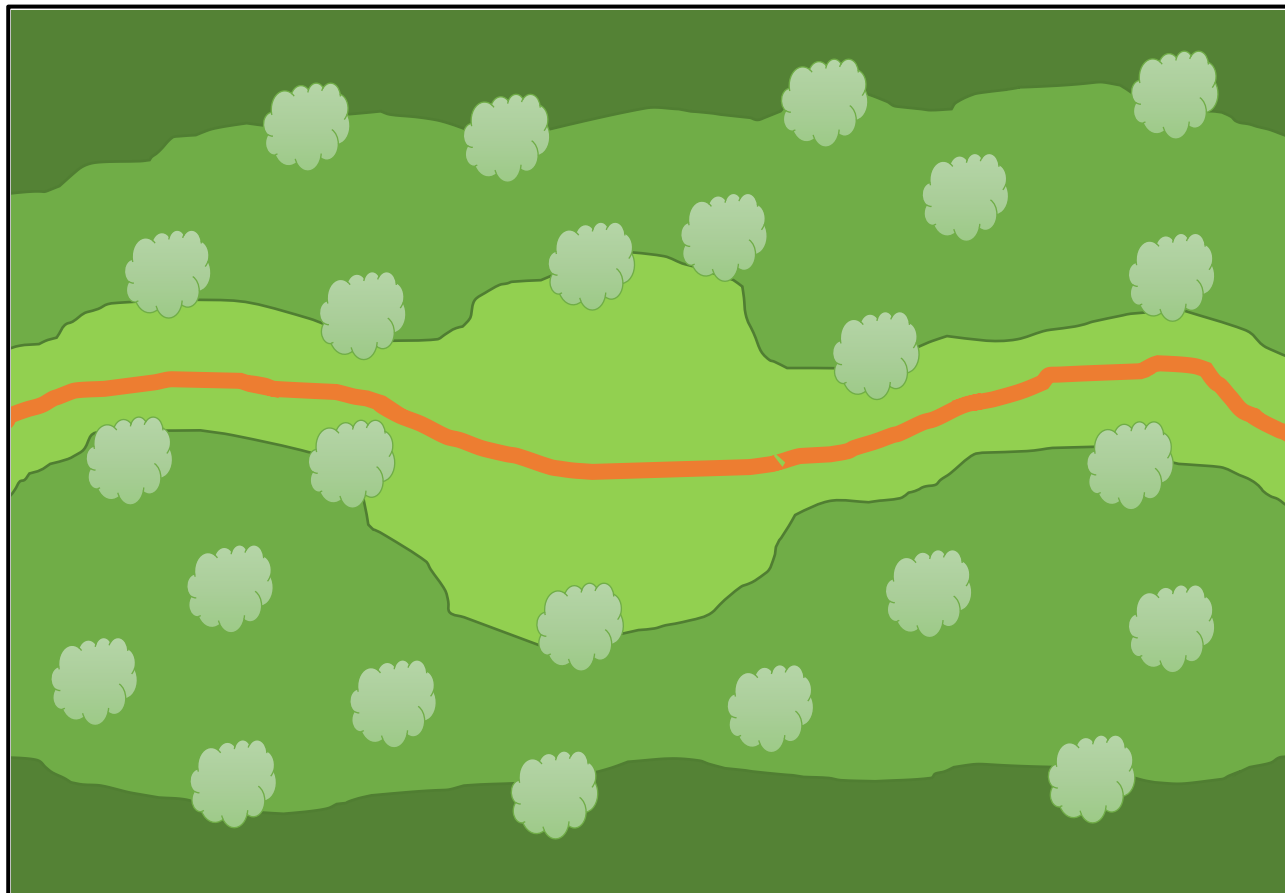
Per i Goblin di Kinkon, il fiume significava vita. Quello che per gli indigeni era una sorta di paradiso terrestre, pur con gli immancabili pericoli onnipresenti nella giungla, a tutti gli altri che venivano dal resto di Valon sembrava invece una sorta di anticamera dell'inferno. Il ponte sul fiume Gwai attraversava il canale da una sponda all'altra, ben al di sopra del pelo dell'acqua, ed era a suo modo un'opera unica. Unica perché era il frutto degli sforzi congiunti di due compagnie commerciali rivali che facevano capo a due schieramenti che si stavano facendo guerra aperta nelle nazioni di mezza Valon. I Goblin lo odiavano, quel ponte. Per loro, rappresentava la prepotenza dell'invasore che arrivava senza chiedere permesso e spadroneggiava su quelli che erano i territori ancestrali dei legittimi abitanti di Kinkon. Ma oggi il ponte avrebbe potuto essere molto utile ai Goblin.

Le loro spie erano venute a sapere che oggi ci sarebbe stato un incontro fra i rappresentanti delle due compagnie. La H.E.V.C. avrebbe mandato un ufficiale con un drappello, e altrettanto avrebbero fatto i loro concorrenti della V.O.C. I due comandanti non erano stati scelti per la loro sagacia in campo militare, bensì perché erano degli scribacchini, contabili bravi a far tornare i conti. Dovevano cercare una volta di più di ricucire i rapporti e sistemare la vicenda senza arrivare a un ulteriore inasprimento. Ognuna delle compagnie accusava l'altra di aver lavorato poco e male, gonfiando i costi e avanzando pretese eccessive per l'utilizzo del ponte conteso. Forse l'ennesimo abboccamento avrebbe potuto sistemare le cose una volta per tutte, anche se nessuno dei due contendenti era disposto a fare concessioni al rivale.

