

**Gli Eserciti di Valon n. 10**

# **L'esercito di Pudigrochumsberg**

**Il regno dei Cani al servizio dell'Impero Ferach**

**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](http://WWW.ALTERNATIVE-ARMIES.COM)  
EMAIL [ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM](mailto:ENQUIRIES@ALTERNATIVE-ARMIES.COM)

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

Copyright © 2025 CHIMERAEE HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHFev10 – 1ª Edizione – Ottobre 2025

## 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](mailto: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](http://www.chimerae.it)

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

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

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

## L'Imperatore folle dei segugi

Durante la Rivoluzione Ferach, un atto di suprema arroganza reale e la stupidità portarono alla rovina il piccolo regno di Pudigrochumsberg. Nonostante la supplica del suo arcicancelliere Mutternicht di non agire, l'Imperatore di Ostaria scelse di inviare il suo massiccio esercito dal mantello bianco in battaglia contro un nemico irrimediabilmente in inferiorità numerica. Klaffenhund, l'imperatore di Ostaria, non aveva motivo di commettere questo atto di quasi genocidio, ma la sua parola era legge per i Cani dell'Impero. Perché invadere?

Nessuno lo sa con certezza, ma alcuni pensano che fosse infastidito dal tono di marroncino chiaro con cui era indicato Pudigrochumsberg sulle mappe della sala del trono e gridò che fosse bruciata e resa nera, accanto al bianco dell'Ostaria. Forse intendeva solo sulla mappa, ma il suo esercito di centinaia di migliaia di soldati marciò nel piccolo regno dove c'erano solo un re e il suo esercito di poche migliaia di soldati ad aspettarli.

Re Bonio era un buon sovrano. Gentile e nel complesso un bravo Cane con i suoi sudditi. Il suo regno era carino e ben nutrito, con i suoi canili ben forniti. Conosciuto come Licksmeister di Meaten e Baaksgraf di Kennolia, era sempre stato un cacciatore e un abile tiratore scelto. Mettendosi in prima linea, comandò l'esercito Pudigroan sul campo. Nelle città di Mastiff e Nobath, i suoi soldati respinsero l'Impero Ostariano, più grande ma mal guidato, ma era una guerra

senza speranza. Un numero infinito di Cani vestiti di bianco marciavano su Pudigrochumsberg. Fu quindi ordinata l'evacuazione e l'esodo fu intrapreso, mentre l'esercito combatteva un'azione di retroguardia dopo l'altra.

Un accordo con l'Imperatore Mordred, appena nominato sovrano dell'Impero Ferach, assicurò alle persone in fuga un posto dove andare e re Bonio, ferito e sanguinante, lasciò la sua terra natale a cavallo, guardando verso i battaglioni di Elfi Armoricani in attesa, lasciandosi alle spalle una terra ardente e annerita. L'avrebbe fatta pagare a Klaffenhund... un giorno.

## Le rovine di Pudigrochumsberg

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

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

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

## Pudigrochumsberg durante le Guerre della Birra

Sia la Legione Von Rotte che l'esercito dei Cani del regno in rovina sono entrambi sia alleati dell'Impero Ferach che nemici di Ostaria... ma non è sempre stato così. In passato, prima della formazione della Confederazione di Finklestein e della Lega Krautiana, prima che gli Elfi marciassero verso la vittoria attraverso l'Urop centrale, era il tempo dei Poteri Unificati, il tempo della Guerra delle Orecchie Mozzate o, per

dargli il nome che i Nani preferiscono... le Guerre della Birra!

Le guerre naniche della Birra si concentrarono su città come Monich, Barlin e Cohol, ed è stato nel complesso un conflitto tra un centinaio di piccoli stati Nani, ma si riversò anche in quello di Brewswick e vi fu coinvolto l'allora fiorente Regno di Pudigrochumsberg. Entrambi questi più piccoli regni erano confinanti con quella che divenne la Confederazione di Finklestein e, mentre Artur di Krautia dichiarò guerra a Brewswick per il furto di un carico di birra, ci fu una faida personale tra Federico Von Ales il Barone Von Rotte e il re di Pudigrochumsberg. Re Bonio era un grande amico del barone e offrì persino alle truppe di Von Rotte il baraccamento e il vettovagliamento all'interno di Pudigrochumsberg, quando se ne presentava l'occasione. Comunque, durante un pranzo di gala al palazzo reale di Saltzbark, il re offese il barone in una maniera tale che portò ad una breve guerra tra i due!

