



FLINTLOQUE RELOADED

Lancia il Legnetto al Cane

0

Cagnolino, riportami il mio bastoncino

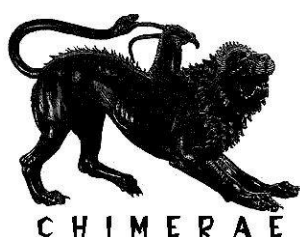
Un divertente Scenario ambientato a Pudigrochumsberg, in cui un'Unità di Carabinieri di Rache che dovrà vedersela contro un avversario davvero inconsueto, un antico Albero Demoniaco rianimato dagli ultimi focolai di Magia Selvaggia.

Scenario per Flintloque Reloaded (per uno o due giocatori) CHFsc19

Canì di Pudigrochumsberg contro Albero Demoniacò

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*.



La nebbia si stendeva e aleggiava attorno ai silenziosi tronchi gocciolanti degli alberi. Era una nebbia inquietante, che sembrava agire animata da una volontà propria. Finalmente, durante la notte, la pioggia aveva smesso di cadere e ora che il sole stava sorgendo, mandava raggi tra gli alberi, che luccicavano sull'acqua che cadeva dai rami e dalle foglie. L'acqua scorreva in rivoli anche lungo le spesse pareti di tela di un'unica tenda.

Una mano pelosa spinse da parte il lembo fradicio della tenda e un Cane con gli occhi annebbiati uscì fuori e si alzò in piedi. Era uno degli otto soldati che avevano piantato la tenda nella foresta mentre scendeva la notte e cadeva la pioggia. Avevano dovuto accamparsi in fretta, dopo aver perso il resto della colonna in marcia e non volendo passare la notte all'aperto.

Il soldato semplice Van Barkin si stiracchiò e si guardò intorno. La foresta non era invitante e sembrava chiudersi tutt'intorno. La nebbia gli avvolse le caviglie e si spostò verso le sue ginocchia. Nonostante fosse nella tenda, era ancora bagnato e si scuoteva forte, schizzando goccioline in ogni direzione. Dato che era il primo a svegliarsi, sarebbe toccato a lui scaldare l'acqua e a preparare da mangiare, una volta svegliati gli altri. Era stata una dura marcia e gli alberi silenziosi non rivelavano nulla della presenza degli altri nelle vicinanze.

Van Barkin si assicurò che la sua carabina fosse fissata sulla spalla e si allontanò dalla tenda verso un albero particolarmente brutto e nodoso lì vicino. Si fermò sotto di esso e si slacciò i calzoncini. In un flusso di sollievo, si liberò la vescica contro l'antico tronco.

Quando ebbe finito, un suono gli fece drizzare le orecchie. Era vicino. Sembrava come di rami si spezzano, ma più in profondità e più lentamente. Uno scricchiolio costante che continuava e divenne rumoroso. Van Barkin fece un passo indietro e cominciò ad allacciarsi i bottoni. Qualcosa si stava avvicinando. Forse un cannone al traino, ma in questa fitta foresta sembrava avere poco senso. Sentì di essere osservato e all'improvviso realizzò quel che stava succedendo. L'albero davanti a lui si stava muovendo!

I rami si raggrupparono e si unirono in braccia con le dita di legno protese. Torreggiava sopra il Cane, e mentre l'albero si muoveva il suo tronco si spalancava a formare una bocca aperta. Van Barkin inciampò mentre indietreggiava ma, grazie al suo addestramento militare, imbracciò la sua carabina e mirò all'albero. Con un forte boato e con un tonfo, la palla di piombo colpì il tronco e gli altri Cane si svegliarono all'improvviso.

Mappa e schieramento

Lo Scenario si svolge su un'area di gioco quadrata che è la metà delle dimensioni standard, ossia 90×90 cm, che è più adatta a un tavolo pianeggiante. Questo Scenario si svolge in una foresta che non impone modificatori al movimento. Ci sono nove piccoli gruppi di quattro alberi, tutti posizionati in modo casuale. C'è una tenda al centro dell'area di gioco. I giocatori, a turno, posizionano il terreno a piacere o, se stai giocando da solo, devi posizionare tu i raggruppamenti di alberi.

Anche se non ci aspettiamo che tu adatti il tuo terreno esattamente alle istruzioni date, per favore prova ad avvicinarti il più possibile alla guida fornita. I giocatori dovrebbero essere d'accordo sull'allestimento dell'area di gioco prima che la partita cominci.

Il piazzamento iniziale delle miniature per questo scenario è il seguente.

I Cane di Pudigrochumsberg piazzano la loro Unità al centro dell'area di gioco, entro 15 cm dalla tenda e ogni personaggio deve essere a non più di 5 cm da un altro.

L'Albero Demoniacco appare da un qualsiasi albero dell'area di gioco che si trova almeno a 20 cm dalla tenda. Questo viene fatto DOPO che i Cane sono stati posizionati, in modo da risultare una sorpresa. Se giochi da solo, scegli e numera dieci alberi, poi lancia 1D10 per vedere qual è quello della creatura magica.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Questo Scenario non ha un limite di tempo. Ciò significa che non termina dopo un certo numero di Turni. Finirà quando una parte o l'altra avrà ottenuto una vittoria (o sconfitta) totale, come determinato dalle condizioni dello Scenario.

