

Gli Eserciti di Valon n. 8

Trolka e Trolkin

Vi presentiamo una terra di ghiaccio e neve...

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 © 2022 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFev8 – 1ª Edizione – Aprile 2022

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 Trolka di Skandavia e dei Trolkin di Copendaz nella 4ª Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati Trolka e Trolkin 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.

(Scritto da Gavin Syme con contributi addizionali di R. Alderman, J. A. Draper, A. Scott, E. Waters.)

Skandavia e Copendaz

La gelida e montagnosa terra di Skandavia è una delle nazioni più settentrionali di Valon. È un territorio estremamente selvaggio e sottosviluppato, noto per le sue magnifiche foreste di conifere e i paesaggi rocciosi. Le sue molte montagne sono state smussate da innumerevoli anni di tempo inclemente e dall'azione dei ghiacciai che un tempo attraversavano queste terre. Le catene montuose formano una barriera naturale contro gli invasori.

È qui che troverai i Trolka, la più grande tra le razze senzienti di Valon. Un Trolka è quanto di più simile ci sia ai giganteschi Troll da Guerra che un tempo vagavano su Valon. Sono sopravvissuti all'annullamento della Magia Selvaggia e sono alti tra 4,5 e 6 metri. Nello scontro in corso tra le forze di Albione e l'Impero degli Elfi di Armorica, gli Skandaviani si sono schierati perlopiù dalla parte dei Ferach e hanno profuso tutti i loro sforzi per far avanzare le campagne di Mordred nelle Terre Stregate e su altri fronti.

Anche se i Trolka provengono principalmente dalla Skandavia, è dall'isola nazione di Copendaz che provengono la maggior parte dei loro cugini Trolkin, più numerosi ma assai più piccoli. Molti Trolkin sono alti come un Elfo, mentre i Trolka torreggiano persino sopra gli Ogre più alti. I mari ghiacciati ostacolano l'effettuazione di agevoli incursioni navali in Skandavia e Copendaz e le montagne impediscono ai

Nonmorti di inviare eserciti numerosi per tentare la conquista. Ci sono tuttavia altri grandi pericoli nel Circolo Polare Artorco, che provengono dal regno confinante delle Terre Ghiacciate.

Le Terre Ghiacciate sono un posto infernale di vasti campi di ghiaccio e distese apparentemente desolate, ammantate nell'oscurità per la maggior parte dell'anno. Essendo così lontane dall'influenza dell'Anello del Potere, la Magia Selvaggia è ancora fortemente attiva e ci sono dei veri mostri che vagano per il regno. Anche i possenti Trolka non si avventurano troppo all'interno delle Terre Ghiacciate se non hanno un motivo maledettamente buono per farlo.

Le nazioni di Skandavia e Copendaz, assieme alle Terre Ghiacciate, spesso vengono indicate semplicemente come Skandavia perché gli abitanti civilizzati di tutte e tre provengono dalla stessa linea di sangue e hanno antenati comuni. Scambiandosi truppe e popolazione come ritengono opportuno, lavorano tutti e tre per uno scopo comune. La prosperità della razza dei Troll.

La nazione di Copendaz un tempo era un partner commerciale del Regno di Albione, ma ha sofferto pesantemente a causa delle Guerre Mordrediane. Dato che non permetteva a nessuna nave rivale di entrare nelle fredde acque dei mari del nord, la marina di Copendaz ha visto molte delle sue navi catturate o bruciate dagli Orchi, che si giustificavano affermando di aver agito per difendersi. Quindi i Trolkin sono stati costretti a stringere un'alleanza con Mordred e non è trascorso molto tempo perché i reggimenti di Trolkin facessero la loro comparsa nelle Armées Ferach.

Essendo abituati al clima freddo e con un'affinità naturale agli enormi Trolka, questi piccoli soldati Troll sono stati tutti inviati nelle Terre Stregate, dove hanno combattuto egregiamente. Lord Bjornborg è il comandante in capo delle truppe alleate Ferach e Trolka e comanda tutti gli Skandaviani e i soldati di Copendaz nelle Terre Stregate. Pur essendo agli ordini del Maresciallo Ney, i Troll spesso agiscono per conto proprio e gli vengono assegnati alcuni dei compiti più difficili nella guerra contro i Nonmorti tra le nevi perenni.

Lord Dajmbarr è il comandante del continente Troll in Catalucia che, pur non essendo numeroso come i reggimenti sotto il comando del Maresciallo Ney, è un aiuto fondamentale per l'assedio Maresciallo Sault. Spesso le truppe di Orchi e Goblin non sanno cosa fare quando si trovano di fronte i

soldati Trolka e Trolkin e ciò ha permesso agli Elfi di riconquistare i territori che Wheeling-Turn aveva occupato dopo la battaglia di Tarenvera.

Non ci sono Troll nell'Armée Ferach che combatte in Aegitto, ma alcuni fanno parte delle guarnigioni della Confederazione di Finklestein e ciò è causa di molte voci e incomprensioni. Specialmente perché ai Trolka piace stare sotto i ponti quando sono di sentinella!

Le Guerre Mordrediane

Gli abitanti di Skandavia e Copenhaga sono arrivi relativamente recenti nelle infurianti Guerre Mordrediane. Tuttavia, si sono ben comportati su tutti i fronti dove le Armées Ferach hanno combattuto nelle loro campagne di conquista. Molti degli alti ufficiali hanno espressamente richiesto la presenza nei loro corpi d'armata di qualche Trolka, non importa se in numero esiguo, e di uno o due battaglioni di Trolkin.

Anche se le azioni dei Troll sono numerose e raccontate con dovizia di particolari nei vari giornali che si pubblicano a Lyonesse e Londinium, ne abbiamo selezionate tre fra le più note che hanno contribuito a rendere popolati questi coriacei soldati.

Da Moskova con Ney

L'incubo che ebbe inizio nella grande sala da pranzo degli Wintermore, nobili Vampiri delle Terre Stregate, si diffuse rapidamente nell'intera capitale dei domini dello Zar Oscuro. In poco tempo le truppe d'élite dei Corps Imperial des Dragons riuscirono a strappare l'Imperatore Mordred dalle grinfie dei nemici e, prima di scappare dalla città in fiamme, l'Imperatore incaricò il Maresciallo Ney di ripiegare ordinatamente fino in Diberia. Questa ritirata sarebbe stata un vero massacro e pochi sarebbero riusciti a raggiungere un luogo sicuro.

Il Maresciallo Ney era un esperto in tattiche di cavalleria e artiglieria, ma sapeva riconoscere un'ottima fanteria quando ne vedeva una. Uno dei suoi primi atti quale comandante della retroguardia della 1^a Armée du Nord fu quello di accorpare le svariate migliaia di Trolkin e le poche centinaia di Trolka ai suoi ordini in una singola piccola divisione sotto il suo comando personale. Questa fu una mossa saggia, perché pochissimi soldati dell'Armée erano adatti alla guerra nelle cupe e gelide Terre Stregate come questi Troll.

Mentre le divisioni dell'Armée lottavano per formarsi e marciare fuori dalla città in fiamme, avevano bisogno di tempo e protezione dai Nonmorti che continuavano ad arrivare dai confini di Moskova e causavano il caos fra le truppe. Disponendo il nuovo "Ieme Skandivee" in modo che operasse come retroguardia e avesse le armi puntate verso le dozzine di cancelli e strade dissestate che conducevano fuori da Moskova, Ney ordinò di tenere la posizione per tre ore, finché egli non fosse riuscito a mettere insieme un nugolo di lancieri e ussari per rompere l'assedio.

Lord Bjornborg sollevò la sua enorme ascia e disse a Ney che i suoi soldati avrebbero arginato la marea e dato il tempo all'Armée per mettersi in marcia. Ney si allontanò al galoppo, non sapendo se avrebbe più rivisto gli Skandaviani. Ma aveva sottovalutato la grande Potenza dei Troll e il loro odio per i Nonmorti che li tormentavano da tempo immemore.

Sciamando dalla spettrale città, i Nonmorti si raggrupparono e sembrarono esitare di fronte alle linee dei Trolkin. Questa pausa però non durò a lungo, perché Bjornborg diede l'ordine di aprire il fuoco e trecento Trombkannoni Trolka risuonarono come il fuoco di sbarramento di piccoli pezzi d'artiglieria. Questa salva aprì grandi varchi tra i Nonmorti, che sconvolti si misero in movimento. Come un'unica orda ripugnante, Zombi, Scheletri, Lupi Mannari e Vampiri cercarono di avventarsi sui Trolka e i Trolkin.

