

**Gli Eserciti di Valon n. 7**

# **I Goblin di Al-Garvey**

**L'esercito della Regina Maria "la Pazza"**

**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 © 2021 CHIMERAEE HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



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

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

#CHFev7 – 1ª Edizione – Febbraio 2021

Gli Eserciti di Valon n. 7: I Goblin di Al-Garvey

## 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 dell'esercito dei Goblin di Al-Garvey nella 4<sup>a</sup> Era di Valon. Queste pagine forniscono informazioni sui soldati della Regina Maria "la Pazza" 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'esercito dei Goblin di Al-Garvey

Ovvero . . .

Scritti riguardanti un resoconto di storia, usi e costumi e delle varie forze appartenenti all'esercito della Regina Maria "la Pazza", con commenti aggiuntivi sulle tattiche militari e altri elementi di interesse.



## Statistiche

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

| Esperienza | Costo in punti |
|------------|----------------|
| Recluta    | 9              |
| Medio      | 12             |
| Esperto    | 15             |
| Veterano   | 18             |

| Status           | Costo in punti |
|------------------|----------------|
| Elite            | +2             |
| Regolare         | +0             |
| Milizia          | -1             |
| Guerrigliero     | +1             |
| Marine           | +4             |
| Fanteria Leggera | +4             |
| Irregolare       | +2             |

| Statistiche di combattimento |   |
|------------------------------|---|
| Fattore di Difesa            | 2 |
| Ferite (F)                   | 2 |
| Mod. Mischia                 | 0 |

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

## La storia ufficiale di Al-Garvey

La nazione di Al-Garvey è stata coinvolta nelle Guerre Mordrediane soltanto all'epoca dei Poteri Unificati (CIF 12-18). Prima di questa data, il regno dei Goblin era stato toccato solo di striscio dai titanici sconvolgimenti verificatisi durante la 4ª Era di Valon, principalmente a causa di alcune schermaglie lungo i confini o con l'invio di truppe al soldo di stati stranieri impegnati nella guerra.

Alla fine dell'Età Oscura, i Principati dei Goblin e le città-stato fortificate che sarebbero poi divenute il regno di Al-Garvey si trovavano in stato di disfacimento. Per anni gli eserciti avevano marciato attraverso queste terre, mentre i feroci Dracci schiacciavano le forze dei Goblin. Fu soltanto grazie all'Annullamento della Magia Selvaggia che i Goblin riuscirono a salvarsi.

Quando la Magia si dissipò, gli incantesimi e i talismani dei signori della guerra Goblin iniziarono a perdere potere, liberando dal controllo a cui erano sottoposti i Geni, le Viverne e tutti gli altri mostri al servizio dei Goblin. Queste feroci creature scomparirono dall'esistenza, dissipandosi nel nulla. Nella nazione dilagò un'ondata di panico, che si rivelò però infondato visto che la dipartita della Magia Selvaggia dal mondo, in conseguenza del fatto che Mordred si impossessò dell'Anello del Potere, pose di fatto fine alle interminabili guerre dell'Età Oscura.

I Dracci fuggirono dal continente di Urop, temendo per la propria esistenza, visto che parte della loro forza vitale era sostenuta dalla Magia. Gli Elfi dell'Impero di Cristallo marciarono verso casa, ben lontano dalle terre dei Goblin, rivolgendo la propria attenzione alla Guerra Civile che stava covando all'interno della loro nazione. Per la prima volta dopo anni, gli abitanti delle martoriolate terre dei Goblin tirarono un sospiro di sollievo. I pascoli e i campi, ormai sterili da molte generazioni, si ricoprirono di verde erba e il canto degli uccelli tornò a udirsi nell'aria. La pace era finalmente ritornata, ma non sarebbe durata a lungo.

Mentre la Guerra Civile nell'Impero di Cristallo infuriava in tutta la sua violenza e il segreto della Polvere Nera iniziava a trapelare dai confini di Lyonesse, dove era custodito dagli artigiani di Mordred, nel regno di Catalucia, ricco e vasto confinante dei Goblin, iniziarono a verificarsi enormi cambiamenti. Gli Elfi Oscuri, oppressi da una nube di oscurità, abbandonarono le foreste e gli antichi insediamenti. Tuttavia, non c'era alcuna minaccia concreta per i Goblin che, in un

impeto di cooperazione collettiva, si congiunsero in una nazione unitaria sotto un sovrano unico, dando origine ad Al-Garvey, con capitale Lisabone, città di residenza dei più influenti signori della guerra del clan dei Bragganza. Maria divenne Regina di Al-Garvey, dopo essere assunta a capo del clan Bragganza a seguito dei numerosi "incidenti" in cui persero la vita suo padre, suo fratello e due cugini in linea diretta per la successione al trono. La Regina iniziò una lunga serie di riforme, la maggior parte delle quali erano teoricamente vantaggiose ma praticamente irrealizzabili.

Al-Garvey costruì delle navi e prese il mare, fondando un vasto quanto instabile impero, con colonie in Afri e nella vicina Inji. Contemporaneamente, continuò a tenere sott'occhio gli eventi della guerra civile Elfica, che nel frattempo era sfociata nella Rivoluzione Ferach. Le forze armate di Al-Garvey erano rimaste ferme all'Età Oscura, visto che gli unici ammodernamenti consistevano in moschetti inaffidabili, messi in mano a soldati non addestrati a usarli. L'esercito era dunque in netto svantaggio rispetto ai nemici già in grado di utilizzare al meglio la Polvere Nera. Separato dal resto di Urop dalle catene montuose, lo sperduto regno di Al-Garvey era simile a un piccolo pesce in un grande stagno. La scarsa importanza strategica e l'isolamento permisero ai Goblin di continuare indisturbati i commerci marittimi, deliziandosi con il loro passatempo nazionale, il barbaro sport del Podo.

Le cose sarebbero continuate immutate per chissà quanto tempo, se non fosse stato per le mire di conquista degli Elfi Oscuri di Catalucia, che avevano messo gli occhi sul regno dei Goblin. Mentre le altre nazioni di Valon iniziavano a rendersi conto della minaccia rappresentata dal nuovo Impero Ferach, gli Elfi Oscuri attaccarono i loro vicini del piccolo regno di Al-Garvey.

### La Guerra dell'Aranc'

Sapendo che molte delle migliori truppe di Al-Garvey erano lontane dal paese, impegnate a fianco degli alleati di Albione nella Guerra delle Orecchie Tagliate oppure di stanza oltremare in una delle tante instabili colonie, i generali di Catalucia ordirono un complotto per distruggere il regno dei Goblin. La Rivoluzione Ferech era passata senza sfiorare i regni di Catalucia e Al-Garvey, la Guerra delle Orecchie Tagliate infuriava ben lontano dai loro territori e, a tutti gli effetti, gli Elfi Oscuri e soprattutto i Goblin stavano vivendo un periodo di pace e prosperità. Alla vigilia della firma degli accordi di pace che posero fine alla Guerra delle Orecchie

Tagliate e proprio mentre Mordred circondava la città costiera di Tolonga con i suoi eserciti, intrappolando il fratello Marlass, i seguaci del dio oscuro Cernunnos terminarono di radunare la forza di invasione, anche grazie all'aiuto segreto dei Ferach.

All'insaputa persino di Fernando, Re degli Elfi Oscuri, gli agenti di Cernunnos presero il controllo assoluto dell'Inquisizione Catatonica, riuscendo così a rimpiazzare o corrompere gran parte dei comandanti dell'esercito di Catalucia, specialmente nei territori meridionali, i più distanti dalla capitale Mudrid e dal controllo del Re. L'esercito invasore degli Elfi Oscuri era accampato lungo il confine con Al-Garvey, pronto a entrare in azione, mentre alcuni agenti dell'Inquisizione, fingendosi rappresentanti di Re Fernando, entravano a Lisabone per chiedere un colloquio con Maria, Regina dei Goblin.

