



BOTTINO PER BROOKE

o

“Questa e’ un’idea ca...ssuta, Capitano!”

“Come vede, Signore, possiamo obbedire agli ordini di Wheeling-Turn e nello stesso tempo guadagnare qualcosa per noi stessi. Allora, che ne dice?”

– Tenente Harry Flashorc

Scenario per Flintloque CHFsc1
Orchi di Albione contro Elfi Ferach & Ogre

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



Il Capitano William Brooke non ha dimenticato lo scopo della propria missione: rintracciare, catturare e rendere inoffensiva la Spia elfica che opera nella parte settentrionale di Al-Garvey, ma un'idea gli sta ronzando per la testa. L'ispirazione viene dal Tenente Flashorc, quindi potrebbe anche non essere la trovata più brillante o infallibile del mondo, ma Brooke pensa che un piccolo ritardo di qualche giorno nell'adempimento della missione non possa far danno a nessuno (eccetto forse a qualche Ferach) e si potrebbero riempire le tasche di tutti se il progetto andrà in porto.

Brooke è stato informato da Flashorc che un convoglio di rifornimento elfico composto da diversi carri è stato assalito dalla Cavalleria Goblin e tutti i carri dei Ferach sono stati messi in fuga. Di per sé, non si tratta di un evento insolito e normalmente le truppe di Albione avrebbero liquidato la notizia con un ghigno compiaciuto ma, in questo caso, gli Elfi sono scappati a tutta velocità per salvare la pelle e, per non essere rallentati dal carico, hanno gettato giù dai carri tutto ciò che stavano trasportando. Questo dettaglio ha fatto intravedere a Flashorc la possibilità di mettere da parte un bel po' di bottino senza faticare.

È probabile che delle pattuglie Ferach e persino gli abitanti di Al-Garvey che vivono nella zona siano già in marcia verso il luogo dello scontro, per battere tutti sul tempo e recuperare le casse abbandonate, per cui gli Orchi devono sbrigarsi se vogliono arrivare per primi. Brooke ha quindi autorizzato la missione di recupero e, con una veloce marcia forzata tra le colline e i radi boschetti, l'Unità si è messa subito in movimento.

Aiutata dal bel tempo e da diversi banchetti a base di pecora arrosto, l'Unità è finalmente giunta sulla riva del fiume, dove ha scoperto la veridicità delle informazioni di Flashorc e diverse pile di casse sparpagliate a terra, ancora sigillate e pronte per essere saccheggiate. In realtà, un paio dei membri della truppa non sono ancora arrivati al fiume... Flashorc e il Soldato Semplice Crabbe hanno infatti optato per una breve deviazione, disertando temporaneamente per recarsi verso una taverna che hanno scorto in lontananza, circa un miglio più indietro, lungo la strada sterrata. Ci sono troppe casse perché sia possibile semplicemente caricarsele in spalla e allontanarsi dalla zona, ma qualche ora di ricerca di buona lena porterà probabilmente al ritrovamento di oro e oggetti preziosi, che finiranno per rimpinguare le tasche di tutti gli Orchi, senza nemmeno bisogno di combattere.

I ragazzi dell'Unità sono balzati all'unisono verso le casse e hanno iniziato ad aprirle, recuperando pezze di lino e di seta, vino e scarpe, e persino uno scrigno contenente le paghe destinate ai Ferach, quando la fortuna ha voltato le spalle agli Orchi. Distogliendo lo sguardo dalle pile di casse, Brooke ha infatti notato avanzare verso di loro le rapide ombre dei Voltiguers Elfi e, con un nodo alla gola, si è reso conto che dietro ai Ferach si stagliano le torreggianti sagome di due Ogre Hunvariani.

Il nemico si sta avvicinando rapidamente, riusciranno Brooke e i suoi Orchi a scappare con le tasche piene d'oro oppure si ritroveranno imbottiti di piombo?

Mappa e Posizionamento



Il tavolo deve essere un quadrato di 90 cm di lato.

Il tavolo di gioco deve rappresentare un territorio erboso, con diverse colline di due o tre livelli di altezza. Un fiume poco profondo (ai fini del movimento, equiparatelo a un terreno innevato per la riduzione del movimento dei personaggi) attraversa il campo di gioco, e una strada sterrata corre pressappoco parallela ad esso.