Beninteso, i Goblin di tutto questo non capivano nulla, né gli importava capirlo. Loro sapevano solo che avrebbero potuto eliminare due ufficiali nemici in un sol colpo. Prendere due scimmie con una banana, si diceva da quelle parti, ed erano intenzionati a non lasciarsi scappare la ghiotta occasione. Così avevano riunito l'élite dei loro guerrieri migliori, veri figli della giungla, perché un'opportunità come quella non sarebbe capitata mai più.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dei Goblin di Kinkon indigeni si schiera all'interno delle zone di giungla fitta. I personaggi devono essere posizionati sui due lati lunghi del tavolo di gioco, ripartiti secondo la suddivisione indicata nella sezione "Forze dello Scenario".

L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera all'interno dello spiazzo nella zona di radura centrale, nella metà superiore. I personaggi non possono essere distanti più di 5 cm uno dell'altro e non possono toccare il sentiero né la zona di giungla rada.

L'Unità della V.O.C. si schiera all'interno dello spiazzo nella zona di radura centrale, nella metà inferiore. I personaggi non possono essere distanti più di 5 cm uno dell'altro e non possono toccare il sentiero né la zona di giungla rada.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quelle avversarie (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i loro effettivi).

Unità indigena (Goblin di Kinkon)

Le truppe indigene si aggiudicano lo Scenario se riescono a uccidere entrambi gli ufficiali comandanti delle Unità avversarie. Se ne uccidono uno solo e l'altro sopravvive, il gioco termina con un PAREGGIO tra i Goblin e la fazione che è riuscita a salvare il proprio comandante.

Unità dell'H.E.V.C. (Grande Alleanza)

Le truppe dell'H.E.V.C. si aggiudicano lo Scenario se il loro ufficiale in comando sopravvive mentre quello dei Ferach viene ucciso. Se entrambi restano in vita, il gioco termina con un PAREGGIO tra la Grande Alleanza e la V.O.C.

Unità della V.O.C. (Ferach)

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano lo Scenario se il loro ufficiale in comando sopravvive mentre quello della Grande Alleanza viene ucciso. Se entrambi restano in vita, il gioco termina con un PAREGGIO tra i Ferach e l'H.E.V.C.

Forze dello Scenario

La delegazione dell'H.E.V.C. (Orchi di Albione)

Ten. Col. Gary Linorcker (Orco Medio)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	27 Punti
Serg. Terry Butchorc (Orco Esperto)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Arma Lunga	33 Punti
Serg. Peter Shiltorc (Orco Esperto)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Arma Lunga	33 Punti
C.le Trevor Stevorc (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	19 Punti
Sol. Glenn Horcle (Orco Medio)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	19 Punti
Sol. Bryan Rorcson (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	15 Punti
Sol. Mark Horcley (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	15 Punti
Sol. Chris Worcle (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	15 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 8 Orchi; 201 Punti.

La delegazione della V.O.C. (Conigli di Burrovia)

Ten. Col. Al Grouviere (Coniglio Grande Medio)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	27 Punti
Serg. Pommès Frites (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Arma Lunga	37 Punti
Serg. Moules Frites (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Arma Lunga	37 Punti
C.le Eric Gauffres (Coniglio Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Baionetta	22 Punti
Sol. Lapin Pruneaux (Coniglio Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Baionetta	22 Punti
Sol. Chicons Gratin (Coniglio Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Baionetta	19 Punti
Sol. Aunguilles Vert (Coniglio Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Baionetta	19 Punti
Sol. Cote d'Or (Coniglio Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Baionetta	19 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 3 Conigli Grandi e 5 Conigli Piccoli; 202 Punti.

Truppe indigene di élite (Goblin di Kinkon)

# Arl Hec Inn (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Brih Ghe Lla (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Gih Ohp Hinn (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Pan Tha Lon (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Sca Pih Noh (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Tar Tah Glia (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Bal Ahn Zon (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Coh Lom Bin (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Gia Ndu lah (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Pul Cih Nell (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Ste Nte Rell (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti
# Ruh Gan Tin (Goblin di Kinkon Veterano di Elite)	(Irregolare)	Arco, Pugnale	20 Punti

Tutti i Goblin di Kinkon hanno il difetto Solo armi indigene (non possono utilizzare armi a Polvere Nera).

Forza complessiva dell'Unità: 12 Goblin di Kinkon; 240 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.

Il silenzio degli indigeni

I Goblin di Kinkon indigeni sono perfettamente a loro agio nella giungla. Sanno come muoversi senza fare più rumore di un serpente che striscia e spostando l'erba alta in modo che sembri mossa dal vento. Per questo motivo, finché restano nelle zone di giungla fitta o rada, non possono essere individuati dal nemico, a meno che non lo attacchino. Finché ciò non accade, le Unità dell'H.E.V.C. e della V.O.C. non possono fare nessuna azione – sono troppo impegnate a parlamentare. Appena anche un solo Goblin di Kinkon indigeno sferra un attacco oppure si muove all'interno della radura, anche i loro avversari possono cominciare a giocare normalmente.

