

FLINTLOQUE RELOADED

I corsari di Manbassa

0

La Costa degli Schiaffi tiene fede al suo nome

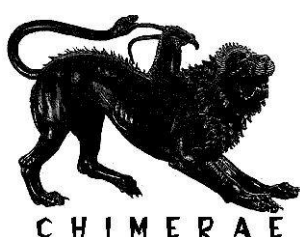
Gli abitanti della città commerciale scampati alla battaglia riedificarono delle nuove mura, ma più basse e meno imponenti di prima. Mentre erano impegnati nella ricostruzione, un incontro del tutto casuale cambiò le loro sorti. Resta da vedere se in bene o in male. . .

Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFscEG1

Othari di Otharmann e Goblin di Al-Garvey contro Othari Corsari e Mammelucchi Halfling

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*.



Nella parte occidentale del grande Continente Nero si trova la Costa degli Schiaffi, tristemente famosa per le razzie di schiavi che vengono portati fino in Amerka e venduti laggiù da gente senza scrupoli. La regione è caratterizzata da una serie di porti e insediamenti commerciali controllati da emissari dell'Impero Otharmann, piccole tribù di Mammelucchi Halfling e colonizzatori Goblin di Al-Garvey. Tra questi avamposti commerciali è in corso da anni una guerra senza esclusione di colpi, fatta di tradimenti, doppio gioco, sabotaggi e colpi bassi, che per il momento non ha ancora coinvolto né le forze dei Ferach, né quelle dei loro rivali di Albione.

Manbassa, che deve il suo nome al fatto che i negrieri fanno appunto "man bassa" di schiavi in questa zona, una volta era il principale di questi porti commerciali, ma è stata recentemente messa a ferro e fuoco da un esercito raffazzonato messo insieme da una confederazione di altri insediamenti rivali, spalleggiati dai corsari che infestano le coste. La città è stata saccheggiata, le sue difese sono state annientate e la sua popolazione è stata uccisa o ridotta in schiavitù. Dopo questa battaglia, altri porti nella regione, precedentemente di secondaria importanza, sono diventati i luoghi di scambio preferiti dai mercanti di Al-Garvey. In questi avamposti commerciali si sono insediate delle guarnigioni di Goblin, per proteggere gli interessi della madre patria. Col tempo, i Goblin hanno completamente colonizzato la regione e il loro capo più importante, ricco e influente, il fidalgo Bastiano João Coimbra de la Coronilla y Azevedo detto "Dom Bacalhau", ha "convinto" i suoi vicini ad accettarlo come loro signore egemone, a suon di mazzette, ricatti e intimidazioni.

