

Gli Eserciti di Valon n. 4

I Cani di Valon

Impero di Ostaria e Confederazione di Finklestein

Informazioni supplementari per

FLINTLOQUE
RELOADED



Cos'è la serie "Gli Eserciti di Valon"

Questa collana riunisce le informazioni relative alle varie razze, nazioni ed eserciti di Valon e fornisce notizie sulla storia, i tipi di truppe, le uniformi e altri aspetti delle diverse armate del mondo di Flintloque.

Questi dettagli aiutano a conoscere meglio le varie fazioni e sono di aiuto per una migliore comprensione dell'ambientazione e nella scelta delle Unità da aggiungere alle tue truppe.

Tutte queste informazioni sono da considerarsi ufficiali, in quanto sono state pubblicate direttamente da Alternative Armies e contengono spunti e suggerimenti per preparare al meglio i tuoi eserciti e le tue Unità per le battaglie per il predominio di Valon.



Alternative Armies
PO Box 8207
Girvan
KA26 0YB
+44 (0)1465 841677

WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM

EMAIL ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM

VISITA IL SITO DI ALTERNATIVE ARMIES PER
ULTERIORI DETTAGLI SUI PRODOTTI DISPONIBILI
E PER LE IMMAGINI DELLE MINIATURE

Copyright © 2016 CHIMERAEE HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFev3 – 1ª Edizione – Giugno 2016

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 è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Benvenuto alla presentazione dei Cani nella 4^a Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati Cani e su tutte le Unità, le armi, le cavalcature e gli altri aspetti della loro organizzazione militare per il sistema di Flintloque Reloaded, prodotto da Alternative Armies.

Nel seguito troverai una breve storia dell'esercito, seguita da tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare le truppe in Flintloque Reloaded, e da una sezione che comprende anche una guida completa alle uniformi delle varie Unità.

Per giocare a **Flintloque Reloaded** avrai bisogno di una copia del regolamento completo o di quello introduttivo, che puoi scaricare gratuitamente e in italiano dal sito del Chimerae Hobby Group.

L'Impero di Ostaria

Il coinvolgimento di Ostaria nelle Guerre Mordrediane è interamente da imputarsi alle azioni di un solo Cane – l'imperatore Klaffenhund. Una serie di errori diplomatici ha trascinato lo sfortunato Impero dei Cani in una guerra voluta soltanto dal suo imperatore.

All'alba della Grande Alleanza, mentre la Lega Krautiana era insidiata sempre più pressantemente dalla Confederazione di Finklestein e dagli Elfi di Mordred, l'Imperatrice degli Elfi Morgana decise di fuggire dalla sua stessa nazione per trovare rifugio presso la Dinastia Yapzburg, che regnava sull'Impero Ostariano. Dopo essere giunta in territorio Ostariano al termine di un pericoloso e arduo viaggio per mare, l'Imperatrice ottenne asilo nella sfarzosa capitale Palzburg, sotto la diretta protezione dell'imperatore Klaffenhund, attuale regnante dell'antica monarchia.

Gli spostamenti e la residenza di Morgana erano tenuti segreti, tanto che Mordred stava preparando l'ennesimo piano di attacco per una nuova campagna in Krautia, quando le sue spie e i suoi agenti infiltrati nella corte reale Krautiana gli riferirono che Morgana si trovava nel dominio degli Yapzburg. La scoperta della fuga fece infuriare Mordred, che intimò all'Ostaria di riconsegnargli immediatamente Morgana oppure prepararsi a subire le conseguenze di un rifiuto. Klaffenhund rise di queste minacce, perché reputava il suo Impero invulnerabile.

Il suo principale diplomatico, Muttturnich, sapeva però che le cose stavano diversamente e iniziò una serie di trattative con gli ambasciatori Ferach per evitare la guerra.