Il cobra non è un serpente

Ogni volta che un personaggio Orco o Coniglio (ma NON i Goblin di Kinkon) entra nella giungla e all'inizio di ogni Turno successivo in cui rimane in tale territorio, deve tirare 1D10 e con un risultato di 1-2 nella giungla fitta oppure di 1 in quella rada, viene morso da un serpente velenoso. In questo caso, deve lanciare un altro 1D10 e aggiungere il suo modificatore in mischia per lo Status e il Livello di Esperienza. Il risultato determina se e quante Ferite subisce, come riportato nella tabella qui sotto (non importa quante Ferite egli abbia, il veleno può comunque farlo fuori all'istante).

RISULTATO	EFFETTO DEL MORSO
Fino a 3	Il personaggio resta ucciso sul colpo.
4-9	Il personaggio subisce UNA Ferita.
10 o più	Il personaggio rimane incolume.

Scenario n. 7

La miglior difesa è... la fuga

0

Quando il gioco si fa duro, i pavidì cominciano a scappare

– Zar Oscuro contro V.O.C. –

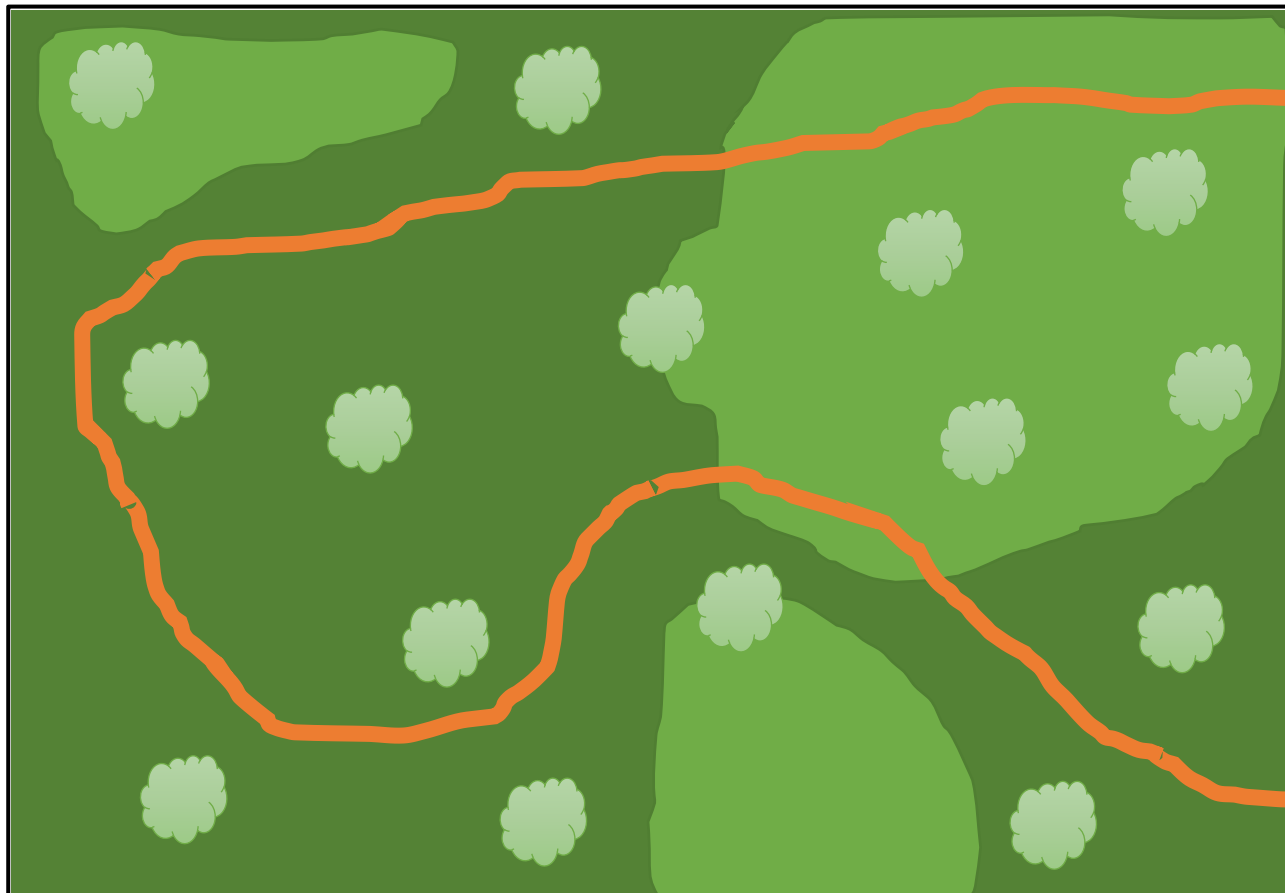
Di tutte le missioni che gli erano capitate, quella era sicuramente tra le più sgradevoli. Non soltanto avrebbe dovuto attraversare quella giungla maledetta, ma avrebbe anche dovuto fare da balia a un pezzo grosso della Compagnia. Il clima s'era fatto rovente nel delta del Kinkon, e non soltanto quello meteorologico. Dopo l'escalation dei conflitti tra Ferach e Grande Alleanza, con contorno di intromissioni di quei maledetti Diberiani e persino di quegli indigeni selvaggi, persino l'insediamento fortificato della V.O.C. non poteva considerarsi completamente sicuro. Era per questo motivo che la Compagnia aveva deciso di richiamare uno dei suoi caporioni. Non il comandante della spedizione, perché sarebbe stato come ammettere la sconfitta, ma un alto funzionario che in patria era tenuto in grande considerazione. Il capitano La Carotte passò in rivista le sue truppe un'ultima volta, poi diede gli ordini ai soldati prescelti per la missione.

