

FLINTLOQUE RELOADED

Quell'ultimo ponte

0

Il sosia del Duca di Ferro col cervello arrugginito

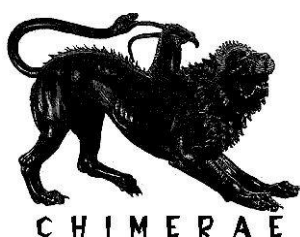
L'ufficiale d'ordinanza McTavish ha il compito di recarsi in Aegitto, per aiutare un folle signore della guerra Othari a far saltare in aria un ponte presidiato da truppe veterane Ferach, con nient'altro a disposizione che alcune reclute inesperte e qualche barile di Polvere Nera.

Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFsc20

Othari contro Elfi Ferach

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 politica della guerra è un mondo che va oltre le preoccupazioni di un ufficiale d'ordinanza Jocciano. Perché mettere in discussione gli ordini? Perché chiedersi se essere mandati fino in Aegitto sia un buon uso del proprio tempo e del proprio talento per le demolizioni? Perché fare storie? Beh, si potrebbe dire che fare domande è una buona cosa quando la tua missione è piuttosto insensata e parecchi altri soldati sarebbero scappati a gambe levate piuttosto che accettarla. Ma questo non è lo stile di McTavish, oh no. Sì, dice, mandami in Aegitto, tra le braccia di un pazzo signore della guerra Othari che si crede il Duca di Wheeling-Turn, per far saltare in aria un ponte tenuto da truppe Ferach veterane, con nient'altro a disposizione che alcune reclute inesperte e qualche barile di polvere da sparo. No, non preoccuparti, dice...

Il sole picchiava forte e formava una patina di sudore sotto la folta pelliccia del collo e delle spalle dell'ufficiale d'ordinanza McTavish. Faceva caldo, più caldo del giorno più caldo mai registrato nella sua natia Glasgee (ma a Joccia la pioggia calda era un evento anomalo!). Si trovava tra le sabbie dell'Aegitto. L'Aegitto, una provincia dilaniata dalla guerra nel vasto e traballante Impero Otharmann, contesa tra gli Elfi di Armorica e le forze della Gran Bretorchia, con i sovrani Othari che giocavano su entrambi i fronti praticamente alla pari. Una di queste lotte di potere apparentemente infinite stava ormai giungendo al termine ed era per questo che questo il Ratto di Joccia, esperto nel demolire qualsiasi cosa, dai castelli alle fanciulle, si trovava in quel momento fuori da una grande tenda a cupola in attesa di un'udienza con il signore della guerra Ahumana Humanai, sovrano di queste terre desolate.

Beh, queste terre non erano del tutto desolate. Dovevano essere attraversate per arrivare da una sponda all'altra dell'imponente fiume Nihilo, il che era essenziale per vincere qualsiasi guerra in Aegitto. McTavish aveva avuto molto tempo per riflettere sulle sue azioni durante le due settimane di navigazione da Al-Garvey ad Abbukar. Certo, probabilmente aveva esagerato con il generale Rukermann, ma quel maledetto Orco se l'era meritata. Poteva benissimo essere un metro e venti più alto di McTavish e tre volte più pesante, ma nessuno chiama questo Jocciano "codardo" senza prendersi uno schiaffo! Si era scoperto che l'Hunvariano gli stava chiedendo se volesse del vino frizzante di Nepolise che aveva liberato quella settimana, ma ormai era troppo tardi. Portato di fronte al Duca di Ferro in persona, McTavish era effettivamente preoccupato, per una volta, anche se non lo avrebbe dato a vedere. I magistrati militari lo avevano portato di peso nell'ufficio del comandante e lo avevano lasciato cadere come un sacco di carbone sul pavimento ricoperto di moquette.

A merito di McTavish, si era alzato di scatto e aveva salutato in pochi secondi. Seduto alla sua scrivania, Wheeling-Turn non aveva nemmeno ritenuto necessario alzare lo sguardo dalle scartoffie con cui era impegnato. Continuando a scarabocchiare, con la punta della sua piuma d'oca che graffiava i fogli, parlò.

