

FLINTLOQUE RELOADED

Bange & Oafson sfiniti dall'ammazzare Zombi

0

**Come può una coppia stancarsi di accoppiare
Nonmorti?**

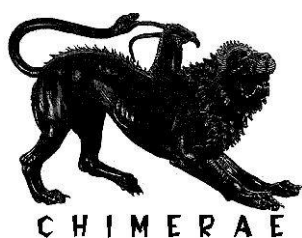
Questo Scenario, creato da Gavin Syme della Alternative Armies, è il primo ufficiale in assoluto a presentare i Trolkin di Copendaz e i terribili fratelli gemelli Bange & Oafson.

Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFsc18

Trolkin contro Nonmorti

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

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



“Oafson, hai mai la sensazione che le cose non siano come dovrebbero essere?”

I due Trolkin erano nel mezzo di una distesa ghiacciata in un altro posto desolato nelle infinite Terre Stregate. La loro pelle cambiava tenuemente di colore e tono senza che nemmeno vi prestassero attenzione. Bange e Oafson erano fratelli e aveva affrontato insieme delle situazioni terribili in patria prima di arruolarsi e trovarsi in frangenti ancora più tremendi a molte migliaia di leghe da Copendaz. Era stato Bange a parlare, mentre si aggiustava gli occhiali dalla spessa montatura che indossava per correggere la sua pessima vista.

“Che vuoi dire, caro fratello Bange? Non sono come dovrebbero essere. Le cose sono come sono e questo è il modo in cui continueranno ad essere, per quel che mi riguarda.”

Oafson rispose girandosi leggermente per osservare il fratello. La marcia era stata dura e aveva perso il conto di quanti Zombi, Scheletri e persino Lupi Mannari avevano fatto fuori in nome dell'Imperatore. Sollevò la lancia d'acciaio che teneva sempre con sé e la piantò di nuovo nella neve, in una posizione più comoda. Bange continuò.

“Voglio dire, fratello, se non sei stanco. Voglio dire, davvero stanco di arrancare costantemente attraverso questa terra selvaggia e piazzare proiettili nella testa dei cadaveri puzzolenti che ci mandano contro quasi tutti i giorni. Le cose non ci andrebbero meglio, più lisce, se noi fratelli fossimo da qualche altra parte? Da qualche parte dove potrei riscaldarmi la pellaccia e liberarmi di questi dolori che sento dappertutto.”

Ora stavano guardandosi reciprocamente negli occhi. Era un evento raro, sebbene i due fossero gemelli, spesso non erano al corrente di cosa stesse provando l'altro. Oafson vide che suo fratello era tremendamente serio e, dopo averci riflettuto su, il Trolkin capì che anche lui provava le stesse cose. Era diventato un lavoro di routine e, anche se non subivano il freddo come i soldati Elfi, gli mancava quella strenua determinazione che dipendeva dal costante rischio di congelare e morire in qualsiasi momento. Oafson rispose.

“Ah. Adesso ti seguo, fratello. Capisco cosa vuoi dire e anche il senso di malessere che provi. Anch'io mi sento strano e stufo come te. Le cose miglioreranno quando arriveremo in Diberia. Ho sentito dire che la gente di Coltz ha allestito una bella rappresentazione dell'Amleto.”

Al menzionare della sua tragedia favorita di Albione, Bange sorrise. Sarebbe stato bello andare ancora una volta a teatro, anche se ora a causa della guerra i due non potevano più andare a Londinium. Diede una pacca sulla spalla a Oafson.

“Hai risollevato il mio spirito, fratello. Ci sei riuscito alla grande. Forse non sarà così difficile come credevo. Il teatro, ah il teatro; vederlo ancora una volta e...”

Il Trolkin si mosse e guardò in lontananza. Aveva una vista eccellente coi suoi occhiali e un movimento all'orizzonte lo aveva messo in guardia ancora una volta del pericolo.

“Bene, sembra che ancora una volta i nostri spiriti dovranno rimanere delusi, fratello. Vedo almeno due dozzine di decomposti che vengono da questa parte. Penso che possano essere quel che è rimasto dopo che abbiamo fatto esplodere quel mulino a vento due giorni fa. Come ricorderai, avevi lasciato la miccia un po' troppo corta.”

Oafson ridacchiò e guardò gli orli sbrindellati del cappotto di Bange.

