

# FLINTLOQUE RELOADED



## IL NIDO DEL DIAVOLO

o  
“Quando il gioco si fa duro, i duri  
cominciano a giocare”

*“Messieurs, oggi avete l'opportunità di rendere un grande servizio alla nostra Patria,  
oppure di morire nel tentativo.”*

– Generale Champignon

Scenario per Flintloque Reloaded (per due, tre o quattro giocatori)  
CHFscCD3

**Todoroni Ribelli contro Elfi Ferach e Todoroni di Napolise**

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.



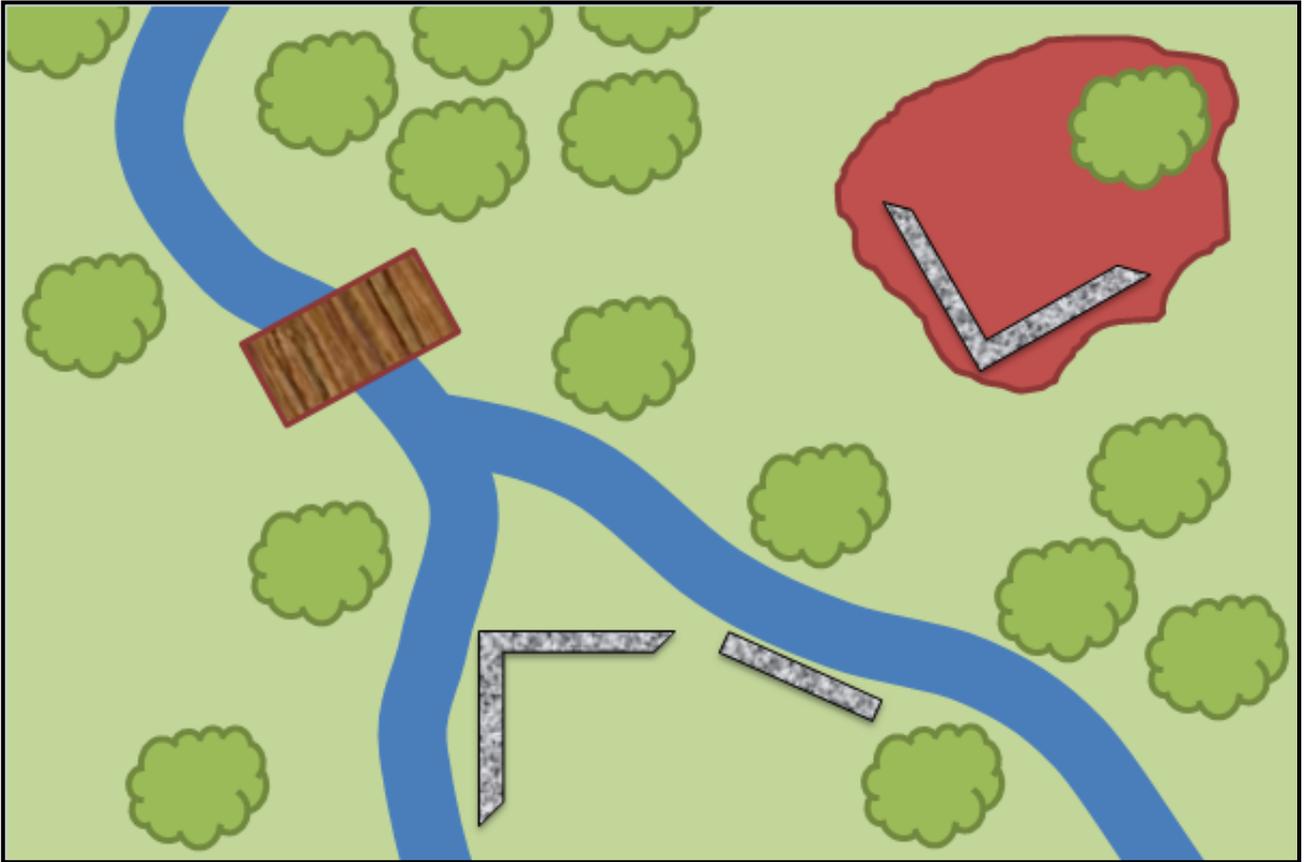
Stanchi delle innumerevoli scorribande ai danni dei convogli militari e degli assalti alle caserme da parte dei ribelli di Cra Diavolo, i Todoroni di Napolise e gli Elfi Ferach hanno unito le forze contro il nemico comune. Da Armorica è arrivato nientemeno che il Generale Champignon, pluridecorato sui campi di battaglia di mezza Valon per le sue imprese al servizio di Mordred, con il compito di mettersi alla testa di un contingente di truppe miste di Napolise e Ferach. La missione è quella di scovare il nascondiglio dei briganti e porre fine una volta per tutte alla minaccia che essi rappresentano per la stabilità del Regno.

Dopo alcune settimane di selezione e addestramento, il Generale ha finalmente scelto i soldati che lo accompagneranno. Le truppe alleate hanno fatto terra bruciata intorno al nemico, usando metodi non troppo amichevoli per costringere la popolazione a rivelare ciò che sa sul conto dei briganti. Il cerchio intorno a Cra Diavolo si è fatto sempre più stretto e numerosi dei suoi sono stati uccisi o catturati nel corso di varie schermaglie.