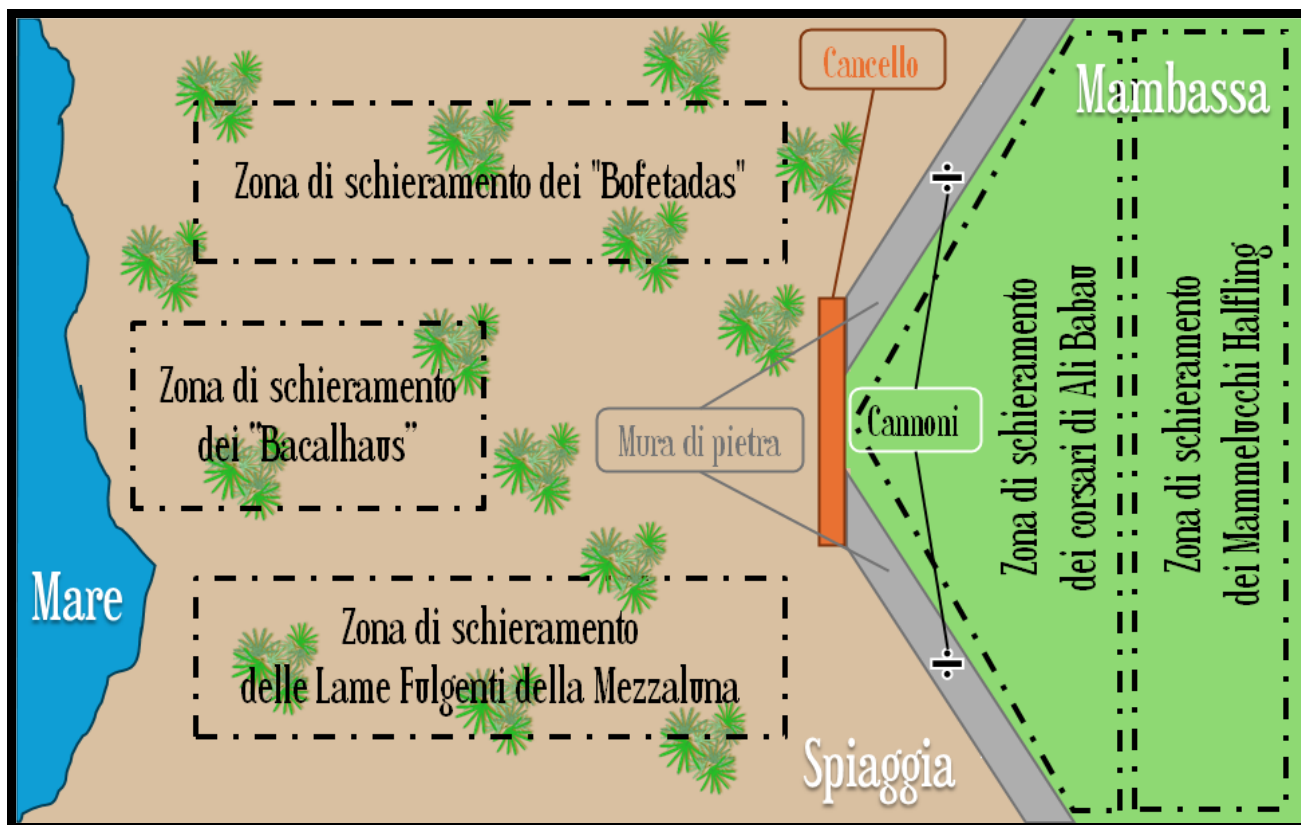
Mentre accadeva tutto ciò, gli abitanti di Manbassa scampati alla battaglia uscirono dai loro nascondigli e tornarono fra le rovine della città. Stando attenti a non attirare troppo attenzioni indesiderata, riedificarono delle nuove mura, ma più basse e meno imponenti di prima. Mentre erano impegnati nella ricostruzione, un incontro del tutto casuale cambiò le loro sorti. Resta da vedere se in bene o in male...

Improvvisamente, al largo della costa, apparve una galea Othari un po' malconcia, seguita da una nave mercantile di Al-Garvey altrettanto malridotta. L'attenzione della popolazione di Manbassa fu ben presto attirata dall'avvicinarsi di una scialuppa con a bordo un equipaggio di Othari in abiti sgargianti. In piedi a prua c'era un ufficiale che indossava un turbante dorato e brandiva una scimitarra lucidissima. Una volta messo piede a terra, si presentò come "Yusuf Osrām Pascià, inviato speciale del Sultano della Grande Porta". La sua missione, disse, era quella di portare soccorso e appoggio alla popolazione della Costa degli Schiaffi per organizzare una rivolta e liberarsi una volta per tutte dall'influenza di Al-Garvey!

Si trattava, ovviamente, di un mucchio di sciocchezze. "Yusuf Osrām" è in realtà un capitano corsaro (neanche particolarmente abile!) di nome Ali Babau. Tuttavia, è un bravo attore e un gran fanfarone, e riuscì a convincere la stremata popolazione di Manbassa e il bey (il signore della città), che per la verità cominciava a dare i primi segni di demenza senile, ad accettarlo come il salvatore inviato dagli Othari per punire i Goblin e i loro alleati. Da quel momento, il piccolo equipaggio di corsari Othari, insieme ad alcuni cannoni delle loro navi, ha preso il comando delle difese di Manbassa. Il fidalgo Bacalhau ne è venuto a conoscenza e, insieme ai suoi alleati di Al-Garvey e alcune truppe di Mammelucchi locali, si è messo in viaggio per distruggere Manbassa una volta per tutte...