Anche se molti dei minuscoli stati di confine tra Ostaria, Krautia e la Confederazione di Finklestein si erano già alleati con i Ferach, un buon numero di piccoli paesi, ducati e principati era invece rimasto neutrale. Gli Ostariani, preoccupati dall'accresciuto potere dei Ferach, stavano valutando se fosse più conveniente rispettare l'indipendenza di questi piccoli stati oppure annetterli forzatamente per formare una zona cuscinetto che rallentasse un eventuale tentativo di invasione da parte degli Elfi. In caso di scontri, le battaglie contro gli Elfi si sarebbero infatti combattute in questi piccoli territori e la distruzione portata dalla guerra non sarebbe arrivata in territorio Ostariano, mentre gli Ostariani avrebbero potuto continuare nella loro politica di immobilismo.

Nella battaglia di Osteritch, l'esercito Ostariano subì una sconfitta su tutta la linea. Le confusionarie colonne dei Cani si intralciarono l'una con l'altra proprio mentre entravano nel raggio d'azione dell'artiglieria Ferach. Seguendo alla lettera i canoni della teoria marziale, Klaffenhund diede l'ordine di arrestare l'avanzata delle truppe per riformare i ranghi, proprio come se si trovasse a una parata militare e non nel mezzo di una battaglia. Gli artiglieri Elfi, increduli di fronte a una manovra del genere, approfittarono dell'occasione e scagliarono una pioggia di proiettili di artiglieria contro la massa di Cani che tentava faticosamente di riformare le colonne, devastandone i ranghi.

Per quella che sembrò un'eternità, il monarca degli Yapzburg continuò a cavalcare lungo le linee delle proprie truppe, abbaiando ordini ai soldati morenti, rimanendo miracolosamente incolume. La cavalleria Ferach caricò le linee nemiche, ormai ridotte a mucchi di cadaveri, facendo fuggire a rotta di collo i Cani. Lo stesso Klaffenhund rischiò di venire catturato, per la gioia di alcuni dei suoi ufficiali, ma una risoluta azione della retroguardia guidata dal gigantesco Digby Von Clausewitz infranse l'apparentemente inarrestabile avanzata della sanguinaria cavalleria degli Elfi, alla cui testa si trovava l'Esprit de Garde. Guadagnando tempo prezioso per gli Ostariani, Digby e i Frei Corps von Chum tennero a bada il nemico abbastanza a lungo da permettere a Klaffenhund di scappare assieme a ciò che restava del suo malconcio esercito. Appena mise piede a Palzburg, Klaffenhund avviò immediatamente le trattative per siglare la pace.

I Ferach continuarono a minacciare l'indebolito Impero Ostariano, ma l'invasione delle Terre Stregate richiese l'impiego di gran parte delle forze militari dei Ferach e ciò permise alla dinastia Yapsburg di rimettere in piedi il proprio esercito.

L'esercito di Ostaria

L'esercito di Klaffenhund è molto potente e può contare su numerose truppe, ma soffre dell'incompetenza dei propri comandanti. L'imperatore è rimasto fossilizzato sulla rigida tradizione marziale del passato, senza imparare nessuna nuova strategia e, dato che la maggior parte dei comandanti dell'esercito sono del suo stesso stampo, sono davvero tempi duri per gli Ostariani.

La forza naturale di cui sono dotati i Cani gli conferisce un grosso vantaggio nei combattimenti di mischia e per questo motivo le truppe prediligono lo schieramento in colonna. Le Unità principali di fanteria sono supportate da superbe truppe di Fanteria Leggera e dai battaglioni di granatieri, con la loro devastante potenza di fuoco a corto raggio. Ora che le forze degli Elfi stanno ritirandosi dalle Terre Stregate, Klaffenhund è certo che la vittoria e la vendetta per le sconfitte subite in passato non possono essere lontane. Paradossalmente, proprio questa sua smania di rivalsa è di ostacolo al successo finale, dato che l'imperatore insiste che i suoi ufficiali e generali vincano la guerra seguendo le sue strategie militari. A meno che qualcuno non decida di disobbedire agli ordini, una nuova umiliazione attende le truppe dei Cani. . .