Le cose erano semplici. Avrebbero dovuto scortare uno dei colletti bianchi della Compagnia dal fortino della V.O.C. fino al porto, per poi imbarcarlo su una nave in partenza per Urop che stava aspettando soltanto lui per salpare. La missione di per sé non avrebbe dovuto essere troppo complicata, ma c'era un problema. Il "signorino" delle alte sfere pretendeva di viaggiare soltanto lungo i sentieri e non a piedi. Gli avevano trovato una Lucertola Leggera come cavalcatura, la stessa utilizzata dagli indigeni, però il percorso da seguire sarebbe stato molto più tortuoso e soprattutto maggiormente soggetto al pericolo di imboscate. Inoltre, per condurre quel lucertolone senza pericolo, si sarebbero dovuti tirare dietro un paio di sepy, perché i Goblin erano gli unici ad aver dimestichezza con quegli animali. Nel migliore dei casi sarebbe stata una marcia nella giungla, ma raramente le cose filavano lisce, come La Carotte sapeva per esperienza...

Il maggiore Lupandowski stava acquattato tra l'erba alta sul bordo del sentiero. Quei maledetti Conigli sarebbero dovuti passare per forza di lì. Avevano informazioni precise, e ormai non sarebbe dovuto mancare più molto al transito del convoglio. I Lupi Mannari sparpagliati tutto intorno a lui erano pronti per far scattare la trappola e fiutavano impazienti l'aria in attesa della preda. Stavolta i Ferach non avrebbero avuto scampo, sarebbero caduti nell'imboscata che avevano preparato per loro. Gli ordini erano chiari. Dovevano bloccare la ritirata di quel pavidò rappresentante della V.O.C. e farlo fuori. Per la Compagnia sarebbe stata una grave perdita da rimpiazzare. Se per riuscirci avessero dovuto sbarazzarsi anche della scorta, poco male. In lontananza già si sentiva il rumore dei passi nemici. Il maggiore attese ancora qualche secondo, poi al momento giusto fece il fischio convenuto e i Lupi Mannari sbucarono fuori di sorpresa dal folto della giungla, gettandosi contro gli ignari avversari.

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dello Zar Oscuro si schiera all'interno della zona centrale di giungla fitta delimitata dal sentiero.

L'Unità della V.O.C. si schiera in fila indiana sul sentiero, nella parte superiore del tavolo di gioco. Le miniature devono essere tutte in contatto di base tra loro e l'ultima della fila deve essere a contatto di base col bordo del tavolo.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 12 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quella avversaria (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi).

Unità dei Diberiani (Zar Oscuro)

Le truppe Diberiane si aggiudicano la vittoria se riescono a uccidere il funzionario della Compagnia V.O.C.

Unità della V.O.C. (Ferach)

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano la vittoria se riescono a far uscire dal tavolo di gioco ancora vivo il funzionario dopo avergli fatto percorrere tutto il sentiero. Se il funzionario esce dal tavolo in qualsiasi altro punto (per esempio come conseguenza di un Controllo del Morale fallito) oppure resta in vita ma non riesce a fuggire, lo Scenario si conclude con un PAREGGIO.

Forze dello Scenario

Gli assaltatori di Robert Lupandowski (Lupi Mannari)

Magg. Robert Lupandowski (Lupo Mannaro Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	45 Punti
Ten. Piotr Lupinski (Lupo Mannaro Grande Esperto)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Granata Generica, Baionetta	44 Punti
Sol. Arkadiusz Lupik (Lupo Mannaro Grande Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	30 Punti
C.le Kamil Rosicki (Lupo Mannaro Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Granata Generica, Baionetta	34 Punti
Sol. Jakub Mastyczykowski (Lupo Mannaro Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	26 Punti
Sol. Bartosz Sbraniszynski (Lupo Mannaro Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	22 Punti
Forza complessiva dell'Unità: 3 Lupi Mannari Grandi e 3 Lupi Mannari Piccoli; 201 Punti.			

La scorta di Edgar La Carotte (Conigli di Burrovia e Goblin di Kinkon)

Cap. Edgar La Carotte (Coniglio Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
C.le Mag. Georges Grull (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Arma Lunga	37 Punti
Sol. Louis Broccoli (Coniglio Grande Recluta)	(Regolare)	Moschetto Ferach, Baionetta	24 Punti
Ten. Etienne Vendramin (Coniglio Piccolo Veterano)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	29 Punti
Sol. Cris Gandoise (Coniglio Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	23 Punti
Sol. Laval Puissance (Coniglio Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	18 Punti
Sol. Denis Brutes (Coniglio Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	15 Punti
Sol. Alain Bastogne (Coniglio Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	15 Punti
* C.le Pal Fren Ier (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
‡ Monsieur Peur du Noir (Coniglio Grande Medio) su Lucertola Leggera	(Civile)	–	31 Punti

* Il Goblin di Kinkon ha l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

‡ Il funzionario della V.O.C. ha lo Status di Civile (vedi le regole speciali per i dettagli).

