

Gli Eserciti di Valon n. 9

I Goblin di Kinkon

Le tribù selvagge del Valon orientale

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 © 2023 CHIMERAEE HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHFev9 – 1ª Edizione – Febbraio 2023

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 Goblin di Kinkon nella 4ª Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati Goblin di Kinkon 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, responsabile creativo della Alternative Armies.)

Un'enclave dell'Onorevole Compagnia del Valon Orientale

Lontano dalle strade lastricate e dai delicati salotti di Londinium e Lyonesse, le Guerre Mordrediane infuriano sui fangosi campi di battaglia di tutta Urop. Gli eserciti delle grandi potenze cercano di espandere i loro Imperi nei territori selvaggi e inesplorati di Valon. Anche se tutti questi sogni di conquista sfociano in sangue e scariche di moschetteria dall'Aegitto all'Injia e anche oltre, in queste pagine ci occupiamo delle ex colonie delle Injie Orientali Burroviane. Stando ai resoconti dell'Onorevole Compagnia del Valon Orientale (H.E.V.C. – *Honourable East Valonian Company, N.d.T.*), la più grande flotta commerciale su Valon, queste ex colonie erano sparse attraverso migliaia di miglia di oceani infestati da creature e giungle fumanti. I cronachisti della HECV riportano che come gli Halfling di Naal in Afri, i Goblin che si trovano in queste enclavi assediate un tempo facevano parte del primo potente Impero Goblin.

Il Primo Impero Goblin esisteva alla fine dell'Età Oscura e al Tempo dell'Annullamento, prima di collassare sotto la pressione degli altri poteri emergenti come quelli di Burrovia e Armorica, e persino Nopolise, tanto che al tempo della Rivoluzione Ferach molte migliaia di Goblin si ritrovarono isolati, con l'unica compagnia dei mostri e della giungla. Questi Goblin abbandonati a sé stessi furono costretti a

sopravvivere e, senza la protezione dell'Anello del Potere e il segreto della Polvere Nera, sono stati costretti ad adottare un modo più selvaggio per tenere a bada i loro nemici.

Quando le navi dell'H.E.V.C. con i loro equipaggi Halfling e Orchi iniziarono nuovamente a visitare questi luoghi lontani, e pochi sono lontani come Kinkon, trovarono tribù di Goblin che non erano più come quelli di Al-Garvey. Questi Goblin erano in una posizione di potere su quell'ampia fascia di mondo che un tempo apparteneva al Primo Impero Goblin.

Esteso attraverso un enorme territorio coperto di giungla e con molti grandi fiumi, un delta e diverse piccole isole, il Regno di Kinkon è un luogo misterioso che è pronto per essere sfruttato ma anche pieno di pericoli. Le flotte commerciali della H.E.V.C. e di altre compagnie fanno grande impiego degli indigeni Goblin di Kinkon nelle loro forze e la H.E.V.C. è riuscita a trasformare la maggior parte dei territori "accessibili" di Kinkon in un'enclave di fortificazioni e porti di legno (e talvolta anche di bambù). Impegnata a combattere una guerra al fianco dei battaglioni regolari della Gran Bretorchia e della Marina Reale, la Compagnia ha anche molte migliaia di soldati impegnati a lottare contro l'Impero Ferach nel Kinkon. Portare sul posto un sacco di soldati Uropeani richiede sia tempo che soldi e tutte le grandi potenze, specialmente la H.E.V.C., impiegano in misura massiccia delle milizie locali per rimpolpare i propri ranghi.

I Goblin di Kinkon vestono col loro caratteristico perizoma e l'armatura di legno, e i loro accattivanti cappelli di carice (copricapo conici fatti di paglia di bambù). Sono armati con lance di bambù e piccoli archi compositi, e a volte con delle spade di ferro che ottengono dai mercanti della H.E.V.C. in cambio di sacchi di riso. Il progresso però è arrivato anche tra i Goblin di Kinkon, che ormai hanno i loro primitivi moschetti e un ingegnoso piccolo cannone ricavato da un tronco di bambù cavo e rinforzato. È leggero e non arrugginisce, ma è soggetto a disastrose esplosioni! I Goblin di Kinkon combattono volentieri per tutti quelli che sono disposti a pagarli e delle bande di pirati operano liberamente nel Regno di Kinkon.