"Signor McTavish, vedo che ha ricevuto la mia richiesta di udienza. Conosco la sua reputazione, no, non dica nulla, signore. Le sue azioni all'armeria di Polredio sono ormai una leggenda tra i FilthyArf Undred, a quanto ho sentito dire. Nonostante questo, non posso perdonare la rissa con i suoi colleghi ufficiali; gli ha fatto saltare nove denti, signore. Dovrei di diritto farla degradare e toglierle la sua paga. No, non dica una parola, McTavish."

"Sembra però che i suoi dei la favoriscano. Ho ricevuto una nota in cui si richiede aiuto per demolire una struttura per aiutare gli Otharmann a sbattere fuori i dannati Ferach. La mando, hanno bisogno di un esperto e di qualcuno in grado di dare una bella lezione. Quello è lei, amico mio. Vada. Prendia il dispaccio da Colorcins nell'ufficio qui fuori mentre esce."

McTavish era perplesso, ma non disse nulla finché non raggiunse le porte lucide dell'ufficio del comandante. Prima di aprirle, si fermò e chiese al Duca di Ferro come avrebbe fatto a riconoscere l'Othari che avrebbe servito in questa missione.

"Lo riconoscerà, signore, lo riconoscerà. Ho sentito dire che è un tipo che mi assomiglia parecchio!"

Wheeling-Turn stava ridendo mentre McTavish si chiudeva la porta alle spalle. Il generale prese il biglietto di pergamena dall'ufficiale e lo lesse ancora una volta. Era come aveva detto il maggiore Wogan, il povero Othari era un ottimo ufficiale, ma aveva anche qualche rotella fuori posto. Pensava non solo di essere dello stesso stampo del generale, ma di ESSERE lui

stesso Wheeling-Turn! Con una risatina ancora sulle labbra, il soldato più famoso dell'Esercito di Albione dimenticò McTavish e l'Aegitto e dedicò nuovamente il suo talento alla distruzione delle Armate Ferach in Catalucia.

McTavish aveva solcato i mari ed era finito lì nel deserto. Ora sapeva che avrebbe dovuto far saltare in aria un ponte. Ora sapeva che avrebbe dovuto lavorare per gli Othari. Ora sapeva che il signore della guerra Ahumana Humanai era un po' eccentrico. Quello che stava per scoprire era quanto fosse eccentrico. L'Orco a bordo della Neptunne aveva appena accennato un sorriso quando lui glielo aveva chiesto.

Un lembo si aprì nella tenda a cupola e ne uscì una testa pelosa. Lo Jocciano poté vedere la giubba rossa, gli acri di nastri e medaglie d'oro, il bicorno e... oh diavolo... il naso e le orecchie di gomma, palesamente finti, che indossava. Quel naso era famigerato.

"Ah... Signor McTarrvish. Avanti, discutiamo di come dare una bella lezione a Mordy, eh!"

Sospirando, McTavish si immerse nell'ombra della tenda e nell'atmosfera da farsa.

Mappa e schieramento

Questo Scenario di Flintloque si svolge nelle sabbie del deserto egiziano o, meglio, in una piccola valle che si avvicina al fiume Nihilo. A un'estremità del tavolo si trova la riva del fiume, l'argine e l'inizio della campata di un ponte di legno che parte dal tavolo e attraversa le acque. L'area di gioco è composta come segue.

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 180×90 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.

Tutta la superficie del terreno è di sabbia chiara e arbusti che non ostacolano i movimenti, tranne gli ultimi 30 cm della lunghezza del tavolo, che sono interamente di acqua profonda (qualsiasi personaggio che non sappia nuotare e vi entri annegherà!). A 15 cm dall'acqua, al centro della larghezza del tavolo, si trova il punto di ancoraggio di un ponte di legno. Il ponte sale, parte dal tavolo e attraversa l'acqua ed è largo 10 cm (abbastanza per il passaggio di quattro personaggi affiancati). L'ancoraggio del ponte è sostenuto da TRE grandi pali di pietra, uno per lato, più l'ultimo al centro, molto più lontano. Considerate ciascuno dei pali laterali come il punto di partenza del ponte, a 10 cm di distanza l'uno dall'altro; il palo centrale è tra di essi, ma a 30 cm di distanza verso il deserto (regge la campata in posizione verticale, gli altri la ancorano). Ci sono sette gruppi di palme sparsi casualmente (tre palme in ciascuno) nell'area di gioco; i giocatori si alternano nel posizionarle. C'è un percorso accidentato che parte dall'ancoraggio del ponte e attraversa l'area di gioco per tutta la sua lunghezza: è largo 5 cm e chiunque ci si trovi sopra ottiene un modificatore di +10% alla Velocità di Movimento mentre lo percorre.

