



Giocatori Campagna

Warhammer Fantasy 2011

- *Next Level* -

www.nextlevelstore.it

01- Emanuele Sardini (*Bestie del Caos*)

Grande Eroe:

Grande Sciamano Berciante (mago 4° livello) 235

Eroe:

"Sargon Pelle d'Osso" Guerragor (Armatura Pesante, Pelle Grinzosa, Elmo del Grande Ariete) 119

Truppa:

Branco di Gor (33 gor, gruppo comando) 256

Speciali:

Branco di Bestigor (30 bestigor, gruppo comando) 390

BACKGROUND

La luce sanguigna di Morrisleb si estendeva sull'ampia radura che il branco di Groluk l'Unicorno aveva scelto come luogo in cui radunarsi. Il capo del branco era un imponente minotauro il cui corno destro si era spezzato in battaglia garantendogli quel soprannome che veicolava una sorta di "rispettosa" derisione. La forza inarrestabile del Signore del Branco, però, gli garantiva sempre un numero di uccisioni ben superiore a quello di tutti gli altri zoccolati del suo seguito, sottolineando la sua forza e, di conseguenza, rendendolo adatto al comando del branco, nonostante il corno spezzato.

Gli Sciamani avevano esteso la benedizione della Luna di Sangue a tutti gli zoccolati del branco di Groluk e alle loro armi predicendo una caccia proficua in nome di Morrisleb stessa che però era calata presto lasciando l'accampamento al buio, nonostante le alte pire fumose, e predicendo un cambiamento imminente tra le fila degli zoccolati del Branco.

All'ordine dell'Unicorno il Branco si mise in marcia, dividendosi in tre gruppi, il più numeroso, capeggiato dal Grande Minotauro, avrebbe minacciato frontalmente le difese del villaggio attirando su di sé i difensori e le guardie che a loro volta sarebbero state aggredite dagli altri due gruppi guidati da due Guerragor, Busshar Moltecornia e Sargon Pelle d'Osso così chiamato per la pelle coriacea di cui gli era stato fatto dono dagli Dei del Caos, che avrebbero teso loro un'imboscata caricandoli sui fianchi e sterminandoli. Così avvenne e tra mugugiti e ringhi, il sangue dei popolani di uno sperduto villaggio al limitare della Foresta delle Ombre venne versato sporcando zoccoli e pellicce e colando dalle impugnature delle pesanti asce del Branco da Guerra.

Tornati all'accampamento ognuno degli appartenenti al Branco rivendicò la parte di bottino e di carne che gli spettava sulla base di quanti nemici avesse ucciso in battaglia. Come sempre Groluk l'Unicorno si apprestava a prendere per primo ciò che riteneva spettargli in quanto miglior guerriero del Branco, quando il Grande Sciamano lo fermò, dichiarando che quella razza aveva visto qualcuno migliore di lui sul campo. Lo sdegno del Capobranco era evidente e cercò tra i presenti chi avesse avuto il coraggio e la follia di sfidarlo così apertamente dimostrandosi migliore di lui. Probabilmente gli Dei del Caos stavano assistendo alla scena e illuminarono la mente del Grande Minotauro indicandogli la figura del Pelle d'Osso che sfoggiava il suo elmo del Grande Ariete, ornato da diversi palchi di corna strappati a coloro che avevano avuto il coraggio di sfidarlo per la guida del branco di Bestigor che formavano il suo seguito.

Sargon Pelle d'Osso non aveva mai manifestato apertamente il desiderio di sostituire il Signore del Branco, non potendo certamente competere con lui in forza e potenza, ma eguagliandolo e superandolo in astuzia e strategia. Si era dimostrato il migliore dei Bestigor del Branco e aveva guidato diverse spedizioni arrivando a comporsi un corredo bellico notevole anche per un Guerragor. Tra tutti le sue armature, era invidiato soprattutto per l'elmo che via via si era arricchito di corna strappate a contendenti e rivali. L'elmo poi aveva ricevuto la benedizione degli Dei del Caos nel momento in cui era stato bagnato col sangue di alcuni monaci di Sigmar da cui strappò anche parti di armatura che ora porta a proteggere il corpo muscoloso e segnato da tatuaggi e cicatrici nonché gingilli e ammenicoli che sottolineano la sua forza e prestantza fisica.