Battaglioni di sepoy ("soldati") indigeni reclutati tra le tribù del delta di Kinkon sono al servizio della H.E.V.C. La maggior parte sono armati soltanto con lance e archi, ma alcuni sono addestrati per combattere in formazione e fanno uso dei loro moschetti oppure di carabine importate da Urop, anche se molte armi a Polvere Nera si ossidano e si sfaldano in un ammasso di ruggine arancione in poche settimane

nell'insopportabile calura umida della giungla. I sepoy indigeni possono essere trovati anche al servizio dei mercanti Elfi e persino nei remoti insediamenti commerciali dell'Impero di Otharmann. Il Regno di Kinkon è un territorio enorme, pieno di meraviglie e pericoli, templi ricoperti dalla giungla dove un tempo si adoravano i vecchi dèi, e creature selvagge troppo magiche per esistere nelle zone civilizzate di Valon. Kinkon è soltanto uno dei tanti luoghi remoti dove pericolo e avventura attendono i colonizzatori Uropeani.



L'esercito dei Goblin di Kinkon

Nelle tue partite di Flintloque, quando vuoi avventurarti nel selvaggio est di Valon, allora non puoi sbagliare se scegli di schierare i Goblin di Kinkon. Questi Goblin possono essere alleati con qualsiasi nazione Uropeana o combattere da soli, a seconda di quel che prevede lo Scenario o la storia della campagna che stai giocando. Quando crei un'Unità di Goblin di Kinkon, devi utilizzare il costo in punti, le statistiche di combattimento, le armi, le regole speciali e le altre informazioni riportate in queste pagine. Se desideri assegnargli un ufficiale non indigeno, come un Orco o un Elfo addestrato in Urop, puoi farlo tranquillamente purché sia dello stesso schieramento per il quale combattono i Goblin. Questo vuol dire semplicemente che se vuoi usare un ufficiale che appartiene alla Grande Alleanza (come, per esempio, un Orco) allora i Goblin dovranno essere dalla parte della Grande Alleanza.

Un'Unità di Goblin di Kinkon è composta da un ufficiale, un sergente e 6-8 soldati semplici, siano essi indigeni, sepoy o truppe addestrate dagli Uropeani. Usa il costo in punti riportato in questa sezione per determinare il costo delle tue truppe e del loro armamento. I Goblin di Kinkon sono molto differenti rispetto a quelli di Al-Garvey, hanno più paura del fuoco di moschetteria e non sono altrettanto forti, ma sono

combattenti feroci in mischia e possono muoversi più velocemente!

Statistiche

Per aiutarti durante le partite, di seguito trovi tutte le tabelle e le statistiche necessarie per utilizzare un'Unità di Goblin di Kinkon, 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
Recluta	7
Medio	10
Esperto	12
Veterano	15

Status	Costo in punti
Elite	+3
Regolare	+4
Milizia	+2
Guerrigliero	–
Marine	–
Fanteria Leggera	–
Irregolare	-1

Statistiche di combattimento	
Fattore di Difesa	2
Ferite (F)	1
Mod. Mischia	+1

Velocità di Movimento (in centimetri)	
Strisciare	2
Prono	5
Barcollare	11
Tentennare	16
Passo	22
Corsa	30

Regole speciali

Tutti i Goblin di Kinkon hanno un modificatore di -1 a tutti i Controlli del Morale.

Tutti i Goblin di Kinkon riducono di UNA colonna lo spostamento verso sinistra quando si muovono nella giungla.

I Goblin di Kinkon di Status Regolare (costo: +4 punti) sono quelli addestrati da ufficiali Uropeani.

I Goblin di Kinkon di Status Milizia (costo: +2 punti) sono sepy.

I Goblin di Kinkon di Status Irregolare (costo: -1 punto) sono indigeni non addestrati specificamente al combattimento.

Solo Regolari e Milizia possono usare armi a Polvere Nera.

Solo gli Artiglieri possono utilizzare il Cannone di Bambù.