Spinti dal tornaconto e dall'avidità personale, oltre che dalle istanze dei Ferach che speravano di anettere all'Impero un potenziale alleato di Albione, gli agenti dell'Inquisizione presentarono alla regina delle richieste oltraggiose. Maria ascoltò pazientemente le condizioni poste per il trattato di pace, che comprendevano in pratica la rinuncia a quasi metà dei territori di Al-Garvey, a tutte le fortezze situate lungo il confine e a buona parte del tesoro della corona. La Regina seguì con attenzione i racconti degli emissari, che ingigantivano il numero delle truppe degli Elfi Oscuri schierate lungo il confine, composte da soldati, cavalleria e artiglieria attualmente impegnati in "esercitazioni sul campo" ma pronti a entrare in guerra se il trattato fosse stato rifiutato. Per diverse ore la Regina ascoltò in silenzio quando infine gli Elfi Oscuri conclusero le proprie dissertazioni, la sovrana chiese alla delegazione di attendere una risposta nell'anticamera della sala del trono.

Fiduciosi del loro successo, gli agenti dell'Inquisizione stavano parlando tra loro su quale, tra i molti dipinti appesi alle pareti dell'anticamera, avrebbe fatto più figura nelle rispettive ville, quando le porte della camera si aprirono e due unità della Guarda Royale scortarono nella stanza la Regina, con una pistola in una mano e il suo guanto a forma di pupazzo nell'altra. La sovrana spiegò ai terrorizzati Elfi Oscuri di aver conferito con il suo consigliere militare in capo Signor Ranocchio e, parlando con un marcato accento Todoroni e muovendo la testa del pupazzo su e giù, dichiarò che lo stato sovrano di Al-Garvey non si sarebbe inginocchiato di fronte a nessuno. Avanzò quindi verso l'Elfo

Oscuro più vicino e, tenendogli la pistola puntata sull'inguine, fece rovistare il Signor Ranocchio fra le sue vesti per prendere una grossa aranc', un frutto dolce e succoso molto comune in tutto il territorio di Al-Garvey, consegnandolo all'emissario affinché lo riportasse al proprio Re. Fu proprio ciò l'Elfo Oscuro fece, anche se il modo in cui la Regina gli "consegnò" il frutto obbligò il dignitario a camminare in maniera alquanto peculiare per uscire dal palazzo. In questo modo iniziò la Guerra dell'Aranc'.

Il breve conflitto che seguì fu una dimostrazione di inettitudine militare da parte di entrambi gli schieramenti. La forza di invasione degli Elfi Oscuri espugnò Elveas dopo un assedio breve ma sanguinoso e marciò tra le colline seguendo le polverose strade di Al-Garvey. L'esercito dei Goblin resistette e le vittime aumentarono da entrambe le parti, anche a causa di avanzamenti e ripiegamenti continui che condussero alcuni reggimenti in vallate senza uscita e causarono, in alcuni casi, molte vittime a causa del fuoco amico. Entrambi gli eserciti mancavano di esperienza e abilità marziale, i loro primitivi moschetti spesso facevano cilecca e i serventi d'artiglieria talvolta non erano neppure capaci di caricare i cannoni. Si trattava di una guerra tra dilettanti, ma non per questo fu meno crudele e sanguinaria, visto che nessuna delle parti difettava di coraggio.

Gli scontri si risolsero principalmente in scaramucce minori tra battaglioni e in poche grandi battaglie campali, la più importante delle quali si svolse ad Olivioas, dove i Goblin sconfissero pesantemente i Cataluciani, volgendo a proprio favore la battaglia grazie all'aiuto della popolazione delle campagne. Fu a questo punto che i Ferach, che fino a quel momento avevano aiutato in segreto gli Elfi Oscuri, entrarono apertamente nel conflitto. Dieci reggimenti regolari di Ferach marciarono attraverso la Catalucia sotto uno speciale trattato di protezione e raggiunsero il teatro di guerra. Ben presto, la superiore potenza militare dei Ferach e i loro moschetti costrinsero i Goblin a ripiegare.

Un mese più tardi, la Regina Maria venne costretta con la forza a negoziare la resa e le forze dei Ferach e degli Elfi Oscuri si ritirarono. In realtà, più che al successo militare conseguito, questa decisione fu dovuta alle continue crisi all'interno della Junta Cataluciana che governava il paese (le truppe non ricevevano paga e rifornimenti da tre mesi) e al fatto che la campagna di Mordred in Aegitto richiedeva un maggiore numero di soldati. Tutto sommato, anche dopo il trattato le ostilità tra Catalucia e Al-Garvey furono alquanto



contenute, dato che ogni fazione era convinta di aver vinto la guerra e, soprattutto, che avrebbe avuto ancora la meglio nel conflitto successivo, il cui scoppio sembrava inevitabile.

### **L'arrivo dei Ferach**

Né gli Elfi Oscuri, né i Goblin impararono la lezione della Guerra dell'Aranc' e, nonostante fosse ormai palese, entrambi rimasero sorpresi quando la follia conquistatrice di Mordred fece sì che tutta la macchina militare dell'Impero Ferach si riversasse sulla Catalucia, con l'intento di annetterla.

Quando, poco più di un anno dopo, Mordred iniziò l'invasione della Catalucia, i suoi successi militari allarmarono i Goblin, che sapevano di essere i prossimi bersagli nelle mire di conquista Elfiche. Per tenere lontane le armate degli Elfi da Al-Garvey, i Goblin decisero di combattere al fianco degli Elfi Oscuri di Catalucia. Con questa mossa, avevano intenzione di non far arrivare la guerra fin nei propri territori e riuscirono in pieno in questo intento. Nonostante ciò, la situazione divenne critica quando gli eserciti difendenti iniziarono a subire pesanti sconfitte per mano degli invasori Elfi.

C'erano molte ragioni dietro alle sconfitte subite dai Goblin nella prima parte della guerra, prima fra tutte la condizione disastrosa in cui versava l'esercito. Mal comandati e indisciplinati, i Goblin erano combattenti demoralizzati, anche se sapevano di lottare per difendere il proprio paese. Il peggio era che nessuno sembrava voler fare qualcosa per migliorare la situazione catastrofica in cui versavano le truppe. Prima della riforma dell'esercito, le armate di Al-Garvey erano indisciplinate, i comandanti corrotti e codardi, la maggior parte dei coscritti deboli e incapaci, tanto che il fuoco amico mieteva molte vittime.

La Regina Maria, monarca dei Goblin, era nel frattempo divenuta completamente pazza e trascorreva gran parte del tempo a fantasticare su un'ipotetica supremazia Goblinoide, invece di amministrare il regno. Suo figlio, il gentilgoblin Don Jon, deteneva il potere effettivo e compiva per conto della madre gran parte dei doveri diplomatici e politici.

La vittoria nella guerra contro Mordred diveniva sempre più improbabile e la Regina Maria decise di compiere un viaggio oltremare per curare il proprio esaurimento. Don Jon istituì un Consiglio di Reggenza, con il compito di governare Al-Garvey al posto della sovrana, e invitò alcuni nuovi alleati per assisterlo e consigliarlo nelle faccende di guerra. Entrarono a far parte del Consiglio due Orchi molto competenti ed esperti in materia, William Beresfore e Sir John Steworc, che

proposero una serie di riforme atte a rimettere in sesto il malridotto esercito Goblin. L'armata cambiò radicalmente volto nel giro di pochi mesi, i vecchi ufficiali furono rimpiazzati da Orchi e i Goblin più capaci furono promossi a ufficiali. Quando l'esercito Orchesco, poco numeroso ma altamente professionale e composto di veterani, venne costretto a ritirarsi dalla Catalucia dopo la battaglia di Kooruna, l'armata dei Goblin era finalmente una forza autosufficiente.

La macchina da guerra dei Ferach invase Al-Garvey e rase al suolo villaggio dopo villaggio. Sembrava che le prime vittorie ottenute da Wheeling-Turn a Vileairo e Retchica non avessero alcuna importanza, visto che l'enorme numero di soldati Elfi e dei loro alleati sembrava sufficiente, da solo, a spazzare via le forze degli Orchi. Ciò non accadde grazie a una geniale intuizione di Wheeling-Turn, che ordinò a decine di migliaia di lavoratori Goblin di creare delle fortificazioni in pietra e terra battuta – oggi note col nome di Linee delle Ferite Sanguinanti, a causa delle numerose vittime perite durante la costruzione – per ostacolare l'avanzata dei Ferach verso Lisabone. Le Linee riuscirono a fermare gli Elfi e l'armata degli invasori impiegò molti mesi per cercare di espugnare le fortificazioni, tentando numerosi assalti che furono respinti ogni volta. Dietro alle Linee, gli Orchi ammassarono nuove truppe arrivate via mare e si prepararono a ricacciare i Ferach da Al-Garvey. Alla fine, gli Elfi furono costretti a ritirarsi a causa della mancanza di cibo e vettovagliamenti, sfiancati anche dalle continue incursioni degli Orchi e dei Goblin. L'onta della sconfitta di Kooruna fu lavata col sangue degli Armoricani.

