



Le Chiavi della Dispensa

0

Sacco vuoto non sta in piedi

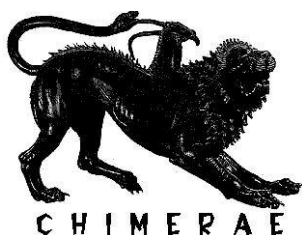
Un'Unità di Goblin ha radunato tra le rovine di un villaggio abbandonato un carico di provviste per il grosso dell'esercito. Alcuni esploratori burroviani hanno ricevuto l'ordine di razziare o distruggere le scorte, per impedire che giungano a destinazione.

Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFscALK3

Conigli Grandi e Piccoli di Burrovia contro Goblin di Al-Garvey e Orchi di Albione

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

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



Gli edifici del villaggio abbandonato, quasi tutti in rovina, appaiono all'orizzonte quasi all'improvviso. Persi tra le ondulate colline circostanti, sembrano quasi un miraggio alla stremata Unità di Goblin che avanza più disciplinata del solito, senz'altro spronata a tenere un comportamento marziale dall'inconsueta presenza del Capitano Orclinford al comando delle truppe. Un'assegnazione speciale per un mandato altrettanto speciale, quella dell'ufficiale Orco, che gli alleati di Albione hanno fortemente voluto alla testa dei Goblin per questo incarico.

Il grosso dell'esercito si trova a poca distanza, impegnato in un'accanita resistenza contro le truppe di Mordred l'Usurpatore, come da queste parti è rinominato con poca simpatia l'Imperatore dei Ferach. I soldati sono vicini allo stremo delle forze, logorati da infiniti combattimenti ma soprattutto dalla recente penuria di viveri. È proprio per questo motivo che Orclinford è stato messo alla testa di una compagnia di Goblin di Al-Garvey col compito di recuperare un carico di vettovaglie. Tutte le strade sono sorvegliate, quindi una piccola forza ha maggiori probabilità di successo, potendo contare sulla segretezza.

La missione era cominciata sotto i migliori auspici. Viaggiando soprattutto di notte e tenendosi al coperto, i Goblin sono riusciti a raggiungere l'obiettivo, un villaggio dove erano state preventivamente ammassate scorte militari. Ma le cose non vanno sempre per il verso giusto. Sulla via del ritorno, l'Unità è stata scoperta e intercettata da una pattuglia Ferach in avanscoperta. I Goblin se la sono data a gambe, spacciando tutti i nemici. O almeno, così credevano... perché uno degli Elfi si è salvato ed è corso a fare rapporto.

Immediatamente è scattata la caccia. Un'Unità di Conigli di Burrovia, sotto il comando del famigerato Capitano Alain Denton, s'è subito messa sulle tracce dell'Orco e dei suoi. Sono tre giorni che l'inseguimento prosegue senza sosta. I Goblin sono a meno di otto ore di marcia dal proprio accampamento, ma sono ormai allo stremo delle forze. Proseguire è impossibile, non resta altro da fare che asserragliarsi nel villaggio in rovina e resistere all'impatto col nemico, difendendo le agognate provviste affinché sia possibile consegnarle all'esercito.