Qua e là le sottili linee di Trolkin armati di moschetto sparavano e ricaricavano, mentre i grandi colpi a palle dei Trolka continuavano incessanti finché non passarono a quelli a mitraglia, che aumentarono ancora di più il volume di fuoco. Nel tempo che i Nonmorti impiegarono per raggiungere gli schermagliatori di fronte alle linee nemiche, c'erano così tanti morti che gli Zombi furono costretti ad arrampicarsi sopra i loro commilitoni caduti, finalmente passati al riposo eterno, che formavano cataste alte anche tre o quattro corpi. Ma i moschetti da soli non avrebbero potuto fermare l'avanzata di così tanti nemici barcollanti.

Gli schermagliatori furono costretti ad arretrare e i Nonmorti arrivarono a un tiro di schioppo dai Trolkin. I Liche continuavano a spingerli avanti e abbatterono gli Zombi che esitavano quando i loro cervelli in decomposizione smettevano di funzionare. Bjornborg colse l'attimo alla perfezione e, eseguendo una manovra ampiamente provata durante le parate, diversi battaglioni della linea Largo si buttarono a terra, rivelando che dietro di loro era allineata

tutta l'artiglieria degli Skandaviani, che fino a quel momento era rimasta nascosta alla vista del nemico.

Nelle Terre Stregate, quando la neve cade e basta toccare l'affusto di ferro di un cannone perché la pelle si stacchi dalle ossa, di solito c'è ben poco da temere dall'artiglieria. Ma i Trolka avevano trovato una soluzione geniale, provata e riprovata, che ora finalmente potevano mettere in campo. Sei libbre, nove libbre e anche i pezzi più grandi avevano tutti la canna fatta di cuoio e pelle. Assolutamente adatta a sparare in un simile clima rigido.



Lo sbarramento di palle di cannone e colpi a mitraglia si schiantò contro i vicini ranghi dei Nonmorti, passando senza danno sopra la fanteria che si era distesa a terra coprendosi le orecchie. I cannoni di cuoio vennero caricati ancora e ancora dai loro massicci attendenti, mantenendo una cadenza di fuoco letale che ricacciò indietro i Nonmorti. Questo ritmo non avrebbe potuto essere mantenuto a lungo, perché i cannoni cominciarono a deformarsi e alcuni si spaccarono. Bjornborg agitò il suo bicorno e il fuoco di artiglieria cessò. In pochi istanti i Trolkin si rialzarono in piedi e ripresero le loro scariche di moschetteria.

Erano già trascorse più di due ore da quando Ney se n'era andato e, nonostante la loro ferrea determinazione e le eccellenti tattiche, gli Skandaviani sembravano destinati alla sconfitta perché il fiume di Nonmorti proveniente da Moskova sembrava infinito e, anche se gli attacchi contro di loro non erano così incessanti come all'inizio, sarebbero indubbiamente proseguiti. Continuando a sparare, l'intero leme Skandivee arretrò di alcuni passi per mettere ulteriore distanza tra esso e la città. I Trolkin che cadevano erano frettolosamente trascinati dietro la linea del fuoco o fatti sparire dai loro compagni, che non volevano che fossero rianimati dal marchingegno di Graviski.

Lord Bjornborg si guardava alle spalle ogni volta che poteva. Stava aspettando l'arrivo della cavalleria che, come promesso,

gli avrebbe consentito di ritirarsi con i suoi uomini per riunirsi al resto della retroguardia dell'Armée. Rimanevano poche munizioni e sembrava che ben presto avrebbero dovuto ricorrere alle baionette e alle mazze. Allora il comandante Trolka mise in atto il suo stratagemma finale contro i servitori dello Zar Oscuro.

Aveva a propria disposizione meno di ottanta "Cavalcieri". Questo era il soprannome che veniva dato alla cavalleria più grossa dell'Impero Ferach. Erano dei Trolka in sella a massicci alici, i soli animali abbastanza grandi e robusti da poter sopportare il peso di questi enormi soldati. I loro zoccoli fecero tremare il terreno mentre si lanciavano in una carica contro il fianco dell'orda dei Nonmorti. Li attraversarono, facendo volteggiare le sciabole lunghe 3 metri, come un coltello taglia la carta. Ora Bjornborg aveva la possibilità di fuggire.

Una ad una, le compagnie di Trolkin e Trolka girarono i tacchi e cominciarono a correre il più velocemente possibile lontano da Moskova, mentre la cavalleria travolgeva e calpesta i Nonmorti. Erano passate tre ore e gli Skandaviani erano stanchi e senza munizioni, Polvere Nera e micce per i loro moschetti. Avrebbero continuato a combattere, ma senza l'aiuto della cavalleria Ferach potevano considerarsi già spacciati.

Con un vantaggio di quasi un quarto d'ora sui Nonmorti, più lenti di loro a muoversi, i Troll si fermarono per preparare l'ultima resistenza. Anche gli ufficiali e gli artiglieri imbracciarono i moschetti o grandi mazze con la testa di ferro. Alcuni dei cavalieri Trolka erano riusciti a riunirsi al grosso dell'esercito, ma soltanto in pochi erano scampati alla battaglia. Era bastato il semplice numero dei Nonmorti per strappare la maggior parte dei cavalieri dalle selle.

Poi dal nulla arrivò il rumore di cavalli e Bjornborg capì che era la salvezza. I suoi superiori stavano tornando, come avevano promesso. L'Armée doveva essere in marcia. La sua missione era stata un successo.

Il Maresciallo Ney stava in sella al suo cavallo e si toccò il cappello per salutare Bjornborg, mentre centinaia di Lanciers Rouge e Ussari cavalcavano all'unisono per fraporsi tra gli esausti Troll e i Nonmorti che ancora avanzavano. Sopraggiunsero altri cavalieri Elfi, e poi altri ancora.

Avrebbero marciato via nella notte. Stanotte sarebbero vissuti. Ma nessuno sapeva cosa avrebbero portato il sole dell'alba e le migliaia di leghe davanti a loro.

Quell'ultimo ponte peloso

Mentre la guerra contro lo Zar Oscuro si inaspriva, le guarnigioni di stanza a Pudigrochumsberg affrontavano un servizio lungo e noioso. Questa terra bruciata, salata e annerita era inospitale, adesso che i suoi abitanti erano morti le città un tempo fiorenti erano ridotte in cenere. Nella campagna di occupazione Ferach, la città distrutta di Chowtyme ospitava uno squadrone del 3er Dragoni Knutt e due compagnie di Cacciatori Krolsburg. Queste truppe a cavallo e di fanteria leggera avevano l'incarico di pattugliare la città e i territori circostanti, incluso il ponte Wasserpiddle che conduceva verso Ostaria e il nemico.

Nonostante la completa sconfitta di Ostaria nella battaglia di Osterblitz, i Cani erano nuovamente impegnati a causare guai agli Elfi a Pudigrochumsberg. Stavolta avevano teso un'imboscata a una pattuglia di cavalleria Trolkin nei boschi morti alla periferia del villaggio bruciato di Itchetunskarts. È qui che ci uniamo a loro. . .

Il vapore usciva pigramente dalle narici della cavalcatura del Capitano Gurstroll e svaniva nell'aria della sera. La cavalcata intorno a Itchetunskarts, tra i tronchi anneriti dei boschi morti e fino al ponte Wasserpiddle, non aveva stancato troppo le due dozzine di Buoi Muschiati e i loro cavalieri Trolkin, ma il tempo era freddo perché l'inverno stava arrivando.

Gurstroll diede una pacca sul pelo arruffato tra le due larghe corna del suo Bue Muschiato, che lo ringraziò con uno sbuffo e un grugnito. Erano in pochi, al di fuori dell'esercito Skandaviano, a poter controllare quegli animali e soltanto i Trolkin li cavalcavano in battaglia. Il Bue Muschiato esalava una sorte di nube dall'odore pungente che causava il vomito in chi aveva lo stomaco delicato, ma che non infastidiva i Troll. Questo puzzo, combinato con il pelo che richiedeva una costante pulizia e spazzolatura, e con il pessimo temperamento dei Buoi Muschiati, li rendeva sgraditi a qualsiasi altra truppa di cavalleria. Ma quando si trattava di combattere qui in Urop settentrionale o addirittura nella tundra delle Terre Stregate, c'erano ben pochi animali più adatti al clima freddo.

Con un frastuono di zoccoli ferrati, Kneet Fargol si fece strada accanto al capitano e si arrestò con un trambusto di finimenti e fibbie male allacciati.

"Capitano, lo squadrone è pronto ad avanzare. La via davanti a noi è stata perlustrata ed è libera fino al ponte. Tre dei

nostri animali hanno problemi con la ferratura degli zoccoli e uno dei Buoi Muschiati si è fatto male a una zampa. Ma non si tratta di problemi così gravi da rallentarci."

Fargol salutò e ascoltò la risposta di Gurstroll.

