



FLINTLOQUE RELOADED

AL SALVATAGGIO

“Un diplomatico Orco è stato catturato da un gruppo di banditi Elfi Oscuri. Riusciranno gli Orchi a salvarlo prima che cada nelle mani delle forze degli Elfi Ferach?”

Scenario per Flintloque (per due o tre giocatori) CHFscOR2
Orchi di Albione contro Elfi Ferach contro Elfi Oscuri

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



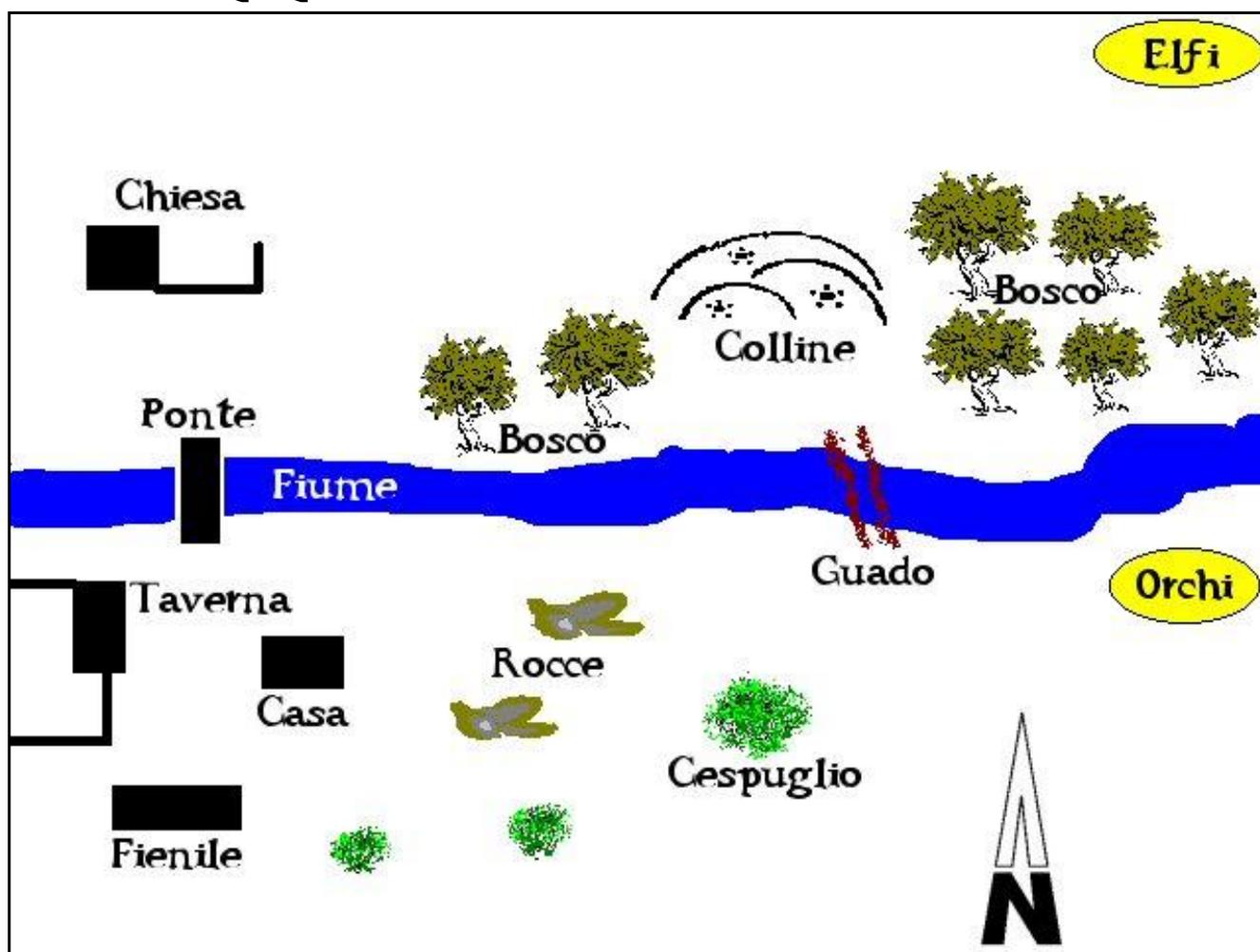
Orcs in Red

La guerra imperversa nella Catalucia Meridionale, ma nonostante tutto il crimine non si ferma. Gli Elfi Oscuri, come molte altre razze, hanno i propri fuorilegge. I banditi sono un problema grave.

Un gruppo di disperati banditi Elfi Oscuri ha rapito un diplomatico Orco e sua figlia con l'intento di consegnarli alla fazione che pagherà il riscatto più alto. Ma Sharke e i suoi Fucilieri stanno seguendo le loro tracce molto da vicino.

Nel frattempo, gli Elfi Ferach sono stati informati dell'accaduto e hanno inviato una compagnia per intercettare i banditi e mettere le mani sul diplomatico e tutti i segreti che custodisce.

Mappa e Schieramento



I boschi e le colline sulla riva settentrionale del fiume formano una barriera ininterrotta che blocca la linea di vista, così dei personaggi che si trovano sui lati opposti non possono vedersi l'uno con l'altro. I boschi sono considerati radi. Non c'è nessuna penalità al movimento per spostarsi attraverso le colline, né per attraversare il fiume al guado.