Quando Wheeling-Turn sferrò la seconda offensiva verso la Catalucia, che era in mano ai Ferach, i Goblin erano ormai pronti e determinati a combattere al fianco delle truppe di Albione. Dalle Linee delle Ferite Sanguinanti il generale marciò con il suo esercito attraverso Al-Garvey, riunendo durante il cammino molti reggimenti di Goblin sotto le proprie insegne. Quando gli Elfi, al comando del Maresciallo Sault, decisero di attraversare il confine per attaccare Noportoe e Lisabone, le città dove si trovava il Consiglio di Reggenza che governava il paese, Wheeling-Turn e i suoi alleati Goblin erano pronti a riceverli.

Guidati dal fanatico Vescovo di Noportoe, che fornì preziose informazioni all'esercito alleato e guidò le locali truppe di Goblin nella Battaglia di Noportoe, i Goblin e gli Orchi inflissero un'imbarazzante sconfitta ai Ferach. I Goblin

dimostrarono a tutta Valon che erano pronti, determinati e capaci di combattere contro Mordred e potevano entrare a far parte della Grande Alleanza.

Se un tempo era stato il più ridicolo dei Poteri Unificati, l'esercito dei Goblin era ormai una forza degna di rispetto, di cui tenere conto nel seguito delle Guerre Mordrediane.



### **Un'alleanza con gli Orchi di Albione**

La massiccia riorganizzazione delle forze armate di Al-Garvey ha avuto il merito di incrementare il potenziale di combattimento del soldato semplice Goblin. Il miglior grado di addestramento nell'uso dei moschetti, nelle marce e in molti altri aspetti, conseguito grazie alle esercitazioni compiute dai sergenti Orchi e Ratti, ha permesso ai battaglioni della fanteria Goblin di tornare ai fasti del passato, tanto da rappresentare in battaglia una parte importante delle armate degli alleati.

Per rendere più efficiente l'esercito di Al-Garvey sono stati effettuati decisi interventi in cinque aree chiave.

Innanzitutto si è provveduto a rimuovere dal comando gran parte degli ufficiali, riorganizzando l'esercito in maniera più moderna. Questo accorgimento è stato di grande beneficio soprattutto a quei battaglioni che avevano già un discreto livello di addestramento ma erano comandati da un damerino impomato e incapace. Le truppe, agli ordini di ufficiali competenti, si sono rivelate subito una parte importante della resistenza contro gli invasori Elfi. I comandanti Goblin non sono allo stesso livello di quelli Orchi, ma nessuno ama la guerra come gli Orchi.

In secondo luogo, la naturale tendenza dei Goblin a preferire l'artiglieria ha portato a cospicui investimenti per l'acquisto di molti cannoni di medio calibro in ferro e persino in ottone, fatti venire direttamente dalle grandi fonderie di Londinium. Queste bocche da fuoco sono state affidate ad artiglieri esperti e ben addestrati e vengono trasportate sul campo di battaglia da grossi lucertoloni addestrati, in modo tale da formare delle batterie di tiro capaci di supportare le divisioni

Goblin e dei loro alleati, martellando incessantemente le linee nemiche e mandando in rotta i reggimenti.

Si è poi proceduto al riposizionamento di gran parte degli effettivi del Terzo Battaglione Ausiliari e della milizia, che erano in notevole soprannumero. Le nuove assegnazioni hanno permesso di rinforzare le guarnigioni di stanza nei porti e in altri punti strategici di Al-Garvey, in modo tale da poter inviare al fronte un maggior numero di truppe sapendo che le retrovie sono comunque difese da alcuni dei reparti più addestrati di tutta Valon.

Sfruttando un'antica norma scolpita nella pietra delle tavole della legge dei Goblin, si è potuto ammassare una forza militare di emergenza praticamente illimitata, detta di Ordinanza. Ogni singolo cittadino Goblin abile al servizio attivo, indipendentemente dalla regione di Al-Garvey in cui vive, deve presentarsi annualmente per una sessione di addestramento, portando con sé le armi che possiede. Queste truppe, molto numerose ma poco preparate, vengono utilizzate per rinfoltire le guarnigioni e, in alcune occasioni, sono riuscite con la sola forza del numero a rallentare l'avanzata di nemici più disciplinati, permettendo così agli alleati di trarre vantaggi significativi.

Infine si è provveduto a riorganizzare la cavalleria. Questo corpo d'armata figurava molto di rado nei ranghi dell'esercito Goblin, ma le migliorie apportate ne hanno accresciuto l'importanza e l'efficienza in battaglia, introducendo persino due differenti tipi di cavalcatura. Accanto al Dodo, la montatura tradizionale dei Goblin, sono state introdotte le Lucertole. Gli squadroni di Dragoni montati sui Dodo supportano le truppe alleate oppure portano scompiglio tra le linee nemiche, a seconda delle necessità, ma il nucleo d'impatto della cavalleria di Al-Garvey è rappresentato dai cavalieri su Lucertole Pesanti, le migliori truppe della cavalleria al servizio della Regina Pazza.

Combinando gli effetti delle migliorie apportate all'esercito con la propensione dei Goblin per le invenzioni improbabili e le scienze esotiche, di cui i Dodo Esplosivi e il Corpo Telegrafisti sono esempi eccellenti, si è riusciti a ottenere un'armata eccellente che si integra perfettamente con l'esercito di Albione e gli Orchi dalla divisa rossa.

I Dodo Esplosivi vanno incontro alla fine che il nome suggerisce. Si tratta infatti di un Dodo con un barile di Polvere Nera legato sul groppone, che viene spinto a caricare il nemico per poi esplodere in mezzo ai ranghi avversari. Il

Corpo Telegrafisti utilizza bandiere e insegne per trasmettere messaggi a distanza molto più in fretta di qualsiasi staffetta.

### **L'esercito di Al-Garvey entra in Catalucia**

Fedele alla propria giusta causa ma con i nervi a fior di pelle, il primo battaglione di fanteria di Al-Garvey marciò silenziosamente attraverso il confine e sconfinò nei campi di battaglia della Catalucia Meridionale. Unità di moschettieri e di artiglieria avevano compiuto numerose incursioni nelle settimane precedenti, sostenendo gli Orchi di Wheeling-Turn che stavano ricacciando indietro gli Elfi e prendevano d'assedio la possente fortezza di Badjobz, che controllava la strada per Tarrenvera e le pianure circostanti.

Mentre i combattimenti attorno alle massicce mura di Badjobz si intensificavano e gli Orchi si attestavano stoicamente nelle trincee scavate intorno alla fortezza, i Goblin ebbero un ruolo di primaria importanza nell'impegnare in scontri campali i Ferach. Oltre settemila soldati regolari dell'esercito di Al-Garvey, in gran parte guidati da ufficiali Goblin, combatterono numerose battaglie contro gli Elfi, affiancati a volte dai guerriglieri e dagli irregolari della Catalucia, impedendo ai nemici di soccorrere gli assediati e consentendo agli Orchi di conquistare Badjobz.

La fortezza è passata di mano numerose volte nel corso delle Guerre Mordrediane, perché tutti i generali erano al corrente dell'importanza strategica della roccaforte, la cui posizione è di vitale importanza per la conquista dell'intera Catalucia. Mentre gli Orchi strappavano l'avamposto ai nemici, i Goblin comandati da Berefore e Steworc e rinforzati da esperti soldati Orchi e ufficiali Jocciani, combatterono a Senillia, Casa de Salivatia ed Ezmerentes, senza essere mai sconfitti nonostante si fossero trovati talvolta in inferiorità numerica rispetto al nemico.

Le perdite tra i Goblin non furono troppo pesanti e, quando la fortezza di Badjobz cadde nelle mani dell'Esercito di Albione, gran parte del merito fu riconosciuto alle manovre diversive effettuate dai Goblin, molti dei quali non avevano mai calciato un campo di battaglia. Queste azioni permisero di prolungare l'assedio abbastanza a lungo perché avesse successo, tanto che la guarnigione Elfica rimase senza rifornimenti e fu costretta infine ad arrendersi senza che ci fosse nessuna cruenta battaglia.

