

# FLINTLOQUE RELOADED

## La carovana per Allakzandrea

0

**Marciando qua e là, per le vie del deserto in stivali**

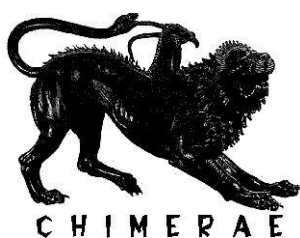
*Una carovana di Ascari d'élite sta marciando verso Allakzandrea con delle preziose informazioni per il Chedivè della città. Una compagnia di fanteria leggera degli Orchi di Albione al comando del maggiore Abercrorcey ha ricevuto l'ordine di intercettarla e sbarazzarsene a tutti i costi.*

**Scenario per Flintloque Reloaded (per due giocatori) CHFscEG2**

**Othari di Otharmann contro Orchi di Albione**

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*.



Sotto un sole bianco e implacabile, la colonna degli Ascari avanza lentamente tra le dune, come un filo scuro srotolato su un mare di sabbia dorata. I due cammelli, montati dai cammellieri del deserto armati fino ai denti, sollevano nuvole di sabbia che si disperdono nell'aria calda, mentre i soldati, avvolti nelle loro uniformi logore e sbiadite, stringono le cinghie degli zaini per non perdere il passo. In testa alla fila, il grosso ufficiale Ogre osserva l'orizzonte attraverso il tremolio dell'aria rovente, cercando segni di un'oasi o di una minaccia nascosta. Gli stivali dei soldati affondano nel terreno friabile ed emettono scricchiolii sulla sabbia, che si mescolano ai richiami degli Othari e al mormorio degli Ascari assetati. I soldati marciano con ritmo costante, sotto lo sguardo attento del sergente, ma il suono dei loro passi è ovattato dalla sabbia e dal vento caldo che soffia come un respiro millenario. Le uniformi, scolorite dal sole, si notano appena, pesanti di polvere.

Tutto attorno, il deserto sembra infinito: dune in costante cambiamento modellate dal vento, ombre corte e taglienti, un silenzio rotto solo dal passo regolare della truppa. La carovana procede, piccola e tenace, contro un paesaggio indifferente e immenso. A poca distanza sopra di essa, un Othari fiero e maestoso controlla il terreno circostante dall'alto del suo meraviglioso tappeto volante, antico residuo della Magia Selvaggia in questi luoghi remoti di Valon. Le truppe stanno marciando verso la città di Allakzandrea, che da mesi è sotto assedio da parte degli Orchi di Albione. Il coraggioso Chedivè Mimmetto Ali, il viceré nominato dal sultano della Sublime Porta, gli sta infliggendo pesanti perdite, ma nonostante tutto i tenaci Orchi non hanno intenzione di desistere. Anzi, sembra quasi che le parti si siano capovolte e negli ultimi tempi il morale degli Otharmann è pericolosamente scemato di fronte alla resistenza degli Albionici in divisa rossa. Per questo motivo, le informazioni che la carovana deve consegnare ai difensori potrebbero rivelarsi di fondamentale importanza e rovesciare persino le sorti della battaglia. Infatti, nel resto dell'Egitto le forze degli Orchi si stanno ritirando dappertutto e basterà resistere ancora per un pugno di giorni perché anche gli assediati di Allakzandrea tolgano le tende e si ritirino, sulla loro flotta, oltre il Grande Mare Meridionale.

Il capitano Studeboge è un Ogre pieno di cicatrici, che un tempo serviva nella Legione Gigante Krautiana a fianco degli Orchi di Albione. È stato congedato per ignominia, per aver mandato in ospedale un intero reparto di fanti Orchi dopo una lite, una sera che aveva bevuto troppo (troppo, persino per un Ogre...). È stato allora che ha deciso di offrire i suoi servizi all'esercito del sultano Otharmann. La sua esperienza in battaglia e il carattere duro gli sono valsi una rapida carriera, i galloni di capitano e il ruolo di addestratore e comandante di una compagnia di Ascari. Oggi sta conducendo i suoi uomini nella missione che è stata affidata loro. Da qualche minuto, la monotonia del deserto è stata interrotta dall'apparizione di un uadi, il letto tortuoso di un torrente che si incontra spesso nelle regioni desertiche. Come sempre è asciutto, tranne che durante le stagioni delle piogge. Lo uadi appare quasi all'improvviso nel cuore arido del deserto, un corridoio naturale dove la vita resiste e si rinnova nonostante la vastità della desolazione e del nulla che lo circondano. In alcuni punti, infatti, sopravvivono sepolte sotto la sabbia piccole sacche d'umidità che permettono la vita di ciuffi di erba, arbusti bassi e persino qualche gruppetto di palme.

