



DODO A GO-GO

0

“La Regina Ordina ai suoi Cavalieri di Schiacciare il Nemico”

“Apra bene le orecchie, Maggiore! Quel campo è mio, questo albero è mio, il cielo è mio. È tutto mio, mio, mio! Lo rivooglio immediatamente... li uccida tutti, si sbrighi!”

- Regina Maria

Scenario per Flintloque CHFsc12 Goblin di Al-Garvey contro Legione Guinaleana (Ferach)

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



Il servizio di scorta non è mai divertente, specialmente quando sei assegnato alla guardia reale. Due giorni e due faticose notti assieme alla Regina, accompagnandola nel suo viaggio attraverso l'Al-Garvey meridionale, con la regnante continuamente impegnata a sbraitare ordini insensati e dichiarare battaglia a tutti quelli che incontra.

Lei lo chiama "sostenere gli sforzi bellici dei soldati"... Il Maggiore si passò il dorso della mano destra sulla fronte, detergendosi il sudore. Gli Elfi erano penetrati all'interno del Regno e, nonostante tutte le promesse e gli sforzi degli Orchi di Albione e dei loro alleati di ricacciarli indietro, al Maggiore Menderez pareva ovvio che la Regina avesse deciso di fare tutto da sola.

Per giorni non avevano visto l'ombra di un nemico. Di sicuro la buona stella della fortuna brillava su di loro, perché il Maggiore aveva al suo comando soltanto una manciata di Dragoni, su cui fare affidamento per soddisfare le bislacche pretese della Regina. Dubitava che ci fossero davvero dei soldati nemici nelle vicinanze e dentro di sé malediva il suo comandante, che lo aveva lanciato in quella caccia inutile, molto probabilmente ben conscio e felice di potergli affidare quell'incarico infame.

Per il suo comandante, era stato fin troppo facile accompagnare la Regina alle stalle, dove il suo adorato Dodo Crispin era in attesa, e suggerirle che alcuni dei suoi leali cavalieri avrebbero inforcato le loro cavalcature-uccello incapaci di volare e l'avrebbero scortata durante il suo viaggio attraverso il Regno. Una volta partiti, la faccenda era diventata una gatta da pelare per il Maggiore, che negli ultimi giorni aveva alternato pasti veloci a infinite cavalcate senza meta. Ormai aveva delle piaghe sull'interno delle cosce, dove le piume della cavalcatura avevano prima liso e poi stracciato la stoffa della divisa.

Oltrepassando la sommità dell'ennesima collina, con il sole implacabile che gli martellava la testa, il Maggiore vide la Regina, che cavalcava molto più avanti di lui e dei Dragoni, fermarsi improvvisamente e tornare indietro a tutta velocità, gridando alle truppe della scorta di affrettarsi a raggiungerla... Fu ciò che fecero.

I Dodo iniziarono a correre alla massima velocità, con quella strana andatura dondolante che li caratterizza, tanto che i cavalieri vennero sbalzati su e giù dalla sella mentre gli animali si affrettavano a superare la cresta della collina. Questi uccelli sono ottimi alleati anche in battaglia perché, se è vero che un cavallo può respingere un nemico scalciano coi suoi poderosi zoccoli, un Dodo è in grado di mordere gli avversari con il suo becco affilato e, quando caricano in formazione serrata, questi uccelli sono in grado di avere la meglio persino contro i mastodontici Rinoceronti degli Ogre.

Il Maggiore ordinò l'alt e salutò militarmente la Regina: "*Si, Vostra Maestà?*"

Maria gesticolò in direzione del pendio di fronte a lei, indicando un campo appena arato che si stendeva in fondo alla collina. Il Maggiore represses un grugnito di rammarico. Zotici Orchi delle Paludi! Tra tutti i nemici che avrebbero potuto incontrare, erano incappati in quella feccia. Certamente si trattava di soldati della Legione al servizio di Mordred, perché nessuna truppa della Gran Bretorchia era nelle vicinanze, nemmeno i ragazzi dell'88°, che era composto in gran parte da Orchi delle Paludi. E poi, al comando di quei bastardi c'era un ufficiale Elfo. Gli ignari invasori

stavano riposandosi sotto il sole e non avevano ancora visto i Goblin.