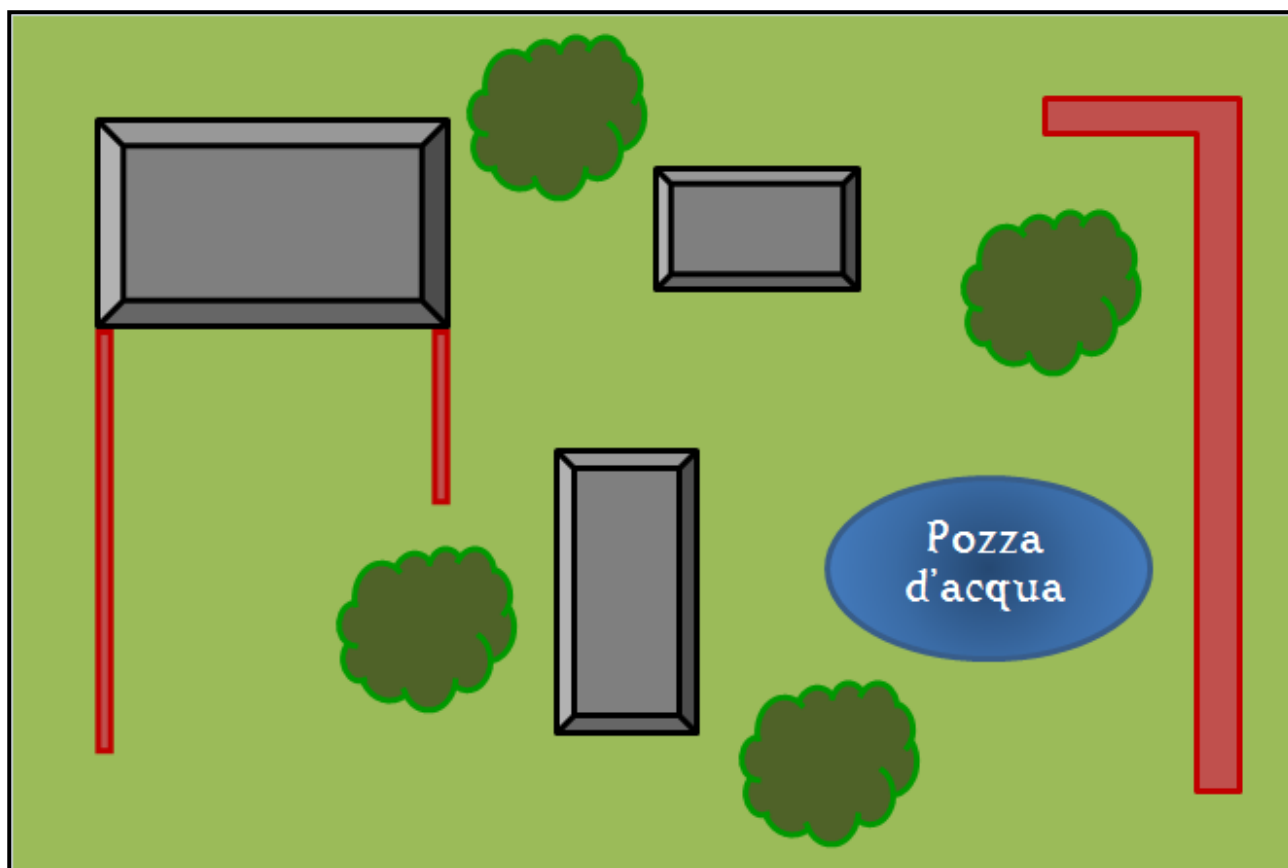
Dal canto loro, i Conigli di Denton hanno ordini ben precisi. Devono impedire a ogni costo che i rifornimenti giungano al campo nemico. Non importa se per farlo dovranno sterminare l'intera Unità di quei maledetti Goblin! Certo, possono anche evitare di impegnarsi in una battaglia serrata e prendersela con le vettovaglie, invece che con gli avversari. Gli basterà, infatti, distruggere oppure rubare più della metà del carico per far sì che le scorte non siano sufficienti a sfamare le truppe di Al-Garvey, che aspettano speranzose l'arrivo delle cibarie.

D'altronde, Denton è il Coniglio giusto per riuscire in questa impresa. La sua determinazione, il coraggio, la capacità di improvvisazione e lo sprezzo del pericolo hanno contribuito alla rapida ascesa del Capitano, che punta obiettivi ancora più ambiziosi. Questa missione, in caso di esito positivo, sarebbe un altro passo in avanti verso la promozione e farebbe considerevolmente aumentare la stima che i suoi superiori hanno già di lui. Insomma, sconfiggere una vecchia volpe come Orclinford sarebbe davvero un bel colpo per la sua carriera.

La notte è passata tranquilla, ma poco dopo l'alba, quando Orclinford pensava già di avercela fatta e stava per tirare un sospiro di sollievo, echeggiano nell'aria i primi spari. I burroviani sono arrivati e ci sarà da lottare con le unghie e coi denti, proprio quando sembrava che tutto potesse andare liscio, almeno per una volta. Gridando rabbiosamente gli ordini, l'Orco si appresta a imbastire una difesa disperata, sperando che i suoi Goblin siano ancora una volta all'altezza del compito fondamentale che è stato assegnato loro. Dall'altra parte, gli occhi di ghiaccio di Denton scrutano l'aria in modo talmente penetrante che sembra vogliano persino attraversare le pareti delle case abbandonate, in mezzo alle quali lo attendono non soltanto i suoi nemici, ma soprattutto la prospettiva dell'ennesimo avanzamento di grado...