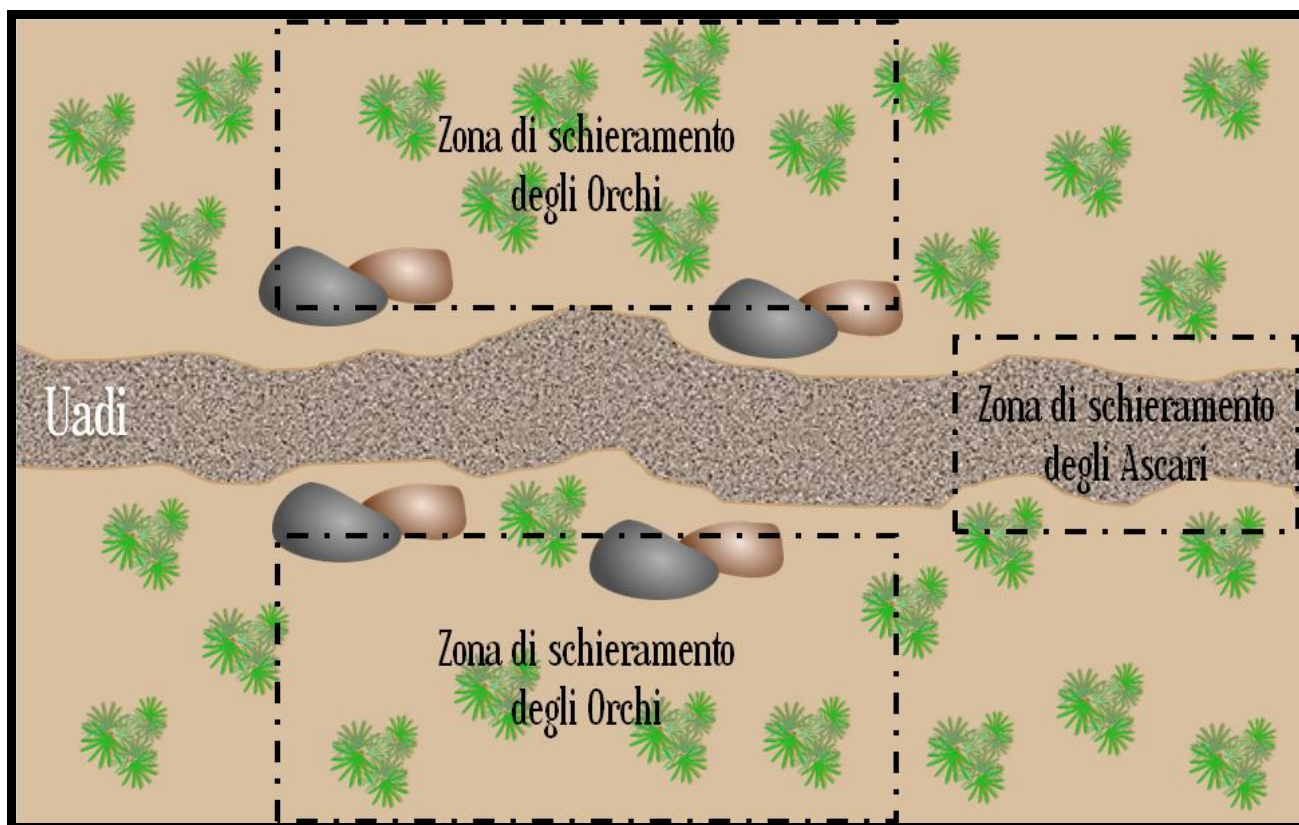
Lo uadi si apre nel deserto come una ferita silenziosa tra dune dorate scolpite dal vento, una sorta di solco circondato da una sparuta vegetazione che testimonia come la vita possa prosperare, nonostante tutto, anche in un ambiente così ostile. Durante la stagione secca come questa il letto del torrente è asciutto, una distesa di sabbia chiara e ciottoli levigati che riflettono la luce implacabile del sole. Ai lati del uadi, rocce scure e massi erratici emergono come bastioni naturali, erosi nel tempo in forme morbide o spigolose. Tra queste pietre, dove l'ombra si ritira solo a tratti, crescono palme da dattero dai tronchi rugosi e dalle chiome verdi e leggere. Le loro foglie ondeggiavano al minimo soffio d'aria, portando un senso di freschezza in mezzo all'aridità circostante. Ma non sono soltanto promesse di pace e frescura quelle dello uadi...

