



FLINTLOQUE

RELOADED

IL PONTE DI EL PASTO

“Lo Scenario ruota attorno al combattimento tra Fucilieri Orchi e Volteggianti Ferach per conquistare un ponte.”

Scenario per Flintlogue (per due giocatori) CHFscORI
Orchi di Albione & Elfi Oscuri contro Elfi Ferach

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

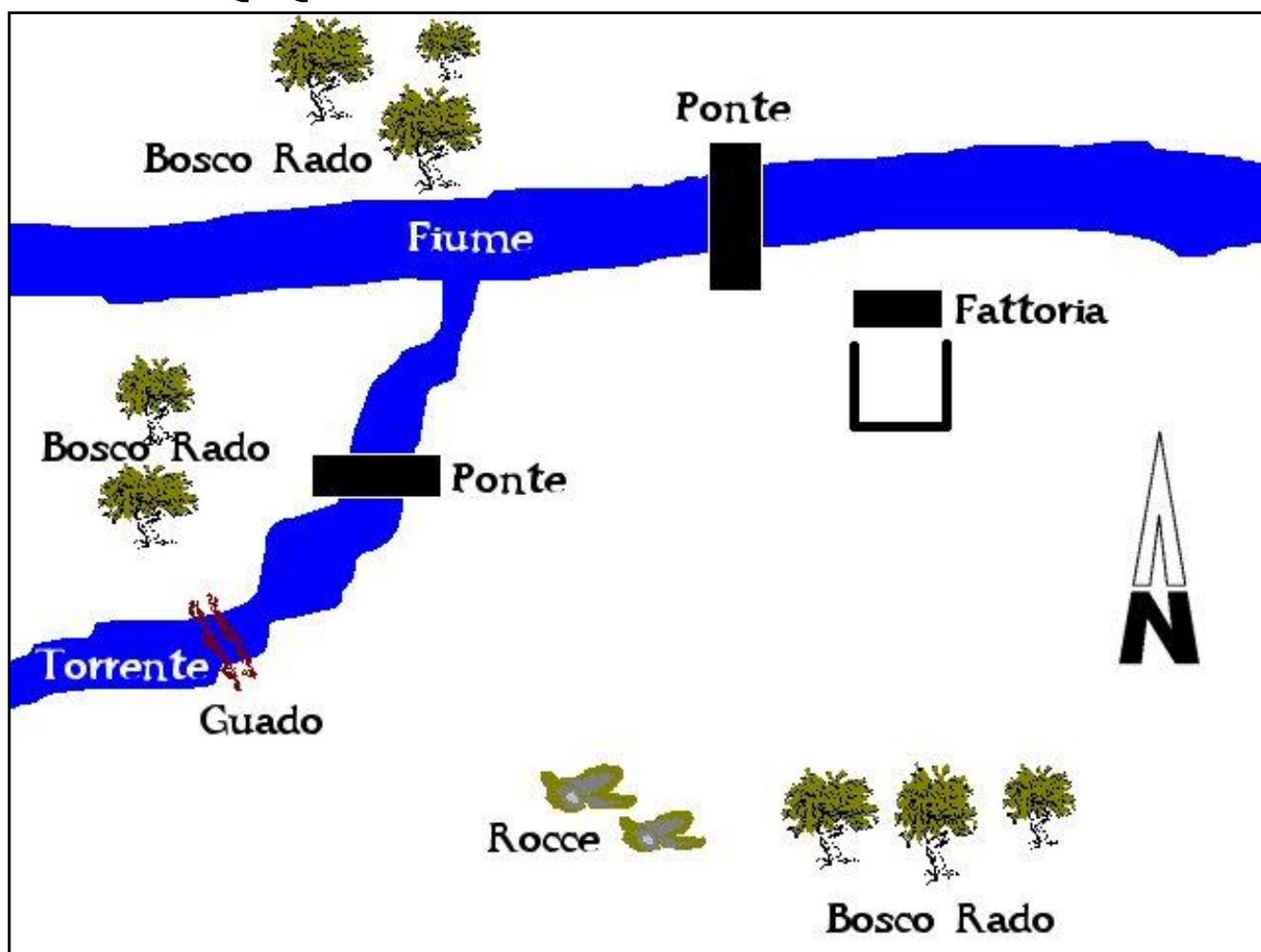


Orcs in Red

Mantenere intatte le linee di approvvigionamento è sempre stato un problema. Mentre gli Orchi di Albione avanzano nel territorio della Catalucia Meridionale, hanno necessità di portare velocemente sulla linea del fronte rifornimenti e munizioni, per cui devono trovare delle strade sicure.

Una delle principali linee di approvvigionamento che attraversa la provincia di El Pasto (nota per la produzione di aceto e spezie) è stata bloccata dagli Elfi Ferach, che si sono impadroniti di un ponte cruciale per il passaggio. Il Tenente Sharke e la sua unità di Fucilieri hanno ricevuto l'ordine di riconquistare il ponte, con l'aiuto di alcuni guerriglieri Elfi Oscuri.

Mappa e Schieramento



Il tavolo di gioco è un quadrato di 1,5 m di lato.

Tutti i boschi sono considerate radi. Le rocce contano come muri bassi. Il fiume non può essere guadato, mentre non ci sono penalità al movimento per attraversare il torrente al guado.

La fattoria è composta da un'unica struttura, con poche finestre che si affacciano sul cortile, circondata da un muro basso.

I Fucilieri **Orchi** iniziano a sud del fiume, nei boschi oppure dietro le rocce.
 Gli **Elfi Ferach** vanno posizionati all'interno della fattoria, nel cortile o sul ponte.
 Gli **Elfi Oscuri** devono essere piazzati come indicato nella sezione delle Regole speciali.