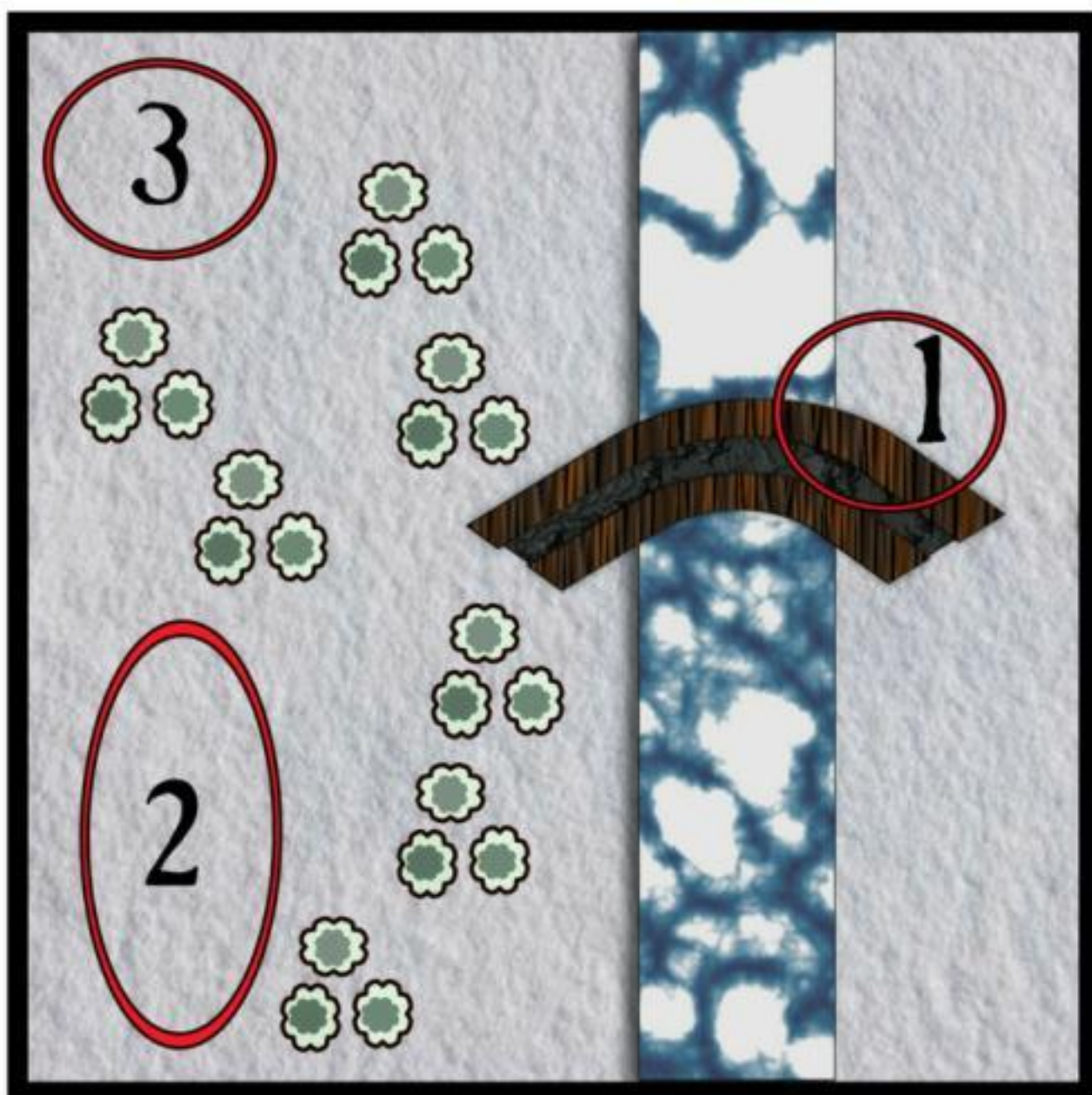
“Mi scuso ancora una volta, ma mi stavano sparando addosso. Forse pareggeremo i conti oggi, fratello. Credo di essere ancora in vantaggio, giusto?”

Bange lo guardò risentito e la sua pelle diventò verde per un attimo prima di ritornare color giallo chiaro.