"Grazie, Fargol. Sono guai che possono capitare quando si cavalca su un terreno come questo. Prendi i nomi e ci occuperemo di loro una volta tornati all'accampamento. Quanto al fatto che la via sia libera, ho dei dubbi al riguardo. So che quei cagnacci sono vicini, posso quasi sentirli mentre si grattano le pulci. Di alle truppe di tenere pronti i fucili e sguainare le spade. Penso tra poco avremo dei problemi."

Fargol rimase sorpreso ma era sotto il comando dell'ufficiale da abbastanza tempo per sapere che avrebbe fatto di tutto per tenerli il più possibile al sicuro e salvargli la pelle. Quindi, facendo un altro saluto, si allontanò a cavallo e riportò gli ordini all'intera truppa di Trolkin.

Una volta che tutta la cavalleria fu pronta, Gurstroll avanzò osservando il sentiero che conduceva in mezzo agli alberi morti. Sembrava tutto abbastanza tranquillo, ma i Cani erano in gamba quando i loro ufficiali superiori li lasciavano liberi di combattere a modo loro. Decise di ricorrere a un vecchio trucco che aveva imparato dagli ufficiali Elfi durante la campagna di Osterblitz. Tirò fuori dalla sacca da sella un lungo osso con dei brandelli di carne ancora attaccati.

L'osso era quello di un Bue Muschiato ucciso in battaglia e Gurstroll lo aveva conservato proprio per un'occasione del genere. Tirò indietro il braccio e con tutta la forza lanciò l'osso tra gli alberi alla sinistra del sentiero. Poi si sedette e attese. . . a lungo. Continuò a restare seduto in silenzio per diversi minuti e, proprio mentre i Trolkin dietro di lui cominciarono a parlottare tra loro, successe qualcosa.

Si udì un forte ululato seguito da abbai e guaiti tra gli alberi, poi un Cane sbucò fuori dai tronchi anneriti e attraversò il sentiero tenendo l'osso tra i denti. Un altro soldato Ostariano lo seguì e cominciarono a litigare e azzuffarsi per il possesso dell'osso. Era chiaro che stavano lottando per quel pasto succulento.

"Dragoni, a me. Mettiamo un bel guinzaglio a questi cagnacci!"

Il capitano puntò verso i due Ostariani e la cavalleria lo seguì al trotto.

Alcuni Trolkin spararono coi loro moschetti mentre altri sguainarono le spade.

Erano così prevedibili. È proprio vero che basta lanciare un osso a un cane.

Gli spari risuonarono nell'aria immobile e tre dei cinque proiettili andarono a segno colpendo le zampe del Cane con l'osso e il petto del suo rivale. Era evidente che gli Ostariani si erano intrufolati silenziosamente nella foresta per predisporre un'imboscata, ma il trucchetto era servito a stanare alcuni dei soldati meno esperti tra le loro fila.

Apparentemente lo stesso pensiero aveva attraversato la mente del comandante dei Cani, perché mentre i due soldati sul sentiero si accasciavano tra le pozze del loro sangue, altri ringhi echeggiarono all'intorno e almeno un'altra dozzina di Ostariani uscì coi moschetti spianati contro i Trolkin.

"Addosso, dategli addosso. Possono spararci soltanto una volta prima che gli siamo addosso, avanti!"

Stuffando per la tensione, i Dragoni Knutt aumentarono la velocità e piombarono sui Cani, che si erano disposti in due linee attraverso il sentiero. A causa della larghezza della strada, la cavalleria era costretta a cavalcare in file di tre, ma l'impeto sarebbe stato comunque sufficiente per rompere le fila degli avversari, se fossero riusciti a raggiungerli. Anche se non erano pronti e il nemico era troppo distante, il comandante degli Ostariani sollevò il braccio e lo abbassò per ordinare l'attacco.

Una scarica partì dai moschetti a canna lunga degli Ostariani e una gragnuola di palle di piombo si riversò fischiano sul sentiero, verso i Trolkin che stavano caricando.

Forse per la velocità dei bersagli o per la fretta con la quale i colpi erano stati sparati, oppure per la distanza, soltanto due delle palle di moschetto colpirono in modo efficace. Un Dragone cadde dalla sella con un foro in mezzo alla fronte e un altro gridò di dolore quando fu colpito al ginocchio destro. La carica continuò.

Gli Ostariani ricaricarono freneticamente ma i loro movimenti erano lenti e impacciati. Quando i Trolkin li raggiunsero, soltanto metà avevano le armi cariche e poterono sparare a bruciapelo contro la cavalleria.

Gurstroll sentì un proiettile colpirlo alla spalla. Non era la prima volta che veniva ferito e non deviò dal suo obiettivo, l'ufficiale Ostariano. Un altro Trolkin cadde dalla sella con uno scovolo infilzato nel collo. Proprio mentre Gurstroll e gli altri due cavalieri al suo fianco entravano in contatto col nemico, l'ufficiale pensò che i Cani dovessero essere veramente terrorizzati per aver sparato coi loro moschetti non soltanto le palle di piombo ma anche gli scovoli usati per pressare la polvere.

Tenendo il braccio con la spada in alto e rivolto in avanti nonostante la ferita, il capitano mise tutta la forza della carica nel colpo che sferrò. L'acciaio della lama colpì il Cane sul petto un attimo prima che il Bue Muschiato di Gurstroll si schiantasse di peso contro l'ufficiale morente. L'impeto dell'animale, combinato con quello delle sue corna e del robusto cranio, schiacciò il Cane e lo fece finire sotto gli zoccoli dei cavalieri che arrivavano da dietro.

Tutto intorno cominciò il massacro perpetrato dai Trolkin. Le spade saettavano e i pelosi Buoi Muschiati calpestavano i corpi a terra. Il combattimento terminò in meno di un minuto e il risultato fu una catasta di Ostariano morti o agonizzanti, mentre poche furono le perdite tra i Trolkin dalla pelle color di roccia, tra le quali un unico Bue Muschiato.

Kneet Fargol si avvicinò al suo comandante e gli fece le congratulazioni per l'ennesima vittoria sugli odiati Cani.

"Capitano, li abbiamo battuti. Il suo stratagemma è stato geniale. Attirarli fuori con quell'osso che teneva nella sua borsa dalla scorsa settimana. Tutti noi stiamo iniziando a pensare che avevate perso qualche rotella. Senza offesa, signore, ma è questo che credevamo."

Gurstroll diede un'altra pacca alla sua cavalcatura preferita, aprendosi la giubba dell'uniforme e la camicia di lino. Il sangue scorrere da un foro di proiettile nella sua pelle viola. Strappò un pezzo della sua camicia e cominciò ad avvolgerla intorno alla ferita, per fermare l'emorragia.

"Beh, Fargol. Che devo dirti. Un Elfo può insegnare a un Troll qualche nuovo trucchetto, ma penso che noi non possiamo



farne imparare altri a questi vecchi cagnacci. Ed è per questo che vinceremo questa guerra e metteremo il nostro Imperatore sul trono di Ostaria."

Dopo aver finito di bendarsi la spalla ferita, Gurstroll cominciò la conta dei suoi soldati. Il combattimento sarebbe continuato, ma non stanotte. Si chiese se gli Ostariani avessero qualcosa di buono da mangiare nelle loro tasche.

Cioccolata, biscotti di pan di zenzero e Troll

"Beh, Jose, senza dubbio mi hai cacciato in un altro bel guazzabuglio."

Il Maggiore Rogipoo del 45° Reggimento Fanteria si rivolse con questa frase al suo buon amico e armadillo domestico. I due erano da qualche parte nei dintorni di Tarrenvera, dopo essere stati presenti alla grande battaglia del giorno precedente. Rogipoo era sicuro di essersi guadagnato almeno un paio di medaglie perché aveva fatto un ottimo lavoro guidando i suoi coraggiosi Orchi nella mischia, ma dopo le prime scariche di moschetteria il fumo opprimente della Polvere Nera aveva reso la battaglia una sorta di evento remoto, qualcosa da udire più che da combattere.

Inizialmente i due avevano perso di vista il resto del 45° potevano sentire le grida e gli incitamenti degli Orchi che si facevano strada in mezzo agli Elfi vestiti di blu, che sembravano combattere al meglio delle proprie possibilità. Nonostante indossasse le sue soffici pantofole rosa e l'erba secca fosse in fiamme in molti punti, Rogipoo aveva sguainato la sua spada e aveva cercato di riunirsi ai suoi ragazzi. Dopo aver girovagato inutilmente tra il fumo per un'ora, il rumore era scemato al punto che egli era al corrente che si stava combattendo una grande battaglia, ma non aveva idea in quale punto esatto.