Mappa e schieramento

Per giocare questo Scenario avrai bisogno di un tavolo di gioco di 150×70 cm e degli elementi di terreno sotto indicati. 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.



L'area di gioco è pianeggiante. Oltre ai tre edifici in rovina (in grigio), ci sono dei muretti bassi (in rosso) e alcuni alberi (in verde). La pozza d'acqua può essere attraversata come se fosse una palude (spostamento di TRE colonne verso sinistra al Movimento).

I Goblin di Al-Garvey (e il comandante Orco) devono posizionarsi entro 15 cm dagli edifici.

I Conigli possono schierarsi in qualsiasi punto entro 15 cm dai bordi del tavolo.

Obiettivi dello Scenario e durata della partita

Lo Scenario dura 10 Turni o termina nel momento in cui uno dei due schieramenti raggiunge il proprio obiettivo.

Conigli di Burrovia

I Conigli si aggiudicano la vittoria se riescono a distruggere o rubare oltre la metà dei rifornimenti oppure se annientano completamente l'avversario.

Goblin di Al-Garvey

I Goblin si aggiudicano la vittoria se riescono impedire che il nemico distrugga o rubi oltre la metà dei rifornimenti oppure se annientano completamente l'avversario.

Forze dello Scenario

La Fanteria Leggera di Orclinford (Orchi di Albione e Goblin di Al-Garvey)

Cap. James Orclinford (Orco Esperto)	(Fanteria Leggera)	Bessie dei Orchi, Baionetta	32 Punti
Ten. Paulo de Angostura (Goblin Esperto)	(Fanteria Leggera)	Moschetto dei Goblin, Baionetta	21 Punti
Uriego Acevedo (Goblin Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto dei Goblin, Baionetta	18 Punti
Araujo Bromuro (Goblin Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto dei Goblin, Baionetta	15 Punti
Salomon Ortega (Goblin Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto dei Goblin, Baionetta	15 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 1 Orco e 4 Goblin; 101 Punti.

Il 35° Fanteria "Borsalino" (Conigli di Burrovia)

Cap. Alain Denton (Coniglio Grande Esperto)	(Fanteria di Linea)	Pistola Generica, Spada	31 Punti
C.le Valois Carotte (Coniglio Piccolo Esperto)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Generico, Baionetta	23 Punti
Charles Oreillon (Coniglio Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Generico, Baionetta	18 Punti
Robert Ratatouille (Coniglio Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Generico, Baionetta	18 Punti
Alphonse Chignon (Coniglio Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Generico, Baionetta	15 Punti
Antoine du Brodin (Coniglio Grande Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Generico, Baionetta	20 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 2 Conigli Grandi e 5 Conigli Piccoli; 125 Punti.

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.

Provviste

All'inizio della partita, il giocatore che controlla i Goblin deve posizionare 10 pedine provvista, oltre alle proprie truppe.

Un Coniglio in contatto di base con una di queste pedine può effettuare un normale attacco di mischia, con un modificatore di -4 al risultato, per cercare di distruggerla. Ogni pedina ha 1 Ferita e non lancia alcun dado per contrattaccare, ma considera il risultato "indietreggiare in mischia" come un pareggio e non subisce danno dalle armi a Polvere Nera.

In alternativa, un Coniglio in contatto di base con una pedina provvista può rubarla. Ciò richiede un'azione e chi la trasporta subisce uno spostamento di UNA colonna verso sinistra al movimento. La pedina si considera trafugata con successo ai fini delle condizioni di vittoria solo se il personaggio riesce a portarla con sé fuori dal tavolo di gioco (in questo caso, non può far ritorno in battaglia). Ogni personaggio può rubare e trasportare contemporaneamente un massimo di tre pedine.

Un Coniglio già ingaggiato in mischia non può attaccare o rubare una pedina.

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 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

www.chimerae.it

Copyright © 2020 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFscALK3 – 1ª Edizione – Febbraio 2021