



## Campagna Warhammer Fantasy 2011 - *Next Level* - *Battle Report del Primo Turno*

### *Al Nord...*

" Non si hanno notizie dai fronti di battaglia... "

### *Al Centro...*

"  
L'avanguardia del Comandante Chegheganzus, accampata su una collina appena fuori il centro di Pavona, era ancora intenta a smaltire la sbronza della sera prima nonché la micidiale piadeina al gorgonzola stracchino e pancetta che ben ha temprato gli uomini nell'animo e nel corpo.

E' da due giorni che il Comandante Chegheganzus è partito con una parte della brigata lasciandone al campo un piccolo contingente guidato dal massiccio Spugna, giovane scafista analfabeta con una spiccata predisposizione all'alcol, anche etilico, che si è guadagnato il grado a seguito di una fortunata vittoria a chi "sputava più lontano", spareggiato poi con una gara di "rutto in potenza".

Appena all'orizzonte si scorsero i primi vessilli elfici Spugna si destò dal suo torpore e, con in pugno un boccale traboccante di luppolo, si issò a fatica sulle spalle di un compagno reggendosi alla bandiera e pestando col piede sul tamburo, lanciandosi in un trascinate quanto confuso discorso che, grazie soprattutto al pessimo rhum di contrabbando, pochi compresero ma comunque generò negli uomini un fervore quasi religioso instillando un profondo odio per i nemici della revolution.

Mancavano all'appello solo una compagnia di bracconieri dispersa durante i brindisi e che da più di mezza giornata non si vedeva.

Gli elfi erano ancora lontani e separati dal fiume; visto che la brigata della revolution aveva da poco mangiato decisero che non era saggio fare il bagno e quindi optarono, nell'approvazione generale, di tornare alla siesta mentre alcuni improvvisarono una gara di tiro col cannone e i due mortai.

Solo i giovani pistolieri e il capitano in seconda decisero di arrischiarsi in piccole scaramucce per raggranellare qualche galeone in più scommesso al campo: alla fine si rivelerà vincitore il capitano per un'intero reggimento di driadi, un coniglio e un fagiano contro solo cinque elfi a cavallo, un mago e uno scarpone dei giovani ed alticci pistolieri.

Nel trambusto anche il drappello disperso di cacciatori emerse dal bosco con gli occhi infossati e sbavanti per aver mangiato dei funghi allucinogeni vendutigli come porcini da un locale; barcollando e cantando caddero tutti nel fiume nell'allegria generale. (bosco di funghi allucinogeni-test stupidità fallito)

Purtroppo dopo solo mezz'ora ora non vi era già più nemmeno un elfo sillvano e all'allegra brigata non restò che tornare tutti

”

insieme a brindare mentre i cacciatori dovettero stendere i panni ad asciugare.

---

## Al Sud...

”

“Capitano, qual è la situazione del campo di battaglia?”.

“Signore, gli scheletri ci superano in numero, le nostre avanguardie ci comunicano un rapporto di 3 a 1.. credo che oggi avremo bisogno ben più della nostra sola abilità nel combattere! E tutta questa pioggia rischia di far impantanare la cavalleria!”.

“Dannazione! Dovremo attenderci una lunga battaglia..

CAVALIERI! SERRARE I RANGHI! PREPARARSI ALLO SCONTRO”.

Non erano le migliori premesse per i cavalieri dell'esercito Bretoniano: le schiere di non-morti incutevano timore nelle fila dei soldati a cavallo pronti a fronteggiarli.

La schermaglia era stata frutto di un'incursione dei Bretoniani in un territorio sacro ai Re dei Sepolcri: infatti la zona era considerata magica, capace di abbassare la Disciplina di una delle truppe più vulnerabili dell'armata. In questa situazione furono i Cavalieri del Reame a farne le spese.

Ma proprio a questo territorio era interessato Lord Sigfrid: un piccolo prezzo da pagare in cambio di una terra in più da frapporre tra le forze degli umani e gli abitanti a nord.

Gli schieramenti si erano delineati: da un lato l'armata Khemri, guidata dal Principe dei Sepolcri Sarnath, contava una schiera di scheletri guerrieri in cui combatteva egli stesso, affiancati da ranghi di arcieri non-morti accompagnati dal Sacerdote Liche Rhanut.

Completavano il campo degli imponenti Carri da Guerra accompagnati da Cavalieri delle Necropoli sulle temibili “Fauci velenose”, pericolosi grandi Cobra reali, che li seguivano in formazione compatta.