Saltzbark è la capitale di Pudigrochumsberg e quindi era una città fiorente, famosa per molti beni pregiati e rinomata per la confezione di abiti pregiati. Come regalo per il suo amico Frederick Von Ales, il re fece realizzare diversi abiti di seta e poi glieli presentò di persona a palazzo durante la festa serale.

Sorridendo, il barone aprì i nastri che chiudevano il pacco dei vestiti e poi, mentre il suo volto passava dal divertimento gioviale alla rabbia, le chiacchiere ai tavoli si calmarono e alla fine anche i musicisti smisero di suonare. Un servitore Cane di passaggio guardò oltre la spalla del Nano e ridacchiò.



Gli Eserciti di Valon n. 10: L'esercito di Pudigrochumsberg

Il barone, in piedi, gettò il pacco aperto sul tavolo, rovesciando cibo e bevande, nonché candele e posate. Il fagotto scivolò fino a fermarsi sul piatto del re, seduto con stupore a bocca aperta all'altra estremità del grande tavolo.

Il Barone ruggì di rabbia dicendo che non era un Elfo impomatato né un damerino, e che bottoni d'argento simili andavano bene solo per un Todoroni. Re Bonio si alzò e tirò fuori gli indumenti dal pacco disfatto e si rese conto con orrore che in realtà erano destinati alla regina. Un abito in seta rosa brillante con pizzo nero e bottoni argentati a forma di calice di vino. Prima che potesse dire, altro il barone Von Rotte si alzò e uscì a grandi passi dalla sala, e con un clangore di sedie si alzarono anche i suoi ufficiali e lo seguirono. Prima di lasciare il salone, il barone ormai rosso in viso per la rabbia, gridò a Bonio che doveva prepararsi alla guerra. Entro la fine dell'anno avrebbe fatto indossare al re proprio quell'abito e lo avrebbe gettato nei recinti dei maialini da equitazione. E così cominciò il breve e feroce Guerra dell'Insilato.

La Guerra dell'Insilato fu un episodio minore delle Guerre della Birra, ma vide affrontarsi due piccoli ma ben addestrati eserciti ed è caratterizzata da tre grandi battaglie e decine di scaramucce che hanno messo in difficoltà i soldati di Pudigrochumsberg, proprio come avverrà nell'imminente guerra contro Ostaria e il suo leader pazzo e omicida, l'Imperatore Klaffenhund.

Quindi è possibile giocare la Guerra dell'Insilato in Flintloque come parte delle Guerre della Birra dei Nani.

L'obiettivo del barone Von Rotte è conquistare la città di Saltzbark e così catturare re Bonio, fargli indossare l'abito rosa e gettarlo nel recinto dei maiali. A tal fine, è possibile predisporre una serie di Scenari per raggiungere questo obiettivo.



## Statistiche

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

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

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

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

Velocità di Movimento (in centimetri)	
Strisciare	2
Prono	5
Barcollare	10
Tentennare	15
Passo	20
Corsa	28

## Truppe di Pudigrochumsberg

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

### Fanteria di Linea dei Cani Pudigroan

I veterani di molte campagne e un servizio militare su vasta scala hanno reso i reggimenti di linea superstiti di re Bonio molto efficaci in combattimento. Considerate una razza a parte, queste truppe si comportano molto bene in battaglia.



**Status e armamento:** la struttura del battaglione di linea regolare è la seguente. Tre battaglioni costituiscono un reggimento. Ogni battaglione al completo è composto da 1.500 soldati, suddivisi in 10 compagnie, una delle quali è formata di truppe leggere e un'altra di granatieri. Ogni compagnia conta 150 Cani divisi in due plotoni e un elemento di quartier generale, per un totale di circa 75 soldati e ufficiali. Una Unità normalmente ha da 10 a 20 Cani, incluso un ufficiale, un ufficiale subalterno, una coppia di sergenti, un musicista e un alfiere, il resto sono soldati semplici. Sono armati con un Moschetto Ferach e una Baionetta. Gli ufficiali hanno una Spada e/o una Pistola Ferach da Duello, i sergenti hanno uno Spuntone o un Moschetto Generico. Nelle compagnie di granatieri sono disponibili Granate Generiche o alcune Granate Incendiarie degli Elfi.

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



### Gruppo di comando dei Cani Pudigroan

Questo gruppo di comando impostato ha quattro ufficiali a piedi e due a cavallo. Questi ultimi hanno sempre il grado di colonnello o di generale. Tutti indossano l'uniforme della Fanteria di Linea di Pudigrochumsberg e la maggior parte indossa un cappello a tricorno.