Poi Jose aveva fatto capire a Rogipoo che conosceva la strada da seguire e il Maggiore, ormai stanco e infastidito per essersi perso tutto il divertimento, decise di lasciare che fosse l'armadillo a ricondurlo nuovamente alla festa. Così girarono e rigirarono apparentemente in cerchio, però non doveva essere così perché quando cadde la sera il fumo era scomparso, ma lo stesso era accaduto al campo di battaglia e i due si ritrovarono da soli nel mezzo di uno spiazzo roccioso sul fianco di una collina che sembrava essere chissà quanto distante dal villaggio distrutto di Tarrenvera.

Avendo visto svanire il loro reggimento, il luogo della battaglia e anche la luce del giorno, i due si erano seduti e

Rogipoo, con la sua fiasca di Pongo in mano, aveva narrato per l'ennesima volta al suo amico a quattro zampe le storie del lontano Aegitto e delle tane segrete del Kairoh, dove era così facile gettarsi nell'avventura. Jose si era addormentato con gli occhi aperti, un trucco che tutti gli armadilli conoscevano bene (almeno quelli che avevano a che fare con Rogipoo), perché aveva ascoltato già un sacco di volte quegli improbabili racconti di lotta libera tra mummie e di draghi che servivano bevande forti in calici di legno. La notte passò e in lontananza il suono secco di molti cannoni in azione sembrava il ticchettio di un orologio.

Ormai era mattino e Rogipoo si era svegliato sentendosi riposati e pieno di vigore, mentre Jose aveva la luna storta e un inspiegabile sapore di linfa di legno in bocca.

"Penso sia l'ora della prima tazza di cioccolata, o almeno credo. Almeno ho la mia scorta personale di pan di zenzero da mettere sotto i denti."

Ma Rogipoo non riuscì a mangiare i biscotti che aveva tirato fuori da una tasca nascosta. L'involto di carta rimase nelle sue mani quando realizzò che non erano soli. A pochi metri da loro c'erano tre pezzi di roccia che sembravano indossare giubbe di uniformi e avevano accanto dei corti moschetti.

"Jose, penso che quelle rocce mi stiano guardando. No, davvero. Quello si è mosso, non l'hai visto? Mi fa ricordare di quella volta a Glasgee, lo sai, e di quella ragazza che riusciva a schiacciare i piselli con la sua..."

Non riuscì a finire la frase perché, mentre parlava, le tre rocce sembrarono scuotersi e prendere la forma di creature con braccia e gambe. Erano vivi e a Rogipoo venne in mente che doveva trattarsi dei rarissimi e favolosi Trolkin di Copendaz.

"Penso che sia fantastico. Non avevo mai visto uno di voi prima d'ora. Che bello. Voi ragazzi stavate facendo un sonnellino e sembra che per caso noi due ci siamo appisolati proprio a fianco. Quelle uniformi sembrano un po' strette per voi... e anche un po' troppo blu. Non starete mica dalla parte di Mordy."

L'intuizione di Rogipoo si rivelò esatta perché erano proprio tre Trolkin con la pelle grigia come la roccia e al servizio dell'Imperatore Ferach, nemici della Grande Alleanza e quindi anche di loro due. Le canne dei tre moschetti furono puntate verso la coppia e Rogipoo scelse con attenzione le parole da pronunciare.

"Err... Veniamo in pace. Mi chiedo se abbia funzionato almeno una volta. Davvero, non c'è bisogno di spararci, vi seguiremo senza fare chiasso, oppure gridando, se preferite. In entrambi i casi, faremo come volete voi e non vi creeremo problemi."

I tre Trolkin avanzarono spalla a spalla e si fermarono tenendo i loro moschetti ancora puntati contro l'Orco e il suo armadillo. Il loro comandante parlò con voce simile alla sabia che striscia in mezzo a un mucchio di rocce.

"Non so da dove siate venuti ma sappiate che ora siete nostri prigionieri e se pensate di scappare sappiate che andrete incontro a delle terribili conseguenze."

Rogipoos ascoltò con la testa piegata da un lato. Poi rispose.

"Prigionieri, eh. Sembra proprio una grande idea. Vi ho mai raccontato di quella volta che io e Nutty Harore di Chelsay siamo stati incatenati insieme nei sotterranei della Sultana di Typhoo in Injia? Beh, eravamo là e Harore disse che se mi avessero chiesto di indossare un vestito da donna avrei dovuto dire che non era della mia taglia, altrimenti c'erano buone possibilità che avrei fatto una brutta fine..."

Venne interrotto dalla bocca della canna di un moschetto che gli fu poggiata sul petto.

"Basta con le chiacchiere. Le tue parole non hanno senso e di questa Chelsay non ne abbiamo mai sentito parlare. Adesso ci seguirai fino alle nostre linee. Forse ti lasceranno andate, ma ne dubito dopo la battaglia di ieri."

Disperato all'idea di venire catturato, Rogipoos fece l'ultimo tentativo per cavarsela. Anche se non era sicuro di come sarebbe andata a finire. Non sapeva se c'erano delle truppe alleate nei dintorni.

"Voi ragazzi gradireste qualche pezzo di pan di zenzero? Cibo squisito e davvero buono. Scommetto che Mordy vi fa mangiare soltanto salsicce all'aglio. Assaggiate."

I Trolkin annuirono con la testa. Erano stufi della solita cucina degli Elfi. Ognuno prese una manciata di biscotti dall'involto di carta e se li infilò nell'enorme bocca cavernosa. Rogipoos li osservava e sorrise quando i rocciosi Soldati parvero gradire il suo spuntino preferito.

"Ecco. Deliziosi, come avevo detto. Scommetto che sareste disposti a lasciare che io e Jose torniamo da dove siamo venuti in cambio di una decina di pacchi di biscotti, eh."

Era un vero affare. Era impossibile che i due riuscissero a sopraffare i tre Troll in uno scontro diretto. Il capo del terzetto sembrò riflettere sulla proposta, mentre tutti e tre masticavano e prendevano una decisione.

"Per quanto la tua offerta sia interessante, penso che la rifiuteremo. Sembra che possiamo catturare voi e i vostri deliziosi biscotti in un colpo solo, senza lasciarvi andare. In effetti, forse ci prenderemo i bis..."

Il Trolkin si fermò improvvisamente mentre stava avanzando e le sue pupille rotearono lasciando intravedere il bianco degli occhi, intanto che cadeva bocconi ai piedi di Rogipoos. Dopo pochi secondi, gli altri due Trolkin caddero anch'essi a terra, con la bocca ancora piena di delizioso pan di zenzero.

Dietro di tre Trolkin stesi a terra c'era un'Orca dall'aria molto arrabbiata, vestita con un camice da medico e un cappellino bianco. Guardò Rogipoos con sospetto mentre lui gli rivolgeva un magnifico sorriso a 32 denti e indicava la siringa di vetro e ferro, ormai vuota, che lei teneva in mano.

"Nursie! Che piacere vederti. Ovviamente avevamo la situazione sotto controllo, ma le tue punturine sono più che benvenute. Scommetto che dormiranno come angioletti per un sacco di tempo, vero?"

L'Orca lo guardò di traverso e disse.

"Non lo so. Gli ho dato quello che avevo nella siringa."

Rogipoos guardò Jose, che sembrò fare spallucce.

"Basterà, Nursie. Basterà. Ora non dovremmo andarcene?"

Nursie sorrise e puntò minacciosamente la grossa siringa verso Rogipoos.

"Nursie un accidente! È ora di farti un bel buco con l'ago della mia siringa. Ti ho cercato per tutta la notte. Ora abbassa le braghe. Anche tu, Jose."



L'esercito dei Troll

(Skandavia e Copendaz) Contingente alleato dell'Armée Ferach.

Comandante in capo

L'Imperatore Mordred legittimo sovrano di Urop e di tutta Valon, Signore della Polvere Nera ed erede dell'Impero di Cristallo e dei territori che ne fanno parte.

Comandanti dell'esercito

Lord Bjornborg di Skandavia, Lord Dajmbarr di Copendaz.

Personale del Quartier Generale

Generale del Quartiere Generale Vahahus, Aiutante Generale Varahus, Provost del Corpo dei Troll, Dipartimento salmerie Matlang, Capotesoriere Varahus.

Truppe del Quartier Generale

Corpo dei Breyyga, Reparera Troll Varahus, Troll Valle Crushen, Dipartimento Odjur Jarre.

Fanteria

Fanteria di Linea Lergo, Fucilieri Lergo, Truppe da Montagna Lergo, Fucilieri Krolsberg, Guardie Zabbe, Zledder Zolvo, Fanteria di Linea Skandaviana, Fucilieri Skandaviani, Granatieri Skandaviani, Lif Guard Iketrollen.

Cavalleria

Dragoni Knutt, Lancieri Reali di Copendaz, Ussari Oxette, Cavalceri Skandaviani.