Come segno di sottomissione, il Signore del Branco richiese al Guerragor il suo elmo oppure ne decretò la morte per mano sua. Tra le urla e i ruggiti di entusiasmo del branco, non ci fu risposta e Sargon si lanciò contro il minotauro facendo affidamento sulla sua forza e potenza. Lo scontro fu violento e nessuno dei due riusciva a prevalere sull'avversario, le loro asce si schiantavano l'una sull'altra, l'Unicorno impugnava due imponenti asce facendo ricorso alla potenza delle braccia grosse come tronchi e potenti come magli. Il Guerragor, invece, usava un'unica ascia, impugnandola con entrambe le mani ancora sporche del sangue dei villani uccisi poche ore prima. Lo scontro durò a lungo ed entrambi i contendenti vennero segnati da nuove e numerose cicatrici mentre il loro sangue andava a mischiarsi con il fango nero in cui affondavano i loro zoccoli. Il Guerragor dimostrò la propria superiorità in combattimento affiancando all'uso dell'ascia anche il ricorso a colpi portati con l'elmo ogni volta che il suo avversario falliva un attacco, guadagnandosi in questo modo il rispetto di molti appartenenti al Branco che videro in lui una nuova guida. Il combattimento terminò nel momento in cui il minotauro, che poteva vantare una resistenza ben superiore a quella dello sfidante, riuscì a sferrare un colpo diretto al petto di Pelle d'Osso che venne scagliato al limitare della radura. In altri casi il perdente sarebbe stato sacrificato alla Luna di Sangue se non fosse che Morrisleb stessa non illuminava più il cielo con la sua luce di fuoco, presagio di qualcosa di oscuro e sinistro. Quando il Signore del Branco si avvicinò allo sconfitto, numerosi Gor e Bestigor si mossero andando a frapponersi tra l'Unicorno e il suo sfidante e tradendo in questo modo i legami che li univano al resto del Branco, nonché a colui che lo guidava. Nuovamente le lame scintillarono e i mugugiti si alzarono nel cielo buio e privo di stelle mentre si scatenò una battaglia che vide il Branco spezzarsi in due. Parte dei Gor e dei Bestigor avevano riconosciuto la superiorità di Sargon Pelle d'Osso e avevano deciso di appoggiarlo nella sua sfida a Groluk l'Unicorno il cui tempo ormai era volto al termine. La battaglia fu sanguinosa, ma il Signore del Branco poteva contare su un numero di seguaci ben superiore a quello dei separatisti che dovettero ripiegare, abbandonando il campo e rifugiandosi nel folto della foresta, non senza portare con loro il Guerragor esausto giurando su Morrisleb che sarebbero tornati più numerosi a reclamare ciò che spettava loro. Da quel momento si dice che sia nata un nuovo temibile Branco che si fregia di aver compiuto numerose razzie nella regione acquisendo sempre maggior fama e attirando sparuti gruppi di Uominibestia attirati dalle voci di un nuovo capo.

02- Nicola Bosco (*Demoni del Caos*)

GENERALE

Bob'oh lo Spezzavertebre Araldo di Khorne 100

EROE

Pennywise (Araldo di Tzeentch 115, Sapiente 25)

RARE

Gli Zippo Furenti (6 Pirodemoni) 210

TRUPPA

I Rosicchiacostole (28 Sanguinari + GDC) 366

Gli Allegri Fricchettoni (14 Orrori Rosa + Musico e alfiere) 180

TOTALE 996

BACKGROUND

La battaglia infuriava incessantemente da 23 giorni e notti, i 3 fratelli Khorne, Nurgle e Slaanesh avevano il dovere di far ristabilire gli equilibri di potere, dopo gli episodi della Lustria Tzeentch aveva preso troppo potere e il suo labirinto di cristallo si stava troppo allargando nel mondo demoniaco.

Lo spettacolo era impressionante, orde di Sanguinari ad enormi Assetati di Sangue assalivano il nemico con una furia indescrivibile, una moltitudine di orribili untori accompagnati da ridanciani Immondi portavano una allegra pestilenza mentre affascinanti demoniette e grottesche Custodi dei Segreti sfrecciavano per il campo di battaglia portando morte ovunque! I difensori non erano da meno, Orrori Rosa e Signori del Mutamento devastavano il campo con spaventosi incantesimi. La battaglia sembrava in stallo fino a quando ha fatto il suo ingresso Kairos, il campione di Tzeentch insieme ad uno stormo di Strillatori e Pirodemoni : aprendo le sue enormi ali ha imbrigliato i venti della magia che scorrono liberi nel Warp ed ha scatenato una apocalisse sugli attaccanti annichilandone intere legioni.