Forza complessiva dell'Unità: 4 Conigli Grandi, 5 Conigli Piccoli e 1 Goblin di Kinkon; 250 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.

Stato Civile

Un personaggio con lo Status di Civile ha un modificatore di -2 allo sparare, in mischia e al morale, non può essere di Elite né usare Fucili o Granate, od operare pezzi di Artiglieria. Un'Unità ha un modificatore all'Iniziativa di -1 per ogni Civile al suo interno.

Percorso obbligato

Il funzionario della V.O.C. ha l'unico scopo di riuscire a salvare la pelle. Non può uscire dal sentiero e può soltanto muoversi (in sella o a piedi) oppure difendersi se viene attaccato in mischia. Tuttavia, se viene costretto a indietreggiare in mischia oppure a effettuare un movimento obbligatorio in seguito a un Controllo del Morale, potrebbe doversi allontanare dal sentiero, ma è comunque obbligato a tornarci il prima possibile. Il resto dei Ferach possono invece muoversi liberamente una volta che i Lupi Mannari hanno rivelato la propria presenza.

Fido scudiero

Il Goblin di Kinkon è l'unico in grado di controllare efficacemente la Lucertola Leggera che serve come cavalcatura al funzionario della V.O.C. Ciò richiede la sua intera azione, pertanto non può fare altro se non difendersi in mischia. Il suo compito è di rimanere in contatto di base con l'animale per quanto possibile, conducendo il suo cavaliere verso la salvezza. Se per qualsiasi motivo non si trova in contatto di base con la Lucertola Leggera, quando questa si muove il giocatore che la controlla deve lanciare 1D10: con un risultato di 1-3 l'animale non si muove (ma l'azione si considera comunque effettuata), mentre con un risultato di 4+ si sposta con un modificatore di DUE colonne verso sinistra al movimento.

Scenario n. 8

Ponte ponente ponte pì

0

Al gran ballo della giungla

– H.E.V.C. contro V.O.C. contro Zar Oscuro contro Kinkon –

Il tempo delle indecisioni è finito! Le due Compagnie sono schierate una contro l'altra, coi migliori uomini disponibili, pronte ad affrontarsi nell'ultima battaglia che assegnerà definitivamente il controllo del conteso ponte sul fiume Gwai a uno dei due contendenti. Ma "al gran ballo della giungla", come gli Orchi hanno battezzato l'operazione non senza una punta di macabro humor britorchese, non è voluto mancare proprio nessuno. I Lupi Mannari della Diberia hanno inviato un contingente di tutto rispetto, decisi a vedere la piega che prenderà la battaglia per poi approfittare il più possibile della situazione. Gli indigeni Goblin di Kinkon hanno radunato i guerrieri di diverse tribù per tentare un ultimo, disperato colpo di mano e distruggere una volta per tutte l'odiato ponte, con la speranza che – quando non ci sarà più – tutti quegli stranieri violenti se ne torneranno a casa loro.

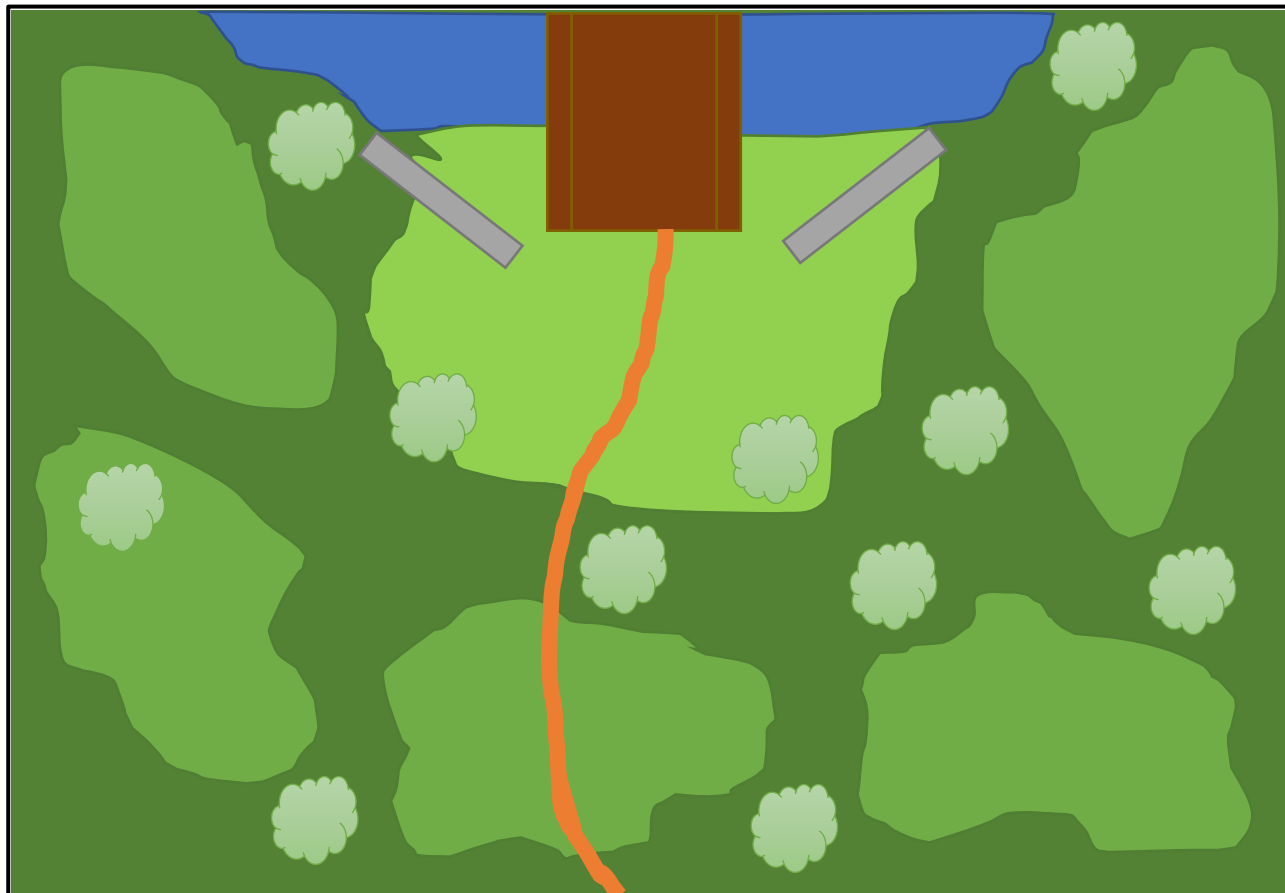
L'alba si leva pigra sulle sponde del grande fiume. Il sole, non ancora rovente come lo diventerà nel corso della giornata, rischiarà coi suoi raggi obliqui il grande ponte di corda e legno, un vero capolavoro di ingegneria per questi luoghi sperduti. Gli insetti si dileguano alle prime luci, dopo una notte di ronzare incessante, mentre i primi uccelli variopinti fanno sentire i loro canti modulati. La giungla si risveglia, anche se durante la notte la vita non s'è affatto addormentata, ma semplicemente si è nascosta agli occhi di chi non sapeva dove guardare. Una caligine umidiccia e fastidiosa vela il paesaggio, come un manto di ragnatele tessuto da qualche ragno troppo gigantesco anche per poter essere soltanto immaginato. Il sudore si attacca ai vestiti come melassa, le armi si appiccicano alle mani ansiose dei soldati, il respiro è affannoso perché l'aria stessa sembra essere troppo densa per poter essere inspirata.