I Cani di Finklestein

Probabilmente il più importante alleato degli Elfi è l'insieme degli stati, ducati e principati riunito sotto il nome di Confederazione di Finklestein. Si tratta di una mescolanza di Nani, Ogre e Cani che vivono in un'area piuttosto vasta e che l'imperatore Ferach ha chiamato a raccolta per servirlo nella lotta contro il nemico comune. La risposta all'appello è stata massiccia e molti appartenenti a queste razze si sono uniti alle fila dell'esercito Ferach.

Il numero dei minuscoli stati e altre entità sovrane che compongono la Confederazione è talmente elevato che è praticamente impossibile elencarli uno per uno. In questa sezione si parla degli stati abitati dai Cani che mettono in campo delle piccole forze individuali, tutte riunite poi sotto lo stendardo della Confederazione dei Cani di Finklestein, senza

tralasciare però gli stati più grandi, come il Ducato di Saxhunde e il regno in rovina dei Cani di Pudigrochumsberg.

I Cani nell'esercito della Confederazione hanno le stesse statistiche, punteggi e costi di quelli dell'esercito di Ostaria. Ricorda però che i Cani che fanno parte della Confederazione e quelli Ostariani hanno a disposizione tra le loro truppe delle Unità esclusive dei rispettivi eserciti, come il Frei Corp Von Chum di Ostaria e i personaggi speciali dell'esercito. Le forze descritte in dettaglio in questa sezione appartengono agli stati più grandi della Confederazione e sono quelle dei Cani di Saxhunde e di Pudigrochumsberg.

Il Ducato di Saxhunde

Il regno dei Cani di Saxhunde ha avuto un'instabile alleanza con i Nani di Krautia nei tempi antecedenti la scoperta della Polvere Nera. Il regno era piccolo ma aveva la reputazione di possedere un esercito composto da soldati fieri e possenti. Questa spiccata attitudine militare ha tenuto alla larga molti potenziali nemici e le zampe di molti Cani rivali hanno implorato pietà dopo uno scontro. Quando l'esercito di Mordred distrusse i Krautiani nella prima battaglia di Yenna, il re di Saxhunde, Fido Augustus, sottoscrisse un trattato di pace con gli Elfi Ferach. L'accordo fu difficile e laborioso, ma il tiranno Elfo conosceva il valore militare dei suoi nuovi alleati e non voleva certo perdere l'opportunità di reclutarli alla propria causa.

Ben presto diverse truppe di Cani soldato ben addestrati e valorosi, equipaggiati dagli Elfi, vennero inviate sui vari fronti della guerra per combattere al fianco di Mordred. Con il trattato di Prozaken, l'imperatore Mordred riconobbe all'Elettore, o "Gross Mutton of Saxhunde", la dignità di re in cambio della promessa di aiuto da parte dei soldati di Saxhunde negli innumerevoli conflitti che gli Elfi stavano combattendo. La distruzione dell'esercito Krautiano nella Battaglia di Yenna suggellò ancora di più l'alleanza, perché Fido Augustus divenne il sovrano "ufficiale" di Saxhunde.

L'Esercito di Saxhunde ha combattuto valorosamente anche nelle Terre Stregate, ma per lo più le sue truppe sono state impiegate a Kartoffelberg o nella repressione della rivolta degli Elfi Oscuri. Anche se il comando ufficiale delle truppe di Saxhunde è affidato a marescialli Elfi, di fatto sono i generali Cani che guidano i propri soldati al fronte. Molti combattenti dei Saxhunde si trovano tuttora impegnati in battaglia nelle distese gelate delle Terre Stregate, sotto il comando del Principe Schwarzenbarch.

Le rovine di Pudigrochumsberg

Tutto ciò che rimane di quello che un tempo era il prosperoso regno di Pudigrochumsberg, caduto vittima della follia dell'imperatore Ostariano Klaffenhund, sono delle rovine annerite e arse dal fuoco. Nel tentativo di guadagnare popolarità durante la Rivoluzione Ferach, l'imperatore di Ostaria decise di mettere alla prova le sue truppe, armate di moschetto e vestite delle loro nuove e sgargianti uniformi bianche, mandandole a invadere quella che era la prosperosa nazione di Pudigrochumsberg.