“Se dobbiamo, ma non mi diventerò. E voglio ricordarti che i Nonmorti del mulino non contano, quindi sono ancora io in vantaggio!”

Mapa e schieramento

Fai riferimento alla mappa per preparare il terreno di questo Scenario. L'azione si svolge nel cuore delle Terre Stregate, in un qualche posto senza nome del quale nessuno ha mai sentito parlare e dal quale nessuno è interessato. L'area di gioco è 120 x 120 cm e ha le seguenti caratteristiche principali. Il terreno è coperto da neve leggera che rallenta il movimento come spiegato nelle regole di Flintloque. C'è un fiume ghiacciato che attraversa il tavolo, sul quale è costruito un ponte di pietra. Su una sponda del fiume ci sono degli arbusti rachitici e congelati, suddivisi in otto gruppi di quattro cespugli ognuno. A parte questi arbusti, non ci sono copertura o altri terreni degni di nota. L'area di gioco è pianeggiante e senza rilievi. Posiziona le tue forze all'interno delle zone numerate. Nell'area 1 vanno piazzati i Trolkin del 3° Fanteria di Linea Lergo. Nell'area 2 ci sono le forze di Nonmorti e nell'area 3 i nostri eroi Bange & Oafson. Nessun personaggio può trovarsi a più di 5 cm dagli altri nella sua Unità al momento dello schieramento e nel Turno iniziale della partita.



Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Non c'è un limite di Turni in questo Scenario, quindi il gioco continuerà finché uno degli schieramenti non raggiunge le proprie condizioni di vittoria oppure subisce l'onta della sconfitta totale perdendo tutti i suoi personaggi in battaglia!

Questi sono gli obiettivi dello Scenario per ogni forza partecipante.

3° Fanteria di Linea Lergo (Impero Ferach)

La marcia dall'inizio della ritirata da Moskova è stata lunga e dura, e anche se i Trolkin sopportano il freddo meglio degli Elfi e sicuramente molto meglio di quei viscidì Todoroni, hai perso molti buoni soldati nelle ultime settimane. Pensavi di aver avuto un colpo di fortuna quando i Krolsberg ti hanno inviato i famosi gemelli Bange & Oafson per evitare di farti smarrire la strada, ma ora non ne sei più tanto sicuro. I gemelli sembrano annoiati e a volte al limite dell'insubordinazione. Si sono allontanati, nonostante il tuo ordine contrario, tornando indietro sul ponte che le tue truppe avevano appena attraversato e ora i Nonmorti sono arrivati in forze. Sconfiggi gli Zombi e assicurati che i gemelli riescano ad attraversare il fiume e a fuggire.

Bange & Oafson (Impero Ferach)

Non avreste mai pensato che lo avreste detto, ma siete stanchi della guerra. Sì, stanchi di queste stragi senza fine. Non che abbiate problemi a uccidere, oh no non è quello. È più il fatto che tutti gli Zombi si somigliano e dopo qualche mese non trovate più modi divertenti per eliminare quelle carcasse ambulanti. Ma non volete morire. Certo che no. Bando alla malinconia e tornate sani e salvi a Copendaz.

217° Reggimento di Linea Moskova (Terre Stregate)

Hai individuato i viventi ed è giunto il momento di obbedire alla volontà dello Zar Oscuro. Con un'intera Unità di Zombi a tua disposizione, non dovrebbe essere un problema. Basterà avvicinarli e fargli assaggiare le armi. Uccidi tutti i nemici.

Condizioni di vittoria

Le condizioni di vittoria in questo Scenario sono alquanto semplici. I Trolkin hanno l'obiettivo di sopravvivere alla battaglia e impedire ai Nonmorti di raggiungere la riva opposta del fiume ghiacciato. I Nonmorti devono inseguire e uccidere tutti i nemici, in modo che possano venire rianimati in seguito da Doctorov.

I Nonmorti vincono la partita se tutti i personaggi nemici vengono uccisi nel corso della partita. I Trolkin vincono se alla fine della partita i Nonmorti sono battuti e tutti i personaggi sopravvissuti, inclusi i gemelli, hanno attraversato il fiume. In questo Scenario non c'è possibilità di pareggio.