Wheeling-Turn informò i membri del governo a Londinium degli atti di coraggio compiuti dai soldati di Al-Garvey e, non appena ci fu una tregua nelle ostilità, organizzò una parata

per la vittoria nel corso della quale distribuì ai Goblin numerose medaglie. Oltre alle decorazioni, Wheeling-Turn rivolse il proprio plauso personale alle truppe della Regina Pazza, assorte a nuovo splendore: *"Per Sentinel, questi Goblin saranno anche dei piccoletti, ma sono i tipi più tosti dell'intero esercito."*

La Guerra in Catalucia continua tuttora e la sottile linea rossa degli Albionici avrebbe grandi difficoltà nel tenere testa al nemico se non avesse il supporto delle truppe di Al-Garvey, ormai divenute esperte e capaci di riscattare le sconfitte subite in passato. Le forze dei Ferach hanno imparato a proprie spese a non sottovalutare i nemici, anche se tra le file degli Orchi ci sono ranghi formati dai "piccoletti" Goblin. Gli Elfi hanno appreso la lezione sul campo di battaglia, durante le gli scontri campali e nelle scaramucce che si sono combattute dalle porte di Lisabone fino al cuore della Catalucia.

Dovrà passare molto tempo prima che il Tiranno Mordred venga spodestato dal suo trono insanguinato e il fetore della presenza degli Armoricani sia spazzato via dalle terre devastate e bruciate della Catalucia, ma già oggi il porto di Lisabone ferve di attività commerciale, i campi di grano crescono nuovamente nelle pianure e le strade e i ponti in tutta Al-Garvey sono stati ricostruiti.

Il regno dei Goblin sta rimettendosi in piedi dopo l'occupazione e la spoliazione subita e in tutto il paese ferve un fiero desiderio di vendetta contro gli occupanti Ferach. In qualsiasi luogo un Orco sarà impegnato a lottare contro un Elfo, potrà essere sicuro di avere un Goblin al suo fianco.

### **L'esercito di Al-Garvey**

Dato che la riforma dell'Esercito Goblin è abbastanza recente, ci sono pochi personaggi di spicco, per cui di solito i Goblin combattono al fianco degli Orchi e sotto il comando diretto dei generali Orchi. I Goblin più capaci occupano spesso il ruolo di ufficiali di Unità e alcuni di loro comandano persino interi reggimenti. Allo stato attuale delle cose, ci sono anche truppe indipendenti di Al-Garvey di stanza in Catalucia, anche se operano congiuntamente agli Orchi e devono sottostare agli ordini di Wheeling-Turn.

L'esercito di Al-Garvey è molto cambiato dal tempo dell'Annullamento e della Rivoluzione Ferach, quando era facile preda dei nemici. I Goblin, anche se spesso fanno parte di reggimenti Albionici, hanno le proprie unità che operano



sul campo. Le loro truppe leggere sono molto abili, così come i battaglioni formati interamente da veterani, e la cavalleria utilizza due differenti tipi di montature, le Lucertole e i sempre più rari Dodo. Poche truppe Goblin operano al di fuori di Al-Garvey e della Catalucia, ma alcune hanno seguito le spedizioni Albioniche nelle Terre Stregate e in Aegitto, come prova di fedeltà e alleanza con gli Orchi.

Quello che segue è un resoconto dei vari tipi di truppe che compongono l'esercito di Al-Garvey durante il periodo della Grande Alleanza e delle Guerre Mordrediane (negli anni dal 23 al 28 del Calendario Imperiale Ferach).

### **Fanteria di Linea di Al-Garvey**

Inizialmente ridicolizzati dalle truppe di Mordred, i Goblin di Al-Garvey sono divenuti una parte importante della macchina da guerra dell'Alleanza. Prima della riforma compiuta dagli emissari di Albione, l'esercito Goblin era un assurdo insieme di soldati mal pagati e ufficiali incompetenti, del tutto allo sbando e non all'altezza. Quando William Beresfore e John Stewore presero il controllo della situazione, introdussero riforme radicali che trasformarono l'armata Goblin da una ridicola combriccola in un potente strumento impegnato nella lotta contro Mordred. La Fanteria di Linea dei Goblin gioca un ruolo fondamentale nel conflitto di Catalucia ed è tra le truppe più affidabili al comando di Wheeling-Turn. Quello che ai Goblin difetta in statura è ampiamente compensato dal loro coraggio e determinazione.



I Battaglioni di Linea di Al-Garvey sono classificati come Fanteria Regolare armata con Moschetti Goblin.

L'uniforme consiste in una giubba blu scuro, pantaloni grigi o bianchi, scarpe nere e shakò nero. Il colore delle decorazioni varia a seconda dei Reggimenti, ma rosso e giallo sono tra i più comuni. L'equipaggiamento è nero con cinghie bianche.

### **Cacadores Goblin**

I Cacadores Goblin sono tra le migliori truppe di Fanteria Leggera di tutta Valon. Addestrati al fianco dei Fucilieri Orchi di Albione, i Cacadores si sono guadagnati sul campo di battaglia il rispetto dell'esercito Orco e quello del nemico.



I Cacadores sono classificati come Fanteria Leggera armata con Fucili Jager Nanici.

L'uniforme consiste in una giubba marrone, pantaloni grigi o marroni, scarpe nere e shakò nero. Il colore delle decorazioni varia a seconda del Reggimento, ma i più popolari sono rosso, blu e giallo. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### **La Guarda Real da Polissa**

Anche se spesso viene considerata alla stregua di una pattuglia addestrata per agire nelle zone urbane, la Polissa in realtà è composta da una serie di efficienti battaglioni di fanteria regolare. Queste truppe vengono utilizzate lungo le frontiere di Al-Garvey e spesso sono assegnate come scorta a persone importanti, anche se vengono impiegate regolarmente in battaglia.



La Guarda Real da Polissa è classificata come Fanteria di Linea armata con Moschetti Goblin.

L'uniforme della Polissa consiste in camicie blu scuro con pantaloni bianchi, cappelli neri e rossi, e scarpe nere. Il colore delle decorazioni è celeste per la divisa e bianco per la piuma. L'equipaggiamento è marrone con cinghie di cuoio bianco.

### **Il Terzo Ausiliari**

Gran parte dei soldati meno esperti e disciplinati, coscritti arruolati forzatamente e provenienti da tutte le province dei territori Goblin, vengono assegnati alle varie milizie. Si tratta comunque di combattenti validi, visto che le reclute più inette e inefficienti sono destinate all'Ordinanza, l'ultima risorsa (spesso sacrificabile) cui fare ricorso in battaglia. Ogni

provincia ha l'obbligo di allestire e mantenere il proprio Terzo, equipaggiandolo nel miglior modo possibile, per cui ci sono differenze nella qualità dei soldati e delle scorte a seconda delle risorse che la provincia può investire nelle spese militari. La riorganizzazione dell'esercito Goblin voluta dagli emissari di Albione ha fatto perdere il posto a molti ufficiali incompetenti, che hanno trovato nuovi impieghi tra le fila di queste truppe regionali. I soldati di carriera prendono in giro gli uomini del Terzo a causa delle loro peculiari uniformi, la foggia di cappelli e scarpe molto simile a quelli dei civili, e per il colore marrone giallastro delle bretelle e delle decorazioni, davvero poco marziale. Tutti questi fattori fanno sì che gli Orchi chiamino gli uomini del Terzo con il dispregiativo di "Straccioni" visto che, persino quando sono sull'attenti, i coscritti appaiono un reparto disordinato e raffazzonato.

Il Terzo è classificato come Fanteria di Milizia armata con Moschetti Goblin.

L'uniforme consiste in pastrani e pantaloni marrone giallastro, cappello nero di feltro e scarpe nere. Il colore delle decorazioni varia a seconda dei Reggimenti, ma di solito è marrone o rosso. L'equipaggiamento è nero e marrone con cinghie di cuoio nero. A volte le uniformi possono variare rispetto a questi standard.