“Il nemico, Maggiore! Lo vede?”

“Andiamo a prenderli!”

La Regina si mosse in avanti. Il Maggiore tossì rispettosamente. Lei fermò il proprio Dodo e sollevò il sopracciglio pesantemente truccato. Lui sapeva che, in quel momento, la Regina poteva percepire il suo nervosismo per lo scontro imminente, con solo pochi Dragoni opposti a sei grossi Orchi.

“Apra bene le orecchie, Maggiore! Quel campo è mio, questo albero è mio, il ciclo è mio. È tutto mio, mio, mio! Lo rivotglio immediatamente... li uccida tutti, si sbrighi!”

Sollestando la spada, il Maggiore gridò con voce stentorea i propri ordini. Ormai non aveva più senso rimanersene tranquilli a osservare il nemico, visto che Maria, in sella a Crispin, era già lanciata al galoppo giù per il pendio, diretta contro i nemici.

Mappa e Posizionamento

Il tavolo di gioco è un campo arato, con un piccolo canale che scorre nel mezzo e pochi alberi sparuti che crescono sulle sponde del corso d'acqua.

Gli Orchi delle Paludi si schierano tutti all'interno della radura centrale; i Personaggi non devono essere distanti tra loro più di 8 cm.

I Goblin posizionano le proprie forze dopo che lo hanno fatto gli Orchi delle Paludi e possono schierarsi in qualunque punto del tavolo, a patto che siano entro 10 cm da uno dei bordi e che i Personaggi non siano distanti tra loro più di 5 cm. Il nostro suggerimento è di dividere la forza dei Goblin in due parti.

Il tavolo di gioco deve essere un quadrato di 120 cm di lato.

**53507 4th Al-Garvey
Dragoons –**
Include un Ufficiale,
un Trombettiere, un
Portabandiera e due
soldati.



Obiettivi dello Scenario

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

Goblin di Al-Garvey:

Essendo più matta di un branco di scimmie, la Regina ha decretato che il campo deve essere riconquistato in suo nome. Mr. Froggy, il suo consigliere militare (nonché un pupazzo di pezza) dice che gli Orchi delle Paludi devono essere sconfitti in un massimo di 10 Turni.

Legione Guinaleana:

Non c'è mai verso di riposarsi tranquillamente al sole per pochi minuti senza che qualcosa vada storto. Gli Orchi delle Paludi e il loro ufficiale comandante devono tenere la posizione e cercare di sopravvivere per i prossimi 10 Turni.

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, i Goblin devono uccidere o mandare in rotta tutti gli Orchi delle Paludi, in modo da rimanere da soli sul tavolo. Viceversa, gli Orchi delle Paludi vincono se riescono a impedire che ciò accada. Se, al termine dei 10 Turni, sono ancora in vita (e in gioco) due o più Orchi delle Paludi, i Goblin si aggiudicano una vittoria minore; se i superstiti orcheschi sono quattro o più, viene assegnata una vittoria minore agli Orchi delle Paludi.