In tutta fretta, re Bonio di Pudigrochumsberg radunò le poche truppe disponibili e già pronte alla battaglia e le inviò al fronte, dove furono spazzate via nel giro di poche settimane. Klaffenhund, a capo della dinastia degli Yapsburg, non accettò la resa e ordinò il saccheggio e la distruzione di tutte le città occupate e fece persino spargere del sale sui campi per rendere infeconda la terra. Re Bonio e diversi reggimenti del suo esercito riuscirono a fuggire e cercarono asilo presso gli Elfi, formando una forza numericamente piccola ma determinata a distruggere a ogni costo gli Ostariani.

Alcuni soldati Pudigroan, assistiti dagli alleati di Finklestein, combattono in ciò che rimane della loro patria devastata dalla guerra, per tentare di scacciare le truppe Ostariane così sfortunate da venire assegnate alla difesa di Pudigrochumsberg.

Statistiche

Per aiutarti durante le partite, di seguito trovi tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare un'Unità di Cani, incluse quelle che riguardano le abilità di combattimento, il costo in punti, le cavalcature che normalmente utilizzano in battaglia, le armi che utilizzano in guerra e le relative informazioni di gioco.

Le informazioni in questa sezione devono essere utilizzate sia per i Cani al servizio dei Ferach che per quelli della Grande Alleanza.

Esperienza	Costo in punti
Recluta	13
Medio	17
Esperto	21
Veterano	25

Status	Costo in punti
Elite	+3
Regolare	+0
Milizia	-2
Guerrigliero	+2
Marine	+2
Fanteria Leggera	+3
Irregolare	-

Statistiche di combattimento

Fattore di Difesa	3
Ferite (F)	3
Mod. Mischia	+1

Velocità di Movimento (in centimetri)

Strisciare	2
Prono	5
Barcollare	10
Tentennare	15
Passo	20
Corsa	28

Armi a Polvere Nera

Fucile ad Aria Ostariano a Ripetizione (costo 6 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
75/5	60/4	35/3	20/3	10/1	-

Ricarica: 0 turni (0 in ginocchio, 0 se prono)

Può sparare 20 colpi prima di dover essere ricaricato. Ogni volta che spara, tira 1d10: se esce un risultato di 1 o 2 la scorta di aria compressa si esaurisce e l'arma non può sparare per il resto dello scenario.

Trombone dei Granatieri Cani (costo 7 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
80/10	60/7	40/5	15/5	-	-

Ricarica: 1 turno (1 in ginocchio, 2 se prono)

Truppe di Ostaria

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Cani di Ostaria.

Fanteria di Linea

Si tratta del grosso delle truppe dell'esercito Ostariano, soldati Cane solidi e affidabili. Se vengono impiegati con intelligenza tattica, sono in grado di mettere in fuga qualsiasi truppa di Mordred, e spesso ci riescono.



Status e armamento: la Fanteria di Linea è classificata come fanteria Regolare armata con Moschetti Generici.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria di Linea consiste in una giubba bianca, pantaloni celesti o bianchi, shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda dell'Unità e tra i colori più popolari ci sono giallo, rosso e blu. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

Granatieri

I Granatieri operano in battaglioni separati dal resto delle truppe e rappresentano una potente forza militare. Queste Unità sono armate con i letali Tromboni dei Granatieri Cani e sono capaci di spazzare via con facilità un nemico che si trova a distanza ravvicinata.



Status e armamento: i Granatieri sono classificati come fanteria Regolare armata con Tromboni dei Granatieri Cani.

Uniforme: l'uniforme dei Granatieri consiste in una giubba bianca, pantaloni azzurro cielo, mitria di pelo nero e scarpe nere o marroni. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda dell'Unità e tra i colori più popolari ci sono giallo,

rosso e blu. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

Cacciatori

I Cacciatori possono venire utilizzati sia come Fanteria Leggera che come fanteria Regolare. I comandanti Cani hanno questa opzione quando decidono di impiegarli in battaglia. Indipendentemente dal ruolo che ricoprono, le loro statistiche rimangono invariate.