#### **Il 4° Dragoni di Al-Garvey**

L'invasione e la spoliazione del regno di Al-Garvey, operate prima dalle truppe degli Elfi Oscuri di Catalucia e poi da quelle dei Ferach del tiranno Mordred, hanno portato distruzione e sofferenza nel piccolo paese dei Goblin. Prima della riforma dell'esercito, l'indisciplinata milizia dei Goblin era riuscita a malapena a difendere i confini nazionali contro il patetico tentativo di invasione da parte degli altrettanto inetti Elfi Oscuri, ma fu letteralmente spazzata via dalle forze militarmente superiori e meglio addestrate degli Elfi in divisa blu di Armonica. Se non fosse stato per l'urgenza di richiamare il grosso delle truppe all'intervento sul fronte dell'Ostaria e nelle desolate distese ghiacciate delle Terre Stregate, molto probabilmente l'Armée Ferach avrebbe completamente annientato i Goblin, privando Albione del suo alleato più fedele. La Fanteria di Al-Garvey ha tratto enormi benefici dalle riforme militari attuate da Beresforc e Steworc, mentre la Cavalleria al servizio della Regina Pazza è stata riorganizzata solo in parte. La scarsità di Lucertole disponibili, la montatura preferita dei cavalieri Goblin, ha peggiorato la situazione facendo precipitare il morale e

creando problemi nell'addestramento delle truppe. La Regina Maria, l'imprevedibile monarca di Al-Garvey, seguendo gli improbabili consigli del Signor Ranocchio, un calzino di stoffa trasformato in pupazzo nonché consulente militare del regno, ha emanato un decreto reale (e mollato qualche sberla ai consiglieri più recalcitranti a seguirlo) per risolvere il problema, reintroducendo l'utilizzo dei Dodo come cavalcatura per le truppe, ricalcando le orme dei suoi predecessori. Anche se il numero di questi bizzarri uccelli incapaci di volare è velocemente in declino, tanto che l'eminente scienziato Albionico Mr. Durwinore, durante una sua recente visita ad Al-Garvey, ne ha previsto l'estinzione, ne rimangono quanti bastano per risolvere il problema della scarsità di cavalcature. In seguito al proclama della regina, l'intera Cavalleria Reale, gli ingegneri militari, le staffette Goblin e alcuni reggimenti di cavalleria (compreso il famoso reggimento 4° Dragoni di Mucklumburk, considerati dagli Orchi come i più "duri e brutali cavalieri Goblin") utilizzano i Dodo come montature. Questi grossi uccelli sono più lenti delle altre cavalcature, ma sono di indole mansueta e riescono a sopravvivere anche con le scarse risorse disponibili tra le montagne al confine con la Catalucia. Ma ciò che i Goblin apprezzano di più è il fatto che, quando un Dodo viene abbattuto da un colpo di moschetto, al suo cavaliere vengono fatte generose offerte in cambio della carcassa della sua "gallina gigante".



I Dragoni sono classificati come Cavalleria Leggera.

L'uniforme consiste in una giubba blu scuro, pantaloni grigi, shakò nero e scarpe nere. Il colore delle decorazioni e delle spalline è rosso. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

#### **Cavalleria Pesante Goblin**

La Cavalleria Pesante montata su Lucertole giganti è stata notevolmente riorganizzata a seguito della riforma dell'esercito, ben più della Cavalleria Leggera. Queste truppe sono ora ben addestrate e capaci di sostenere un



combattimento con disciplina e determinazione. L'unico limite di queste Unità è talvolta la mancanza di temerarietà e sicurezza, che si traduce in un morale abbastanza basso.



La Cavalleria Pesante Goblin è classificata come Cavalleria Pesante.

L'uniforme consiste in una giubba marrone, pantaloni blu chiaro, scarpe nere e shakò nero. Il colore delle decorazioni varia a seconda dei Reggimenti, ma i più utilizzati sono bianco e giallo. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### Artiglieria di Al-Garvey

Originariamente l'artiglieria ricopriva un ruolo marginale nell'esercito Goblin, ma durante le azioni di guerra in Catalucia è stata utilizzata di frequente, conquistandosi fama e rispetto sul campo di battaglia pur impiegando cannoni più piccoli rispetto a quelli usati dagli Orchi.



L'Artiglieria Goblin è classificata come Artiglieria.

L'uniforme consiste in una giubba blu, pantaloni blu chiaro o blu scuro, scarpe nere e shakò nero. Il colore delle decorazioni varia a seconda del Reggimento, ma i più comunemente utilizzati sono rosso, bianco e giallo. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### Legione Duende

Anche se la quasi totalità dei Goblin ha combattuto con le unghie e con i denti per ricacciare indietro gli odiati invasori Elfi, ci sono alcuni abitanti di Al-Garvey che sono passati dalla parte del nemico, spinti a tradire la propria gente per entrare al soldo di Mordred dietro la promessa di gloria e bottino. Questi soldati rinnegati formano la Legione Duende, al

servizio dei Ferach. Si tratta di combattenti esperti, tra i cui ranghi ci sono alcuni reparti di cavalleria e artiglieria. La Legione combatte principalmente nelle Terre Stregate, anche se ci sono stati sanguinosi scontri fratricidi tra i battaglioni di stanza in Catalucia e i Goblin di Al-Garvey.



La Legione Goblin dei Ferach è classificata come Fanteria di Linea armata con Moschetti Nanici MkII.

L'uniforme consiste in un cappotto marrone, giubba bianca, pantaloni bianchi, scarpe nere e shakò nero. Il colore delle decorazioni varia grandemente, ma è principalmente rosso. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio bianco.

### I Dodo Esplosivi

Questa arma peculiare dei Goblin è un "missile gallina-guidato" che svolge la funzione di bomba intelligente. Resta da stabilire quanto si possa definire "intelligente" un Dodo che permette ai Goblin di legargli una bomba sulla schiena, per poi correre nel bel mezzo dell'armata nemica e saltare in aria in un'esplosione di fuoco e schegge di ferro.

Un'Unità di Dodo Esplosivi è formata solitamente da sei Dodo e quattro serventi (due che spingono in avanti gli animali, un addetto all'accensione delle micce e un ufficiale armato di moschetto).

Quando si mette in azione, l'Unità può attaccare scagliando un singolo Dodo Esplosivo contro il nemico, con una manovra equivalente a un'azione di Sparare. Il Dodo deve essere diretto contro un bersaglio specifico entro la linea di vista dell'Unità di Dodo Esplosivi nel momento in cui viene effettuato l'attacco. Il Dodo ha un gittata illimitata ai fini del colpo e deve continuare muoversi contro il suo bersaglio nei turni successivi.



I Dodo Esplosivi sono classificati come Unità speciale (vedi sotto per le regole da utilizzare). Ogni Dodo Esplosivo costa 17 Punti.

I serventi indossano abiti di cuoio (che si suppone siano ignifughi) di vari colori, che comunque non gli sono di molto aiuto nella sfortunata evenienza di un'esplosione improvvisa!

## BOMBE IN VISTA!

Un Dodo Esplosivo che si sta dirigendo contro il bersaglio si muove alla normale velocità di movimento, ma all'inizio di ogni Turno (compreso il primo) in cui si sta dirigendo verso il nemico, deve immediatamente tirare 2D10 per vedere se riesce a eseguire le istruzioni che gli vengono date! Se il risultato dei 2D10 è un doppio, occorre consultare la Tabella degli Imprevisti, per vedere come si comporta il Dodo. Il risultato ottenuto deve essere applicato invece di compiere qualsiasi altro movimento.