La battaglia sembrava compromessa ma forti del numero gli attaccanti riuscirono comunque a far ripiegare le forze del dio dell'inganno ed ha riportare per ora un certo equilibrio di potere nel mondo demoniaco.

Lo spettacolo del campo di battaglia era da lasciare senza fiato, corpi carbonizzati e sventrati ovunque si stavano dissolvendo per riformarsi nel Warp ma da sotto una pila di resti carbonizzati un Sanguinario ancora si muove: nella sua mente rivede ancora gli ultimi istanti, quando un fulmine del mutamento lanciato da Kairos ha colpito la sua orda ma, per uno strano volere divino, la sua lama dell'anima lo ha protetto. Alzandosi a fatica sente uno strano formicolio nella sua arma e schiumandodi rabbia torna nel regno dl dio della guerra.

Negli anni successivi il Sanguinario sente che il potere di assorbire vita della sua lama è incredibilmente aumentato tanto che, dopo l'ennesima battaglia sanguinosa il suo corpo rigonfio di potere si eleva ad uno status superiore, diventa l'Araldo di Khorne ora conosciuto come Bob'oh lo Spezzavertebre...

03- Francesco Garrubba (*Conti Vampiro*)

EROI: **Ludvig Von Ciccenhansen** vampiro equipaggiato con usbergo dello scorticato; accolito oscuro e signore dei morti Pti 170

TRUPPE: 20 scheletri guerrieri con gruppo di comando Pti 180

TRUPPE: 10 ghouls delle cripte con Ghast Pti 88

TRUPPE: Carro dei cadaveri con fuoco fatuo Pti 100

TRUPPE SPECIALI: 18 guardie dei tumoli con gruppo di comando e stendardo urlante Pti 286

TRUPPE RARE: Varghulf Pti 175

TOTALE: Pti 999

BACKGROUND

I due giovani ratti del clan non avevano mai percorso quella rotta sotterranea, ma l'odore della warpietra era inconfondibile e li attraeva come l'oro per i nani.

"presto presto" squitti uno dei due "ci siamo", i due entrarono in un lungo corridoio sotterraneo; era buio, ma gli occhi abituati dei due topi fendevano l'oscurità senza problemi, ai lati vi erano numerose cripte all'interno delle quali erano ammassate ossa rosicchiate e armi antiche, arrugginite, memoria di antiche battaglie. I due si bloccarono "kose morte...molto pericoloso qui!". Si fecero forza, la warpietra li guidava, ma soprattutto il timore che se fossero tornati a mani vuote sarebbero diventati degli ottimi bersagli di prova per le armi concepite dalla mente diabolica dei loro padroni: gli stregoni ingegneri del clan skryre.

Percorsero il corridoio fino in fondo, raggiunsero una porta sigillata, strane rune intricate emanavano un sinistro bagliore, ma i due ignoravano il loro significato e cosa fosse celato nella cripta.

Senza troppi indugi ruppero i sigilli, la porta si spalancò, al centro della stanza un altare in pietra sopra il quale giaceva una bara chiusa. Le pareti emanavano quel inconfondibile bagliore verde. I topastri cominciarono a riempire i sacchi del prezioso materiale.... "grazie"....sibilò la creatura... "sono da secoli rinchiuso in questa cripta" il vampiro si stagliava in tutta la sua oscura maestà, il volto orribilmente sfigurato, la furia animalesca che cresceva...gli sventurati ratti non fecero in tempo a voltarsi, con uno scatto fulmineo il vampiro squarciò i loro sudici corpi e ne bevve il sangue...erano secoli che K. Non provava la dolce sensazione che il prezioso e viscoso liquido vitale lasciava in bocca, si sentì rinvigorito, era libero; la memoria tornò al lontano passato... i preti sigmariti lo avevano sigillato all'interno della cripta, quanto tempo aveva trascorso rinchiuso senza potersi nutrire, il suo regno di tenebra usurpato, cancellato....la rabbia crebbe, una furia incontrollabile, il desiderio di sangue umano, sì il sangue umano così dolce, niente a che vedere con il liquido dei ratti, avvelenato dalla warpietra; cominciò ad intonare una lunga litania...i morti risposero. Era tempo di marciare nuovamente verso le città del uomo, era tempo di vendetta!