Forze dello Scenario

3° Fanteria di Linea Lergo (Impero Ferach)

Crea un'Unità di 12 personaggi seguendo le normali regole di Flintloque. Devono essere Trolkin Regolari armati con Moschetti dei Nani MkII. Un personaggio deve essere il comandante, un ufficiale armato con una Mazza, e devi avere un sergente equipaggiato come desideri. I Livelli di Esperienza sono i seguenti: due personaggi Esperti, sei Medi e quattro Reclute.

Bange & Oafson (Impero Ferach)

Fai riferimento alle informazioni riportate nell'opuscolo informativo della confezione LE045 Bange & Oafson o nel manuale n. 8 della serie Gli Eserciti di Valon – Trolka e Trolkin (disponibile gratuitamente sul nostro sito) per le statistiche dei gemelli.

217° Reggimento di Linea Moskova (Terre Stregate)

Crea un'Unità di 28 personaggi seguendo le normali regole di Flintloque. Deve avere un Vampyro Medio / Regolare armato di Spada come comandante e un Liche Medio / Regolare. Il resto è una combinazione di Zombi (Normali) per il 20% Freschi, il 60% Logori e il 20% Decomposti, tutti armati con Moschetti Regolari e Baionette. Il Vampyro ha le normali probabilità di avere dei Talenti Magici.

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.

Ghiaccio sul fiume

Il fiume ghiacciato sul tavolo di gioco non è così solido come potrebbe sembrare e c'è la possibilità che il ghiaccio si rompa se qualcuno ci cammina sopra. Questo ovviamente può avere delle conseguenze terribili per chi finisce nella acqua fangosa, profonda e gelida. Il fiume è largo circa 14 cm e ogni volta che qualcuno attraversa il ghiaccio si deve seguire questa procedura. Il personaggio si sposta di UNA colonna verso sinistra per calcolare la Velocità di Movimento e deve tirare 1D10 appena entra nella zona ghiacciata, più un altro D10 alla fine del movimento, se si trova ancora sul fiume. In più, deve lanciare 1D10 prima di fare la propria azione in qualsiasi Turno successivo, se è ancora sul fiume ghiacciato. Il ghiaccio si rompe con un risultato di 5+ per i Trolkin, 6+ per Zombi e Liche, mentre il Vampyro è così leggero che non ha possibilità di spezzarlo. Se il ghiaccio si spacca, il personaggio cade immediatamente in acqua. Ciò causa la morte istantanea di qualsiasi Trolkin Recluta. I Trolkin Medi subiscono 1 Ferita prima di riuscire a risalire nuovamente sul ghiaccio, mentre i Trolkin Esperti o Veterani subiscono 1 Ferita con un risultato di 6+ su 1D10 e poi si issano ancora sul ghiaccio. Per i Nonmorti, il procedimento è diverso perché gli Zombi e i Liche non possono morire annegati ma non sono neanche in grado di nuotare. Se il ghiaccio si rompe sotto di loro, cadono nel fiume (indica la cosa mettendo con un segnalino a fianco della miniatura) e continuano a muoversi spostandosi di TRE colonne a sinistra per calcolare la Velocità di Movimento. Quando raggiungono la riva, ci risalgono rompendo il ghiaccio senza nessuna penalità. Tutte le armi a Polvere Nera trasportate da chi cade in acqua sono irrimediabilmente rovinare e non possono sparare per il resto dello Scenario.

Ponte pericolante

Anche probabilmente entrare nel fiume farà bagnare i personaggi, il ponte non è molto meglio. È stato costruito eoni fa e da allora non ha avuto interventi di manutenzione, e potrebbe crollare. È abbastanza sicuro se ci stanno sopra al massimo quattro personaggi, ma quando ce ne sono cinque o più potrebbe schiantarsi in qualsiasi momento e far cadere in acqua tutti quelli che lo attraversano in quel momento. Se ciò accade, bisogna fare riferimento a "Ghiaccio sul fiume", qui sopra. Una volta che il ponte è in macerie, l'unico modo per attraversare il fiume è tentare la sorte sul ghiaccio.

Ragazzi tristi e annoiati

Una volta per partita, è possibile che Bange & Oafson decidano che combattere per vivere è un mestiere schifoso e che è arrivato il momento di prendersi una pausa. Quando tocca ai gemelli agire, ognuno di loro deve tirare 1D10. Un risultato di 1 indica che ha deciso di tirare il fiato proprio in quel momento e non può fare nulla per l'intero Turno. Si difenderà in mischia, ma niente di più. Non si muoverà né sparerà o farà qualsiasi altra cosa, non importa quale sia la situazione in cui si viene a trovare. Questo evento può accadere soltanto una volta durante lo Scenario e, una volta che si è verificato, non c'è bisogno di tirare di nuovo per questa regola speciale.