Obiettivi dello Scenario

L'obiettivo di entrambi gli schieramenti è di ottenere il controllo del ponte sul fiume al termine del decimo turno di gioco.

Durata della partita:

Lo Scenario dura 10 Turni.

Condizioni di vittoria:

Per vincere, sia gli Orchi di Albione che gli Elfi Ferach devono avere il controllo del ponte al termine della partita.

Forze dello Scenario

Ecco le forze in campo per ciascun schieramento impegnato nello Scenario:

I Fucilieri di Sharke (Orchi)

<i>Capitano Sharke</i> (Orco Veterano)	(Fanteria Leggera di Elite)	Fucile Bakur, Spada	45 punti
<i>Sergente Harpy</i> (Orco delle Paludi Esperto)	(Fanteria Leggera di Elite)	Trombone a Mitraglia a 7 Canne	39 punti
<i>Soldato Semplice Tunge</i> (Orco Medio)	(Fanteria Leggera di Elite)	Fucile Bakur, Spada	37 punti
<i>Soldato Semplice Purkinz</i> (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera di Elite)	Fucile Bakur	29 punti
<i>Soldato Semplice Arris</i> (Orco Recluta)	(Fanteria Leggera di Elite)	Fucile Bakur	29 punti
<i>Soldato Semplice Hagsmun</i> (Orco Esperto)	(Fanteria Leggera di Elite)	Fucile Bakur	37 punti

Forza complessiva dell'Unità: sei personaggi; 216 punti.

I Guerriglieri (Elfi Oscuri)

<i>Capobanda</i> (Elfo Oscuro Esperto)	(Guerrigliero)	Pistola Generica, Spada	25 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Fucile Generico, Pistola Generica	22 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico	16 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Nanico Mkl, Spada	20 punti

Forza complessiva dell'Unità: quattro personaggi; 83 punti.

I Volteggiatori (Elfi Ferach)

<i>Tenente</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	28 punti
<i>Sergente</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	28 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	24 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	24 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	24 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	20 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	20 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	20 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	20 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Leggera)	Moschetto Ferach	20 punti

Forza complessiva dell'Unità: dieci personaggi; 228 punti.

Regole Speciali dello Scenario

Gli **Elfi Oscuri** possono entrare in gioco dal 2° al 5° Turno. Il giocatore che li controlla deve posizionarli sul tavolo all'inizio del Turno prescelto, prima della Fase di Dichiarazione, nel bosco a nord del fiume.

Il giocatore che controlla gli **Elfi Ferach** **NON** deve essere informato della punto in cui entreranno in gioco i guerriglieri prima che gli Elfi Oscuri siano messi sul tavolo di gioco.

Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

50010 Flintlogue Sharkes Rifles 1st Edition (6 miniature)



O, in alternativa, *5109 Sharkes Chosen box set* (10 miniature appiedate e 4 miniature in sella)



51505 Dark Elf Guerrillas (12 miniature)



5001E Flintlogue Elf Voltiguers 1st Edition (10 miniature)



O, in alternativa

51024 4er Voltiguers (4 miniature)



51037 9eme Regt de Ligne Voltiguers (4 miniature)



51038 2eme Regt de Ligne Voltiguers (4 miniature)



Inoltre ti serviranno terreni ed elementi scenici appropriati per ricreare la superficie di gioco.

Orcs in Red

<http://www.orcsinred.co.uk/>

Il Ponte di El Pasto

© EDMUND PROCTOR 2003 - 2012

È UNO SCENARIO NON UFFICIALE PER
FLINTLOQUE RELOADED, IL GIOCO DI
SCHERMAGLIE FANTASY-NAPOLEONICO DELLA
ALTERNATIVE ARMIES.

**Autore e Mappe:
EDMUND PROCTOR**

LE IMMAGINI DELLE MINIATURE SONO ©
[ALTERNATIVE ARMIES](#). ALL RIGHTS RESERVED.

TRADUZIONE, IMPAGINAZIONE E REALIZZAZIONE
FILE PDF A CURA DEL *CHIMERAЕ HOBBY GROUP*

CHIEDI AL CHIMERAЕ HOBBY GROUP!

SE HAI DUBBI, CURIOSITÀ O DESIDERI ALTRE INFORMAZIONI SU
FLINTLOQUE E SULL'UNIVERSO FANTASTICO DI VALON, NON
ESITARE A CONTATTARE DIRETTAMENTE IL **CHIMERAЕ HOBBY
GROUP**. PUOI SCRIVERCI ALL'INDIRIZZO

CHIMERAЕHOBBYGROUP@YAHOO.IT

TI RISponderemo IMMEDIATAMENTE ED EVENTUALMENTE
PROVVEDEREMO A GIRARE LE TUE CONSIDERAZIONI E DOMANDE
DIRETTAMENTE AD **ALTERNATIVE ARMIES**.

SE CERCHI GIOCATORI IN ITALIA, OPPURE HAI PROBLEMI CON
L'INGLESE E VORRESTI VEDERE TRADOTTO IL MATERIALE UFFICIALE
DELLA **ALTERNATIVE ARMIES**, FACCELO SAPERE E PROVEREMO A
PARLARNE CON I NOSTRI AMICI SCOZZESI!



WWW.CHIMERAЕ.IT

Copyright © 2017 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati
#CHFscOR1 – 1° Edizione – Novembre 2017

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 sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi. Le immagini sono copyright di Alternative Armies e sono utilizzate dietro permesso scritto. La traduzione e 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