### Carabinieri di Rache

Questa formazione di Cani combatte con i Burroviani a Kartoffelburg ed il suo scopo è uccidere ogni Ostariano che riesce a trovare, insieme a chiunque altro sia loro alleato. Esperti nelle schermaglie, i Rache possono eguagliare qualsiasi cosa la Grande Alleanza possa mandargli contro.



**Status e armamento:** la struttura di questa truppa di Fanteria Leggera è il seguente. Un battaglione compone il reggimento. Sono mille Cani a piena forza, divisi in dieci compagnie. Ogni compagnia conta cento Cani divisi in due plotoni e un elemento di quartier generale, per un totale di una cinquantina tra soldati e ufficiali. Una Unità normalmente ha da 10 a 15 Cani, incluso un ufficiale, un ufficiale subalterno, un sergente, musico e alfiere, e gli altri sono soldati semplici. Sono armati con una Carabina Ferach e una Baionetta, gli ufficiali hanno una Spada.

**Uniforme:** l'uniforme dei Carabinieri consiste in una giubba verde scuro, pantaloni grigi, uno shako nero con pennacchio argento e arancione, scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono di colore arancione scuro. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### Corazzieri di Cruellest DeVille

La cavalleria pesante è il pugno di ferro di re Bonio, i Corazzieri entrano in battaglia per distruggere le formazioni degli odiati Ostariani e altri nemici. Sono pochi di numero, ma formano una cavalleria eccellente, ben addestrata, con ottimi cavalli e in possesso di un'ampia conoscenza delle dinamiche della battaglia.



**Status e armamento:** la cavalleria è un reggimento con dieci squadroni di circa 50 cavalieri ciascuno. Uno squadrone ha due Unità e un elemento di comando, perciò ogni Unità ha circa 10 cavalieri. Ufficiale, alfiere, musico e sergente sono insieme ai soldati. I Corazzieri sono armati con pesanti Spade a lama diritta e occasionali Pistole Generiche.

**Uniforme:** l'uniforme dei Corazzieri consiste in una giubba arancione scuro, pantaloni grigi, tricorno grigio e stivali marrone scuro. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono blu scuro. L'equipaggiamento è bianco con le cinghie di cuoio nero e la corazza è in acciaio satinato.

### Dragoni di Hundmorder

Proprio come i fratelli di cucciolata, questa formazione di cavalleria leggera si getta nella mischia cercando le teste degli Ostariani o, in mancanza, dei Krautiani. Sono una buona cavalleria e spesso incalzano i nemici tra le grandi battaglie.



**Status e armamento:** ci sono due reggimenti ciascuno con dieci squadroni di una cinquantina di cavalieri ognuno. Uno squadrone ha due Unità e un elemento di comando, perciò una Unità è formata da circa dieci cavalieri su Cavalli Leggeri. Ufficiale, alfiere, musico e sergente sono insieme ai soldati. Sono armati con Carabine Generiche e Spade.

**Uniforme:** l'uniforme dei Dragoni consiste in una giubba arancione chiaro, pantaloni bianchi, uno shako nero con pennacchio argento e arancione, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletti, ecc.) sono azzurre. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### **Ussari Zahnner**

Un nuovo reggimento formato dopo la distruzione di Pudigrochumsberg e equipaggiato per la guerra in corso contro Ostaria. Sono bravi cavalieri e molti dei soldati furono prelevati dai ranghi dei Dragoni di Hundmorder. Utilizzati per esplorare il territorio e compiere scorribande contro gli avversari, gli Zahnner sono una spina nel fianco del nemico.



**Status e armamento:** c'è un reggimento formato da otto squadroni di circa cinquanta cavalieri ciascuno. Uno squadrone ha due Unità e un elemento di comando, perciò una Unità ha circa dieci cavalieri su Cavalli Leggeri al suo interno. Ufficiale, alfiere, musico e sono insieme ai soldati. Sono armati con Spade e Pistole Generiche.

**Uniforme:** l'uniforme degli Ussati consiste in una giubba verde chiaro, pantaloni grigi, dolman nero, uno shako nero con pennacchio argento e verde, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono bianche. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### **Artiglieria a piedi Pudigroan**

Addestrate dai migliori maestri d'artiglieria della neonata Lyonesse, le batterie dell'Artiglieria a piedi Pudigroan non hanno ancora molta esperienza sul campo, ma nelle piccole battaglie contro le incursioni dei Nani Krautiani della Confederazione di Finklestein si sono dimostrate più che adeguate al proprio compito.