Gli Orchi si posizionano attorno ai tre gruppi di casse e non possono iniziare il gioco in contatto di base tra di loro oppure con le casse, inoltre non devono essere distanti più di 5 cm l'uno dall'altro.

Gli Elfi si posizionano entro 10 cm dal bordo settentrionale del tavolo e non devono essere distanti più di 5 cm l'uno dall'altro.

Gli Ogre schierano nell'angolo sud-est del campo, entro 5 cm dal bordo orientale e non devono essere distanti più di 10 cm l'uno dall'altro.

Obiettivi dello Scenario

Di seguito vengono indicati gli obiettivi per ognuno degli schieramenti impegnati nello Scenario:

Orchi di Albione:

Brooke e i suoi orchi devono rimanere per un Turno in contatto di base con una cassa, senza compiere nessuna altra azione, per riuscire a riempirsi le tasche col bottino e poi fuggire dal campo di battaglia, uscendo da un qualsiasi bordo del tavolo.

Elfi Ferach e Ogre Hunvariani:

Guilette deve impedire agli Orchi di fuggire, con o senza bottino.

Durata della partita:

Lo Scenario dura 10 Turni o termina automaticamente dopo che uno dei due schieramenti ha raggiunto il proprio obiettivo.

Condizioni di vittoria:

Per vincere, almeno quattro Orchi devono riuscire a scappare dal tavolo con le tasche piene di bottino. Gli Elfi e gli Ogre vincono se uccidono o impediscono ad almeno quattro Orchi di lasciare il tavolo. Quando la partita termina, si considera che tutti gli Orchi ancora sul campo di battaglia non siano riusciti a fuggire.

Forze dello Scenario

Ecco le forze in campo per ciascun schieramento impegnato nello Scenario:

Capitano William Brooke – 68° Reggimento Durrum (Orchi di Albione)

Cap. Brooke (Orco Veterano)	(Fanteria Leggera)	Spada (+2)	33 Punti
Sergente Shaw (Orco Esperto)	(Fanteria Leggera)	Mezza-Picca (+3)	32 Punti
Soldato Semplice Bovis (Orco Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Bessie Orchesca	24 Punti
Soldato Semplice Abel (Orco Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Bessie Orchesca	24 Punti
Soldato Semplice Walker (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Bessie Orchesca	20 Punti
Soldato Semplice Jackson (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Bessie Orchesca	20 Punti

Tenente Franc Guilette – 2^{eme} Reg. De Ligne (Elfi Ferach)

Ten. Guilette (Elfo Esperto)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	25 Punti
Soldato Semplice Le Trek (Elfo Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	21 Punti
Soldato Semplice Depado (Elfo Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	17 Punti
Soldato Semplice Humvious (Elfo Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	17 Punti
Soldato Dunker (Ogre Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Doppio	30 Punti
Soldato Donker (Ogre Recluta)	(Fanteria di Linea)	Kannonderbuss	30 Punti



Regole Speciali dello Scenario

Se desideri aggiungere maggiore incertezza allo Scenario, puoi utilizzare le seguenti regole speciali, oltre a quelli che trovi nel regolamento.

Cassa di Vespe – Ogni volta che un Orco tenta di riempirsi le tasche di bottino, rimanendo per un Turno in Scenario per Flintloque: CHFscI – Bottino per Brooke

contatto di base con una cassa, il giocatore che lo controlla deve lanciare 1D10. Con un risultato di 1 o 2, la cassa ospita una colonia di feroci Vespe Afri, che pungono l'Orco e lo costringono a ritirarsi. Come risultato dell'attacco delle furiose Vespe, l'Orco deve allontanarsi dalla cassa a velocità di Corsa, in una direzione a scelta del giocatore che lo controlla e verso un bordo del tavolo. Dopo la fuga, non può compiere nessuna altra azione nel Turno, ma può agire normalmente nel Turno seguente. Ovviamente, lo sfortunato Orco rimarrà a mani vuote e dovrà tentare nuovamente di riempirsi le tasche di bottino in un altro Turno.

Granata o “La Bombe”– Ogni volta che un Orco tenta di riempirsi le tasche di bottino, rimanendo per un Turno in contatto di base con una cassa, il giocatore che lo controlla deve lanciare 1D10. Con un risultato di 3, la cassa contiene una granata generica, che l'Orco può raccogliere e utilizzare, anche se non può effettuare altre azioni nel Turno. L'Orco può agire normalmente a partire dal Turno seguente e dovrà nuovamente di riempirsi le tasche di bottino in un altro Turno.