L'esercito dei signori dei cavalli invece presentava i migliori esponenti dei Cavalieri del graal, riuniti sotto il vessillo del conte di Frugelhöfen, disposti per l'occasione in formazione a lancia, formazione che tuttavia “sfigurava” per numero rispetto ai ranghi ben più popolati di Cavalieri del Reame che li affiancavano sempre nella nota formazione, cui partecipava il braccio destro del conte, il Paladino Hulrich.

La Damigella Ginevra li seguiva a breve distanza, pronta a dare il suo supporto durante la Battaglia.

E fu così che lo scontro ebbe inizio.

Dopo dei rapidi movimenti, i Cavalieri del Graal caricarono frontalmente i Carri da Guerra: dovevano affrontarli in questo modo, per non subire il colpo dovuto alla loro mole.

La sfida tra Lord e Campione e il combattimento circostante si rivelarono entrambi a favore dei Cavalieri, senza che essi subissero alcuna perdita.

Successivamente anche i Cavalieri del Reame arrivarono nel bel mezzo della battaglia, scontrandosi con Le Fauci velenose, che nel frattempo avevano caricato i Cavalieri del Graal su un fianco.

Subendo alcune perdite, riuscirono a sconfiggere anche questi nemici; tuttavia il Lord, affiancato da due Cavalieri, dovette ripiegare all'interno di alcune rovine per non subire ulteriori ferite.

La Damigella purtroppo non riuscì a fornire un supporto magico adeguato, per quanto si prodigasse, i suoi tentativi risultarono vani, finché una salva di frecce lanciate dagli arcieri non-morti la raggiunsero, costringendola a lasciare il campo di battaglia, ferita gravemente.

Ora rimanevano solamente gli arcieri guidati dal Sacerdote Liche, affrontati dai Cavalieri del Reame al completo e i superstiti Cavalieri del Graal che difendevano il Conte.

“Il cielo si scurisce Paladino Hulrich.. Cosa può significare? Sta già piovendo a dirotto!”

“Attenti! Un'altra salva di frecce! Al riparo dietro gli scudi!”

Purtroppo l'ordine fu eseguito in ritardo da alcuni cavalieri, che caddero sul terreno di battaglia.

Lo scontro finale si avvicinava, così entrambe le unità di Cavalieri caricarono gli arcieri scheletrici: anche se essi si ripararono dietro un boschetto magico, attraverso i rami riuscirono a distinguere discretamente la figura del Sacerdote portato sulla lettiga dai suoi servi.

Lo scontro finale fu a favore dei Cavalieri, che spazzarono via tutti gli scheletri rimasti sul campo di battaglia.

“Signore, abbiamo vinto! Ce l'abbiamo fatta! Il territorio è nostro! E quegli spaventosi scheletri sono solo un ricordo!”

Una acclamazione carica di soddisfazione si levò dai cavalieri.

“Aspettate a cantare vittoria.” Li redarguì il Conte.

“Abbiamo vinto questa Battaglia, ma Dio solo sa quante minacce potranno arrivare da nord ora che abbiamo sconfitto questo contingente!”

Il Conte Sigfrid allora si girò, volendo sentire il resoconto della battaglia dal suo Primo Cavaliere Hulrich.

Ma si accorse che lo Stendardo da Battaglia portato da quest'ultimo non si stagliava come suo solito nel cielo plumbeo, carico di pioggia.

Allora, preso da un impeto, si mise a cercarlo tra i corpi dei caduti dell'ultimo scontro.

Non poteva essere caduto anch'egli, pensò.

A un certo punto notò il suo cavallo ancora in piedi, tuttavia egli era a terra, ferito gravemente ad una gamba.

"Signore, ho fatto il possibile, ma tutti i loro attacchi sono finiti su di me..".

"Non ti preoccupare mio valoroso Cavaliere! So che posso sempre contare su di te. Ora pensa solo a rimetterti al più presto!"

E fu così che la Battaglia per il controllo del territorio delle Rocciose Sette Montagne (R7) fu vinta dall'armata Bretoniana di Lord

//

Sigfrid, Conte di Frugelhöfen.

---

//

Rhanut osservava la colonna di scheletri che si muoveva nella foresta, ormai era sempre in ansia, da quando i bretoni avevano cancellato il contingente della spedizione, e cosa peggiore aveva dovuto subire le ire del principe Sarnah.

Per fortuna, Rhanut si è salvato e ha potuto ricostruire l'esercito, anche se questo ha portato via molto tempo alla missione affidatogli dal re, e con suo grande sollievo, il principe è stato solo ferito gravemente, altrimenti avrebbe dovuto affrontare le ire del re, cosa molto spiacevole.

Con tutti questi pensieri in testa non si accorse che la colonna era uscita dalla foresta, in una ampia radura dove erano presenti delle rovine, e subito si accorse dell'alone mistico che le circondava.