Ognuno dei quattro schieramenti è al corrente della presenza degli avversari. Tutti sanno che non ci sarà una prova d'appello. Questa è la madre di tutte le battaglie, quella che verosimilmente deciderà le sorti di questo angolo del delta del Kinkon. Su tutte spicca la posizione difesa dai Ferach, la più vicina al ponte. Quei megalomani hanno portato persino un Cannone di Bambù per difenderla, sperando che il vantaggio anche psicologico derivato dall'avere un'arma simile possa fare la differenza sul campo di battaglia. Le giubbe rosse degli Orchi appaiono qua e là tra il verde della vegetazione, simili a macchie di sangue. Se sarà quello dei soldati che le indossano oppure dei loro nemici, sarà soltanto l'esito dello scontro a dirlo. In un altro punto ci sono i Lupi Mannari. Montagne di peli e zanne, terrificanti nelle loro divise verdi che si intonano con le mille sfumature della giungla. Spesso soltanto lo scintillio degli occhi rosso, giallo o verde vivo permette di distinguerli in quel dedalo di foglie e liane. E poi i Goblin, i veri figli di Kinkon, gli unici davvero legittimati a stare quaggiù e i soli che si trovano a proprio agio in un teatro di guerra del genere. Selvaggi, primitivi, ignari del segreto della Polvere Nera che sta insanguinando mezza Urop, eppure sono ancora loro ad avere il vantaggio indiscusso di giocare in case.

Un altro uccello canta tra le cime degli alberi. Un trillo strano, acuto, quasi un fischio di inizio per le ostilità. Da qualche parte si ode lo schioppo di un moschetto. Dirimpetto, un altro gli risponde. Un grido rauco si leva acuto. Il gran ballo della giungla ha avuto inizio...

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150 × 70 cm e degli elementi di terreno sottoindicati. 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.



L'Unità dell'H.E.V.C. si schiera all'interno della zona di giungla rada con un solo cespuglio.

L'Unità della V.O.C. si schiera all'interno della zona di radura, ma nessuno dei suoi personaggi né il Cannone di Bambù possono essere in contatto di base con il ponte.

L'Unità dello Zar Oscuro si schiera all'interno della zona di giungla rada attraversata dal sentiero.

L'Unità dei Goblin di Kinkon indigeni si schiera all'interno delle zone di giungla rada senza cespugli. I personaggi devono essere ripartiti in tre gruppi, secondo la suddivisione indicata nella sezione "Forze dello Scenario".

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 24 Turni o termina nel momento in cui uno degli schieramenti raggiunge il proprio obiettivo. Un'Unità vince lo Scenario anche se annienta completamente quelle avversarie (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i loro effettivi).

Se al termine dei 24 Turni nessuno dei contendenti ha conseguito il proprio obiettivo, lo Scenario termina con un PAREGGIO tra tutte le fazioni che hanno ancora almeno un personaggio presente sul tavolo di gioco.