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.



Il terreno di gioco è formato quasi interamente da una spiaggia di rena, che non causa modificatori alla velocità di movimento. La zona indicata come "Mare" invece comporta lo spostamento di TRE colonne verso sinistra alla Velocità di Movimento. Ci sono svariati gruppi di palme nella zona sabbiosa, ognuno dei quali conta come una Copertura Aperta.

Le mura che cingono Manbassa sono basse, ma di pietra (Copertura Solida). Le istruzioni per scavalcarle, arrampicandosi su di esse, sono riportate fra le Regole opzionali. Il cancello è formato da tronchi di legno legati insieme.

Le Unità Otharmann si posizionano nelle zone di schieramento indicate sulla mappa dello Scenario. Ogni singolo personaggio deve essere entro 10 cm da un altro effettivo della sua Unità.

I corsari e gli abitanti di Manbassa si posizionano dentro le mura della città. I corsari di Ali Babau devono disporsi in prima linea, vicini alle mura, mentre i cittadini vanno piazzati in retroguardia. I due cannoni dei corsari si trovano sul camminamento sopra le mura, nei punti indicati sulla mappa dello Scenario. Se lo desidera, il giocatore che controlla i corsari può posizionare sulle mura fino a due personaggi dell'Unità di "Yusuf Osram" entro 5 cm da ogni singolo cannone.

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.

Uno schieramento vince anche se annienta completamente quello avversario.

Il fidalgo Dom Bacalhau (Impero Otharmann e Goblin di Al-Garvey)

Le truppe d'assalto di Dom Bacalhau ottengono la vittoria se riescono a spazzare via il nemico dalla città assediata entro il limite di 10 Turni. Per farlo, devono eliminare o far fuggire dal campo di battaglia tutti i personaggi avversari.

Se riescono a sbarazzarsi almeno del 75% dei nemici (conta il valore in punti, non il numero dei modelli!), ottengono comunque una vittoria minore.

Qualsiasi altro risultato che non determini la vittoria di Ali Babau è considerato un pareggio.

Ali Babau (Othari Corsari e Mammelucchi Halfling)

I difensori di Manbassa ottengono la vittoria se riescono a resistere per 10 Turni alle forze assedianti e al termine dell'ultimo Turno hanno ancora almeno il 25% delle truppe (conta il valore in punti, non il numero dei modelli!) sul campo di battaglia all'interno delle mura e se hanno eliminato il comandante avversario, Dom Bacalhau.

Se riescono a resistere con un numero sufficiente di personaggi ma non riescono a liberarsi di Dom Bacalhau, ottengono comunque una vittoria minore.

Qualsiasi altro risultato che non determini la vittoria di Dom Bacalhau è considerato un pareggio.

Forze dello Scenario

Gli assedianti di Dom Bacalhau (Impero Otharmann e Goblin di Al-Garvey)

Forza complessiva della fazione: 3 Unità; 502 Punti.

Guardia scelta del fidalgo Bastiano João Coimbra de la Coronilla y Azevedo (i "Bacalhau")

| | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|---|----------|
| Dom Bacalhau (Goblin Esperto) | (Fanteria Leggera di Elite) | Pistola Generica, Spada QS | 33 Punti |
| Cap. José Moufrinho (Goblin Esperto) | (Fanteria Leggera di Elite) | Moschetto Goblin, Baionetta, Granata Generica | 27 Punti |
| Sold. Fernando Pensoa (Goblin Medio) | (Fanteria Leggera di Elite) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 20 Punti |
| Sold. Jose Saramatto (Goblin Medio) | (Fanteria Leggera di Elite) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 20 Punti |
| Sold. Amalio Rodrigues (Goblin Medio) | (Fanteria Leggera di Elite) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 20 Punti |

Forza complessiva dell'Unità: 5 Goblin; 120 Punti.