Ma la cosa che attirò la sua attenzione era un cavaliere, sul monolito più grande; subito non lo riconobbe ma poi capì essere un elfo. Prima che potesse parlare alcune frecce si impiantarono nel terreno davanti alla colonna, e l'elfo parlò "Stranieri, queste terre sono sotto il controllo dei soldati di Ariel, tornate da dove siete venuti, e nessuno dei vostri cadrà". detto questo sul lato opposto della radura un gruppo di elfi dalle lance lunghe, sembrò emergere da alcuni alberi, tanto erano ben mimetizzati, e perfino alcuni alberi si animarono per schierarsi al fianco dei guerrieri.

Rhanut capì di essere di fronte a degli elfi silvani, non ne aveva mai visti ma le descrizioni da lui studiate, sembrano combaciare con quello che vedeva; prima di poter rispondere, il principe urlando rispose "Sono Sarnath figlio discendente del re Khanzar sovrano di Mahrak, e sono qui per una sua missione, per cui siete voi a dovervi allontanare, per evitare di morire tutti".

Rhanut pensò cinicamente alle parole appena dette, sono state le stesse prima di affrontare i bretoniani e cominciò subito a richiamare i venti della magia, immaginando la reazione dei loro avversari.

Infatti, prima che il principe cominciasse a dare ordini, alcune frecce spuntarono dal monolito, colpendo con precisione chirurgica le spine dorsali degli scheletri, dal fianco sinistro spuntarono dei cavalieri armati di arco, e sul monolito si intravedevano a malapena delle ombre in movimento.

Il mago che aveva appena parlato, stava raccogliendo i venti della magia sul monolito, e Rhanut si preparò a contrastarlo, ma prima di farlo una esplosione di luce avvolse il mago, e dopo, di lui non vi era più traccia.

Vedendo i nemici, apparentemente sprovvisti di altri maghi, il principe ordinò ai carri di caricare gli alberi che si erano animati, e lo scontro dei carri assieme alle lance degli aurighi, riuscì a fargli avere la meglio, anche se queste creature lottarono ferocemente prima di soccombere.

Le Fauci Avvelenate si erano poste in maniera tale da caricare sul fianco i guerrieri elfi, ma con loro stupore, furono questi ultimi a caricarli, dimostrando fenomenale velocità, e senza badare all'intralcio del bosco. Mentre si avvicinavano il capitano, dei cavalieri notò tra questi un guerriero più grande e muscoloso, con un elmo cornuto e un arpa in mano; la sua tecnica di tenere la lancia e lo sguardo duro, lo distingueva nettamente dagli altri.

Appena arrivati a contatto, il capitano dei cavalieri, alzò la lancia e diresse la sua cavalcatura verso quel guerriero; anche se non parlavano la stessa lingua, questo capì il gesto e si diresse a sua volta, e mentre lo faceva, il resto dei guerrieri inneggiava il suo nome.

L'elfo era incredibilmente veloce, e schivava la maggior parte degli attacchi, sia del cavaliere che della sua cavalcatura, tuttavia l'elfo non riusciva a danneggiare il serpente di pietra, e la posizione sopraelevata del cavaliere lo rendeva fuori portata; dopo un lungo scontro, un colpo, non si sa se fortunato o incredibilmente abile, del cavaliere ferì l'elfo, rendendolo incapace al combattimento, ma prima del colpo di grazia il resto dei guerrieri si ritirò nel bosco portando con sé quel guerriero.

Dopo questo fatto, veloci come sono comparsi, scomparvero dalla radura.

Il principe si sentì fiero per quella vittoria, ma Rhanut era scettico per tanto entusiasmo, e capì che erano stati fortunati, oltretutto lui aveva consumato completamente i suoi poteri per quella giornata; ripensando alle parole del re quando lo aveva bandito, forse era meglio un suicidio rituale in patria, che il rischio di morire in una landa così ostile; quei pensieri durarono un attimo, e si rimproverò per tanta vigliaccheria, oggi avevano vinto, e questo

||

bastava, ma erano solo all'inizio del loro viaggio.

---

||

La pioggia cadeva incessante su tutta Tilea, ma le forze in campo su questa terra martoriata di mercenari, iniziavano a muoversi con crescente forza e decisione.

Forte della benedizione data dalla Suprema Sacerdotessa di Khaine e del terrore che essa sapeva incutere in tutti i suoi sottoposti, Gural-Naral Velveninthen si mise al comando di un piccolo contingente di Elfi Oscuri Sanguinari che raggiunsero le coste tileane imbarcandosi sulle Arche Nere dei Corsari, solcando il Mare del Caos fino in prossimità del Golfo Nero.