Unità dell'H.E.V.C. (Grande Alleanza)

Le truppe dell'H.E.V.C. si aggiudicano lo Scenario se annientano completamente l'Unità dei Ferach (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi) e poi conquistano il ponte (vedi la regola speciale per i dettagli) e almeno la metà dei personaggi che compongono l'Unità, tra cui almeno un Orco, sono ancora vivi e presenti sul tavolo di gioco. Se invece il ponte viene conquistato ma non ci sono più Orchi nell'Unità, la partita termina con un PAREGGIO tra la Grande Alleanza e tutti gli altri schieramenti che sono ancora in gioco.

Unità della V.O.C. (Ferach)

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano lo Scenario se annientano completamente l'Unità della Grande Alleanza (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi) e poi conquistano il ponte (vedi la regola speciale per i dettagli) con almeno due Conigli. Se invece il ponte viene conquistato da un solo Coniglio, la partita termina con un PAREGGIO tra i Ferach e tutti gli altri schieramenti che sono ancora in gioco. I Goblin di Kinkon non contano ai fini della conquista del ponte.

Le truppe della V.O.C. si aggiudicano lo Scenario se annientano completamente l'Unità della Grande Alleanza (uccidendo o facendo fuggire dal tavolo di gioco tutti i suoi effettivi) e poi conquistano il ponte (vedi la regola speciale per i dettagli) e almeno la metà dei personaggi che compongono l'Unità, tra cui almeno un Coniglio, sono ancora vivi e presenti sul tavolo di gioco. Se invece il ponte viene conquistato ma non ci sono più Conigli nell'Unità, la partita termina con un PAREGGIO tra la Grande Alleanza e tutti gli altri schieramenti che sono ancora in gioco.

Unità dei Diberiani (Zar Oscuro)

Le truppe Diberiane si aggiudicano la vittoria se conquistano il ponte (vedi la regola speciale per i dettagli) e almeno la metà dei personaggi che compongono l'Unità sono ancora in vita. Se invece quando il ponte viene conquistato sono morti più della metà dei Lupi Mannari, lo Scenario termina con un PAREGGIO tra lo Zar Oscuro e i Goblin di Kinkon indigeni.

Unità indigena (Goblin di Kinkon)

Le truppe indigene si aggiudicano lo Scenario se riescono a distruggere il ponte (vedi la regola speciale per i dettagli) e almeno la metà dei personaggi che compongono l'Unità sono ancora in vita. Se invece quando il ponte esplode sono morti più della metà dei Goblin, lo Scenario termina con un PAREGGIO tra i Goblin di Kinkon e i Lupi Mannari di Diberia.

Forze dello Scenario

Il 3° Fanteria H.E.V.C. "Tigri del Kinkon" (Orchi di Albione e Goblin di Kinkon)

Cap. Chris Froorc (Orco Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten. Mark Cavendorcish (Orco Esperto)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	28 Punti
Sol. Bradley Wiggors (Orco Recluta)	(Regolare)	Bessie degli Orchi, Baionetta	20 Punti
* C.le Nuh Voh Lha (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Cio Toh Lha (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Peh Coh Rah (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	23 Punti
* Sol. Per Sih Ana (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Lih Moh Neh (Goblin di Kinkon Medio)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	21 Punti
* Sol. Meh Dhu Sah (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti
* Sol. Seh Dha Noh (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Nani MkII, Baionetta	18 Punti

* Tutti i Goblin di Kinkon hanno l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

Forza complessiva dell'Unità: 3 Orchi e 7 Goblin di Kinkon; 230 Punti.

Il 2° Fanteria “Audaci del delta” con Artiglieria (Conigli di Burrovia e Goblin di Kinkon)

Cap. Jorge Ouimaishon (Coniglio Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten Renè Mauditte (Coniglio Grande Esperto)	(Regolare)	Moschetto Generico, Baionetta	28 Punti
* † C.le Cih Mih Ceh (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Pistola dei Goblin di Kinkon, Pugnale	23 Punti
* † Sol. Bah Nah Nah (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	21 Punti
* † Sol. Mha Ter Ass (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	21 Punti
* † Sol. Sah Lha Meh (Goblin di Kinkon Esperto)	(Regolare)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	21 Punti
* † Sol. Pah Nih Noh (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	16 Punti
* † Sol. Pol Tro Neh (Goblin di Kinkon Recluta)	(Regolare)	Moschetto dei Goblin di Kinkon, Baionetta	16 Punti
Cannone di Bambù (Cannone Leggero) con 6 Palle di Cannone			50 Punti

* Questi Goblin di Kinkon hanno l'abilità Addestrato nelle esercitazioni (+1 a tutti i Controlli del Morale).

† Questi Goblin di Kinkon hanno l'abilità Artigliere (possono usare il Cannone di Bambù).

Forza complessiva dell'Unità: 2 Conigli Grandi e 6 Goblin di Kinkon; 230 Punti.

Il 2° Fanteria “Zanne della Diberia” (Lupi Mannari)

Mag. Ernst Pelovszky (Lupo Mannaro Grande Veterano)	(Regolare)	Pistola Generica, Spada	45 Punti
Sol. Artur Brandellik (Lupo Mannaro Grande Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	30 Punti
Ten. Jan Caninszy (Lupo Mannaro Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	30 Punti
Ten. Jozef Spezzoska (Lupo Mannaro Piccolo Esperto)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	30 Punti
Sol. Zygmunt Divoraj (Lupo Mannaro Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	26 Punti
Sol. Fredi Spuntinik (Lupo Mannaro Piccolo Medio)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	26 Punti
Sol. Piotr Sbranovszczyk (Lupo Mannaro Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	22 Punti
Sol. Bartosz Irsutaj (Lupo Mannaro Piccolo Recluta)	(Regolare)	Moschetto Coltzen, Baionetta	22 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 2 Lupi Mannari Grandi e 6 Lupi Mannari Piccoli; 231 Punti.