Status e armamento: i Cacciatori sono classificati come fanteria Regolare o Fanteria Leggera armata con Moschetti Generici.

Uniforme: l'uniforme dei Cacciatori consiste in una giubba bianca, pantaloni bianchi, elmo nero con decorazioni metalliche dorate e scarpe nere o marroni. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda dell'Unità e tra i colori più popolari ci sono giallo, rosso e blu. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

Milizia

I Cani arruolati nei Landwehr dell'Impero Ostariano fanno davvero una... vita da cani. Infatti, sono armati con un assortimento di moschetti di bassa qualità, tromboni e persino picche e forconi, se sono particolarmente sfortunati. Le centinaia di battaglioni della milizia servono il proprio paese accumulando poca gloria e molte vittime. Se paragonati allo stesso tipo di truppe delle altre razze non sono però troppo male e si rivelano utili per rimpinguare le fila dei vari reparti al fronte.



Status e armamento: la Milizia è classificata come fanteria di Milizia armata con Moschetti Generici.

Uniforme: l'uniforme della Milizia consiste in giubbe blu scuro o verdi, pantaloni scuri, cappelli neri di feltro o a punta con decorazioni dorate e scarpe nere con fibbie dorate. Le decorazioni degli ufficiali (polsini, colletto, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Frei Corps von Chum

I Frei Corps von Chum, comandati dal famoso colonnello Digby von Clausewitz, sono la miglior Fanteria Leggera di tutta Ostaria. Dopo essersi ricoperti di infamia nelle prime battaglie nella campagna di Pudigochumsberg, i Frei Corps von Chum sono oggi divenuti una superba forza militare.



Status e armamento: i Frei Corps sono classificati come Fanteria Leggera armata con Fucile ad Aria Ostariano a Ripetizione.

Uniforme: l'uniforme dei Frei Corps consiste in una giubba bianca, pantaloni bianchi, elmo nero con decorazioni metalliche dorate e stivali neri. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero o marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Jägers (Cacciatori)

La normale Fanteria Leggera è costituita da reparti di Jägers di buona qualità. Questi soldati, abituati a combattere nei fitti boschi della Foresta Schwartz Gateaux, vengono utilizzati come esploratori per stanare il nemico e come mastini che difficilmente mollano la preda, una volta fuitata la pista.



Status e armamento: gli Jägers sono classificati come Fanteria Leggera armata con Moschetti Generici.

Uniforme: l'uniforme degli Jägers consiste in una giubba verde, pantaloni bianchi o verdi, cappello nero con piume di diversi colori e scarpe nere o marroni. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda del battaglione e tra i colori

più popolari ci sono giallo, rosso e blu. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio nero.

Corazzieri

In sella a cavalli imponenti e opulenti, i possenti Corazzieri rappresentano una temibile forza d'assalto dell'esercito dei Cani di Ostaria.



Status: i Corazzieri sono classificati come cavalleria pesante.

Uniforme: l'uniforme dei Corazzieri consiste in una giubba bianca, pantaloni bianchi, elmo nero con decorazioni metalliche dorate e stivali neri. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) variano a seconda dell'Unità e tra i colori più popolari ci sono rosso, blu e verde. La corazza è nera. L'equipaggiamento è nero o marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Ussari

La cavalleria leggera dell'esercito di Ostaria. Il loro ruolo di esploratori ha evitato in numerose occasioni agli Ostariani di venire raggiunti dalle forze inseguitrici di Mordred durante le ritirate al termine delle tante sconfitte subite dall'Impero.



Status: gli Ussari sono classificati come cavalleria leggera.

Uniforme: l'uniforme degli Ussari varia molto a seconda dell'Unità di appartenenza e le combinazioni di colori vengono cambiate molto spesso. Gran parte delle uniformi è impostata su variazioni e abbinamenti di giubbe e pantaloni blu scuro o blu chiaro. Gli shako sono neri, così come gli stivali.

