

FLINTLOQUE RELOADED



GAMBE IN SPALLA

o
“La miglior difesa e’ la fuga”

“Come diceva sempre il mio vecchio sergente ai tempi delle Terre Stregate, chi fugge vive per lottare un altro giorno.”

– Cra Diavolo

Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFscCD2
Todoroni Ribelli contro Todoroni di Napolise

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



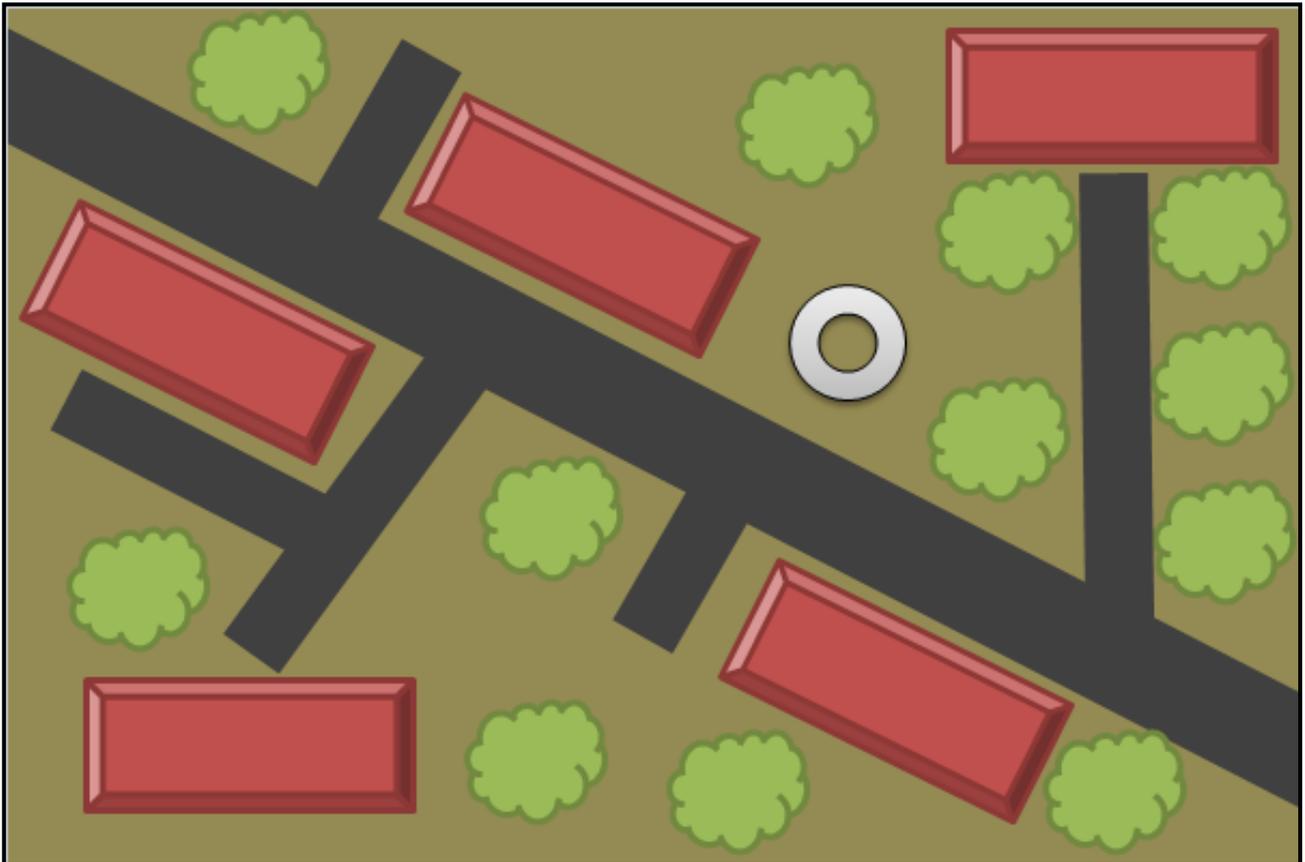
“Scappate! È una trappola!” Il grido disperato del brigante risuonò nelle viuzze strette e fangose del piccolo villaggio mentre da ogni angolo sbucavano fuori le truppe di Re Tadio Polo, vestite nelle loro uniformi immacolate e coi moschetti tirati a lucido. Cra Diavolo imprecò e con un agile balzo scavalcò la finestra della stanza e atterrò in strada, tra un mucchio di rifiuti che attutì la caduta. I pochi fedelissimi che lo avevano accompagnato all'incontro con i notabili del villaggio guardavano in cagnesco il nemico che si avvicinava correndo.

Nel giro di pochi attimi, i briganti si trovarono praticamente circondati e costretti a darsela a gambe levate per salvare la pelle o evitare la cattura, che equivaleva a una sicura condanna a finire sulla forca. Stavolta Cra Diavolo si era fidato troppo dei suoi conterranei e qualcuno del villaggio, evidentemente attirato dalla taglia che pendeva sulla sua testa, aveva deciso di avvisare le autorità. Non c'era un secondo da perdere, bisognava fuggire il più velocemente possibile.