Truppe indigene (Goblin di Kinkon)

# Tir Ham Isu (Goblin di Kinkon Veterano)	(Irregolare)	Arco, Lancia	18 Punti
# San Ton Hore (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Lancia	15 Punti
# Pro Fit Erol (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Lancia	13 Punti
# Mah Scar Pon (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Lancia	13 Punti
# Cas Tag Nac (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Lancia	10 Punti
# Pom Ohd Ohr (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Lancia	10 Punti
# Rim Pia Tin (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Lancia	15 Punti
# Ahc Que Dot (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Lancia	15 Punti
# Vah Ric Ehl (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Lancia	13 Punti
# Tor Peh Don (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Lancia	13 Punti
# Peh Dih Cur (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Lancia	10 Punti
# Cam Ion Ist (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Lancia	10 Punti
# Ciar Lat Ahn (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Lancia	15 Punti
# Pal Hon Cin (Goblin di Kinkon Esperto)	(Irregolare)	Arco, Lancia	15 Punti
# Sur Gel Aht (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Lancia	13 Punti
# Por Tah Pen (Goblin di Kinkon Medio)	(Irregolare)	Arco, Lancia	13 Punti
# Tor Tell Hin (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Lancia	10 Punti
# Tagl lat Ehl (Goblin di Kinkon Recluta)	(Irregolare)	Arco, Lancia	10 Punti

Tutti i Goblin di Kinkon hanno il difetto Solo armi indigene (non possono utilizzare armi a Polvere Nera).

Forza complessiva dell'Unità: 18 Goblin di Kinkon; 231 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 sulla giungla, mossi gli altri mari

L'intero tavolo di gioco è avvolto nella foschia per tutta la durata dello Scenario. Tutti i personaggi, indipendentemente dalla razza, hanno un modificatore di UNA colonna verso sinistra per il movimento e di UNA colonna verso destra al tiro.

Il cocodrillo come fa

Ogni volta che un qualsiasi personaggio entra nell'acqua e all'inizio di ogni Turno successivo in cui rimane in tale territorio, deve tirare 1D10 e con un risultato di 1-3 (oppure di 1 per i Goblin di Kinkon di QUALSIASI schieramento), viene attaccato e morso da un cocodrillo in agguato. In questo caso, deve lanciare un altro 1D10 e aggiungere il suo modificatore in mischia per lo Status e il Livello di Esperienza. Il risultato determina se e quante Ferite subisce, come riportato nella tabella qui sotto (non importa quante Ferite egli abbia, il morso dell'animale può comunque farlo fuori all'istante).

RISULTATO	EFFETTO DEL MORSO
Fino a 3	Il personaggio resta ucciso sul colpo.
4-9	Il personaggio subisce UNA Ferita.
10 o più	Il personaggio rimane incolume.

Sul ponte sventola bandiera bianca

Molte delle fazioni hanno come obiettivo principale dello Scenario la conquista del ponte. Perché il ponte sia considerato in mano a un unico schieramento occorre che alla fine del Turno, dopo che tutti i contendenti hanno agito, su di esso ci sia almeno un personaggio di un'Unità e nessun'altra miniatura appartenente a qualsiasi Unità avversaria. Le miniature devono trovarsi con la base interamente sul ponte per essere valide ai fini di questa regola speciale; quelle che sono semplicemente in contatto di base con il ponte o con la base solo parzialmente su di esso non vengono considerate. Appena il ponte viene conquistato dall'H.E.V.C., dalla V.O.C. o dai Diberiano, la partita termina immediatamente.

Lavori in corso

Soltanto i Goblin di Kinkon indigeni possono utilizzare questa regola speciale. Un personaggio in contatto di base col ponte (sia che si trovi sulla terraferma oppure in acqua) può effettuare un normale attacco di mischia per cercare di danneggiarlo. Il ponte ha 6 Ferite e non lancia alcun dado per contrattaccare, ma considera il risultato "indietreggiare in mischia" come un pareggio e non subisce danno dalle armi a Polvere Nera né dagli attacchi di tiro (es. quelli sferrati con un Arco). Un personaggio già ingaggiato in mischia non può attaccare il ponte. NOTA: indipendentemente dalla sua posizione, chi spara contro un personaggio che si trova in acqua ed è contemporaneamente in contatto di base col ponte subisce 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 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.

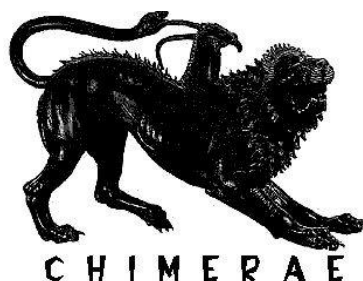
Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della Alector Ltd. ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale ufficialmente approvato, in quanto 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 © 2023 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFscPFG – 1ª Edizione – Febbraio 2023