Artiglieria

Artillerie a Piedi, Artillerie delle Terre Ghiacciate.

Altri

Fucilieri Invisibili Zcania.

Struttura di comando reggimentale dell'esercito della Confederazione

Comandante di Reggimento - Colonnello

Aiutanti di Reggimento - Maggiore (2)

Comandante di Compagnia - Maggiore (o Capitano)

(Comandante in Seconda di Compagnia) - Capitano (o Tenente)

Comandante di Plotone - Capitano o Tenente

(Comandante in Seconda di Plotone) - Sottotenente

Comandante di Squadra - Sergente

(Comandante in Seconda di Squadra) - Caporale

Soldati - Fanti, Cavalieri

Statistiche

Per aiutarti durante le partite, di seguito trovi tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare un'Unità di Trolka o Trolkin, 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.

Esperienza	Costo in punti	
	Trolka	Trolkin
Recluta	30	15
Medio	36	19
Esperto	43	23
Veterano	50	27

Status	Costo in punti	
	Trolka	Trolkin
Elite	+11	+3
Regolare	+0	+0
Milizia	-5	-2
Guerrigliero	+8	+2
Marine	+12	+4
Fanteria Leggera	+9	+4
Irregolare	-	-

Statistiche di combattimento	Trolka	Trolkin
Fattore di Difesa	4	3
Ferite (F)	7	3
Mod. Mischia	+5	+1

Velocità di Movimento (in centimetri)	Trolka	Trolkin
Strisciare	1	2
Prono	2	5
Barcollare	6	10
Tentennare	10	15
Passo	14	20
Corsa	18	28

Armi a Polvere Nera

Fucile Skandaviano (Kannonderfucile Trolka) (costo 11 punti per i Trolka, 18 per tutti gli altri)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
70/10	65/9	55/7	45/6	25/5	10/4

Ricarica: 2 Turni (4 in ginocchio, 6 se prono)

Trombkannone Trolka (costo 10 punti)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
80/12	60/8	45/6	30/4	15/3	05/2

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

Artiglieria

Per loro stessa natura i Trolka devono forgiare da soli le proprie armi perché devono essere di dimensioni enormi. Spesso lo fanno convertendo pezzi di artiglieria leggera in moschetti. I Trolkin sono in grado di usare quelle dell'Impero Ferach e impiegano molte delle loro armi a Polvere Nera e cannoni. I Trolka e i Trolkin che combattono nelle Terre Stregate possono usare qualsiasi pezzo di artiglieria degli Elfi Ferach pagandolo il normale costo in punti. In ogni altro teatro di guerra, il costo è raddoppiato.

I Trolka hanno ideato un Cannone Skandaviano da montagna con la canna fatta di cuoio, capace di sparare normalmente anche nelle più terribili condizioni climatiche invernali delle Terre Stregate. In caso di malfunzionamento, il tiro per determinarne le conseguenze ha un modificatore di +20%. Quest'arma è disponibile in vari calibri, per cui esistono Cannoni Skandaviani Leggeri, Medi e Pesanti, con statistiche identiche a quelli normali. (Vedi il **CHF5 Artiglieria**, disponibile gratuitamente sul sito del Chimerae Hobby Group, per ulteriori dettagli).



Truppe

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Trolka e Trolkin.

Gli Eserciti di Valon n. 8: Trolka e Trolkin

Struttura del contingente Troll

L'esercito Skandaviano che combatte nelle Terre Stregate o in Catalucia è strutturato in modo tale che i Trolka abbiano le proprie unità e lo stesso succeda per i Trolkin. Anche se le due razze combattono fianco a fianco e talvolta anche nella stessa Unità, di solito ognuna ha i propri reggimenti. Nelle pagine che seguono sono elencate la maggior parte delle unità dei Troll nelle Guerre Mordrediane, assieme ai loro ufficiali di spicco. Di seguito trovi l'intera struttura degli eserciti di Skandavia e Copendaz, per usarli nelle tue partite di Flintloque.

Soldati di Skandavia e Copendaz

"Chi li capisce i Troll, eh? Pochi di noi, scommetto. Basta annuire e dargli ragione."

Arald Smiff, comandante della missione Skandaviana ad Albione

I Trolka sono massicci e molto adatti per essere usati come truppe d'assalto mentre i Trolkin usano la loro conoscenza e affinità naturale coi loro cugini più grossi per farne dei buoni soldati, anche se agli occhi degli Elfi possono sembrare strani.

Fanteria Trolka Skandaviana



La Fanteria di Linea Trolka è incredibilmente potente, anzi è la più grossa e vigorosa nell'intera e vasta gamma delle truppe Ferach. Con i loro moschetti a misura di Trolka, che sono in realtà dei piccoli cannoni, questi soldati operano in piccolissimi reggimenti perché hanno un numero minore di soldati rispetto alle altre razze, ma in compenso non occorre più di un pugno di Skandaviani per fare la differenza in una battaglia. La struttura di un battaglione di linea regolare di Trolka è la seguente. Un battaglione forma un reggimento. Il battaglione a piena forza è formato da 500 Trolka e ha 10 compagnie, una delle quali è composta da Fanteria Leggera (Jager) e una da Granatieri (truppe da montagna). Ogni compagnia ha 50 Trolka che sono suddivisi in due plotoni e un gruppo di comando. Una squadra è composta normalmente

da cinque a 10 Trolka, tra cui un ufficiale, un sergente, un musico e un portabandiera, mentre il resto sono soldati semplici. La Fanteria di Linea e anche i sergenti sono armati con un Trombkannone Trolka (l'arma portatile a Polvere Nera più grande del mondo!). Gli ufficiali hanno dei Martelli Trolka. La loro uniforme consiste in una giubba blu Cielo, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono gialle. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco o nero. La fascia degli ufficiali è di colore rosso.

Fanteria Skandaviana – Jager (Fanteria Leggera)



I Trolka Jager sono truppe di Fanteria Leggera molto ben addestrate che operano come parte del battaglione e sono capaci di esplorazioni prolungate da soli... chi avrà il coraggio di razionare i loro viveri! Sono equipaggiati e organizzati come la loro controparte Regolare. La loro uniforme consiste in una giubba blu cielo o più raramente verde bosco, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc) sono gialle. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco o nero.

Fanteria Skandaviana – Granatieri

Le truppe da montagna Trolka sono Granatieri addestrati che operano come parte del battaglione che forma il martello che fa a pezzi le formazioni nemiche. Sono equipaggiati e organizzati nello stesso modo dei loro commilitoni Regolari. La loro uniforme consiste in una giubba blu cielo o più raramente verde bosco, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletti, ecc.) in questo caso sono rosse. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco o nero.

Life Guard Iketrollen

Shock e soggezione sono le uniche parole che puoi usare per gli Iketrollen. Questi Trolka sono i più grossi, pazzi e tosti della loro razza. Vengono reclutati tra i veterani e i migliori dei normali battaglioni di linea per formare la Life Guard, e sono armati non soltanto con i Trombkannoni Trolka ma anche con una varietà di granate e armi da mischia. Sono nemici poderosi da affrontare, quelli che di solito formano

l'ultima linea di difesa nonché gli eredi dei magici Troll da Guerra. La struttura di un battaglione di linea di Guardia Troll è la seguente. Un battaglione forma un reggimento. Il battaglione a piena forza è formato da 400 Trolka e ha cinque compagnie tutte designate come Guardie. Ogni compagnia comprende 89 Trolka, che sono separati in due plotoni e un gruppo di comando. Una squadra normalmente include tra i tre e i sette Trolka, tra i quali un ufficiale, un sergente, un musico e un portabandiera, mentre il resto sono Guardie. La maggior parte sono armati con un Trombkannone Trolka e un'Ascia, Mazza o Martello Trolka (Mod. mischia +3). Molti degli effettivi hanno anche delle Granate Generiche. Gli ufficiali sono spesso armati come le Guardie. La loro uniforme consiste in una giubba giallo scuro, pantaloni giallo scuro, elmo e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto ecc.) sono di colore rosso. L'equipaggiamento è bianco, con cinghie di cuoio nero. La fascia degli ufficiali spesso è di colore verde.