Forze dello Scenario

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

Regina Maria di Al-Garvey – Goblin di Al-Garvey (Alleanza)

<i>Regina Maria</i> (Goblin Veterano)	(Cavalleria)	2 Pistole Gen., Mr Froggy (Arma Improv. Piccola)	39 Punti
<small>(Nota: In questo Scenario, viene considerata un normale Goblin e non si utilizzano le regole incluse nella miniatura Limited Edition)</small>			
<i>Maggiore Menderez</i> (Goblin Esperto)	(Cavalleria)	Spada (+2)	30 Punti
<i>Soldato Semplice Olmenz</i> (Goblin Medio)	(Cavalleria)	Asta dello Stendardo (Lancia)	28 Punti
<i>Soldato Semplice Junja</i> (Goblin Medio)	(Cavalleria)	Corno, Moschetto Goblin	28 Punti
<i>Soldato Semplice Ramoz</i> (Goblin Recluta)	(Cavalleria)	Moschetto Goblin	25 Punti
<i>Soldato Semplice Petero</i> (Goblin Recluta)	(Cavalleria)	Moschetto Goblin	25 Punti
<small>(Nota: Tutta la Cavalleria è in sella ai Dodo)</small>			

Forza complessiva dell'Unità: Un Monarca su Dodo e sei Goblin su Dodo; 175 Punti.

Tenente O'Flayer – 3° Battaglione della Legione Guinaleana (Ferach)

<i>Capitano Verdunne</i> (Elfo Esperto)	Moschetto Ferach	25 Punti
<i>Tennete O'Flayer</i> (Orco delle Paludi Esperto)	Moschetto Ferach	30 Punti
<i>Soldato Semplice O'Bogger</i> (Orco delle Paludi Medio)	Tamburo (Arma Improv. Grande)	21 Punti
<i>Soldato Semplice O'Blather</i> (Orco delle Paludi Medio)	Moschetto Ferach	26 Punti
<i>Soldato Semplice O'Worc</i> (Orco delle Paludi Medio)	Moschetto Ferach	26 Punti
<i>Soldato Semplice O'Orrid</i> (Orco delle Paludi Recluta)	Moschetto Ferach	22 Punti

Forza complessiva dell'Unità: Un Elfo e cinque Orchi delle Paludi; 150 Punti.

Regole Speciali dello Scenario

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

Attenti al solco – Se i giocatori sono d'accordo nell'utilizzare questa regola, allora i solchi nel campo appena arato avranno un effetto imprevedibile e potenzialmente devastante sul movimento dei Personaggi. Durante le partite di prova, questa opzione ha pesantemente favorito i Ferach! Ogni volta che un Personaggio si muove nella zona dei campi a velocità superiore a quella di Passo, deve tirare 1D10: con un risultato di 5 o più, inciampa in uno dei solchi e deve immediatamente interrompere il movimento per questo Turno. Questo intralcio non causa danno al Personaggio.

Ave da Maria! – Se i giocatori sono d'accordo nell'utilizzare questa regola, la Regina Pazza ha una nuova abilità in questo Scenario e può usarla contro un nemico entro 30 cm, costringendolo a fallire automaticamente un Controllo del Morale. Tirate normalmente i dadi per vedere quali sono le conseguenze del fallimento. Maria può utilizzare questa abilità soltanto una volta durante l'intero Scenario.

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:

[LE037](#) Queen Maria on Dodo (1 miniatura in sella) £5.00

[53507](#) 4th Al-Garvey Dragoons (5 Goblin in sella) £12.00

[54030](#) 1st Guinalean Legion Command (3 miniature) £5.00

[54017](#) 1st Guinalean Legion (3 miniature di Fanteria degli Orchi delle Paludi) £5.00

Inoltre ti serviranno terreni ed elementi scenici appropriati per ricreare la superficie di gioco.



[LE037](#) Queen Maria on Dodo –

La Regina dei Goblin di Al-Garvey in sella al suo Dodo, con il fedele consigliere militare “Mr. Froggy” in uniforme di gala da gran generale, fabbricata appositamente a misura di pupazzo!

Si tratta di una miniatura in edizione limitata, realizzata in soli 1.000 esemplari, che rappresenta la Regina pazza dei Goblin di Al-Garvey, in sella al suo vetusto e occhialuto Dodo. Entrambi sono agghindati con nastri e fiocchi all'ultima moda.