Queste regole speciali, uniche e progettate appositamente per lo Scenario, conferiscono un maggior grado di incertezza alla partita e sono molto divertenti da utilizzare.



Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

[5020](#) Flintloque Reloaded – Unità degli Orchi del Capitano William Brooke

[51038](#) 2^{ème} Regt de Ligne (Elf Voltiguers) (4 miniature) £5.00 / \$10.00

[56004](#) Hunvarian Ogres of Finklestein (2 miniature) £6.00 / \$12.00

Inoltre, per rappresentare il terreno in cui si svolge l'azione, ti occorreranno erba statica da modellismo, alcune basse colline, un fiume, una strada sterrata, alcuni alberi e diverse pile di casse di legno.

Una volta che avrai giocato lo Scenario, potresti voler cimentarti ancora nella sfida, magari utilizzando le Regole Speciali viste in precedenza, oppure aumentando il numero di personaggi coinvolti nella schermaglia, per vedere in quale modo questi cambiamenti influiscono sul risultato dello scontro.

Di seguito ti diamo un paio di idee per espandere ulteriormente lo Scenario:

Flashorc alla riscossa: Forse la taverna è rimasta sprovvista di vino, oppure la coscienza (sì, anche lui ne ha una!) del Tenente Flashorc si è fatta valere, fatto sta che sia lui che il Soldato Semplice Crabbe sono arrivati per dare man forte ai propri compagni. I due entrano in gioco dal bordo occidentale del tavolo, dopo due Turni dall'inizio della partita. Entrambi i personaggi devono rispettare le regole dello Scenario e tentare di riempirsi le tasche con il bottino, come tutti gli altri Orchi. Sarà di aiuto la loro potenza di fuoco supplementare contro gli Ogre?

<i>Ten. Harry Flashorc</i> (Orco Esperto)	(Fanteria Leggera)	Spada (+2), Pistola Generica	33 Punti
<i>Soldato Semplice Crabbe</i> (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Bessie Orchesca	20 Punti

Cibo per Cani: Il suono dei colpi sparati dai moschetti ha messo in allerta le penetranti orecchie di un terzetto di Ufficiali Cani Finkelstein, che stavano godendosi una corsetta nei boschi. I personaggi entrano in gioco dal bordo occidentale del tavolo nel quinto Turno della partita, aiutando gli Elfi nel tentativo di fare piazza pulita degli Orchi di Brooke. La mancanza di armi a Polvere Nera nel loro equipaggiamento sarà uno svantaggio troppo grande per impedire la fuga degli Orchi?

<i>Maggiore Wooffier</i> (Cane Esperto)	(Fanteria di Linea)	Spada (+2)	27 Punti
<i>Cap. Lashie</i> (Cane Medio)	(Fanteria di Linea)	Mezza-Picca (+3)	26 Punti
<i>Caporale Vitarusk</i> (Cane Medio)	(Fanteria di Linea)	Lancia (+2)	23 Punti

Per rappresentare questi personaggi, utilizza il Product Code 56010 Gulash Command.



56010 Gulash Command – Include un Ufficiale, un Portabandiera e un Sergente.

Rallentando la corsa, la sagoma malconcia del Soldato Semplice Bovis entrò nella linea di visuale dei suoi compagni e l'Orco si gettò nel fitto sottobosco, a fianco degli altri membri dell'Unità di Brooke. Erano tutti sopravvissuti, anche se ce l'avevano fatta per un pelo.

Ognuno degli Orchi era segnato da piccole ferite e numerosi taglietti, che col tempo si sarebbero rimarginati lasciando delle cicatrici. Quei segni erano però più che ricompensati dal peso delle monete e dei gioielli che tintinnavano nelle tasche e nelle giberne dei soldati. Ogni membro del gruppo si era alternato agli altri nello sparare, con il ritmo e la precisione che hanno reso famose le scariche di fuoco dei moschetti di Albione. Gli Orchi, scaricando a turno le loro fide Bessie, erano riusciti a tenere lontani gli Elfi sbucati dal folto degli alberi per ucciderli.