Una banda di rivoltosi ha trovato rifugio presso il Nido del Diavolo, tra le aspre montagne e i boschi selvaggi intorno a Nappoly, ma Champignon e i suoi soldati sono riusciti a seguirne le tracce e ora si preparano a sferrare l'attacco finale contro il covo dei briganti. Sembra che stavolta sia giunta l'ora della resa dei conti e che Cra Diavolo abbia trovato un degno avversario!

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

# Mappa e schieramento



L'area di gioco misura circa 150 x 70 cm. L'intero tavolo è considerato terreno aperto. Il fiume può essere guadato in qualsiasi punto, mentre attraversare il ponte non rallenta il movimento. Le rovine sono considerate come ostacoli bassi.

I Todoroni di Cra Diavolo devono essere piazzati nella zona in basso compresa tra i due torrenti. Possono però disporre fino a tre personaggi nella parte sinistra del tavolo, oltre il fiume.

Le truppe alleate del Generale Champignon sono divise in tre colonne. La prima va schierata sulla collina. La seconda deve essere disposta nella parte sinistra del tavolo, oltre il fiume, entro 20 cm dal bordo in alto. La terza entra in gioco come rinforzo da un qualsiasi punto della parte in alto del tavolo a destra del fiume.

## Obiettivi dello Scenario

Questa è una lotta all'ultimo sangue. Non è più tempo di tempo di fughe e ritirate strategiche. Entrambi gli schieramenti hanno come obiettivo quello di infliggere il maggior danno possibile al nemico.

### 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:

Si aggiudica lo Scenario l'esercito che ha causato il maggior numero di perdite al nemico al termine del Turno 10. Per stabilire il vincitore, si calcola il costo totale in Punti dei personaggi avversari che sono stati messi fuori combattimento, cioè uccisi o fuggiti dal tavolo di gioco.

# 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>Lello Vitiello</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Irregolare)	Trombone Generico, Spada	27 Punti
<i>Marcello Cuccuma</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Baionetta	20 Punti
<i>Beppo Gualastrone</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Irregolare)	Fucile Generico, Granata Generica	25 Punti
<i>Tito Merangola</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Guerrigliero)	Schioppo da Cacciatore	18 Punti
<i>Mimmo Lagrimone</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Milizia)	Trombone Generico	18 Punti
<i>Alfredo Blablà</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Milizia)	Schioppo da Cacciatore	14 Punti
<i>Gegè Crisostomo</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Baionetta	16 Punti
<i>Nanne Fuitiella</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Irregolare)	Pistola Generica	16 Punti
<i>Enzo 'o Pazzo</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Milizia)	Trombone Generico	16 Punti
<i>Sandrone Malocchio</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Milizia)	Schioppo da Cacciatore	14 Punti
<i>Fefè 'o Guaglione</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Milizia)	Pistola Generica	13 Punti

**Forza complessiva dell'Unità: 12 Todoroni Piccoli; 249 Punti.**

## Le Truppe di Champignon (Elfi Ferach e Todoroni Piccoli)

### Unità 1 - Generale Champignon

<i>Generale Champignon</i> (Elfo Ferach Veterano)	(Fanteria di Linea)	Pistola Ferach, Spada	31 Punti
<i>Sergente Bourguignonne</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Bonvivant</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Dupont</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Bidet</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti

### Unità 2 - Maggiore Apres-midi

<i>Maggiore Apres-Midi</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria di Linea)	Pistola Ferach, Spada	27 Punti
<i>Sergente Fondue</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	21 Punti
<i>Soldato Semplice Duval</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	17 Punti
<i>Soldato Semplice Barritore</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	16 Punti
<i>Soldato Semplice Svicolone</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria di Linea)	Moschetto Ferach, Baionetta	14 Punti

### Unità 3 - Tenente Promenade

<i>Tenente Promenade</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	28 Punti
<i>Caporale Caccavella</i> (Todoroni Piccolo Esperto)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	22 Punti
<i>Soldato Semplice Bordeaux</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	20 Punti
<i>Soldato Semplice LeCoq</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	20 Punti
<i>Soldato Semplice Semolino</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	20 Punti
<i>Soldato Semplice Napulione</i> (Todoroni Piccolo Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	20 Punti
<i>Soldato Semplice Tricase</i> (Todoroni Piccolo Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach, Baionetta	18 Punti

**Forza complessiva dell'Unità: 11 Elfi Ferach e 6 Todoroni Piccoli; 350 Punti.**

# Regole Speciali dello Scenario

## **Arrivano i Nostri:**

Come spiegato in precedenza, l'Unità di fanteria leggera del Tenente Promenade non viene schierata sul campo di battaglia all'inizio della partita, ma arriva in seguito come rinforzo da un qualsiasi punto della parte in alto del tavolo a destra del fiume. All'inizio del Turno 2, il giocatore che controlla questa Unità può far entrare in gioco due personaggi a propria scelta. All'inizio del Turno 3 ne arrivano altri tre, mentre gli ultimi giungono all'inizio del Turno 4. In alternativa, il giocatore può decidere di far sopraggiungere l'intera Unità all'inizio del Turno 3.

## 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](mailto: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](http://www.chimerae.it)

#CHFscCD3 – 1ª Edizione – Luglio 2015 – Copyright © 2015 Chimerae Hobby Group – Tutti i diritti riservati.  
Autore: Gianmatteo Tonci – Mappa: Chimerae Hobby Group.