Tutti i Goblin di Kinkon, a meno che non siano Veterani, Esperti, Elite, Regolari o Milizia, devono fare un Controllo del Morale come se venissero "Colpiti per la prima volta" ogni volta che sono centrati da un attacco a distanza.

Prima di iniziare una mischia contro un Lupo Mannaro o un Todoroni, tutti i Goblin di Kinkon devono fare un Controllo del Morale come se venissero "Colpiti per la prima volta".

ABILITÀ

Addestrato nelle esercitazioni: il personaggio è stato addestrato da ufficiali Uropeani e ha un modificatore di +1 a tutti i Controlli del Morale. Costo: +2 punti.

Artigliere: il personaggio può usare il Cannone di Bambù (ma nessun altro tipo di artiglieria). Costo: +1 punto.

DIFETTI

Solo armi indigene: il personaggio non può utilizzare armi a Polvere Nera. Costo: -2 punti.

Armi a Polvere Nera

Moschetto dei Goblin di Kinkon (costo 2 punti, può essere usato solo dai Goblin di Kinkon Regolari o Milizia)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
65/5	55/4	30/3	10/2	-	-

Ricarica: 1 Turno (2 in ginocchio, 4 se prono)

I Goblin del delta del Kinkon hanno realizzato le proprie armi originali dopo aver subito gli attacchi delle truppe Uropeane. Essendo in grado di procurarsi la Polvere Nera commerciando

con molteplici fazioni, i Goblin non sono però riusciti a ottenere abbastanza acciaio per produrre le proprie armi da fuoco (i moschetti presi agli Orchi sconfitti in battaglia sono troppo grandi per loro). Il risultato è stata la creazione di una geniale arma a Polvere Nera fatta di strisce di bambù saldamente legate tra loro. Oltre a essere un'arma robusta, il fatto che sia costruita in legno fa sì che risulti inattaccabile agli effetti delle roventi paludi del delta, il cui clima corrode ben presto il metallo.

Pistola dei Goblin di Kinkon (costo 2 punti, può essere usata solo dai Goblin di Kinkon Regolari o Milizia)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
65/5	50/4	20/2	-	-	-

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

Il successo del Moschetto dei Goblin di Kinkon ha portato alla realizzazione di un'arma a Polvere Nera più piccola, delle dimensioni di una pistola, perfetta perché i comandanti possano portarla alla cintola. Fatta di bambù proprio come la sua controparte più grande, questa pistola è meno potente di quelle di metallo ma più adatta a essere utilizzata nella giungla.

Granata di Bambù dei Goblin di Kinkon (costo 2 punti, può essere usata solo dai Goblin di Kinkon Regolari o Milizia)

0-5	>5-15	>15-30	>30-45	>45-60	>60-75
55/5	45/5	35/5	-	-	-

Ricarica: -

L'utilizzo delle granate o bombe (come le chiamano gli Elfi) è limitato, tranne che fra i granatieri nei teatri di guerra della Catalucia e delle Terre Stregate ma i Goblin di Kinkon, ispirati da questo tipo di ordigno, ne hanno realizzata una loro versione in bambù. Si tratta di un piccolo pezzo di bambù cavo che contiene una carica di Polvere Nera e un po' di miccia, avvolta in un pezzo di stoffa assieme ad alcune piccole palle come quelle sparate della Pistola dei Goblin di Kinkon. È leggera e facile da trasportare, anche se più debole rispetto a quella realizzata dagli Orchi.

Artiglieria – Cannone di Bambù

I Goblin di Kinkon non fanno uso di cannoni di ferro o di ottone, ma utilizzano un caratteristico Cannone di Bambù che spara un colpo del peso di circa 3 libbre. Il cannone, l'affusto e anche le ruote sono realizzati in bambù, cosa che rende

l'arma molto leggera e inattaccabile agli effetti della corrosione causati dall'umidità della giungla, ma al contempo è suscettibile di fallimenti catastrofici quando viene usata per sparare più di qualche colpo nel giro di poco tempo. Come per gli altri cannoni di battaglione e di piccolo calibro, c'è bisogno soltanto di pochi serventi per far funzionare l'arma.

Per le statistiche, utilizzare quelle del normale Cannone Leggero (vedi il CHF5 Artiglieria, disponibile gratuitamente sul nostro sito, per ulteriori dettagli), che può sparare soltanto con Palla di Cannone (e NON il Colpo a Mitraglia).