**Tabella degli imprevisti**

| DOPPIO OTTENUTO   | IMPREVISTO   |
|-------------------|--|
| 1, 1              | Ops! Il Dodo perde la presa sulla corda che assicura la bomba alla sua groppa, lasciando cadere l'ordigno troppo presto. Determina normalmente gli effetti dell'esplosione subito dopo la fine del movimento.  |
| 2, 2<br>o<br>3, 3 | Rispedito al mittente! Il Dodo è disorientato dal caos che infuria sul campo di battaglia e decide di ritornare dai propri padroni. L'animale si gira e si muove verso l'Unità da cui è partito, prendendola come nuovo bersaglio. Se riesce a entrare in contatto di base con uno dei personaggi che la compongono, questi deve immediatamente tirare 1D10 e aggiungere il modificatore allo sparare per il suo livello di esperienza. Se ottiene un risultato di 8 o più, riesce a disinnescare l'esplosivo, altrimenti... BOOM! |
| 4, 4<br>o<br>5, 5 | Scambio di bersagli! Il Dodo si confonde e dimentica qual è il suo bersaglio, per cui di propria iniziativa sceglie un nuovo bersaglio da colpire. Il Dodo si scaglia contro il personaggio (alleato o nemico) più vicino in una direzione scelta a caso.  |
| 6, 6<br>o<br>7, 7 | Sbandata a sinistra! Il Dodo sbaglia leggermente direzione e il suo nuovo bersaglio è il personaggio a lui più vicino a sinistra del bersaglio originale.  |
| 8, 8<br>o<br>9, 9 | Sbandata a destra! Il Dodo sbaglia leggermente direzione e il suo nuovo bersaglio è il personaggio più vicino a destra del bersaglio originale.  |
| 10, 10            | Colpo perfetto! Il Dodo si muove con grande precisione. Se riesce a entrare in contatto con il bersaglio, mette a segno un attacco da manuale. Diversamente da un colpo normale, non si deve posizionare il centro della sagoma dell'esplosione nel punto in cui viene in contatto con il bersaglio, ma è possibile spostarla in un qualsiasi punto in cui riesce a massimizzare il danno, colpendo il maggior numero di personaggi nemici, a patto che il bersaglio   |

principale sia all'interno dell'area di effetto. Inoltre l'esplosione può potenzialmente causare un maggior numero di vittime perché si considera avere un Fattore di Attacco 10.

## BOOM!

Quando il Dodo entra in contatto con un personaggio, sgancia il suo carico esplosivo nel bel mezzo dei ranghi nemici. I risultati possono essere estremamente vari...

Per stabilire gli effetti dell'attacco esplosivo, si posiziona il centro di una sagoma circolare del diametro di 12 cm nel punto di contatto tra il Dodo e il bersaglio. In questo modo si stabilisce quali personaggi vengono coinvolti nell'esplosione, che ha un Fattore di Attacco 8. Gli attacchi esplosivi dei Dodo non hanno effetto contro personaggi all'interno di edifici ma possono colpire normalmente quelli che beneficiano di altri tipi di copertura

## CREARE IL PANICO

Qualsiasi personaggio entro 20 cm dal punto in cui si verifica la detonazione di un Dodo Esplosivo deve effettuare un Controllo del Morale come se venisse colpito per la prima volta (nessuno vorrebbe mai trovarsi così vicino a un Dodo Esplosivo). Questo Controllo va effettuato sia dai personaggi nemici che da quelli alleati con l'Unità del Dodo.

## ABBATTETE QUEL DODO!

Qualsiasi personaggio armato con un'arma a Polvere Nera può sparare contro il Dodo una volta che questo si trova nella sua linea di vista. Si tratta di un normale tiro di attacco con un modificatore di una colonna a destra a causa della traiettoria imprevedibile seguita dall'animale. Se il Dodo viene abbattuto, esplode immediatamente nel punto in cui si trova.

## Corpo dei Telegrafisti di Al-Garvey

Proprio come gli Orchi di Albione e i Ratti di Joccia, anche gli artigiani di Al-Garvey sono molto abili con le mani. Soltanto che, diversamente dagli Orchi e dagli Jocciani, i Goblin sono più bravi nel copiare le cose che nell'inventarle e il Corpo dei Telegrafisti ne è un perfetto esempio. Grazie ai progetti della Marina Reale e all'aiuto degli ufficiali Orchi, l'esercito di Al-Garvey ha aggiunto un singolare strumento al proprio arsenale.

Le torri di segnalazione in legno, con le loro bandiere, sono costruite dal Corpo dei Telegrafisti e vengono utilizzate per trasmettere messaggi di vitale importanza a grandi distanze e in brevissimo tempo. Ciò viene fatto tramite un messaggero

che riferisce il messaggio all'ufficiale della torre, il quale a sua volta lo trasmette usando un codice che fa uso di una serie di bandiere, che vengono alzate e abbassate per comunicare con la torre seguente, che si trova a qualche miglio di distanza. Chi riceve il messaggio lo ritrasmette e così via, lungo tutta una serie di torri di segnalazione. Questo metodo è in grado di far circolare le informazioni ben più velocemente di quanto potrebbe fare una staffetta a cavallo. In battaglia, le torri possono riferire velocemente gli ordini ricevuti alle truppe circostanti, rendendo più semplice il controllo dei battaglioni. Ovviamente ciò fa sì che le torri, immobili e ingombranti, siano bersagli perfetti per il nemico!

Un'Unità del Corpo dei Telegrafisti assegnata a una stazione è composta da un ufficiale, un segnalatore con bandiere, due costruttori e una piattaforma di legno. Tutti i soldati sono armati con Moschetti Goblin. La stazione telegrafica può essere di grande aiuto a un generale nell'impartire ordini e controllare le manovre del proprio esercito sul campo di battaglia. Ogni stazione telegrafica è sempre assegnata a una specifica divisione e una divisione può controllare più di una stazione. Occorre del tempo per costruire le stazioni, che vengono sempre erette prima dell'inizio di una battaglia. Una volta costruita, la stazione non può essere spostata nel corso dello scontro.

Le stazioni telegrafiche possono essere attaccate normalmente con moschetti, cannoni o in mischia (anche dalla cavalleria). La piattaforma fornisce agli addetti alla stazione una copertura solida contro tutti gli attacchi. Se tutti gli addetti alla stazione vengono impegnati in mischia oppure uccisi, la piattaforma non può più essere usata per trasmettere messaggi.

Il Corpo dei Telegrafisti dei Goblin è classificato come Unità speciale.

L'uniforme consiste in una giubba celeste, pantaloni blu scuro e scarpe nere. Le decorazioni sono viola e dorate. L'equipaggiamento è nero con cinghie di cuoio nero.

## **Le autorità, il popolo e le creature di Al-Garvey**

Al-Garvey è una piccola nazione poco popolata, caratterizzata da ampi fiumi e alte montagne che rendono le poche aree pianeggianti un'importante risorsa per l'agricoltura. L'estate è calda e gli inverni sono umidi e gelidi, e sulle montagne può

fare freddo come nelle zone più miti delle tundre maledette delle Terre Stregate.

Le due uniche grandi città di Al-Garvey sono Lisabone, che è anche la capitale e quella di dimensioni decisamente maggiori, e Noportoe. Da Lisabone parte una rete di strade, per lo più sterrate o in terra battuta, che si snoda per tutto il paese fino a raggiungere la frontiera con la Catalucia. Il regno dei Goblin è quasi interamente circondato dal mare ed è adiacente unicamente a quello degli Elfi Oscuri della Catalucia Meridionale. Il territorio che segna il confine tra i due stati è difficile da attraversare, in quanto si tratta di una regione montagnosa e diverse grandi fortezze sorvegliano le poche strade da entrambe le parti della frontiera. Tra le roccaforti nel territorio di Al-Garvey la più imponente è Elveas, che ospita una guarnigione composta da migliaia di soldati ed è stata teatro di numerose battaglie e assedi.

Gli abitanti di Al-Garvey sono Goblin e, visto che si tratta di una nazione isolata, ci sono pochi stranieri, anche se dopo l'inizio delle Guerre Mordrediane gli eserciti dei Ferach invasori e quello di Albione stazionano permanentemente sul territorio. I Goblin di Al-Garvey sono alti circa 1,3 metri e pesano attorno ai 45 chilogrammi. Sono tipi gagliardi e forti, nonostante le piccole dimensioni, con la carnagione che varia dal verde al marrone e, in alcuni casi, è addirittura pallida come quella degli umani. La lingua madre dei Goblin è l'Algarven, ma i più colti spesso conoscono anche l'Elfico e l'Orchesco, e in alcuni casi persino gli idiomi dei Cani e dei Todoroni.

Ad Al-Garvey è possibile trovare gli stessi animali che sono comuni in Catalucia e Armonica, che tendono però a essere di dimensioni più piccole e più deboli a causa delle avverse condizioni climatiche. Le due specie animali esclusive di Al-Garvey sono le Lucertole da sella e i Dodo. Le Lucertole sono di due differenti taglie, Leggere e Pesanti, con le prime decisamente più diffuse. Hanno una lunghezza compresa tra 1,8 e 3 metri e pesano tra 100 e 300 kg. Quando vengono cavalcate in battaglia e addestrate al combattimento, si rivelano aggressive e sono in grado di causare danni al nemico, e molti cavalli sono spaventati da queste creature e dal loro strano odore di rettile. Le Lucertole vivono nelle regioni costiere della nazione e vengono utilizzate non solo come cavalcature ma, essendo animali instancabili capaci di viaggiare per miglia e miglia senza concedersi un attimo di riposo, anche per trainare gli aratri nei campi e rimorchiare carri.