Sbarcati sulla costa a sud del Principato di Luccini portarono subito morte e dolore contro tutti coloro che incontrarono sulla loro strada. I sopravvissuti divennero schiavi utilizzati prima per erigere l'altare di Khaine e poi sacrificati alla divinità dell'omicidio.

Preso il controllo della costa, il generale impartì immediatamente l'ordine alle Ombre di andare in avanscoperta. Nelle perlustrazioni dei territori adiacenti, esse riferirono di imponenti cavallerie di Bretonia che marciavano nelle terre confinanti.

Per dimostrare ancora una volta alle sacerdotesse di avere il favore di Khaine, il comandante degli Elfi Oscuri volle organizzare un agguato nei pressi di un circolo di magia. Gli esploratori cercarono di dissuaderlo poiché delle forze del bene erano presenti in quel luogo.

Essendo stato un Maestro delle Ombre era certo di poter trovare un luogo adatto dove tendere un'imboscata alle possenti Cavallerie Bretoniane.

Schierati i Balestrieri affiancati da Cavalieri Neri e dalla possente Idra da guerra aspettò il posizionamento della sua unità preferita: le Ombre.

I Cavalieri Bretoniani attesero la benedizione della Dama, mentre gli Elfi Oscuri prendevano il vantaggio da questo temporeggiare per avvicinarsi con i Cavalieri Neri e l'Idra, mentre i balestrieri trovavano un riparo da dove poter meglio difendersi da una carica degli avversari. Le Ombre scivolarono silenziose fra le rovine del villaggio, riuscendo ad arrivare dietro i cavalieri guidati da Lord Sigfrid Conte di Frugelhofen e cogliendoli di sorpresa.

Veldrin Velvenoloth, il veterano della squadra dello Scorpione Scarlatto li fece posizionare il più vicino possibile. "Per la gloria di Khaine! Che il rosso del loro sangue bagni il terreno che calpestiamo!" I dardi furono letali per tre cavalieri, i rimasti non seppero tenere le briglie dei loro cavalli che si mossero al galoppo avvicinandosi pericolosamente ai balestrieri.

L'altra unità di cavalieri, nel frattempo, rispose fallendo una carica contro i Cavalieri Neri e la Dama fallì un incantesimo di protezione scatenando sulla propria scorta il potere incontrollato dei venti della magia.

L'Idra soffiò fiamme di fuoco e le Ombre continuarono a mietere vittime con i loro dardi neri, mentre la pioggia letale scagliata dai balestrieri eliminò il resto dei cavalieri al seguito del nobile bretoniano.

Indeboliti dalla perdita di molti uomini gli umani rimasero comunque impavidi davanti alla carica dell'Idra e dei Cavalieri Neri, ma il possente animale decretò la loro sconfitta.

Gural-Naral Velveninthen gioiva nel vedere il sangue umano che impregnava il campo di battaglia e che il favore di Khaine lo aveva aiutato nella battaglia.

“Comandante abbiamo sterminato questa compagnia di umani ma il merito non va ai miei balestrieri!”

“Lo vedo Bruhlochar Myurden, anche se questa volta la tua squadra non ha fatto molto, son certo che avrete altre occasioni per distinguervi, questa pioggia prima o poi cesserà!”

“Manca solo il loro generale, volete che dia l'ordine di abbatterlo?”

Il generale Elfo Oscuro sembrò pensarci un momento mentre il suo avversario lo guardava impassibile sul suo destriero. Nonostante la ferita che imbrattava la bardatura del suo cavallo da battaglia non sembrava dar segni di cedimento.

Gural-Naral alzò la sua spada come per dare l'ordine di attaccare, lentamente l'abbassò puntando Lord Sigfrid e la portò nuovamente alta con l'elsa di fronte al suo viso. Rimase qualche secondo attendendo che l'avversario facesse lo stesso, poi rimise l'arma nel fodero ed il nobile umano girò il cavallo e partì nella direzione da cui erano venuti.

“Mio signore perchè lo avete lasciato libero? Se lo avessimo catturato avremmo potuto farne uno schiavo di un certo valore!”

“Invece l'ho lasciato andare per avvisarli di non incrociare mai più il nostro cammino perchè questa terra sarà nostra, per la gloria di Khaine!” urlò ad alta voce il nome della divinità e tutte le truppe si schierarono lodando il dio della guerra, poi riprese “Uomini! Quest'oggi abbiamo impartito una dura lezione agli umani! Atharti è con noi in questo momento! Godetene!” Urla di piacere si alzarono dalle truppe.

Lasciò così la truppa a guardia dell'accampamento e, accompagnato dai Cavalieri Neri, tornò dalle sacerdotesse

”

all'altare di Khaine per dare degna sepoltura al Cavaliere Nero Ilphin Aleanep l'unica perdita subita.