**Status e armamento:** la struttura di un tipico battaglione di Artiglieria a piedi è la seguente. Ci sono cinque batterie da cinque pezzi di artiglieria ciascuna, normalmente cannoni e obici di dimensioni medie e pesanti. Questi pezzi sono serviti da un totale di 400 Cani composti da artiglieri, fanti e ufficiali, oltre a servi e portatori. Tutti coloro che servono ai pezzi sono designati come Artiglieri. Sono armati con i loro normali strumenti di artiglieria (Armi Improvvise Grandi e Piccole), gli ufficiali hanno anche Pistole Generiche o Spade.

**Uniforme:** l'uniforme dell'Artiglieria a piedi consiste in una giubba arancione scuro, pantaloni neri, uno shako nero con pennacchio argento e verde, e scarpe nere. Le decorazioni (polsini, colletto, ecc.) sono rosse. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

C'è una formazione di Artiglieria a cavallo nel nuovo esercito di Pudigrochumsberg. È organizzata secondo come quella dei Ferach e indossa un'uniforme sostanzialmente simile a quella dell'artiglieria a piedi.

## **Personalità di Pudigrochumsberg**

### **Fauster e Von Smultz**

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

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

### **Maggiore Fauster**

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



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

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

Con queste abilità ed equipaggiamento, Fauster costa 37 punti.

### **Soldato semplice Von Smultz**

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

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

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

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



### **Re Bonio di Pudigrochumsberg**

Quando giochi una partita a Flintloque alla quale prende parte anche il nobile re, consideralo come segue. Sebbene il re non sia un soldato regolare, è abilissimo in battaglia e assolutamente determinato, soprattutto quando si tratta di infliggere la morte ai servitori di Klaffenhund.

Anche se la maggior parte del suo guardaroba reale è andato in fiamme, il re possiede ancora alcuni magnifici abiti. Preferisce il rosso e il bianco per i suoi vestiti. Indossa camicia e pantaloni bianchi, e un mantello rosso. Bottoni e decorazioni sono dorati, come la sua corona. È in sella a un cavallo bianco con i paramenti rossi. Essendo un Cane piuttosto anziano, ha il pelo grigio scuro con macchie grigie più chiare.

Il re non è mai solo. È spesso scortato dai Carabinieri Rache d'élite o dai Corazzieri di Cruellest DeVille, a seconda di dove desidera andare. È del tutto possibile che il re cerchi di intrufolarsi in Ostaria per sventrare l'Imperatore Klaffenhund, e questo costituirebbe un grande spunto per una campagna fatta di piccole missioni e forse anche una zuffa fra i regnanti. Potresti anche organizzare un salvataggio reale, se Bonio viene catturato e preso in ostaggio dal nemico, in uno Scenario in cui i suoi devono liberarlo mentre i sequestratori cercano di scappare.

Re Bonio è un Cane / Leggendaro / Elite / Cavalleria armato con l'Osso Reale, che nelle sue mani è considerato come una Spada di Qualità Superiore. Porta addosso anche una Pistola Generica e indossa una Corazza Magica sotto i vestiti. Cavalca un Cavallo Leggero.

Re Bonio deve comandare qualsiasi Unità di cui fa parte. Almeno il 50% della sua Unità deve essere composta da personaggi di Pudigrochumsberg.

Bonio odia profondamente tutti gli Ostariani per ciò che hanno fatto alla sua patria e di conseguenza qualsiasi membro della sua Unità può ignorare gli effetti del primo Controllo del Morale fallito (qualsiasi risultato da B a G), considerando il risultato come A.

Una volta per turno, può incoraggiare i soldati e tutti i personaggi della sua Unità hanno un modificatore di UNA colonna verso destra nella Fase di Movimento per quel turno.

Il re indossa una corazza d'acciaio sotto la sua camicia di seta. Questa corazza è incantata dalla Magia Selvaggia e di conseguenza ha dei poteri favolosi. La prima volta che Bonio



viene colpito con successo da un'arma a Polvere Nera o addirittura da una palla di cannone, tira 1D10. Con un risultato di 1-5 il colpo viene immediatamente rimandato indietro verso chi ha sparato! Altrimenti colpisce normalmente. Il tiratore dovrà poi seguire le normali meccaniche di gioco per stabilire se viene colpito dal proprio proiettile. La percentuale di colpire il bersaglio e il Fattore di Attacco del colpo rimangono gli stessi di quando aveva preso di mira il re.

Con queste abilità ed equipaggiamento, re Bonio costa 107 punti.