I Dodo sono meravigliose creature che stanno purtroppo diventando sempre più rare perché non soltanto muoiono in battaglia, ma sono anche oggetto di una caccia spietata, vista la loro carne prelibata. Come dice un vecchio proverbio di Al-Garvey: *"I Goblin amano i loro Dodo, ma amano anche mangiare buona carne e vincere in battaglia."*

I Dodo sono molto selvaggi se non vengono addomesticati e sono fieri combattenti, per questo motivo sono stati scelti in passato come cavalcature dagli antichi cavalieri dell'Elmo di Ferro, durante l'Età Oscura. Un Dodo ha due lunghe zampe, è alto circa 1,1 metri e pesa sui 60 kg, ha il becco affilato e lunghi artigli che possono essere usati con grande efficacia per ferire la preda, dato che questi animali sono voraci carnivori e quando agiscono in branco possono abbattere anche i nemici più formidabili, come i Rinoceronti.

Ci sono molte personalità importanti, ufficiali e avventurieri degni di nota ad Al-Garvey. Ecco qualche informazione su alcuni di loro.

### **Regina Maria**

La Regina Pazza, nomignolo con cui è conosciuta sia tra gli alleati che tra i nemici, è probabilmente uno dei monarchi più imprevedibili che abbiano mai governato una delle nazioni di Valon. Anche se Maria è Regina di Al-Garvey, e nessuno si sognerebbe mai di metterlo in dubbio, lascia di fatto tutti i doveri di capo di stato al figlio, il Principe Reggente Don Jon, che governa effettivamente la nazione in nome della madre mentre questa è impegnata nella sua continua opera di vendetta contro gli Elfi Ferach.

Viaggiando scortata dalla sua guardia personale, i Granatieri da Junta Corta, si sposta ingaggiando continui combattimenti alla testa dei suoi Goblin, guidandoli in battaglia ogni volta che se ne presenta l'opportunità. Il suo entourage include non solo i tre battaglioni di granatieri, ma anche una moltitudine di ammiratori fanatici e di sicofanti, che formano un vero e proprio "reggimento" di damerini, consiglieri, preti e stilisti (che preparano alla perfezione gli abiti della Regina). Questo piccolo esercito itinerante è talmente assurdo e paradossale che i generali di Albione, di Joccia e di tutte le altre forze della Grande Alleanza di stanza in Catalucia lo vedono come fumo negli occhi e lo tollerano a malapena.

Nonostante ciò il "Circo di Maria", nome con cui è conosciuto il reggimento, ha dimostrato tutto il suo valore nella battaglia di Jivaria nella Catalucia Meridionale, durante la quale la Regina ha ispirato il suo battaglione e altri cinque reggimenti

di linea di Al-Garvey conducendoli a un'incredibile vittoria in una delle rare occasioni in cui i Goblin sono riusciti ad avere la meglio sui Ferach senza l'aiuto degli Orchi. Pochi ricordano di menzionare il fatto che il grosso delle truppe nemiche era composto da reclute e che, al primo accenno di guai, molti reggimenti di Nopolise sono andati in rotta fuggendo dal campo di battaglia, perché dopo tutto la vittoria è arrivata sotto la guida della Regina Maria.

Cavalcando in battaglia in groppa al suo anziano Dodo "Crispin", una delle ultime cavalcature superstiti della celebre Guardia di Ferro dell'Età Oscura, la Regina è davvero una visione terrificante. Crispin ha un temperamento furioso e ha causato la morte di numerosi stallieri addetti al suo servizio. Indossa degli spessi occhiali ed è praticamente cieco, e tutti i nastri e addobbi che deve indossare per far piacere alla Regina lo fanno imbestialire ulteriormente. Maria è agghindata con gonne di seta, gioielli e altri orpelli a colori vivaci, anche se predilige il rosa e il bianco quando galoppa in sella a Crispin, suscitando l'adorazione di tutti i sudditi. La Regina è molto amata dal suo popolo e si fregia del titolo di "Più Splendida e Rinomata Maestà, Imperatrice di Al-Garvey e delle colonie in Afri, Inji e nel vasto mondo, conservatrice del viso perfetto, Regina Maria Prima".

La Regina Maria è una Goblin / Veterano / Regolare / Elite armata con una Pistola Generica. Cavalca in sella a Crispin, un vecchio Dodo (che ha una riduzione del 25% alla Velocità di Movimento e Fattore di Difesa 7). Tutti i Goblin alleati alla Regina che si trovano nella sua linea di vista hanno +2 al Fattore di Difesa. Inoltre, Maria impone un modificatore in mischia di -2 a tutti gli avversari che la ingaggiano in corpo a corpo.

Costo in Punti: 97

Miniatura: 53004 (appiedata) oppure LE37 (in sella a Crispin).

### **Il Reggente Don Jon**

Educato ed elegante, il Reggente di Al-Garvey Don Jon cavalca una Lucertola Pesante ed è un abile generale, in grado di sfruttare i vantaggi della tattica del fuoco sincronizzato che ha reso celebre Albione. Accompagnato dagli ufficiali e dai lacchè che sua madre la Regina Maria tanto disprezza, Don Jon spesso agisce sui fianchi dell'Esercito di Albione in Catalucia. Anche se non ha mai comandato un intero esercito in battaglia, il Principe spesso ricopre il ruolo di vice-comandante di un Orco di grado superiore ed è proprio

soddisfatto di pavoneggiarsi nella sua impeccabile uniforme, anche solo per bearsi della propria eleganza.

#### LA SOTTILE LINEA VERDE

Don Jon veste in maniera appariscente ma nondimeno è un generale capace, ben addestrato in Albione secondo i dettami della moderna tattica militare. Ciò gli ha permesso di apprendere i vantaggi del fuoco sincronizzato. Tutti i personaggi Goblin nella sua Unità hanno un modificatore di una colonna a sinistra quanto sparano. La sua personale Guarda Real da Polissa gode di ulteriori vantaggi e in combattimento ottiene un ulteriore modificatore di una colonna a sinistra allo sparare e un modificatore di +1 a tutti i Controlli del Morale.

Miniatura: 53004.

#### Il Vescovo di Noportoe

La città di Noportoe è la sede del Consiglio di Reggenza e uno dei luoghi più minacciati dall'esercito invasore del Maresciallo Sault. Di conseguenza la città è divenuta uno dei centri della resistenza, in cui le forze di Al-Garvey hanno combattuto in prima linea nelle battaglie contro i Ferach. Una delle figure di spicco della città è il Vescovo, che non è soltanto un uomo di chiesa ma anche uno dei capi della resistenza, ruolo che ha ricoperto anche quando la città era occupata dagli Elfi. È al comando delle sue truppe personali, che finanzia di tasca propria.

#### MARCIATE CON ORGOGLIO!

Il Vescovo di Noportoe considera i Goblin, non certo rinomati per la loro rapidità di manovra sul campo di battaglia, come una risorsa preziosa per la Grande Alleanza e li sprona a gettarsi in battaglia. Il Vescovo può comandare un'Unità di fanteria Regolare o di Milizia e consente a tutti i personaggi che la compongono di incrementare di 10 cm la velocità di movimento.

Gli Eserciti di Valon n. 7: I Goblin di Al-Garvey

Costo in Punti: 45.

Miniatura: 53004.

#### Maresciallo William Beresforc

Eroe nazionale di Al-Garvey e secondo solo alla Regina Maria nel cuore dei Goblin (che rispettano anche Wheeling-Turn, ma non al punto di amarlo veramente), questo ufficiale Orco delle Paludi è stato l'artefice, assieme a pochi altri, della riforma dell'esercito di Al-Garvey e ha riacceso nei Goblin l'orgoglio nazionale. Beresforc è un Orco delle Paludi grande, grosso e molto forte e ha servito nell'esercito di Albione fin dall'inizio del Tempo dell'Annullamento. Ha imparato il mestiere durante il sanguinario assedio di Tolonge, dove ha

guidato un piccolo contingente di Orchi nel disperato tentativo di aiutare il Principe Marlass contro le truppe di Mordred l'Usurpatore. Anche se la missione è stata un fallimento, ha permesso a Beresforc di ottenere degli incarichi in Aegitto e quindi in diverse altre campagne, nel corso delle quali ha comandato truppe di Al-Garvey imparandone anche la lingua. Quando il parlamento di Londinium decise di a chi assegnare l'incarico di creare un nuovo

esercito riorganizzando le disastrose forze armate di Al-Garvey, la scelta è subito caduta sul Maresciallo.