04- Francesco Ottini (*Conti Vampiro*)

GRANDI EROI	Vampiro Lord		205	
		Corazza Cadaverica	15	
		Scudo Incantato	5	
		Talismano di protezione	15	240
EROI	Necromante		55	
		2 Incantesimi Necromantici	30	
		Armatura del Coraggioso	20	
		Scudo Stregato	5	
		Scettro di De Noirot	25	
		Carro dei Cadaveri	75	
		Fuoco		
		Fatuo	25	235
TRUPPE	Scheletri Guerrieri	37 Scheletri	296	
		Musico	12	
		Campione	16	
		Alfiere	16	
		Bandiera del Fuoco Infernale	10	350
TRUPPE RARE	Varghulf		175	175

BACKGROUND

Il duca Erysiel Von Angst si svegliò di colpo, ansimando pesantemente, gli occhi sbarrati nell'oscurità osservavano l'ombra di uno spettro apparsogli in un incubo. Uno spettro macabro, maligno, implacabile. Lo spettro della sua sete. Quella maledetta sete che non riusciva a placare. Sete, continua e irrefrenabile, non di acqua o vino, ma di sangue.

Un brivido freddo gli corse lungo la schiena, chiuse gli occhi per un lungo istante e cercò di riprendere il controllo di se stesso. Fece un respiro profondo, con gli occhi chiusi, e si costrinse a calmarsi e ad appoggiare nuovamente la testa sul suo comodo cuscino di piume.

Riaprì gli occhi solo quando fu di nuovo coricato su un fianco, e lo sguardo andò al libro consunto e polveroso lasciato sul comò. I ricordi assalirono il duca, ricordi di un passato ancora troppo prossimo per riviverli senza dolore.

Quella donna era bellissima, magnifica, come mai il duca ne aveva viste prima d'ora. Il suo pallore perlaceo la faceva assomigliare a dolce neve bianca in un giorno di Marzo, fragile al punto da sciogliersi al primo sole, eppure forte da resistere ancora alle porte della primavera. Al duca piaceva osservare i campi innevati in inverno, e quella dama alta e snella gli ricordava un campo ricoperto di neve. Il vestito nero che indossava faceva risaltare ancora maggiormente il suo pallore.

Il viso era parzialmente celato da una maschera a forma di pipistrello, ma la bellezza della donna poteva vedersi anche con il volto coperto. Le guance erano regolari, e la fronte alta. I capelli raccolti in un elegantissimo chignon, e quegli occhi d'un verde intenso sembravano poter penetrare un uomo con un solo sguardo. Spiccava tra la folla come un'unica rosa nera in un mazzo di rose bianche. Era meravigliosamente, quasi inumana.

Il duca si fece avanti, con il volto coperto dalla maschera nera, e si inchinò elegantemente di fronte alla dama, aprendo il mantello.

-Duca Von Angst, mia signora, incantato. Posso sapere il vostro nome?

La donna, rimasta apparentemente impassibile dal profondo inchino del duca, piegò leggermente le gambe in un inchino estremamente contenuto, e chinando impercettibilmente il capo rispose:

-contessa Elyza, dei monti dell'est. La festa è organizzata da voi?

Il lieve accento orientale della donna divertiva il duca. Per quanto si sforzasse di essere impeccabile nella pronuncia, la sua inflessione rivelava la sua provenienza.

-No, la festa è stata organizzata dal padrone di casa, il Conte di Acquanera, per onorare insieme la vigilia di Ognissanti. Non conoscete il vostro ospite?

La donna sembrò interdetta da quella domanda, ma subito squadrò il duca con aria di sfida: -volete per caso insinuare che mi sono imbutata, impertinente?

-Ovviamente - rise il duca - è la stessa cosa che ho fatto io!!!

La donna restò ancora interdetta, poi scoppiò a ridere, e fece un passo verso il duca. In quel momento il profumo intenso della donna gli arrivò al naso. Il più buon profumo che avesse mai sentito! Era soave, e sapeva di tutte le cose che lui adorava di più, era quasi magico!

Si mise accanto alla donna, e le offrì il braccio per condurla al centro della sala da ballo. La donna appoggiò dolcemente la sua mano su quella del duca, e lui sentì un freddo intenso sul dorso.

-Mia signora, ma voi siete gelida! Avete freddo?

-Sì, un po', - disse la donna - ma non preoccupatevi. Tra poco mi riscalderò sicuramente.