Cani di Pudigrochumsberg

I Cani hanno l'obiettivo di abbattere l'Albero Demoniaco creato dalla Magia Selvaggia, ma almeno il 25% dei personaggi che compongono l'Unità dovrà essere sul campo di battaglia alla fine del gioco.

Albero Demoniaco

L'Albero Demoniaco è un antico albero che si è risvegliato grazie alla Magia Selvaggia ed è determinato a uccidere tutti coloro che sono entrati nei suoi boschi. Se riesce a uccidere o mettere in fuga dal campo di battaglia almeno il 75% delle forze nemiche, si aggiudica la vittoria.

Forze dello Scenario

Cani di Pudigrochumsberg

Crea un'Unità di otto Cani di Fanteria Leggera armati con Carabine Ferach o Fucili ad Aria Ostariani a Ripetizione. Non sono consentite Granate. Almeno due personaggi devono essere Reclute, e non possono esserci più di un Veterano o Elite.

Albero Demoniaco

Ha le seguenti statistiche di gioco. Velocità di Movimento (in cm): Strisciare 1, Prono 3, Barcollare 7, Tentennare 10, Passo 14, Corsa 21. Statistiche di combattimento: Fattore di Difesa 6, Ferite (F) 10, Mod. Mischia +2.



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.

Scarsa visibilità

Per tutta la sua durata, lo Scenario si svolge all'alba e in presenza di nebbia. Il movimento subisce lo spostamento di UNA colonna verso sinistra. Il tiro subisce lo spostamento di UNA colonna verso destra.

Umidità opprimente

Non sempre la guerra può essere intrapresa in condizioni perfette e, a causa della nebbia e dell'umidità nella foresta, c'è la possibilità che le armi a Polvere Nera non funzionino correttamente. Ogni volta una di queste armi spara, lancia una moneta. C'è una possibilità su due che si verifichi una mancata accensione. Non c'è bisogno di ricaricare, basta cambiare la polvere e si può provare a sparare nuovamente nel Turno successivo.

Albero Demoniaci

La stella di questo divertente scenario è una reliquia della Magia Selvaggia delle passate età di Valon: un antico albero animato. Posseduto da spiriti maligni, è un potente nemico, duro da sconfiggere e che teme ben pochi avversari. Un Albero Demoniaci non deve mai effettuare Controlli del Morale. Cercherà in ogni momento di scacciare i mortali dalla sua foresta.

Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

56588 Rache Carabiniers

VNT5 Tree Demon

Espandere lo Scenario

Questo scenario è flessibile e quindi offre ai giocatori la possibilità di renderlo più complicato. Tieni presente che ciò dovrebbe essere fatto solo una volta che avrai acquisito familiarità con lo Scenario e desidererai renderlo più difficile. Ricorda che le cose diventeranno molto complicate e la sfida sarà davvero ardua. Sei stato avvertito.

La foresta è viva, uomo!

Gli Alberi Demoniaci sono raramente solitari. All'inizio di ogni Turno dopo il primo, tira 1D10 e con un risultato 9 o 10 un altro Albero Demoniaci prende vita e attacca. Può essere qualsiasi albero nell'area di gioco, ma non può essere uno che si trovi a meno di 15 cm da un altro Albero Demoniaci. Ogni nuovo Albero Demoniaci ha le stesse motivazioni ed è controllato dallo stesso giocatore.

Una pattuglia di passaggio

Invece di una tenda ce ne sono tre, da quando ai Carabinieri si è unita per la notte da una piccola pattuglia di cavalleria leggera. Possono essere Dragoni o Ussari. Crea tre cavalieri Cani con Livello di Esperienza Medio su Cavalli Leggeri e armati con Spade e Pistole Generiche. Sarà il giocatore Pudigroan a controllarli.

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. Il tuo ruolo sarà quello di comandare le truppe di Pudigrochumsberg, mentre l'Albero Demoniacò sarà il tuo avversario. Egli attaccherà il nemico più vicino alla massima velocità possibile. Anche se teme il fuoco, è una mattina umida e nebbiosa, quindi non sarà possibile accenderli. Non può sferrare attacchi a distanza.

Note dell'autore

Questo Scenario è stato scritto mentre ero a casa nel corso del lockdown del 2020 in Scozia. È stato giocato in solitario per tre volte (non potendo avere visitatori, ovviamente). È uno Scenario piuttosto strano, in cui si deve immaginare di sentire il rumore dell'impatto delle pallottole di legno contro il legno. Riguardo alla tattica... beh, l'Albero è un avversario tosto e, proprio come un Trolka, niente di più piccolo di un cannone sarà in grado di sbarazzarsene velocemente. Il mio consiglio è di sparargli in maniera coordinata, restando a debita distanza. Dividi in due la tua Unità e costringi l'Albero Demoniacò a seguire uno dei due gruppi.

Spero che questo strano Scenario autunnale ti piaccia e come sempre accogliamo con favore i feedback. Facci sapere com'è andato. Grazie. Gavin Syme (GBS)

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.

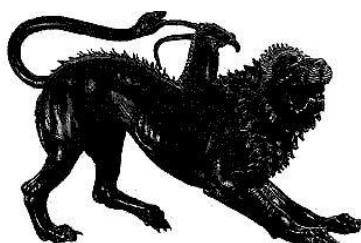
Flintloque, Slaughterloo, Frontear e tutti gli altri termini distintivi dei giochi sono marchi registrati della Alektor Ltd. ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Copyright © 2025 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFsc19 – 1ª Edizione – Ottobre 2025