Super tempo di ricarica

I reggimenti di linea Lergo hanno combattuto battaglie dannatamente difficili da quando Lamia Wintermore ha fatto scattare la sua trappola contro l'Imperatore e, come risultato, alcuni Trolkin possono fare quasi dei miracoli contro i Nonmorti. Il giocatore che controlla l'Unità di Trolkin (esclusi Bange & Oafson) può decidere che in un qualsiasi Turno dello Scenario i suoi personaggi Trolkin

possono ricaricare immediatamente dopo aver sparato (senza usare alcuna azione), in modo che le armi siano di nuovo pronte a far fuoco nel Turno successivo! La scelta deve essere fatta prima della Fase di Iniziativa. Questo effetto dura per un solo Turno nel corso dell'intero Scenario e si applica soltanto a un'arma a Polvere Nera per personaggio.

Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

57029 Lergo Line Command e 57030 Lergo Line Privates per il reggimento di linea Lergo

LE045 Bange & Oafson

55508-U Zombie Line (o in alternativa 55508 Zombie Line Infantry, 55509 Undead Command e 55003 1st Gravinsky Infantry) per i Nonmorti

Giocare lo Scenario in solitario

Questo Scenario può essere giocato anche in solitario, utilizzando le regole riportate nell'appendice del CHF6 Flintloque 3^a edizione Regolamento Introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group. Puoi assumere il ruolo dei Trolkin. L'Unità di Nonmorti sarà di tipo "Aggressivo" e avrà la tendenza ad avanzare, sparare e braccare ogni nemico. I Nonmorti cercheranno di usare il ponte per attraversare il fiume ma non avranno timore di sfidare il ghiaccio per raggiungere i nemici sull'altra sponda.

Note dell'autore

Questo Scenario per Flintloque è stato creato da Gavin Syme, responsabile creativo della Alternative Armies, per essere utilizzato assieme al supplemento relativo ai Trolkin di Cependaz. È il primo Scenario in assoluto a presentare i Trolkin e il terribile duo Bange & Oafson. È stato realizzato come parte del Mese dei Troll, che ha celebrato l'arrivo di questi nuovi soldati nelle Guerre Mordrediane. Puoi trovare ulteriori informazioni in italiano sui Trolka e sui Trolkin nel supplemento Gli Eserciti di Valon n. 8 - Trolka e Trolkin disponibile gratuitamente sul sito del Chimerae Hobby Group.

L'idea per questo Scenario scaturisce da un'esperienza invernale avvenuta molti anni fa in Finlandia, dove un fiume ghiacciato si rivelò un problema da superare per poter raggiungere l'accampamento sull'altra riva (non fidatevi di me quando tento di seguire una bussola!). Questo ricordo, unito alle mie congetture su quella che avrebbe dovuta essere la fatica mentale di trovarsi sotto l'attacco costante dei Nonmorti, ha determinato la scelta del titolo e la regola speciale per i gemelli. Durante il playtesting, lo Scenario è stato vinto dai Trolkin nonostante la superiorità numerica del nemico, ma soltanto perché i gemelli sono riusciti ad attraversare il ponte mentre il resto dei Trolkin hanno usato con saggezza i loro proiettili per tenere i loro barcollanti avversari sulla sponda opposta del fiume. Se i Trolkin avessero deciso di combattere apertamente i Nonmorti... dovendo affrontare due o tre nemici a testa se la sarebbero vista brutta nonostante la loro forza superiore. Buona fortuna e buon divertimento!

Gavin Syme

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.

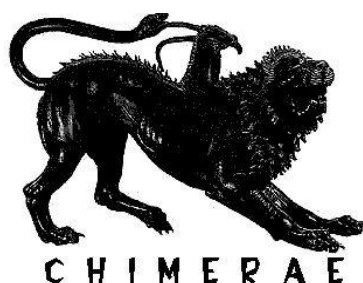
Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della Alektor 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

www.chimerae.it

Copyright © 2022 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFsc18 – 1ª Edizione – Aprile 2022