Fanteria di Linea Trolkin Lergo



I Trolkin sono differenti da tutte le altre razze di Valon perché sono ancora in parte magici e i differenti colori della loro pelle (dal grigio al rosso e persino al giallo) lo dimostrano, così come il loro spiccato gusto per la moda. I soldati Trolkin sembrano sempre indossare delle uniformi che sono troppo piccole per loro, nonostante la compagnia commerciale "Marske" che glielie fornisce consegna tutte quelle che sono necessarie. Il nome Lergo si riferisce al modo in cui le truppe vengono addestrate, con un sistema modulare unico che sceglie i Trolkin in base all'altezza standard e ai diversi colori per creare formazioni che possono essere riutilizzate più e più volte. La struttura di un battaglione di linea Regolare di Trolkin è la seguente. Due battaglioni formano un reggimento. Ogni battaglione a piena forza è composto da mille Trolkin suddivisi in 10 compagnie, una delle quali di Fanteria Leggera (Jager) e una di Granatieri (truppe da montagna). Ogni compagnia è formata da cento 100 Trolkin che sono suddivisi in due plotoni, più un gruppo di

comando. Una squadra di solito è composta da 10 fino a 15 Trolkin, inclusi un ufficiale, un sottufficiale, un sergente o due, un musico e un portabandiera, mentre il resto sono soldati semplici. La Fanteria di Linea e anche i sergenti sono armati con un Moschetto dei Nani MkII, gli ufficiali hanno una varietà di armi da mischia oppure una Pistola Generica. L'uniforme consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono verdi con bordi gialli. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco.

Jager Krolsberg (Fanteria Leggera)



I Krolsberg, la Fanteria Leggera dei Trolkin, sono una visione rassicurante, probabilmente la più rassicurante, per molti Elfi e Nani rimasti tagliati fuori dalle proprie linee e bisognosi di aiuto contro i Nonmorti e la neve. Utilizzano i Fucili Jager dei Nani e sono perfettamente in grado di sopravvivere nelle Terre Stregate. La struttura degli Jager Krolsberg è di due battaglioni di Truppe Leggere, ordinate come segue. Ogni battaglione a piena forza è formato da 800 Trolkin suddivisi in quattro compagnie, tutte di truppe leggere. Ogni compagnia consiste in 200 Trolkin divisi in quattro plotoni e gruppo di comando. Una squadra normalmente ha tra 10 e 15 Trolkin incluso un ufficiale, un sottufficiale, un paio di sergenti, un musico e un portabandiera, mentre il resto sono Kneet (soldati semplici). Sono armati con un Fucile Jager dei Nani. Gli ufficiali hanno una Mazza, i sergenti una varietà di armi. La loro uniforme consiste in una giubba grigio scuro, pantaloni grigi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni sono blu coi bordi gialli. L'equipaggiamento è nero con le cinghie bianche.

Guardia Zabbe

Ci sono due reggimenti di Guardie, fanteria di qualità superiore, nell'esercito dei Troll. Il primo sono i Trolka Iketrollen, l'altro i Trolkin Zabbe. Entrambi sono truppe di ottimo livello ma diversamente dalle enormi e brutali truppe degli Iketrollen, i loro cugini più piccoli membri degli Zabbe

sono capaci di manovre molto più perfezionate. Ciò ha fatto sì che venissero chiamati a intervenire più e più volte nelle battaglie più sanguinose. Per fortuna non c'è carenza di reclute per questo reggimento. La struttura della Guardia Zabbe è formata da due battaglioni di Guardie, suddivisi come segue. Ogni battaglione a piena forza è formato da 900 Trolkin suddivisi in due plotoni e un gruppo di comando. Una squadra conta normalmente da 10 a 18 Trolkin, incluso un ufficiale, un sottufficiale, un paio di sergenti, un musico e un portabandiera, mentre il resto sono Kneet (soldati semplici). Sono armati con Moschetti dei Nani MkII, gli ufficiali hanno una Mazza, i sergenti una varietà di armi. La loro uniforme consiste in una giubba rossa, pantaloni bianchi, elmetto nero e scarpe nere. Le decorazioni sono verdi. L'equipaggiamento è nero con le cinghie bianche.

Zolvo Zledders (truppe sugli sci)

Il paesaggio di Skandavia e delle Terre Ghiacciate e in generale di tutti i posti abitati dai Troll è brullo e coperto di neve. Per questo motivo alcuni battaglioni di Trolkin sono stati reclutati come Zledders o truppe sugli sci. Sono equipaggiati come la Fanteria di Linea Lergo, l'unica differenza è l'aggiunta di un paio di rudimentali sci di legno che consentono a queste truppe di sciare e attaccare il nemico in velocità. Gli Zolvo sono impiegati principalmente nelle Terre Stregate. Due battaglioni formano un reggimento. Ogni battaglione a piena forza è composto da mille Trolkin suddivisi in 10 compagnie, una delle quali di Fanteria Leggera (Jager) e una di Granatieri (truppe da montagna), mentre il resto sono Regolari. Ogni compagnia annovera 100 Trolkin divisi in due plotoni e un gruppo di comando. Una squadra solitamente ha da 10 a 15 Trolkin, incluso un ufficiale, un sottufficiale, uno o due sergenti, un musico e un portabandiera, e tutti gli altri sono soldati semplici. La Fanteria di Linea e anche i sergenti sono armati con un Moschetto dei Nani MkII, gli ufficiali hanno una varietà di armi da mischia o una Pistola generica. Tutte le truppe hanno un paio di sci e sono addestrate a usarli. La loro uniforme consiste in una giubba bianca, pantaloni bianchi, uno shako grigio e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono verdi. L'equipaggiamento e le cinghie sono di cuoio bianco.

Nota: nelle partite di Flintloque tutti i Troll sugli sci possono attraversare il terreno coperto di neve come se fosse terreno normale (nessun modificatore al movimento). Occorre un'azione per mettere o togliere gli sci. Mentre un

personaggio ha gli sci addosso non può muoversi su terreni che non siano innevati o ghiacciati. Se chi indossa gli sci è addestrato a usarli, non subisce penalità quando spara.

Cavalleria

Nei contingenti alleati dei Troll nelle Terre Stregate ci sono due tipi di cavalleria. I Trolka cavalcano delle enormi Alci in battaglia e i Trolkin i Buoi Muschiati dal pelo folto. La cavalleria non è comune in nessuna delle due nazioni ma entrambe la usano quando lo ritengono necessario e le cavalcature sono più a loro agio nel clima delle Terre Stregate. Tutti questi battaglioni di cavalleria sono costituiti da 500 cavalieri suddivisi in 10 squadroni che sono equiparabili alle compagnie. Gli squadroni hanno tre squadre ognuna formata da cinque a 15 tra soldati e ufficiali, con portabandiera e musicisti. Ecco i dettagli della cavalleria dei Trolka e dei Trolkin.

Cavalleria Skandaviana



Trovare una cavalcatura capace di reggere più di tonnellate non è facile, i cavalli erano improponibili come qualsiasi animale più piccolo, come i Dodo combattenti di Al-Garvey. Le grandi Lucertole Pesanti rimanevano schiacciate e persino i Rinoceronti degli Ogre sprofondavano senza lasciare traccia. È a quel punto che un giovane Trolka intraprendente di nome Hantzl Gretzel si imbatté in un branco di mostruose Alci che vagavano selvagge tra le montagne di Oorge e così nacquero i Cavalceri! Questi titanici cavalieri impugnano sciabole con la lama più lunga di quanto un Elfo sia alto e, anche se sono rari, sul campo di battaglia sono come un ariete da sfondamento. Le uniformi della cavalleria Trolka consistono in una giubba blu cielo o più raramente viola scuro, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore giallo. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco o nero.

Dragoni Knutt

I famosi Dragoni Knutt sono Trolkin in groppa ai Buoi Muschiati, animali noti per il loro caratteraccio ma

praticamente insensibili al freddo. Il Bue Muschiato è coperto da uno spesso manto irsuto che lo tiene caldo mentre trasporta il Trolkin in battaglia o in una missione esplorativa. Tutti i tre reggimenti dei Knutt (1°, 2° e 3°) sono assegnate alla 1er Armée du Nord. Sono armati con Moschetti dei Nani MkII e Spade. La loro uniforme è una sgargiante giubba arancione con pantaloni grigi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni sono di colore bianco. L'equipaggiamento e le cinghie sono neri.

Lancieri Reali Copendaz

I Lancieri Reali Copendaz sono un reggimento di cavalleria Trolkin finanziato da privati. Sono armati con delle Lance da cavaliere d'acciaio e vanno in battaglia in sella a Buoi Muschiati. La loro uniforme è una giubba verde con pantaloni grigi, un pastrano grigio, cappelli e scarpe nere. Le decorazioni sono di colore giallo. L'equipaggiamento e le cinghie sono neri.

Ussari Oxette

I degni compagni dei cavalieri Knutt sono gli Oxette. Tutti provenienti dalla valle di Vorble a Copendaz, questi Trolkin amano cantare proprio come gli Hobgoblin di Taffsea. Spesso è possibile udirli cantare le strofe di "Jhoyriden" o "It must have been Lurk" mentre cavalcano in battaglia con le spade sguainate. Il nemico potrebbe benissimo essere più spaventato dalle loro doti canore che dal loro coraggio, ma in entrambi i casi gli Oxette sono rinomati in tutta Valon. La loro uniforme consiste in una giubba rosa con pantaloni bianchi bordati di pelliccia grigia. Le decorazioni sono blu e le cinghie bianche.