Lancieri a Cavallo

La cavalleria dei Cani è caratterizzata da pesanti cavalli, lunghe spade e spesse corazze, e dal rumore di tuono provocato dagli zoccoli dei cavalli degli squadroni al galoppo. Anche se i nemici che affrontano la cavalleria leggera dei Cani ricordano principalmente il bagliore delle spade, Ostaria annovera molte migliaia di Lancieri a Cavallo tra i propri soldati.



Status: i Lancieri a Cavallo sono classificati come cavalleria leggera.

Uniforme: l'uniforme dei Lancieri a Cavallo consiste in una giubba bianca, pantaloni verdi, shako nero con piuma bianca e verde, e stivali neri. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono giallo scuro. L'equipaggiamento è marrone, con cinghie di cuoio bianco.

Artiglieria

L'artiglieria Ostariana non sarà la migliore del mondo ma è perfettamente in grado di svolgere il proprio compito in maniera tale da impedire al nemico di avvicinarsi troppo.



Status: l'Artiglieria e gli addetti sono classificati come artiglieria.

Uniforme: l'uniforme dell'Artiglieria consiste in una giubba marrone o blu, pantaloni grigi e decorazioni rosse. L'equipaggiamento è nero o marrone, con cinghie bianche.

Cannone da Montagna "Cavalletta"

La riforma di Mutternich ha cambiato radicalmente il modo di utilizzare l'artiglieria da parte dei Cani e tra le modifiche più importanti, oltre a quella relativa alla formazione di batterie di cannoni, c'è quella che ha introdotto il Cannone da Montagna "cavalletta", soprannome che deriva dal fatto che è montato su una base priva di ruote e salta leggermente verso l'alto dopo aver sparato, per effetto del rinculo. Quest'arma può essere trasportata dai suoi addetti e non richiede preparazione per sparare né cavalli per il trasporto.



Status: il Cannone da Montagna "Cavalletta" e gli addetti sono classificati come artiglieria da montagna.

Uniforme: l'uniforme degli artiglieri del Cannone da Montagna "Cavalletta" consiste in una giubba verde chiaro con decorazioni marrone chiaro e pantaloni bianchi. L'equipaggiamento è nero con cinghie bianche. Spesso sulle canne di questi peculiari cannoni sono scritti il nome dell'arma e il motto della squadra di artiglieri.

Truppe di Saxhunde

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Cani di Saxhunde.

Fanteria di Linea

Allenati e disciplinati in perfetto stile Ferach, i reggimenti di Fanteria di Linea di Saxhunde sono soldati affidabili, anche se non agili come i loro alleati Elfi. Sono armati con Moschetto Ferach e baionetta.



Status e armamento: la Fanteria di Linea è classificata come fanteria Regolare armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria di Linea consiste in una giubba bianca, pantaloni bianchi, shako nero con decorazioni dorate e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore blu chiaro o blu scuro. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio marrone.

Granatieri della Guardia

Tra i soldati di Saxhunde si distinguono sicuramente i Granatieri della Guardia. Queste truppe vengono scelte tra i Cani più grandi e feroci di Saxhunde, e sono intrepide quando attaccano e irriducibili quando difendono! I grandi cappelli di pelle d'orso e le grandi mascelle pelose di questi feroci mastini spiccano tra le prime linee al fronte in molte battaglie.



Status e armamento: i Granatieri della Guardia sono classificati come fanteria Regolare armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme dei Granatieri della Guardia consiste in una giubba rosso brillante, pantaloni bianchi, cappello nero di pelo d'orso con cordoncino bianco e piuma rossa, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono gialle. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Voltiguers (Volteggiatori)

La Fanteria Leggera di Saxhunde, anche se composta di pochi reggimenti e spesso rimpinguata con truppe di altre compagnie, è molto efficace quando entra in azione.