Beresforc è un soldato di carriera sotto tutti i punti di vista e guida i suoi sottoposti con l'esempio. Porta il viso le cicatrici di molte battaglie e ha perso un occhio in combattimento. È Maresciallo di Al-Garvey e generale dell'esercito di Albione, ma non indossa mai quest'ultima uniforme e comanda esclusivamente truppe Goblin. In battaglia la figura imponente del Maresciallo spicca in sella alla sua Lucertola Pesante, torreggiando sui baldanzosi Goblin che guida nella mischia.



AVANTI, AVANTI, AVANTI!

Tutti i personaggi Goblin nell'Unità del Maresciallo che si trovano entro 90 cm da lui possono incrementare di 8 cm la velocità di movimento.

RESISTETE, GOBLIN, RESISTETE!

La presenza di Beresforc sul campo di battaglia è molto rassicurante per i Goblin, perciò tutti quelli che fanno parte della sua Unità e si trovano entro 60 cm dal Maresciallo possono ignorare i primi due punti di penalità a tutti i Controlli del Morale. Per esempio, un Goblin Recluta (modificatore di -2 al Morale) che ha subito una Ferita (ulteriore -1 al Morale) effettuerà il Controllo del Morale con un modificatore di -1 soltanto, invece che di -3.

### **Marchese di Algobna**

Un tempo nobile Marchese, ora un rinnegato e traditore della sua Regina e del popolo. Comanda la Legione Duende al servizio dei Ferach ed è stato investito personalmente da Mordred a Lyonesse. Questo Goblin che segue la moda e la filosofia degli Elfi è un generale molto meno capace di quello che pretende di essere. I suoi legionari lo seguono lealmente, ma molti Elfi non sono entusiasti di servire sotto il suo comando. Di conseguenza, normalmente è a capo della Legione e di alcuni battaglioni alleati di Finklestein o Nopolise.

LIBERTÀ PER AL-GARVEY!

Tutti i Goblin al servizio dei Ferach della sua Unità che si trovano entro 45 cm dal Marchese hanno un modificatore di una colonna a sinistra allo sparare e di +1 a tutti i Controlli del Morale. Tuttavia, tutti gli Elfi sotto il suo comando hanno invece un modificatore di -1 a tutti i Controlli del Morale se si trovano entro 45 cm da lui.

### **Tattiche delle truppe Goblin in battaglia**

Di seguito sono riportati alcuni brevi suggerimenti su come utilizzare in battaglia al meglio le Unità di Goblin di Al-Garvey. Non ci sono segreti per ottenere una facile vittoria, perché questa è raggiungibile soltanto con una combinazione di tattica, tempismo e un po' di fortuna con i dadi piuttosto che semplicemente schierando Unità o personaggi superpotenti. Tuttavia, per coloro che intendono far scendere in guerra i Goblin, si tratta di un buon punto di partenza.

### **Stile di gioco per le Unità di Al-Garvey**

Lo stile di gioco per le Unità di Goblin è generalmente difensivo. Avendo una velocità di movimento limitata, non sono portati a manovrare o avanzare ma sono eccellenti per tenere la posizione o proteggere il fianco agli alleati. In termini di potenza militare, sono una nazione di secondo piano. In battaglia hanno maggiori possibilità di successo contro Unità di truppe più deboli, come i Todoroni e i Nani, mentre sarebbe meglio che lasciassero a qualcun altro i nemici più grossi come gli Ogre. Quando i Goblin si trovano a combattere, come avviene molto spesso, contro gli Elfi Ferach, dovrebbero evitare i movimenti non strettamente necessari e cercare di utilizzare la cavalleria e l'artiglieria come principali armi offensive al posto della fanteria.

### **Punti di forza dei Goblin**

I Goblin non sono tra le razze più potenti di Valon ma hanno diversi vantaggi rispetto ai nemici. Questi punti di forza cominciano fuori dal campo di battaglia:

- I Goblin sono più economici della media in termini di punti. Puoi creare Unità più numerose di quelle degli Elfi, che sono quindi in grado di subire maggiori perdite senza smettere di combattere.
- I Goblin hanno un Fattore di Difesa uguale a quello degli Elfi e possono subire lo stesso numero di Ferite.
- I Cacadores (Fanteria Leggera) sono tra i migliori di tutta Valon!
- I Dodo sono una cavalcatura economica che può tenere testa a quasi tutte le altre, tranne quelle migliori.
- Le Lucertole Pesanti sono relativamente poco costose e costituiscono una cavalcatura potente e affidabile.
- L'artiglieria, anche se meno mobile di quella Elfica, è altrettanto efficace e potrebbe rivelarsi decisiva per vincere una battaglia.

### **Tattiche della fanteria**

Quando si utilizzano Unità di fanteria Goblin occorre ricordare che non possono muoversi velocemente come gli Elfi. Si tratta però di truppe solide con un eccellente rapporto qualità-prezzo, che dovrebbero formare il fulcro dell'Unità, magari affiancate da qualche personaggio della cavalleria. Le Unità meglio addestrate, come la Guardia Polissa, sono in grado di tenere testa alla fanteria di Elfi, Cani o Nani. È possibile sfruttare il basso costo dei personaggi della Milizia per creare Unità con numerosi effettivi. Tatticamente è meglio evitare lunghe avanzate e il terreno aperto a causa

della minor velocità di movimento, e se del caso supportare la fanteria in marcia con alcuni elementi di cavalleria oppure proteggerla con il fuoco dell'artiglieria. La fanteria Goblin è affidabile ma dà il meglio quando viene utilizzata in difesa piuttosto che per offendere.

### **Tattiche della cavalleria**

L'esercito di Al-Garvey conta molto su fanteria e artiglieria ma paradossalmente la sua migliore arma di offesa contro la fanteria e gli avamposti del nemico è rappresentata dalla cavalleria. Anche se non è potente come quella di altre razze, è veloce e perfettamente in grado di portare scompiglio tra le file avversarie. È ideale per proteggere la fanteria in movimento e per compiere improvvise incursioni contro il nemico che avanza, specialmente se è già stato bersagliato dal fuoco della fanteria.

### **Tattiche dell'artiglieria**

I Goblin sono più adatti a impiegare cannoni leggeri e medi rispetto a quelli pesanti. Dovrebbero essere usati innanzitutto per mettere fuori combattimento eventuali pezzi di artiglieria nemici che potrebbero sparare contro le truppe Goblin e poi per bersagliare le Unità avversarie più pericolose, il che significa solitamente la cavalleria leggera.

L'ideale è piazzarli su una collina e proteggerli, se possibile, con qualche personaggio della fanteria.

### **Tattiche delle Unità e dei personaggi speciali**

L'esercito di Al-Garvey annovera diverse Unità e personaggi speciali. Questi ultimi sono pensati per comandare un'Unità di Goblin e hanno delle abilità che migliorano le capacità di combattimento dei soldati ai loro ordini. Oltre ai personaggi Goblin, è possibile utilizzare anche quelli degli alleati Orchi di Albione e Ratti di Joccia. Riguardo alle Unità speciali, i Goblin possono schierare i devastanti Dodo Esplosivi, che forniscono opportunità di cui nessun altro esercito può avvalersi. Soldati di Brewswick sono Nani con statistiche identiche a quelli della Confederazione di Finklestein e della Kravtia, ma l'esperienza che hanno accumulato nelle Guerre Mordrediane li ha resi duri e risoluti. La Banda Nera è formata da tutte le armi dell'esercito (fanteria, cavalleria e artiglieria) e combatte principalmente a Kartoffelburg, dove è impegnata a ricacciare indietro i nemici della Grande Alleanza.

**Puoi scaricare gratuitamente gli Scenari per giocare con i Goblin di Al-Garvey dal sito del Chimerae Hobby Group!**