Le Unità Otharmann si posizionano tutte entro 10 cm l'una dall'altra e a 30 cm da un palo di pietra dell'ancoraggio del ponte. Si consiglia che McTavish inizi la partita vicino a uno dei pali di pietra, anche se è possibile modificare questa posizione se si desidera rendere lo Scenario più impegnativo. Gli Othari si schierano per primi.

Le Unità Ferach si posizionano all'estremità opposta dell'area di gioco, a 5 cm l'una dall'altra e a 5 cm dal bordo del tavolo.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Il gioco dura finché McTavish non viene catturato o ucciso, oppure tutti e tre i pali di supporto in pietra non vengono fatti saltare in aria.

L'Impero Otharmann

Distruggi il ponte prima che gli Elfi ti sopraffacciano. E cerca di tenere in vita l'ingegnere!

È una vittoria maggiore per l'Impero Otharmann se il ponte viene abbattuto e McTavish rimane vivo e non viene catturato. È una vittoria minore se il ponte viene distrutto ma McTavish perde la vita o la libertà (dopotutto è solo un Ratto!). Qualsiasi altro risultato è una sconfitta per questa fazione.

L' Armée Ferach dell'Aegitto

Salvate quel ponte! L'Imperatore lo esige. Chiunque aiuti gli Othari deve essere catturato e interrogato.

Per i Ferach è una vittoria maggiore se il ponte rimane in piedi e McTavish viene catturato. È una vittoria minore se McTavish muore e il ponte è ancora in piedi. Se il ponte viene abbattuto, è una sconfitta per i Ferach.

Forze dello Scenario

L'Impero Otharmann

Crea questa grande Unità di 16 Othari a piedi; uno dei quali è un ufficiale, uno un sergente, uno il portabandiera e il resto Guerrieri della Casata. Classificali tutti come Milizia: due sono Esperti, sette Medi e il resto Reclute. Sono armati con quattro Moschetti Generici, quattro Lance, quattro Spade, tre Pistole Generiche e un'Asta dello stendardo; dividi le armi come preferisci tra le tue forze Othari.

Il personaggio aggiuntivo è l'ufficiale d'ordinanza McTavish (descritto più avanti nello Scenario). Nota che il suo barile di Polvere Nera può essere usato come Granata Generica statica, ma NON funzionerà per demolire un pilastro di pietra: questi devono essere demoliti correttamente secondo le regole speciali sottostanti.

L' Armée Ferach dell'Aegitto

Gli Elfi hanno radunato una forza d'attacco per prendere il ponte, forse insufficiente ma è tutto ciò che sono riusciti a mettere insieme. Crea due Unità.

La prima Unità è composta da cinque Elfi a cavallo su Cavalli Pesanti. Sono corazzieri armati di Spada; uno è Veterano, uno è Esperto, gli altri sono Medi, tutti di Status Regolare.

La seconda Unità è composta da 10 personaggi a piedi. Sono Fanteria di linea elfica, armati di Moschetto Ferach e Baionetta, tranne l'ufficiale che ha una Spada e il sergente che ha un'Asta dello stendardo. Uno è Esperto, quattro sono Medi e i restanti sono Reclute, tutti di Status Regolare.

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.

Boom Boom Bang

I pali di pietra devono essere distrutti per far vincere la partita agli Othari. Per farlo, usate le regole per Sparare con l'Artiglieria contro gli Edifici, vedi il *CHF5 Artiglieria* disponibile gratuitamente sul sito del *Chimerae Hobby Group*, per i dettagli. McTavish è abile specializzato nell'uso di esplosivo per le demolizioni e piazza automaticamente le cariche di polvere da sparo. Ha bisogno di un solo barile per palo per assicurarne la distruzione. Questo conta come un Cannone Leggero per gittata, Fattore di Attacco e raggio della detonazione. La lunghezza della spoletta e dettagli simili sono a scelta dei giocatori.