Poco più tardi, la dama stava conducendo il duca in una delle stanze più remote del castello. Era incredibile come sembrasse conoscere quella dimora, benché dicesse di non esserci mai stata.

Finalmente si fermò davanti ad una porta, e vi trascinò dentro il duca. Chiuse la porta dietro di sé, e con decisione lo fece sdraiare sul letto.

A Von Angst non sembrava vero di poterla avere così facilmente, e non oppose resistenza mentre lei con passione gli toglieva il mantello e gli sbottonava la camicia.

Poi all'improvviso la donna si mise su di lui a gambe divaricate, gli girò la testa da un lato, e gli si avvicinò all'orecchio con il viso.

-Dimenticarti di me e di questa notte ti sarà impossibile Von Angst.

Il duca sorrise e socchiuse gli occhi. Sentì la bocca della donna baciargli l'orecchio, il collo... e poi il dolore più puro lo colse.

Sentì i denti della donna affondargli nella giugulare, e spalancò gli occhi, lucido e terrorizzato più che mai. Cercò di scansare la dama, ma lei lo teneva fermo. Aveva una forza sovrumana! Il duca cercò di gridare aiuto, ma non ci riuscì. Poteva solo restare fermo nell'attesa che la donna lo uccidesse. Ma quando sentì che la vita lo stava abbandonando, la donna si staccò, e lui poté vederla con le sue vere sembianze: il volto era parzialmente decomposto, l'occhio destro mancava dall'orbita e il cranio era calvo, salvo per qualche capello bianco.

-ora, duca, vai e trasmetti questa nonmorte, come io l'ho trasmessa a te. Prima di cadere tra le braccia della morte, ripensa a tutto ciò che in vita ti dava soddisfazione, perché d'ora in poi nulla più ti appagherà. Dimentica il sole e il suo calore, d'ora in poi esso ti sarà nemico mortale, e il tuo mondo sarà freddo come non mai. Scorda il sapore del cibo e del vino, e la gioia dell'amore. Solo con la sete dividerai la tua nonvita, e solo placandola troverai piacere, l'unico che ti resterà.

A quel punto il duca si sentì debole e sconfitto, e capì che la morte era giunta. Chiuse gli occhi, e spirò.

E il giorno dopo si risvegliò, nel suo letto, vivo e vegeto. Impiegò qualche secondo per mettere a fuoco i confusi ricordi della serata passata, e si convinse che la donna gli aveva somministrato qualche strana droga per potergli rubare denaro e gioielli. Pensò a quanto fosse ironico il fatto che per una volta che non era lui a cercare la compagnia di una puttana, erano le puttane a venire da lui.

Si stropicciò gli occhi, e poi si passò una mano sul collo. E fu allora che si spaventò a morte.

Sul lato destro sentì con le dita la presenza di due fori già rimarginati, ma che avevano lasciato la cicatrice. Corse allo specchio per poter vedere, e scoprì che non solo non riusciva a vedere le cicatrici, ma lo specchio non rifletteva niente della sua immagine!!!

Arretrò di qualche passo e cadde all'indietro, sbattendo violentemente la testa. L'impatto gli ruppe l'osso del collo, ma il duca si rialzò ugualmente, e con uno scatto della testa fece rientrare le ossa al loro posto. Cercò di convincersi che era solo un sogno, ma dovette cedere quando vide il sole sorgere. Quel sole, che tanto gli era piaciuto finora, lo agitava, lo infastidiva. Lo bruciava! Si sorprese nel vedere la sua pelle ardere e fumare, e corse a chiudere le tende.

Non poteva essere vero, erano storie per spaventare i bambini e tenere a bada la plebaglia. Mentre pensava a cosa gli stesse succedendo, girò istintivamente la testa in giro per la stanza, e sul comò trovò un libro. Un libro che mai aveva visto prima, polveroso e consunto, con la rilegatura e la copertina nere. Allungò la mano per prenderlo, e avvertì uno strano potere fluirgli in corpo, come una scarica elettrica. Realizzò solo più tardi di non avere idea di cosa fosse l'elettricità. La paura lo colse, e lanciò lontano il libro.

Nei giorni che seguirono il duca provò a condurre la solita vita, ma vide che la donna aveva detto la verità: il cibo non lo saziava, il sonno non lo riposava, e non v'era più ombra di desiderio per le donne. Il giorno lo disturbava, e usciva solo di notte. Perfino il vino non saziava la sua sete. La sete, quella maledetta sete, l'unica sensazione che ancora lo legava all'umanità.