161° Fanteria Coloniale Costa degli Schiaffi (i "Bofetadas")

| | | | |
|--|------------|---|----------|
| Cap. Fernão de Magalhães (Goblin Esperto) | (Regolare) | Pistola Generica, Spada | 23 Punti |
| Ten. Figueira de Luis (Goblin Esperto) | (Regolare) | Moschetto Goblin, Baionetta, Granata Generica | 21 Punti |
| M.llo Rui Accosta (Goblin Medio) | (Regolare) | Moschetto Goblin, Baionetta, Granata Generica | 18 Punti |
| Sold. Deco Lorato (Goblin Medio) | (Regolare) | Moschetto Goblin, Baionetta, Granata Generica | 18 Punti |
| Sold. Pauleto Pauleta (Goblin Medio) | (Regolare) | Moschetto Goblin, Baionetta, Granata Generica | 18 Punti |
| Sold. Ricardo de la Quaresima (Goblin Medio) | (Regolare) | Moschetto Goblin, Baionetta, Granata Generica | 18 Punti |
| Sold. Fernando Cotto (Goblin Recluta) | (Regolare) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 11 Punti |
| Sold. Joao Dipinto (Goblin Recluta) | (Regolare) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 11 Punti |
| Sold. Vitor Baia del Sol (Goblin Recluta) | (Regolare) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 11 Punti |
| Sold. Nino de Nani (Goblin Recluta) | (Regolare) | Moschetto dei Goblin, Baionetta | 11 Punti |

Forza complessiva dell'Unità: 10 Goblin; 160 Punti.

13° Plotone della Compagnia "Lame Fulgenti della Mezzaluna"

| | | | |
|---|-----------------------|---|----------|
| Col. Hakan Sudor Bey (Othari Veterano) | (Regolare) | Pistola Generica, Spada, Frusta, Armatura | 33 Punti |
| Cap. Merih Duemiral (Othari Esperto) | (Regolare) | Moschetto Othari, Baionet., Granata Incendiaria | 26 Punti |
| Ten. Burak Yilmazzo (Othari Medio) | (Regolare) | Arco, Lancia, Granata Generica | 22 Punti |
| Cap. Emre Topocan (Othari Medio) | (Regolare) | Moschetto Othari, Baionetta, Granata Generica | 20 Punti |
| Sold. Kenan Yilpiz (Othari Medio) | (Regolare) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 22 Punti |
| Sold. Umit Lavala (Othari Medio) | (Regolare) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 22 Punti |
| Sold. Mert Pugundur (Othari Recluta) | (Regolare) | Moschetto Othari, Baionetta, Granata Generica | 17 Punti |
| Sold. Cegiz Dover (Othari Recluta) | (Regolare) | Moschetto Othari, Baionetta, Granata Generica | 17 Punti |
| Sold. Ocan Kebrutt (Othari Recluta) | (Regolare) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 19 Punti |
| Sold. Kebab Chalorologyu (Othari Recluta) | (Regolare) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 19 Punti |
| Sold. Emre Benzinoglu (Othari Esperto) | (Regolare, Derviscio) | Due Spade, Armatura | 28 Punti |
| Sold. Salih Ugat (Othari Medio) | (Regolare, Derviscio) | Due Spade, Armatura | 25 Punti |

Forza complessiva dell'Unità: 12 Othari; 222 Punti.

I difensori di Manbassa (Corsari Otharmann e Mammelucchi Halfling)

Forza complessiva della Fazione: 2 Unità con 2 Cannoni; 502 Punti.