Le pallottole di piombo avevano tenuto alla larga i Voltiguers ed era sicuramente valsa la pena di prendersi il rischio di frugare nelle casse, visto che gli Orchi avevano trovato oro e persino diamanti, oltre a un sacco di buon cibo e aceto di eccellente qualità. Brooke si era sentito sollevato nel constatare che i suoi ragazzi non avevano trovato bevande alcoliche perché, se è vero che gli zannuti figli di Albione sono in grado di combattere con coraggio e perizia, è altrettanto assodato che il grog è il loro nemico più temibile.

Tutto stava andando bene. Il Sergente Shaw si era beccato una piccola pallottola Ferach tra le costole, ma tra poco sarebbe stato di nuovo in piena forma, perché gli stavano già estraendo il proiettile con un forcipe arrugginito. Sì, tutto stava andando alla grande, finché la terra non iniziò a tremare e due enormi Ogre, con indosso l'uniforme blu degli traditori Hunvariani al servizio di Mordred, sbucarono dal nulla sradicando un albero per raggiungere gli Orchi nel loro riparo.

Come sempre, la vecchia Bessie fece sentire la Magia che è capace di sprigionare e le pallottole, una dopo l'altra, si conficcarono nel petto degli Ogre. Ma i mostruosi Hunvariani continuarono ad avanzare e i soldati del 68° erano troppo pochi per organizzare una scarica di moschetteria sufficientemente potente ad abbattere gli imponenti nemici. La ritirata strategica si rivelò l'unica opzione disponibile, anche se ben presto si trasformò in una fuga disperata per salvare la pelle. Tenere a bada gli Elfi era stato facile, ma con quei maledetti Hunvariani le cose si erano rivelate ben diverse.

Brooke ghignò soddisfatto osservando i suoi ragazzi che si spartivano il bottino. Era stata una buona giornata e, a giudicare dallo scintillio delle monete ammucciate intorno a lui, i magazzini dei Goblin del vicino villaggio di Oloro sarebbero stati ben presto svuotati di tutta la mercanzia che gli Orchi sarebbero stati in grado di trasportare!

Note:

Se hai dubbi, domande o curiosità, oppure desideri ricevere ulteriori informazioni su Flintloque, visita il sito della **Alternative Armies** oppure scrivi direttamente una e-mail (in inglese) a product@alternative-armies.com. In alternativa, puoi contattare direttamente il **Chimerae Hobby Group**, all'indirizzo chimeraehobbygroup@yahoo.it. Faremo del nostro meglio per risponderti in maniera rapida ed esauriva. Ricorda inoltre che accettiamo sempre proposte e idee per la pubblicazione di nuovi Scenari o di regole opzionali, se sei interessato contattaci agli indirizzi e-mail riportati sopra.



www.alternative-armies.com

ALTERNATIVE ARMIES
PO Box 8207
GIRVAN
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677

ALTERNATIVE ARMIES
WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM
EMAIL: SALES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM

VISITA IL SITO DI ALTERNATIVE ARMIES PER
ULTERIORI DETTAGLI SUI PRODOTTI DISPONIBILI
E PER LE IMMAGINI A COLORI DELLE MINIATURE.

CHIEDI AL CHIMERAЕ HOBBY GROUP!

SE HAI DUBBI, CURIOSITÀ O DESIDERI ALTRE INFORMAZIONI SU FLINTLOQUE E SULL'UNIVERSO FANTASTICO DI VALON, NON ESITARE A CONTATTARE DIRETTAMENTE IL CHIMERAЕ HOBBY GROUP. PUOI SCRIVERCI ALL'INDIRIZZO

CHIMERAЕHOBBYGROUP@YAHOO.IT

TI RISPONDEREMO IMMEDIATAMENTE ED EVENTUALMENTE PROVVEDEREMO A GIRARE LE TUE CONSIDERAZIONI E DOMANDE DIRETTAMENTE AD ALTERNATIVE ARMIES.

SE CERCHI GIOCATORI IN ITALIA, OPPURE HAI PROBLEMI CON L'INGLESE MA VORRESTI VEDERE TRADOTTO IL MATERIALE UFFICIALE DELLA ALTERNATIVE ARMIES, FACCELO SAPERE E PROVEREMO A PARLARNE CON I NOSTRI AMICI SCOZZESI!



WWW.CHIMERAЕ.IT

Copyright © 2007 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati
#CHFsc1 – 1ª Edizione – Settembre 2007

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 è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione 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 e tutti gli altri termini distintivi del gioco 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 è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito
del Chimerae Hobby Group