Rocce e cespugli contano come muri bassi. Le rocce offrono copertura solida, mentre i cespugli garantiscono una copertura aperta.

Le pareti della chiesa e della taverna sono considerati muri bassi.

C'è un carro messo di traverso, a fare da barricata, che chiude il lato meridionale del ponte.

Gli **Orchi** e gli **Elfi Ferach** devono posizionarsi sul tavolo di gioco nelle zone indicate sulla mappa.

I banditi **Elfi Oscuri** vengono piazzati nel villaggio, come indicato di seguito. Un paio sono di sentinella, uno sul ponte e l'altro vicino alla casa. Il resto si trovano sparsi negli edifici (eccetto la chiesa) e si stanno riposando. Il diplomatico e la figlia sono tenuti prigionieri nella taverna.

Obiettivi dello Scenario

L'obiettivo, sia per gli **Orchi** che gli **Elfi Ferach**, è quello di liberare il diplomatico e sua figlia dalle grinfie dei banditi Elfi Oscuri e portarli in salvo.

Durata della partita:

Lo Scenario non ha una durata massima, a meno che i giocatori non concordino diversamente tra loro.

Condizioni di vittoria:

Per vincere, sia gli Orchi di Albione che gli Elfi Ferach devono portare gli ostaggi fuori dal tavolo di gioco.

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 Purrkinz</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 Marines (Orchi)

<i>Capitano</i> (Orco Esperto)	(Marine)	Spada	31 punti
<i>Marine</i> (Orco Medio)	(Marine)	Bessie Orchesca, Spada	32 punti
<i>Marine</i> (Orco Medio)	(Marine)	Bessie Orchesca	28 punti
<i>Marine</i> (Orco Recluta)	(Marine)	Bessie Orchesca, Baionetta	24 punti

Forza complessiva dell'Unità: quattro personaggi; 115 punti.

I Volteggianti (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

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

I Cacciatori (Elfi Ferach)

<i>Tenente</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	25 punti
<i>Sergente</i> (Elfo Ferach Esperto)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	25 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	21 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	21 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Medio)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	21 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	17 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	17 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	17 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	17 punti
<i>Soldato Semplice</i> (Elfo Ferach Recluta)	(Fanteria Regolare)	Moschetto Ferach	17 punti

Forza complessiva dell'Unità: dieci personaggi; 198 punti.

I Banditi (Elfi Oscuri)

<i>Capobanda</i> (Elfo Oscuro Esperto)	(Guerrigliero)	Pistola Generica, Spada	25 punti
<i>La donna del capo</i> (Elfo Oscuro Medio)	(Guerrigliero)	Pistola Generica, Spada	22 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Medio)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Pistola Generica	23 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Medio)	(Guerrigliero)	Fucile Generico, Pistola Generica	25 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico	16 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Generico, Spada	20 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Moschetto Nanico Mkl, Spada	20 punti
<i>Gringo</i> (Elfo Oscuro Recluta)	(Guerrigliero)	Lancia	14 punti

Forza complessiva dell'Unità: otto personaggi; 165 punti.



Gli Ostaggi

<i>Il diplomatico</i> (Orco Recluta)	(Milizia)	Disarmato	13 punti
<i>Sua figlia</i> (Orco Recluta)	(Milizia)	Disarmata	13 punti

Forza complessiva dell'Unità: due personaggi; 26 punti.

Regole Speciali dello Scenario

I banditi Elfi Oscuri dovrebbero essere sotto il controllo dell'arbitro.

Ogni sentinella, una volta per turno, ha la possibilità di individuare chiunque si trova intorno al villaggio:

Distanza	% di successo
0 - 15 cm	80%
15 - 30 cm	50%
30 - 45 cm	30%
45 - 60 cm	10%
60 - 75 cm	5%

Qualsiasi colpo di arma a Polvere Nera viene sentito fino a 75 cm di distanza.

Una volta che gli Orchi o gli Elfi Ferach sono stati individuati, viene dato l'allarme. Nel turno successivo, ogni bandito ha il 50% di possibilità di essere pronto all'azione e deve venire posizionato adiacente all'edificio in cui si trovava. Questa percentuale aumenta del 10% per ogni ulteriore turno. Se personaggi Orchi o Elfi Ferach entrano in un edificio in cui ci sono degli Elfi Oscuri non pronti al combattimento, questi ultimi si considerano avere le armi scariche.

In nessun caso i banditi cercheranno di spostare i prigionieri dalla taverna.

Miniature per lo Scenario

Per giocare questo Scenario, ti occorrono le seguenti miniature:

5001O *Flintloque Sharkes Rifles 1st Edition* (6 miniature)

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

TRA001 *Albion Landing Party Command* (3 miniature)

TRA002 *Albion 'Jacke Tarrs' Landing Party* (3 miniature)

5001E *Flintloque 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).

51518 *Elf Chasseur Light Infantry* (8 miniature)

O, in alternativa, **51522** *Elf Garde Chasseur Light Infantry* (8 miniature)

51505 *Dark Elf Guerrillas* (12 miniature)

LE034 *Sir Willorcbey & Lady Anna, Orc Gentleman and 1 Orc Lady* (2 miniature)

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

Orcs in Red

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

Al Salvataggio

© 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
#CHFscOR2 – 1° Edizione – Novembre 2017

Scenario per Flintloque: CHFscOR2 – Al Salvataggio

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