Durante una notte tuttavia, Von Angst scoprì che era proprio quella sete la prima caratteristica del suo nuovo modo di essere. Si svegliò in preda al solito incubo, e sentì l'irrefrenabile desiderio di alzarsi, e di bere. Andò alla fonte, e bevve acqua a gran sorsi. Ma la sete non si placò. Proprio quando stava per ritentare, un uomo, un suo contadino, si avvicinò. -Mio signore, serve aiuto? Vi vedo pallido!

Il duca voleva rispondere di no, ma qualcosa lo spinse invece a dire: -sì, mio servitore, aiutami a tornare dentro. Sono malfermo, e non mi reggo in piedi.

Il contadino prese il duca sottobraccio, e per un attimo provò a sostenerlo. Bastò quell'attimo per permettere al duca di affondare i suoi denti nel collo dell'uomo. Morse, lasciando che il suo istinto animalesco lo guidasse nei gesti, e sentì i canini crescere, e affondare nella vena del contadino, succhiandone tutto il sangue. Il contadino rantolava, ma non poté reagire. La forza del conte era sovrumana, riusciva a sollevare il corpo dell'uomo come se fosse una foglia. Quando il contadino smise di contorcersi, il duca lo lasciò andare. Aveva placato la sua sete, e stava bene. Ma non appena realizzò quanto aveva appena fatto, inorridì e scappò nel castello.

Nei giorni successivi la sete si ripresentò, e lui cercò di resistervi con tutte le sue forze, ma ogni tanto inevitabilmente cedeva e uccideva qualcuno all'interno delle sue proprietà.

Ben presto il duca sterminò tutti gli abitanti della sua terra, tra lacrime e rimorsi. Era diventato una bestia, un predatore. Si vide costretto a placare questa sua distruzione con un lungo sonno in cui perdersi, magari per sempre.

Da allora, solo in quel momento si era risvegliato. E aveva trovato il libro, quel libro maledetto che credeva perduto, accanto a lui. Lo fissò per lunghi istanti, pervaso non più da paura ma da curiosità, poi si decise ad allungare una mano e a prenderlo. Avvertì di nuovo quell'energia fluire dal braccio, e pervadergli tutto il corpo. Si sentiva strano con quel tomo in mano, ma ora stranamente sicuro, potente. Sentiva che il sangue bevuto gli dava ora la forza di aprirlo e leggerlo.

Lo aprì. Le scritte all'interno gli fecero bruciare gli occhi come se andassero a fuoco, ma non riusciva a smettere di leggere. Apprese di magie oscure, poteri per richiamare i morti da un'altra vita, e per comandarli come un esercito implacabile e inarrestabile. Lesse di come attraverso il sangue avrebbe potuto curare anche le ferite più mortali che gli fossero state inflitte. Lesse della sete, e di come poterne fare dono ad altri invece di ucciderli.

Apprese la vecchia arte di Nagash, il grande Necromante, perfezionata attraverso la regina Neferata, e realizzò che le leggende oscure di cui aveva sentito parlare erano realtà. Realizzò che ora aveva il potere per creare un esercito, ed espandere i suoi domini, per avere sempre più gole con cui saziare la sua sete. Il duca capì finalmente cosa era diventato: un Signore della morte, suo araldo e messaggero.

Erysiel Von Angst era diventato un Vampiro, ed ora nulla poteva fermarlo.

05- Matteo Pozzi (*Orchi e Goblin*)

“Gorrockh” Orco Nero Grande Capo Scudo incantato Amuleto d' opale	110
Thargloz “lo Ztranizzimo” Orco sciamano II° livello Pergamena di protezione	115
29 orchi ragazzi scudo musico, alfiere, capo	238
20 goblin delle tenebre arco 2 fanatici	110
24 orchi neri scudo vessillo luccicante musico, alfiere	337
2 troll di fiume lupo addizionale	90

totale 1000

BACKGROUND

Dopo aver litigato con il suo capoguerra (ed averle prese), Gorrockh lascia la tribù “Kuelli con le zanne” e si dirige a ovest, accompagnato da un gruppo di orchi neri che nonostante la sconfitta lo ammirano per il coraggio che ha dimostrato (comunque è più grosso di loro eppoi non si sa mai che possa diventare davvero grosso e tornare per suonargliele a quello là).