Mentre le truppe regolari di Napolise incalzavano i briganti, Cra Diavolo si trovò a considerare l'ironia della situazione. Lui, che era maestro di imboscate e agguati, stavolta era caduto nella trappola come un principiante. Senza un terreno amico su cui combattere, stavolta sarebbe stato difficile cavarsela, anche se era sicuro che i suoi compagni sarebbero stati disposti a sacrificarsi per lui.

PUOI SCARICARE GRATUITAMENTE L'ESPANSIONE CHF7 PER GIOCARE CON CRA DIAVOLO E I SUOI BRIGANTI DAL SITO DEL CHIMERA E HOBBY GROUP!

Mappa e schieramento



L'area di gioco misura circa **150 x 70** cm. Tutto il tavolo è considerato terreno aperto, mentre il pozzo è un ostacolo alto. Non è possibile entrare o arrampicarsi sugli edifici, quindi è necessario aggirarli.

I Todoroni di **Cra Diavolo** devono schierarsi a contatto di base con la casa al centro del villaggio, sui lati verso il pozzo o verso la strada maestra.

Le truppe regolari dei Todoroni di **Nepolise** possono schierarsi in qualsiasi punto delle strada principale entro **15** cm dai bordi del tavolo.

Obiettivi dello Scenario

Cra Diavolo e i suoi devono scappare per mettersi in salvo. I briganti sono pronti all'estremo sacrificio per coprire la fuga del loro capo. I Todoroni di **Nepolise** devono catturare o uccidere **Cra Diavolo** e quanti più possibile dei suoi uomini.

Durata della partita:

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

Condizioni di vittoria:

Per vincere, **Cra Diavolo** e almeno un altro dei suoi uomini devono riuscire a uscire dal tavolo attraverso una delle due estremità della strada principale. Qualsiasi altro risultato si considera una vittoria dei Todoroni di **Nepolise**.

Forze dello Scenario

I Briganti di Cra Diavolo (Todoroni Piccoli)

<i>Cra Diavolo</i> (Todoroni Piccolo Veterano)	(Guerrigliero)	Trombone Generico, Pistola Ferach	52 Punti
<i>Albertone Bracalone</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Irregolare)	Fucile Generico	23 Punti
<i>Gino Tazzulella</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Irregolare)	Trombone Generico	23 Punti
<i>Natalino Abete</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Irregolare)	Schioppo da Cacciatore, Pugnale	21 Punti
<i>Peppino Capece</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Irregolare)	Trombone Generico	21 Punti
<i>Nenetto 'o Stracco</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Irregolare)	Trombone Generico	19 Punti
<i>Dolfo de Sciacquone</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Irregolare)	Moschetto Generico, Baionetta	17 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 7 Todoroni Piccoli; 176 Punti.

Le Truppe di Napolise (Todoroni Piccoli e Grandi)

<i>Maggiore Boccalone</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Fanteria di Linea)	Pistola Ferach, Spada	27 Punti
<i>Sergente Pizziella</i> (Todoroni Grande Esperto)	(Fanteria di Linea)	Fucile Generico, Spada	30 Punti
<i>Soldato Semplice Capone</i> (Todoroni Grande Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Esposito</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Gigione</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Saciccia</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Scimmoso</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Vastaso</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Supramonte</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Luisiello</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Petisso</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 9 Todoroni Piccoli e 2 Todoroni Grandi; 226 Punti.

Regole Speciali dello Scenario

Mani in Alto:

Se un Todoroni di Napolise ingaggia un combattimento di Mischia con un nemico, può cercare di catturarlo invece di ferirlo. Deve dichiarare questa intenzione prima che vengano tirati i dadi per lo scontro e può scegliere questa opzione anche se viene attaccato, non soltanto quando attacca. Se il Napolisiano vince il duello, ha una possibilità di catturare il rivale pari al 10% per ogni punto di differenza tra il suo totale di Mischia e quello dell'avversario. Per esempio se un Todoroni di Napolise vince una Mischia contro un nemico di 4 punti, ha il 40% di riuscire a catturarlo.

Un personaggio e il suo prigioniero devono restare in contatto di base e possono soltanto muoversi contemporaneamente durante il Turno del sorvegliante. Se questi viene attaccato in corpo a corpo, il prigioniero si libera automaticamente e può agire già durante il Turno, se non lo ha ancora fatto. Nessun personaggio può sorvegliare più di un prigioniero alla volta. Se il sorvegliante riesce a lasciare il tavolo da un qualsiasi punto, sia lui che il prigioniero si considerano fuori dal gioco.

I Todoroni di Napolise si aggiudicano immediatamente lo Scenario se Cra Diavolo viene catturato in questo modo.

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 dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La 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 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 **NON** è materiale ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

#CHFscCD2 – 1ª Edizione – Luglio 2015 – Copyright © 2015 Chimerae Hobby Group – Tutti i diritti riservati.
Autore: Gianmatteo Tonci – Mappe: Chimerae Hobby Group.