Io sono il Duca di Ferro

Il piuttosto eccentrico (beh, OK, totalmente pazzo) signore della guerra Othari che ha organizzato questa missione di distruzione del ponte è arrivato di persona per supervisionare l'operazione. È una buona cosa... beh, più o meno. Posiziona un Othari a cavallo (su uno Gnoll) entro 5 cm dall'estremità del ponte, sulla campata di legno che esce dall'area di gioco sopra l'acqua. Nessuno controlla il signore della guerra e nessun personaggio lo attaccherà (sono tutti in soggezione di fronte a lui) mentre cavalca con un grande bicornio in testa e un grosso naso di gomma sul muso peloso; per non parlare del fatto che il suo Gnoll è dipinto (sì, dipinto) di grigio come il ronzino preferito del Duca di Ferro. All'inizio di ogni Turno, sposta il signore della guerra di 10 cm in linea retta lungo il ponte e attraverso il tavolo. Nella Fase di Iniziativa di ogni Turno, entrambi i giocatori tirano 1D10: chi ottiene il risultato più alto vince. Se vincono gli Elfi, possono scegliere due personaggi Othari (ma non McTavish... a lui non importa!) che non potranno fare niente per quel Turno. Se vincono gli Othari, possono scegliere due Elfi con un'arma a Polvere Nera carica che saranno obbligati a sparare contro il signore della guerra nel vano tentativo di abbatterlo. Ciò rappresenta lo scompiglio e il terrore provocato dal signore della guerra sul campo di battaglia! Se viene colpito dal raggio di un'esplosione, il signore della guerra viene "ucciso" e rimosso dal gioco.

Scompiglio Halfling

Tutto questo sparare e fare confusione ha attirato alcuni Guerrieri Halfling al servizio del potente mercante Ebby Bay. Sarà un caos, dato che gli Halfling non sono molto perspicaci quando si tratta di massacri. Crea sei Halfling Regolari / Medi, armati solo di armi da mischia e posizionali entro 5 cm l'uno dall'altro all'estremità dell'area di gioco dei Ferach. A ogni Turno e tenteranno di commerciare (leggi "rubare!") con i personaggi più vicini alla loro posizione. Ciò comporta muoversi a contatto di base e poi tirare un D10. Con un risultato PARI (2, 4, 6 ecc.) l'Halfling ha rubato l'arma primaria di quel personaggio, quindi si allontanerà dalla vittima in linea retta e tenterà di lasciare il tavolo. L'Halfling può essere fermato solo attaccandolo e, una volta fatto ciò, l'Halfling si concentrerà su quel personaggio e cercherà di UCCIDERLO. Sappiamo tutti che quei piccoli bastardi sono letali nel combattimento corpo a corpo! O l'arma o la vita, ragazzo!

Ufficiale d'ordinanza McTavish

Ufficiale McTavish, per Decreto Reale, Catalucia

"Ero nei ranghi del Quarantaquattresimo. Prima di allora stavo con la Fanteria Leggera in Sud Amerka e a Macau, dove ho imparato a trafficare con la Polvere Nera."

Il Colonnello Ambrose Flossore ascoltò lo Jocciano mentre faceva il suo rapporto sulla distruzione della cittadella di Los Burpoeoz nella Catalucia orientale il mese precedente. Era compiaciuto di McTavish, ma il Ratto non era il tipo di ufficiale da portare a palazzo, era un ufficiale combattente e questo si adattava molto bene a Flossore. Era ciò di cui Wheeling-Turn aveva bisogno in questo momento per respingere gli Elfi.

Il Colonnello fece qualche altra domanda, ma si rese conto che McTavish non lo stava veramente ascoltando, anzi, continuava a giocherellare con le piccole borse che aveva addosso, cercando del tabacco, ma trovando invece sempre più Polvere Nera. Forse sarebbe stato saggio mandare via il Ratto prima che quello che era successo alla cittadella accadesse anche al Colonnello Ambrose Flossore! Congedò McTavish.

"Sissignore, quindi se ha finito con me, forse posso tornare a far saltare in aria quei piccoli fottuti Mordy, signore."