Artiglieria dei Trolka



Gli artiglieri Trolka non sono organizzati in formazioni, ma semplicemente in gruppi con uno o più cannoni che possono trasportare a spalla. Tutti i serventi ai pezzi sono detti Artiglieri. Sono armati coi loro normali attrezzi da artiglieria e gli ufficiali hanno un Martello Trolka. L'uniforme consiste in una tunica blu cielo, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono di

colore giallo. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco o nero.

Nota: i Trolka possono sollevare e trasportare un pezzo di artiglieria di qualsiasi calibro senza incorrere in penalità al movimento. Basta un solo Trolka per riuscire a sollevare un cannone. Sono DAVVERO forti!

Artiglieria Lergo dei Trolkin



I Trolkin sono organizzati in formazioni allo stesso modo degli Elfi di Armorica e utilizzano il tipico Cannone Medio. Tutti i serventi ai pezzi sono detti Artiglieri. Sono armati coi loro normali attrezzi da artiglieri e gli ufficiali hanno una Pistola Generica. L'uniforme degli Artiglieri Trolkin consiste in una giubba blu scuro, pantaloni bianchi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (colletto, polsini, ecc.) sono di colore verde con i bordi gialli. L'equipaggiamento è nero e marrone, con le cinghie di cuoio bianco.

Cacciatori Invisibili Zcania

La Magia Selvaggia esiste ancora nelle Terre Ghiacciate, come provano i mostri che vivono lì, ma ci sono anche piccole comunità di Trolkin che vivono ai confini di quel territorio, lontano da Copendaz. Questi Trolkin possono avere dentro di loro la magia fin dalla nascita e quelli con i Talenti più rari sono invitati a far parte degli Zcania, un battaglione piccolo ma estremamente utile. Quando sono impiegate sul campo di battaglia, le abilità dei componenti dello Zcania possono essere combinate per rendere queste truppe invisibili alla vista normale per un breve periodo di tempo. Questo antico trucco dei Troll fa sì che il nemico tema ancora di più il buio quando deve marciare nella neve fresca. Occhio alle impronte! La struttura di un battaglione Regolare di linea Zcania è la seguente. Un battaglione forma un reggimento. Ogni battaglione a piena forza è composto da 500 Trolkin suddivisi in cinque compagnie, una delle quali di Fanteria Leggera (Jager) e una di Granatieri (truppe da montagna). Ogni compagnia è formata da 100 Trolkin che sono divisi in due plotoni più un gruppo di comando. Una squadra solitamente ha da 10 a 15 Trolkin, incluso un ufficiale, un sottufficiale, uno o due sergenti, un musicista e un

portabandiera, mentre il resto sono soldati semplici. I soldati della Fanteria di Linea e i sergenti sono armati con un Moschetto di Nani MkII, gli ufficiali hanno una varietà di armi da mischia o una Pistola Generica. La loro uniforme consiste in una giubba marrone, pantaloni grigi, uno shako nero e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore giallo. L'equipaggiamento è nero, con le cinghie di cuoio bianco.

Nota: in gioco, un'Unità interamente composta di Trolkin Zcania può scegliere di diventare invisibile. Può farlo una volta per Scenario e gli effetti durano per due Turni. Terminano all'inizio del terzo Turno dopo essere stati attivati. Mentre sono invisibili, le miniature vengono rimosse da tavolo di gioco e non possono fare attacchi a distanza o in mischia. Il giocatore che le controlla pianifica il movimento del comandante dell'Unità come normale, scrivendolo sulla Scheda di Registrazione. Una volta che l'Unità riappare, tutti i suoi componenti vanno posizionati entro 8 cm dal Comandante e ricominciano ad agire normalmente!

Ufficiali e altre personalità di spicco

Ci sono ufficiali degni di menzione nei ranghi di entrambi gli eserciti. Eccone alcuni che operano nel teatro di guerra delle Terre Stregate.

Lord Bjornborg di Skandavia

Il nobile lord può vantarsi di essere il comandante più grosso tra tutti quelli in guerra. Infatti, è talmente tanto grande che durante la riunione dei generali a Lyonesse prima della partenza della Grande Armée du Nord, ha dovuto sedersi fuori dalla finestra! È un ottimo comandante e combatte quasi sempre in prima linea. È un Trolka / Veterano / Regolare armato con una gigantesca Ascia Bipenne. Ispira tutti i Trolka amici entro 30 cm conferendogli un modificatore di +1 al morale. Inoltre, visto che se la fanno letteralmente sotto dalla paura, tutti i nemici delle razze Mortali nella sua linea di vista hanno un modificatore di -1 al Fattore di Difesa. Costa 104 punti.

I gemelli Bange e Oafson

Una sorta di celebrità a Copendaz, questi due fratelli gemelli sono capaci di illusioni ottiche davvero stupefacenti. Semplicemente concentrandosi, possono far diventare la loro pelle di qualsiasi colore e persino far apparire delle semplici immagini sulle loro schiene! Combattono con gli Jagers

Krolsberg e si dividono il comando del 1° Reggimento, 3ª Compagnia col grado di capitano. Erano alla testa dell'avanguardia che effettuò l'esplorazione dell'apparentemente deserta città di Vilnav durante l'avanzata della Grande Armée du Norde. Proprio in seguito a quell'esperienza, hanno sviluppato una buona conoscenza delle Terre Stregate e dei loro disgustosi abitanti. Entrambi i gemelli sono Trollkin Esperti / Fanteria Leggera / Elite armati con Fucile Jager dei Nani, in più Bange ha un Moschetto dei Nani MkII e Oafson una Lancia d'acciaio (sono dei veri artisti!). Grazie alla possibilità di cambiare il colore della pelle, i nemici spostano UNA colonna a destra la difficoltà di tiro quando gli sparano contro. Bange è un tiratore esperto (indossa sempre un paio di occhiali con la montatura spessa) e sposta UNA colonna a sinistra la difficoltà di tiro quando spara, mentre Oafson conferisce all'intera Unità della quale fa parte un modificatore di +1 al morale. I due sono inseparabili e insieme costano 112 punti.



Troul Smorgen Gorgen

Troul, comandante di un Reggimento di Linea Trolka nelle Terre Stregate, è un mostro anche tra i Trolka. È gigantesco ed è sopravvissuto a innumerevoli battaglie, nonostante abbia subito alcune ferite spaventose. Si dice che sia persino riuscito a sopravvivere respingendo con la testa una palla di cannone da 12 libbre. È un Trolka Esperto / Regolare armato con una Spada e diverse palle di cannone. Troul ha un'abilità unica, quella di poter scagliare palle di cannone contro gli avversari senza usare un cannone! In ogni Turno può scagliare una palla di cannone usando le statistiche di un Trombkannone Trolka. Non ha bisogno di ricaricare, quindi può scagliare una palla in ogni Turno. Costa 70 punti.

Towern Marske



Anche se non è un soldato, Towern Marske è tenuto in grande considerazione dall'intero esercito Skandaviano. Perché, ti chiederai? Beh, perché è il proprietario della grande e ricca compagnia commerciale Marske, che è seconda soltanto all'Onorevole Compagnia del Valon Orientale di Albione. Marske fornisce tutte le uniformi, armi e ogni altro equipaggiamento che i Troll usano in battaglia. Ciò ha reso Towern ricchissimo, ma è un tipo a posto che si preoccupa che i soldati che rifornisce abbiano il meglio. Per questo, spesso accompagna le truppe al fronte prendendo appunti prima di tornare nel suo ufficio. Towern Marske è un Trollkin Civile / Medio disarmato (ma può combattere a mani nude con un modificatore in mischia di 0). Se si trova entro 15 cm dal comandante dell'Unità, il giocatore che la controlla ha un modificatore di +1 all'Iniziativa e, una sola volta per partita, di +2 a un solo tiro per l'Iniziativa. Inoltre, nessuna arma a Polvere Nera che viene sparata da un membro della sua Unità che si trova entro 10 cm da lui è soggetta alla regola del malfunzionamento (ai commercianti non piace la merce difettosa). Costa 64 punti.