Regole speciali: tutti i colpi sparati dal cannone hanno un modificatore di UNA colonna verso destra che simula la bassa qualità dell'arma. Per ogni colpo oltre il secondo sparato durante lo Scenario, bisogna tirare 1D10 e con un risultato di 6+ il Cannone di Bambù esplode. In questo caso, tutti i personaggi che si trovano entro 5 cm dall'arma subiscono un attacco dal cannone come se fossero colpiti a bruciapelo (0-5 cm).



Altre informazioni

I Goblin di Kinkon, se sono sepyo o truppe simili, possono essere equipaggiati con Moschetti dei Nani MkII al normale costo. I Goblin di Kinkon possono anche utilizzare le Lucertole Leggere come cavalcature, per attraversare i tratti di giungla che i cavalli non sono assolutamente in grado di percorrere. Hanno le stesse statistiche delle Lucertole Leggere dei Dragoni dei Goblin di Al-Garvey o truppe simili.

Ufficiali

Gli ufficiali Uropeani che prestano servizio nel proprio esercito regolare o con l'Onorevole Compagnia del Valon Orientale possono far parte della tua Unità di Kinkon. Questi ufficiali vengono creati e trattati esattamente come gli altri in termini di costo in punti ed equipaggiamento, e normalmente sono Orchi o Ratti per la Grande Alleanza oppure Elfi per i Ferach (ma anche Othari nel caso di Unità Otharmann). I Goblin di Kinkon non serviranno sotto il commando di un

ufficiale Todoroni o Lupo Mannaro, perché entrambe queste razze li terrorizzano!

Per questi ufficiali si suggerisce di usare i codici *51045 Korsucan Ranger Command* (ufficiale Oreo) oppure *51041 Regt de Ligne Command* (ufficiale Elfo), o infine *57010 Household Character Officers* (ufficiale Othari). Si presume che tutti questi ufficiali siano a conoscenza delle usanze e della lingua di Kinkon e anche in grado di utilizzare tutte le armi di bambù e degli indigeni senza nessuna penalità.

Truppe

In questa sezione troverai i dati riguardanti le principali truppe di Goblin di Kinkon.

Struttura del contingente Kinkon

Quando fai uso di un'Unità di Goblin di Kinkon nelle tue partite, può essere formata da indigeni (Irregolari), sepyo (Milizia) o truppe Regolari addestrate da ufficiali Uropeani, anche se queste ultime sono senza dubbio molto rare.

Coscritti Indigeni di Kinkon

Questi Goblin di Kinkon possiedono soltanto armi da mischia fatte di bambù e combattono in maniera molto simile alla fanteria Irregolare di Otharmann, ossia hanno fatto scarsissimo addestramento militare formale o esercitazioni ma sono comunque buoni combattenti. Alcuni dei Goblin hanno un piccolo Arco. Operano in Unità di 9-24 effettivi e in gioco sono considerati Fanteria Irregolare.

Sepoy di Kinkon

Anche se all'apparenza questi Goblin di Kinkon assomigliano molto ai Coscritti Indigeni, in realtà sono a libro paga dell'Onorevole Compagnia del Valon Orientale o di qualche altra potente compagnia che li ha organizzati in una forza combattente più efficace, permettendogli comunque di utilizzare le loro armi indigene di bambù. Alcuni dei Goblin hanno un piccolo Arco. Operano in Unità di 9-24 effettivi e in gioco sono considerati Fanteria Irregolare.

Truppe della Compagnia Kinkon

Questi Goblin indossano le uniformi della HEVC o di qualche altro esercito regolare e sono stati addestrati ed equipaggiati con le tattiche e i moschetti più recenti; sono la crema dei sepyo. Riservate per le missioni più difficili, queste truppe non sono la Fanteria di Linea degli Orchi ma sono tra le migliori nelle roventi giungle di Kinkon. Questi Goblin operano

in Unità di 8-20 effettivi e in gioco sono considerati Fanteria Regolare armata con Moschetti dei Nani MkII.