Nelle tue partite a Flintloque, considera l'Ufficiale McTavish come un Ratto delle Highland Esperto / Fanteria Leggera armato con la "Pistola McTavish", un barile di Polvere Nera e un sigaro acceso. Con questo equipaggiamento e queste abilità, costa 71 Punti.

In gioco, McTavish si comporta normalmente, tranne per il fatto che possiede una pistola unica di sua progettazione, con canna rigata e una serie di lenti in vetro in una custodia in pelle per mirino ottico, montata su di essa. La pistola è considerata una Pistola Ferach

da Duello e si ricarica normalmente, ma fornisce al tiratore un modificatore al tiro di UNA colonna verso SINISTRA quando spara un colpo.

Il barile di Polvere Nera può essere utilizzato in uno Scenario speciale per opere di demolizione, ma in uno Scenario tipico viene considerato come una Granata Generica. Deve essere piazzato e poi acceso (richiede un'azione). Può essere impostato per detonare dopo uno o due Turni. Quando la miccia si esaurisce, esplode con un Fattore di Attacco di 20 e un raggio d'azione di 15 cm in tutte le direzioni. La miccia può essere spenta normalmente. Gli strumenti da ingegnere sulla roccia possono essere usati per dare un bonus all'iniziativa. Se un personaggio rimane a contatto di base con la roccia (che non può essere mossa durante il gioco), aggiungi +1 al Tiro di Iniziativa di quell'Unità per quel Turno.

Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

VLE04 Ordinance Officer McTavish (edizione limitata, esaurita).

Per gli Othari:

57013 Household Warriors Spears.

57014 Household Warriors Muskets.

57015 Household Warrior Swords.

57028 Household Warrior Sergeants.

57004 Othari General (per il folle signore della guerra).

Per i Ferach:

51501 L'Esprit du Garde (per la Cavalleria).

51038 2eme Regt de Ligne Voltiguers e 51041 2eme Regt de Ligne Command (per la Fanteria).

Note dell'autore

Mi è stato chiesto di scrivere qualcosa che coinvolgesse uno dei codici delle miniature in Edizione Molto Limitata (VLE), quindi ho scelto McTavish, e un'ambientazione non visitata spesso. Per questo ho selezionato l'Impero Otharmann e le sabbie roventi dell'Egitto. Oltre, ovviamente, a qualche suggerimento da Grapeshotte 3^a edizione, per far esplodere le cose al culmine della partita!

Ho potuto impostare questo Scenario e giocarlo solo una volta, è stato tutto il tempo che avevo a disposizione. Devo ammettere che, in realtà, "una volta" sono state tre partite con le regole in solitario, quindi al momento della pubblicazione non è mai stato giocato da due persone. Lo Scenario funziona e può essere piuttosto casuale a seconda dell'andamento dei primi Turni e della velocità con cui si riescono a far saltare in aria i pali di pietra che sostengono il ponte. Personalmente, mi preparerei e cercherei di abbattere innanzitutto il palo centrale, il primo che i Ferach raggiungeranno nella loro avanzata. Gli Elfi hanno il vantaggio della velocità e della potenza di fuoco, ma hanno molto terreno da coprire. Guiderei semplicemente la Cavalleria attraverso gli Othari e proverei a uccidere McTavish, è una vittoria minore ma conta! Da giocatore Othari, direi di proteggere McTavish arrivando anche al punto di circondarlo (tenendo i personaggi armati di lancia e spada più vicini a lui) e spostarsi con lui da un palo all'altro. Buona fortuna in ogni caso e attenzione alle esplosioni!

–Gavin Syme, direttore creativo di Alternative Armies e responsabile del mondo di Valon e Flintloque dal 2003

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.

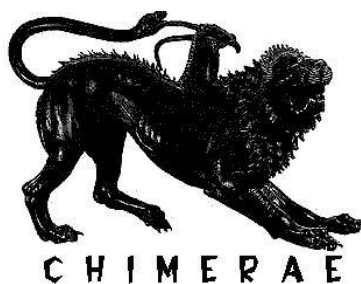
Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

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 © 2026 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFsc20 – 1ª Edizione – Aprile 2026