Pear Kalm

Kalm è un esploratore esperto e ha visitato la maggior parte delle colonie dell'Amerka durante la Grande Ribellione, prima di ritornare in Urop e schierarsi con la Grande Alleanza contro la tirannia Ferach, anche se ha lavorato sotto copertura nelle Terre Stregate e altrove come spia. Non è tornato in patria per molti anni. In Flintloque, Pear Kalm usa

le sue abilità mediche e la statura imponente con grande vantaggio. Può cercare di curare una Ferita per Turno a una miniatura con la quale è in contatto di base, se ottiene un risultato di 6+ tirando 1D10. Tutti i nemici di taglia più piccola di un Ogre devono fare un Controllo del Morale la prima volta che si trovano entro 20 cm da Kalm. È un Trolka Esperto / Civile armato con una Pistola Ogre. Costa 67 punti.



Le signore di Copendaz

Gli Elfi di Armorica non reputano belli i visi delle signore Troll, ma questo non vale per tutte le razze di Valon. Tra gli abitanti della Confederazione di Finkelstein, le signore Trolkin sono apprezzate per la loro bellezza pietrosa. Per questo motivo queste tre giovani ragazze Trolkin hanno passato diversi anni girando per innumerevoli luoghi, da Edinborgh a Londinium e fino al Kairoh, ma si sono fermate più a lungo nella Confederazione, dove hanno ricevuto proposte di matrimonio e raccolto informazioni per l'alto comando.

Konnie Crete

La più giovane delle tre signore, Konnie è davvero appariscente. È una Trolkin Media / Civile armata con una Pistola Generica. Qualsiasi personaggio maschio (tranne gli Elfi) entro 10 cm farà ciò che lei gli chiede se ottiene un risultato di 6+ tirando 1D10. Costa 32 punti.

Sadie Mente

La più intelligente delle tre signore, Sadie era un'alpinista e non si trova eccessivamente a suo agio con un bel vestito. È una Trolkin Esperta / Civile armata col suo cervello e una Pistola Generica. Una volta per partita può fare un'azione addizionale nel Turno. Costa 41 punti.

Brees Blocke

Brees, la più crudele delle tre signore, è una classica bellezza statuaria (infatti la sua pelle sembra pietra!) ma è spietata e più di un uomo è avvizzito a causa di un suo sguardo. È una Trolkin Veterana / Civile armata con una Spada. Prima di iniziare la partita, Brees può tirare per ottenere QUATTRO Talenti Magici. Costa 39 punti.

Abilità, caratteristiche e difetti

I Trolka di Skandavia

Quella che segue è la lista specifica di abilità, caratteristiche e difetti dei Trolka. I Trolka sono i soldati più grossi in tutta Valon. Sono così enormi che in confronto a loro anche gli Ogre sembrano piccoli. Sono pochi di numero, ma determinanti in battaglia. Anche se molti Trolka sono alleati con l'Impero Ferach, alcuni ribelli si sono schierati con la Grande Alleanza. Usa queste abilità, caratteristiche e difetti per entrambe le categorie. I Trolka sono rinomati per la loro abilità simile alla Magia Troll e per le dimensioni colossali. Ricorda che i Trolka non possono mai avere abilità o caratteristiche che gli consentono di ricaricare più velocemente un'arma a Polvere Nera. Non possono neanche possedere abilità o caratteristiche che permettono loro di muoversi silenziosamente o di soppiatto. È una cosa che va al di là delle loro possibilità.

ABILITÀ

Sangue Troll: questo personaggio ha ancora le abilità di rigenerazione dei Troll dell'Età Oscura. Una volta per partita, può curare un Ferita che gli è stata inflitta. Costo: 12 punti.

Afferrare i Proiettili: questo Trolka può fare un gran bel trucco. Quando è il bersaglio di un attacco a distanza con una qualsiasi arma a Polvere Nera di grandi dimensioni (cioè che abbia alla gittata minima un Fattore di Attacco di 10 o più), può tentare di afferrare al volo il grosso proiettile. L'attacco viene risolto normalmente, ma se va a segno bisogna tirare 1D10 e con un risultato di 1 il personaggio ha afferrato il

proiettile al volo se non subisce alcuna conseguenza negativa. Altrimenti si procede come normale. Costo: 7 punti.

TRATTI

Piccolo Cavallino: questo personaggio non è disturbato dalla Cavalleria. Contro di lui, gli avversari non ottengono NESSUN modificatore alla mischia per la Cavalcatura né se effettuano una Carica, ecc. Ottengono i normali modificatori per la razza, lo status e l'arma. Ricorda che questo effetto non si applica contro la Cavalleria Ogre e Trolka. Costo: 6 punti.

Spezzare l'Arma: il personaggio si diverte un mondo nello spezzare l'arma del nemico in mischia. Ogni volta che un avversario attacca questo Trolka in mischia e perde lo scontro, sia che venga ferito o meno, deve tirare IDIO. Con un risultato di 1-2 l'arma del nemico è distrutta. Le spade si spezzano, le baionette si piegano (ma il moschetto non subisce danni). Costo: 8 punti.

DIFETTI

Vene di Roccia: questo Trolka ha il sangue cattivo, come accadeva ad alcuni Troll. Il suo Fattore di Difesa e le sue Ferite sono ridotte di 2 punti rispetto al normale. Non è in salute come gli altri Trolka. Costo: -15 punti.

Grosso e Goffo: a volte le dimensioni possono essere un ostacolo e questo Trolka lo sa bene. È davvero scoordinato. Il personaggio impiega 1 Turno in più del normale per ricaricare tutte le armi a Polvere Nera che utilizza. In più, non ottiene il modificatore in mischia per la razza. Costo: -10 punti.

I Trolkin di Copendaz

Quella che segue è la lista specifica di abilità, caratteristiche e difetti dei Trolkin. Hanno una naturale affinità coi Trolka ma le due razze sono abbastanza diverse. I Trolkin sono famosi per la loro capacità di cambiare pelle e per la resistenza in battaglia.

ABILITÀ

Pelle di Pietra: questo personaggio ha perfezionato la capacità di mutare la pelle per farla diventare dura come la pietra. Aggiunge +1 al Fattore di Difesa ogni volta che viene colpito da un attacco a distanza. Nota che questo modificatore è cumulabile con la Caratteristica Nazionale dei Trolkin. Costo: 7 punti.

Estrattore di Pigmenti: questo Trolkin può modificare il colore della sua pelle per adattarlo a ciò che ha intorno, rendendo più difficile colpirlo con gli attacchi a distanza. Se qualcuno

gli spara da una distanza superiore ai 15 cm, deve spostare UNA colonna a destra la difficoltà di tiro. Costo: 9 punti.

Tirati Su: questo personaggio ha una resistenza naturale portata all'estremo. Dimezza i modificatori negativi dovuti alle Ferite. Costo: 4 punti.

CARATTERISTICHE

Ritorno dai Morti: questo personaggio ha ereditato la capacità di risorgere quando viene "ucciso" in combattimento. Nel Turno seguente a quello in cui il personaggio è stato ucciso, tira IDIO: se il risultato è 3+, ritorna in vita con 1 Ferita. Inoltre, se il personaggio è "caduto in battaglia", alla fine della partita ha un modificatore di +1 al tiro per stabilire se è ancora vivo. (Vedi il **CHF2 Polizia Militare & Caduti sul campo di battaglia**, disponibile gratuitamente sul sito del Chimerae Hobby Group, per ulteriori dettagli). Costo: 10 punti.

Zombi Zeta: se viene ucciso, il personaggio non può essere rianimato e trasformato in Nonmorto. La sua carne è troppo strana perché il Rianimatore funzioni. Per maggior divertimento, non rivelare questa caratteristica al giocatore che controlla i Nonmorti finché non cerca di rianimare il personaggio durante il gioco! Costo: 2 punti.

Accumulatore di Polvere Nera: il personaggio ha la mania di accumulare Polvere Nera tra le battaglie. Di conseguenza, ogni volta che spara durante la partita aumenta di 1 punto il Fattore di Attacco dell'arma a Polvere Nera a qualsiasi distanza, MA ogni volta che ottiene un doppio lanciando i dadi percentuali avviene un malfunzionamento. Costo: 5 punti.

DIFETTI

Cattiva Pigmentazione: questo Trolkin ha una pelle terribile, rosso vivo, verde brillante o di altri colori che lo rendono un ottimo bersaglio. Tutti gli attacchi a distanza contro di lui spostano di UNA colonna a sinistra la difficoltà di tiro. Costo: -6 punti.

Sdoppiatore: invece di rigenerarsi, alcuni Trolkin si dividono in due quando muoiono. È una brutta cosa perché i due Trolkin che ne risultano di solito hanno vita breve. Se il personaggio viene ucciso, al suo posto compaiono due Trolkin Reclute / Regolari con le normali statistiche, tranne per Fattore di Difesa 1 e Ferite 1. Dividi le armi e altro equipaggiamento del personaggio originale come ritieni opportuno. I nuovi arrivati continuano a combattere fino al termine della partita, a quel punto muoiono e non possono essere resuscitati. Costo: -5.