Laddove il letto asciutto del torrente si snoda tra alberi e rocce, l'aria sembra trattenere il respiro. Le palme che punteggiano le sponde si muovono appena, lasciando cadere ombre sottili sulla sabbia arroventata. Tra i massi levigati, il calore del giorno picchia implacabile, e al culmine del sole di mezzogiorno, i colori diventano più abbaglianti, quasi bianchi e

accecanti. È in quell'ora febbrile che l'agguato prende forma! Dietro i gruppi di rocce frastagliate, invisibili a distanza, figure immote attendono. I mantelli color sabbia gettati sopra le giubbe rosse si confondono con l'ambiente circostante, e solo l'occasionale luccichio degli occhi degli Orchi tradisce la loro presenza. Nessuno parla: si sente soltanto il fischio leggero del vento che scivola tra le fronde delle palme. Nel fondo del wadi, al centro del torrente asciutto, gli Othari avanzano lentamente, guardinghi come sempre. I loro passi sollevano piccole nubi di polvere che si disperdono nell'aria incandescente del mezzogiorno. Non sanno che qualcosa li osserva nascosto, che le ombre sulle rocce non sono solo ombre. Poi, in un istante, il silenzio si spezza: un movimento rapido, un grido soffocato, il rumore di pietre che rotolano sotto gli stivali. L'agguato si rivela come un lampo nel buio, improvviso e inevitabile. Le truppe di Albione, gettati via i mantelli color sabbia, si rivelano improvvisamente nelle loro fiammanti divise rosse, che sembrano garrir minacciose come i moschetti Bessie che i soldati stringono in mano, pronti a far fuoco...

## 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 tavolo di gioco è formato quasi interamente dalla sabbia del deserto. Il corso asciutto del torrente, indicato come uadi, non impone modificatori al movimento. Invece, tutte le altre zone dove ci sono palme e rocce comportano lo spostamento di UNA colonna verso sinistra alla Velocità di Movimento. I vari alberi di palme e gruppi di rocce nella zona sabbiosa sono considerati come una Copertura Aperta.

L'Unità Otharmann si posiziona nelle zone di schieramento indicata sulla mappa dello Scenario, a una delle estremità dello uadi (e del tavolo di gioco). Ogni singolo personaggio deve essere entro 5 cm da un altro effettivo della sua Unità. All'inizio della partita, il Cavaliere della Tempesta si trova in volo al Livello di altitudine Basso.

Gli Orchi di Albione si posizionano dentro le due zone di schieramento riportate sulla mappa dello Scenario. Il giocatore che li controlla può decidere in quale delle due aree disporre ogni singolo personaggio (per esempio, potrebbe suddividerli equamente oppure, al limite, metterli tutti da una parte dello vadi, lasciando sguarnita l'altra). Ogni miniatura deve essere a contatto di base con un elemento di terreno (palma o roccia), facendo in modo che l'ostacolo si trovi fra essa e il nemico.

## 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.

### 11° Compagnia “Ascari delle Piramidi” (Impero Otharmann)

Gli Ascari del capitano Studebogre ottengono la vittoria se riescono a far uscire il comandante o il vicecomandante dell'Unità dal lato opposto del tavolo da gioco rispetto alla loro zona di schieramento entro il limite di 10 Turni. Perché un personaggio si consideri fuggito con successo, la sua miniatura deve uscire completamente dal bordo del tavolo di gioco. Nel momento in cui il Cap. Studebogre o il Serg. Hakansikur riescono nell'impresa, lo Scenario termina immediatamente con la vittoria degli Otharmann.

Qualsiasi altro risultato che non determini la vittoria degli Orchi di Albione è considerato un pareggio.

### 27° Fanteria Leggera “I cacciatori del deserto” (Orchi di Albione)

Gli Orchi di Albione ottengono la vittoria se riescono impedire all'ufficiale e al sottufficiale avversari di fuggire dal bordo opposto del tavolo di gioco rispetto alla zona di schieramento iniziale degli Ascari. Anche la fuga di uno solo di questi due personaggi fa terminare lo Scenario con la vittoria delle forze dell'Impero Otharmann. Se, viceversa, sia il Cap. Studebogre sia il Serg. Hakansikur vengono uccisi o sono costretti a uscire dal tavolo di gioco attraverso uno degli altri lati, lo Scenario termina immediatamente con la vittoria degli Orchi.

Qualsiasi altro risultato che non determini la vittoria degli Ascari Othari è considerato un pareggio.