Status e armamento: I Voltiguers di Saxhunde sono classificati come Fanteria Leggera armata con Fucili Generici.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria Leggera consiste in una giubba blu, pantaloni neri, shako nero con cordoncino bianco e piuma verde brillante, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono verde brillante. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco, e tutte le decorazioni di metallo sono argentate.

Truppe di Pudigrochumsberg

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Cani di Pudigrochumsberg.

Fanteria di Linea

Questi veterani di molte campagne militari e soldati di lungo corso sono tutto ciò che resta dei reggimenti al servizio di Re Bonio, ma rappresentano comunque una forza molto efficace e combattiva.



Status e armamento: la Fanteria di Linea di Pudigrochumsberg è classificata come fanteria Regolare armata con Moschetti Ferach.

Uniforme: l'uniforme della Fanteria di Linea consiste in una giubba arancio scuro, pantaloni grigi, shako nero con piuma argento e arancio, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono verde bottiglia. L'equipaggiamento è nero, con cinghie di cuoio bianco.

Fauster and Von Smultz

Il maggiore Fauster guida le proprie truppe sempre in prima linea e forma una coppia inseparabile col suo squilibrato amico, il soldato semplice Smultz. Entrambi sono legati da un malvagio vincolo a una divinità oscura che li protegge dai costanti pericoli del campo di battaglia, richiedendo in cambio orribili sacrifici.

Status: Fauster e Von Smultz sono classificati come Unità speciale.

Maggiore Fauster

Arruolatosi nelle settimane immediatamente antecedenti all'invasione Ostariana della sua patria ora distrutta, Fauster è sopravvissuto a ferite che avrebbero dovuto ucciderlo sul colpo. Gli mancano la gamba destra e anche diverse dita della mano destra, che ha perso a causa delle tre palle di moschetto che gli ha cacciato in corpo un Cacciatore Ostariano. Mentre giaceva sulla sudicia lettiga di un ospedale da campo, sentì una voce disincarnata che gli offriva salva la vita in cambio di non meglio specificati "servizi". Fauster accettò e ora la sua oscura divinità protettrice veglia su di lui, chiedendogli in cambio di uccidere quante più vittime possibile.

Fauster è un Cane / Esperto / Regolare armato con una Spada e una Pistola Generica. A causa della gamba di legno, la sua velocità di movimento è ridotta del 25% rispetto al normale. Tutti i colpi sparati contro di lui hanno un modificatore al tiro di due colonne verso destra a causa degli strani mal di testa che tormentano chiunque tenta di prenderlo di mira.

Nel primo turno di gioco, tira 1D10 e conta il numero di personaggi nemici sul campo di battaglia, partendo dalla sinistra del tavolo. Il personaggio prescelto è il bersaglio di Fauster deve uccidere a ogni costo. Se non ci riesce, subisce un modificatore di -1 al Morale nel prossimo Scenario in cui sarà schierato.

Con queste abilità ed equipaggiamento, Fauster costa 37 punti.

Soldato semplice Von Smultz

Nonostante sia stato testimone di alcune delle più orribili atrocità di guerra commesse dagli Ostariani, questo soldato è costantemente felice e scodinzola di gioia tutti i giorni. Questo suo atteggiamento lo rende popolare tra i commilitoni e lo fa ben volere dagli ufficiali. In realtà, Von Smultz è decisamente squilibrato ed è una bomba a orologeria pronta a esplodere...

Von Smultz è una Cane / Recluta / Regolare armato con una Moschetto Generico e una Baionetta.

Può agire normalmente finché non si trova a combattere in mischia. Sia che vinca o perda lo scontro, deve tirare 1D10 dopo il primo turno di mischia: con un risultato dispari cade in stato di shock e rimane a contorcersi per terra fino alla fine dello Scenario, mentre con un risultato pari viene colto dalla frenesia e attacca il personaggio più vicino (amico o nemico) finché non lo mette fuori combattimento oppure viene ucciso nel tentativo.

Con queste abilità ed equipaggiamento, Von Smultz costa 8 punti.