Corsari di Ali Babau

| | | |
|--|---------------------------------|----------|
| Ali Babau (alias "Yusuf Osrasm Pascià") (Othari Veterano) (Irregolare) | Jezail Otharmann, Spada, Frusta | 35 Punti |
| Mondocan Arraffay (Othari Esperto) (Irregolare) | Moschetto Othari, Lancia | 22 Punti |
| Semir Grankhan (Othari Esperto) (Irregolare) | Moschetto Othari, Spada | 23 Punti |
| Mustafa Mammaliturk (Othari Medio) (Irregolare) | Jezail Otharmann, Spada | 20 Punti |
| Recep Centocan (Othari Medio) (Irregolare) | Moschetto Othari, Lancia | 19 Punti |
| Ferzan Ofetetek (Othari Medio) (Irregolare) | Moschetto Othari, Lancia | 19 Punti |
| Emre Ovosodoglu (Othari Recluta) (Irregolare) | Jezail Otharmann, Spada | 17 Punti |
| Ataturk Felafel (Othari Recluta) (Irregolare) | Moschetto Othari, Lancia | 16 Punti |
| Cannone Leggero con 3 Palle di Cannone e 3 Colpi a Mitraglia | | 50 Punti |
| Cannone Leggero con 3 Palle di Cannone e 3 Colpi a Mitraglia | | 50 Punti |

Forza complessiva dell'Unità: 8 Othari e 2 Cannoni; 271 Punti.

Mammelucchi Halfling

| | | |
|---|--|----------|
| Omar Sheriff (Halfling Esperto) (Guerrigliero) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 24 Punti |
| Zahi Dabbass (Halfling Esperto) (Guerrigliero) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 24 Punti |
| Mohamed Salahme (Halfling Medio) (Guerrigliero) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 21 Punti |
| Pirah Midoh (Halfling Medio) (Guerrigliero) | Arco, Lancia, Granata Vaso di Creta Othari | 21 Punti |
| Achmed Achpied (Halfling Medio) (Milizia) | Arco, Lancia | 15 Punti |
| Dahm Mincehrino (Halfling Medio) (Milizia) | Arco, Lancia | 15 Punti |
| Ahmed Cheopoppe (Halfling Medio) (Milizia) | Arco, Lancia | 15 Punti |
| Chefren Ahman (Halfling Medio) (Milizia) | Arco, Lancia | 15 Punti |
| Tutan Khamion (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |
| Ramh Asete (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |
| Djet Dlag (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |
| Djoser Djobatta (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |
| Salie Pepi (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |
| Aton Ellhatah (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |
| Semen Tinah (Halfling Recluta) (Milizia) | Arco, Lancia | 12 Punti |

Forza complessiva dell'Unità: 15 Halfling; 231 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.

Muro di gomma

Le mura di pietra che proteggono la città di Manbassa sono considerate una Copertura Solida. Non è possibile sparare, combattere in mischia o muoversi attraverso di esse. Essendo state costruite in fretta e furia, le mura non sono troppo alte né troppo solide. Dall'esterno, un personaggio che comincia il movimento a contatto di base con le mura può scalarle impiegando un intero Turno, durante il quale non può effettuare nessuna altra azione. Alla fine del Turno, arriverà in cima al camminamento nel punto corrispondente a quello in cui si trovava a terra.

Il camminamento in cima alle mura è largo abbastanza da permettere il passaggio di due miniature appaiate (circa 5 cm). Scendere da qui verso la città è molto più semplice perché ci sono numerose vie di accesso appositamente preparate lungo tutte le mura, quindi comporta soltanto lo spostamento di UNA colonna verso sinistra alla Velocità di Movimento. Lo stesso vale per i personaggi che da Manbassa vogliono salire sulla cima delle mura. Invece, se un personaggio cade (o viene gettato...) giù dalla cima delle mura o dal camminamento, deve tirare come se cadesse da cavallo, con un ulteriore modificatore di -1 al risultato del dado.