## Forze dello Scenario

### 11° Compagnia “Ascari delle Piramidi” (Impero Otharmann)

Cap. Studebogre (Ogre Esperto)	(Fanteria Regolare di Elite)	Pistola Ogre, Spada	44 Punti
Serg. Hakansikur (Othari Esperto)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	21 Punti
Sold. Bellozooglu (Othari Medio)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	18 Punti
Sold. Davaqua (Othari Medio)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	18 Punti
Sold. Ciabhattoglu (Othari Medio)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	18 Punti
Sold. Yilmazzo (Othari Recluta)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	15 Punti
Sold. Radioglu (Othari Medio)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	15 Punti
Sold. Kukuzzu (Othari Medio)	(Fanteria Regolare di Elite)	Moschetto Othari, Baionetta	15 Punti
C.le. Topcan (Othari Esperto)	(Cavaliere su Cammello)	Moschetto Jezail, Calcio del moschetto	38 Punti
C.le. Chalorologiu (Othari Esperto)	(Cavaliere su Cammello)	Lancia da cavaliere	39 Punti
M.llo Polikarpu (Othari Medio)	(Cav. su Tappeto Volante)	Arco, Lancia da cavaliere, Granata Generica	59 Punti

Forza complessiva dell'Unità: 1 Ogre e 10 Othari; 300 Punti.

### 27° Fanteria Leggera “I cacciatori del deserto” (Orchi di Albione)

Magg. Abercroccey (Orco Esperto)	(Fanteria Leggera)	Pistola Generica, Spada	35 Punti
Ten. Wilkorc (Orco Esperto)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	32 Punti
C.le Orcley (Orco Medio)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	28 Punti
Sold. Waddlorc (Orco Medio)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	28 Punti

Sold. Hoddlorc (Orco Medio)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	28 Punti
Sold. Greavorc (Orco Medio)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	28 Punti
Sold. Linorker (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sold. Charltorc (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sold. Moorc (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sold. Butchorc (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Sold. Pearcorc (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera)	Bessie degli Orchi, Baionetta	24 Punti
Forza complessiva dell'Unità: 11 Orchi; 299 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.

### Idiosincrasia alla polvere

Dopo un lungo periodo nel deserto, le armi a Polvere Nera, anche se vengono costantemente pulite e mantenute, soffrono comunque per il costante contatto con la sabbia. Per questo motivo, ogni volta che si verifica un malfunzionamento, il va applicato un modificatore addizionale del -10% sulla tabella per stabilire le conseguenze del malfunzionamento.

### Idiosincrasia alla Polvere Nera

Al capitano Studebogre piace da matti menare le mani, e preferisce di gran lunga il combattimento ravvicinato di mischia allo sparare con le armi a Polvere Nera. Per questo motivo, ogni volta che deve decidere se sparare oppure ingaggiare una mischia, deve tirare 1D10, aggiungendo il modificatore al morale per il Livello di Esperienza (+2). Se ottiene un risultato finale di 6 o più, il giocatore può decidere liberamente l'azione da assegnargli. Altrimenti, deve per forza muoverlo in contatto di base con un avversario nelle vicinanze che l'Ogre sia in grado di raggiungere in un solo Turno di movimento. Perché questa regola sia applicabile, il Cap. Studebogre deve avere intenzione di attaccare e deve anche poter entrare in contatto di base con il nemico con un singolo Turno di movimento.

### Mezzogiorno di fuoco

Ingaggiare battaglia nel bel mezzo del deserto sotto il sole implacabile di mezzogiorno non è certo la situazione ideale per combattere. Alla fine di ogni Turno, dopo che tutti i personaggi avranno agito, occorre determinare casualmente un soldato per schieramento. All'inizio del Turno seguente, il prescelto dovrà fare un Controllo del Morale come se fosse stato Colpito per la prima volta. Il comandante e il vicecomandante dell'Unità non possono essere scelti in questo modo.

### 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*.

## Giocare lo Scenario in solitario

Questo Scenario può essere giocato anche in solitario, utilizzando le regole riportate nell'appendice del *CHF6 Flintloque 3ª 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 la carovana degli Ascari, le forze degli Orchi saranno di tipo "Aggressivo" e il loro obiettivo sarà quello di eliminare il capitano Ogre e il suo sergente nel minor tempo possibile. Se invece decidi di guidare la Fanteria Leggera degli Orchi di Albione, le truppe degli Othari saranno di tipo "Neutrale" e cercheranno di coprire la fuga del loro capitano (e del suo vice) dal tavolo di gioco.

## 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 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.

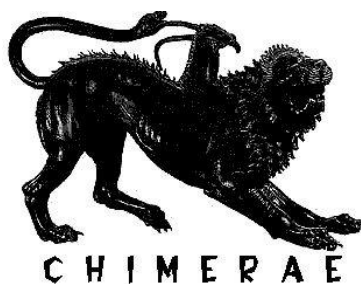
Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**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 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)

Copyright © 2026 CHIMERAЕ HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHFscEG2 – 1ª Edizione – Aprile 2026