All'interno della confezione troverai un inserto che contiene regole speciali per Flintloque e Slaughterloo (non utilizzate in questo Scenario).

Uniformi

Le truppe impiegate in questo Scenario indossano le seguenti uniformi:

Regina Maria (LE037 Queen Maria)

Che dire del senso estetico e del modo di vestire della Regina Pazza? Preferisce il bianco e il rosa (anche se Mr. Froggy indossa il blu tipico delle divise dei Marescialli Ferach), adora i nastri e i fiocchi e utilizza i più svariati e lussuosi tipi di stoffe, spesso con accostamenti davvero stravaganti. Non osare mai criticare la sua eleganza, altrimenti...

Dragoni su Dodo (53507 Dodo Dragoons)

L'uniforme consiste in una tunica blu, pantaloni grigi, shako e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) e le spalline sono di colore rosso. L'equipaggiamento è nero, con strisce di cuoio bianco.

Legione Guinaleana (54030 & 54017 Guinanean Legion)

L'uniforme della Fanteria di Linea della Legione consiste in una tunica blu scuro, pantaloni bianchi, shako nero o berretto blu e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono verdi, con rifiniture in giallo. L'equipaggiamento è nero e marrone, con strisce di cuoio bianco.

Le informazioni sulle uniformi vanno intese come suggerimenti e sei ovviamente libero di cambiare i colori a tuo piacimento. La guida qui presentata riguarda infatti specificamente le truppe che hanno preso parte allo Scenario, ma puoi utilizzare le divise che preferisci.



54030 1st Guinanean Legion

Command –

Include un Ufficiale Elfo Selvaggio e due Orchi delle Paludi, tra cui un Tamburino.

54017 1st Guinanean Legion – Tre Orchi delle Paludi “i dough boys”



Espandere lo Scenario

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.

Ecco un paio di idee per espandere in maniera semplice lo Scenario presentato in queste pagine:

Arrivano i nostri: Maria ha portato con sé un'Unità di Fanteria di Linea composta da Goblin inesperti. Questo gruppo può essere comandato dallo stesso giocatore che gestisce Maria e i Dragoni, oppure da un secondo giocatore. In ogni caso, la Fanteria dei Goblin entra in gioco nel secondo Turno, da un qualsiasi bordo del tavolo a sua scelta.

<i>Sergente Carator</i> (Goblin Medio)	Moschetto Goblin	15 Punti
<i>Soldato Semplice Pohts</i> (Goblin Recluta)	Moschetto Goblin	12 Punti
<i>Soldato Semplice Partez</i> (Goblin Recluta)	Moschetto Goblin	12 Punti
<i>Soldato Semplice Conventoz</i> (Goblin Recluta)	Moschetto Goblin	12 Punti

Utilizza il codice [53002](#) 4th Al-Garvey Line (£5.00) per le miniature che rappresentano questi rinforzi.

Goblin allo spiedo: Due soldati del corpo dei Lancieri Rossi stanno abbeverando le proprie cavalcature poco distante dalla zona dello scontro e, anche se non amano combattere al fianco dei rozzi Orchi delle Paludi, odiano troppo i Goblin per lasciarsi scappare l'occasione di infilzarne qualcuno. Se possibile, gli Elfi si dirigeranno contro la Regina. I Lancieri Rossi iniziano il gioco già schierati sul tavolo, entro 5 cm da uno degli Orchi delle Paludi.

<i>Soldato Semplice Garcon</i> (Elfo Medio)	(Cavalleria)	Lancia	33 Punti
<i>Soldato Semplice Lisette</i> (Elfo Recluta)	(Cavalleria)	Lancia	29 Punti

Utilizza il codice [51022](#) Lanciers Rouge (£5.00) per le miniature che rappresentano questi rinforzi.



**[51022](#) Lanciers Rouge –
Due Elfi a cavallo armati con lance.**



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
#CHFsc12 – 1ª Edizione – Dicembre 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