Artiglieria di Bambù Kinkon

Anche se non è nemmeno paragonabile ai cannoni di ferro e ottone di Albione o Armorica, i Goblin di Kinkon utilizzano un caratteristico Cannone Leggero fatto interamente di bambù, dalla canna cava fino alle ruote e all'affusto. I serventi di questi cannoni possono far funzionare solamente la loro peculiare artiglieria. Tutti i Cannoni di Bambù sono considerati come Cannoni Leggeri e non possono essere di altri tipi, e in gioco possono formare una batteria composta al massimo da tre pezzi.

Cavalleria Kinkon

La maggioranza dei Goblin di Kinkon combatte a piedi, ma esistono anche alcune grosse Unità di Cavalieri in sella a Lucertole Leggere che sono impiegate come esploratori e incalzano il nemico dovunque sia possibile. Non sono L'Esprit du Garde ma è sempre meglio che andare a piedi!

Convertire le tue miniature Goblin

Se acquisti alcune delle miniature dei Goblin di Kinkon e desideri modificarle per fargli assumere altre pose o per dargli delle armi differenti, puoi farlo con un po' di lavoro di conversione. Le modifiche più usuali da apportare ai Goblin di Kinkon sono elencate qui sotto.

La prima è la creazione di fanteria con armi a Polvere Nera. Prendi alcune carabine o moschetti a canna corta dalla tua collezione (o usa il codice *59000 Armourers Pack*), i migliori sono i Moschetti dei Nani MkI e MkII, ma puoi usare anche le pistole prese dal codice *BS0004 Blackpowder Guns I* nella serie *Bits & Sprves Range*). Puoi facilmente tagliare o

rimuovere le lance dei Goblin del codice *53012* e, modificando leggermente il posizionamento delle braccia e usando un po' di pasta da modellismo, puoi fissare con dei perni o incollare al loro posto le armi che desideri. In questo modo puoi ottenere dei sepoy pronti per la battaglia.

La seconda opzione è molto più complessa e oltre a sostituire le armi dei tuoi Goblin richiede l'utilizzo di pasta da modellismo per modificare le gambe e le braccia della miniatura aggiungendo dei vestiti, per dargli un'uniforme in stile H.E.V.C. Il cappello di carice può essere rimosso dalla testa del Goblin e sostituito con un copricapo differente, come uno shako o una bandana.

Infine, se desideri creare dei cavalieri Kinkon, avrai bisogno di essere ancora più bravo. Prendi il Goblin con la lancia in verticale dal codice *53012* e anche alcune Lucertole Leggere dal codice *53002*. Taglia il Goblin a metà all'altezza della vita e, utilizzando le gambe di metallo separate dalla base, modificalo con della pasta da modellismo per dargli una posa come se il personaggio fosse seduto e che si adatti alla sella della Lucertola. Poi riattacca la parte superiore del corpo, al quale nel frattempo puoi apportare le eventuali modifiche che desideri, in modo che sia rivolto verso un lato o di fronte, ed ecco il tuo Goblin di Kinkon cavaliere!

Il servizio ricambi Alternative Armies può fornirti tutti i pezzi necessari per questo tipo di conversioni. Contattalo direttamente per avere maggiori informazioni.

Note dell'autore

C'era una volta, tanto tempo fa, nei primi numeri della rivista "Orcs in the Hills" e in un paio di punti del regolamento della prima edizione di "Grapeshotte", l'espansione per introdurre l'artiglieria in Flintloque, la menzione del delta del Kinkon. Questa variazione dell'ambientazione ufficiale di Flintloque aveva come protagonisti i "Kooks" di Kinkon, che affrontavano gli Orchi dell'Unione Secessionisti Albioniti (U.S.A.) usando nient'altro che la giungla e alcuni moschetti di bambù. Si trattava di un tentativo divertente di ricreare la parodia di una guerra del Vietnam in stile napoleonico collegandola alla giusta causa di combattere contro il tiranno Mordred. Anche se questi articoli sono da tempo finiti nel mucchio dei giochi vecchi, potrebbero essere ancora interessanti per quelli che desiderano aggiungere un "pizzico" di follia in più alle loro partite di Flintloque. Tutti insieme, adesso... *"Vedo una Linea di Orchi e sono tutti dipinti di nero!"*