Centravanti di sfondamento

Sia le mura di pietra che il cancello di tronchi di legno di Manbassa sono stati rimessi in piedi alla bell'è meglio. Dunque, non sono imponenti e saldi come dovrebbero. Il cancello ha un Fattore di Difesa di 10 punti. Ogni sezione di mura lunga 10 cm ha un Fattore di Difesa di 25 punti. Quando questi punteggi arrivano a 0 (o meno), l'elemento corrispondente è distrutto e viene aperta una breccia che consentirà il libero passaggio dei personaggi.

Le armi a Polvere Nera portatili (come pistole e moschetti) e quelle da mischia non possono causare danni alle strutture delle mura e del cancello, ma le granate invece possono danneggiarle normalmente, come spiegato nel *CHF5 Artiglieria* scaricabile gratuitamente dal sito del *Chimerae Hobby Group*.

I cannoni del corsarone

Puoi trovare tutte le regole che spiegano come utilizzare i cannoni nelle tue partite di **Flintloque Reloaded** nel *CHF5 Artiglieria* scaricabile gratuitamente dal sito del *Chimerae Hobby Group*.

All'inizio dello Scenario, i due Cannoni Leggeri sono già carichi. Il giocatore che controlla i corsari Otharmann deve decidere con quale tipo di munizioni (Colpo a Mitraglia o Palla di Cannone). Per questo motivo, un singolo personaggio basta per sparare con uno di essi, anche se poi dovranno essere ricaricati. Soltanto i corsari Otharmann sono in grado di utilizzare i cannoni durante lo Scenario; i Mammelucchi Halfling non possono farlo.

Perché un cannone sia considerato distrutto, e quindi considerato dalle forze di Dom Bacalhau ai fini del calcolo dei punti per determinare la vittoria nello Scenario, deve essere scaraventato giù dal camminamento delle mura, inchiodato oppure fatto saltare con una granata. Nel primo caso, un personaggio a contatto di base con esso deve impiegare 3 Turni per spingerlo di sotto. Il numero di Turni si riduce di uno per ogni ulteriore personaggio che aiuta nell'azione, ma non può scendere al di sotto di 1 Turno. Tutti coloro che partecipano all'azione devono trovarsi a contatto di base col cannone e non essere impegnati in mischia. Inchiodare o tentare di distruggere un cannone segue le normali regole spiegate nel *CHF5*.

Canteremo fino alla morte innalzando i nostri colori

Gli abitanti di Manbassa sono allo stremo delle forze e al culmine della disperazione. Sono disposti a tutto per difendere quel che resta della loro città e ricacciare indietro gli invasori. Non hanno più niente da perdere e preferirebbero morire piuttosto che vedere nuovamente distrutta la loro città. Per questo motivo, tutti i Mammelucchi Halfling hanno un modificatore di +2 al morale.

Regole opzionali per l'Impero Otharmann

In questo Scenario si consiglia fortemente di utilizzare tutte le regole opzionali per l'Impero Otharmann riportate nel *CHFev12 L'Impero Otharmann* disponibile gratuitamente sul sito del *Chimerae Hobby Group*, comprese quelle peculiari relative ai Dervisci.

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*. Puoi assumere il ruolo di uno dei due schieramenti. Se scegli di comandare gli assediati di Dom Bacalhau, le forze di Manbassa saranno di tipo "Difensivo". Se invece decidi di guidare i corsari di Ali Babau e i Mammelucchi Halfling, gli assediati saranno di tipo "Aggressivo".

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.

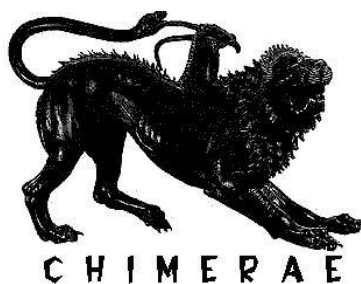
Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

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 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

Copyright © 2026 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFscEG1 – 1ª Edizione – Aprile 2026