Alle pendici dei Monti Crinale di Cenere si lasciano incuriosire da un balenio di fuoco verdastro in lontananza, e quando arrivano scoprono che è prodotto da un orco a cui escono bagliori da tutti (ma proprio tutti) i buchi, così pensando ad un prodigio di Gork (o forse Mork), lo incatenano e se lo portano dietro come amuleto portafortuna.

Poco tempo dopo, vicino al Mare Acido, vengono attaccati da una banda di orchi accompagnati da alcuni goblin delle tenebre, ma li sconfiggono grazie all' aiuto di Thargloz “ lo ztranizzimo luccicozo”(il tipo incatenato che brilla da tutti i fori), e all'intervento di alcuni troll di fiume attirati dal rumore della battaglia, e li sottomettono tutti, dando vita al primo piccolo nucleo di una (si spera) grande accozzaglia di pelleverde che vaga a far danni per il vecchio mondo.....

06- Maurizio Artioli (*Orchi e Goblin*)

- Orko Selvaggio Sciamano "**Kamarsh**" 2lv. 100pt
- 24x Orko Selvaggi Lancia+ Scudo+ Gruppo di Comando 275pt
- 26x Ordki Ragazzi +Arma Addizionale+Gruppo di Comando 217pt
- 10x Orki Cavalcacighiali + Lancia + Scudo + Gruppo di Comando 235pt
- 31x Goblin delle Tenebre Arcieri + 2 Fanatici 173pt

TOTALE 1000pt

BACKGROUND

(...)

07- Vittorio Mazzetti (*Impero*)

Generale: Prete Guerriero - **Spugna**

Eroe : Capitano imperiale con Pegaso Imperiale, Spada del Fato, Pozione della Velocità e Gemma Flagello dei Draghi
+ grande armatura imperiale e scudo

Truppa: 40 alabardieri con gruppo di comando + distaccamento 11 miliziani

Truppa: 10 cacciatori

Speciali: 2 Mortai

Speciali: 1 Grande Cannone Imperiale

Speciali: 6 Pistolieri con staffetta con pistola a ripetizione

totale 1000pti

BACKGROUND

Cegheganzus l'eroe dei 2 mondi e il fido Spugna scafista provetto

La traversa dalla Black Peninsula alla Bey of Wreck era stata dura, c'era voluta una buona mezz'ora in gommone, ma grazie alle manovre provette dello Scafista Spugna e ai discorsi incoraggianti dell'Ispirato Cegheganzus, il barcone aveva finalmente raggiunto la terraferma.

Il colorito verdognolo degli uomini la diceva lunga sul confort del viaggio. Nonostante il mare fosse una tavola la tratta si era presentata abbastanza difficoltosa. I maligni davano la colpa ai vari brindisi propiziatori fatti prima, durante e dopo il viaggio, ma Spugna negava apertamente questa tesi riversando la colpa sull'ispirato Cegheganzus.

Il fido, nonchè ardito secondo, aveva l'impudenza di sostenere che la colpa del moto zizzaganate tenuto durante il tragitto fosse da imputare al rivoluzionario condottiero, che, in un impeto di patriottismo, aveva iniziato la canzone del bauscia.... TUTTI A DESTRAAAAA!! EHE... TUTTI A SINISTRA!!! EHE... il peggio si era toccato quando il brillante stratega aveva deciso di intonare la strofa... CHI NON SALTA UN ASSERVITO E'! E'!!!....

Si può ben immaginare l'impatto che tali motti goliardici eseguiti dal centinaio di appartenenti all'Armata della Revolution aveva avuto sul gommone da 15 metri utilizzato per la traversata.

Comunque tutto era passato.

Ora erano sani e salvi sulla terraferma, pronti a portare la luce della libertà in quelle lande ancora schiave del padrone.

MA! Come prima cosa occorreva un brindisi e una mangiata e questo Cegheganzus lo sapeva. Aveva condotto lì i 3/4 dei suoi uomini con la promessa della piadeina e ora non poteva deluderli...

- HASTA LA VICTORIA SIEMPRE COMPAGNI - aveva urlato Cegheganzus issandosi sulla polena del "Vavavuma". La nave era un piccolo e compatto vascello costruito nel cantiere navale di A'Ibania e come polena montava "La Berta", un vecchio cannone imperiale raziato durante l'ultima campagna della Brigata della Libertè.

08- Enrico Fontanesi (*Impero*)

CHEGHEGANZUS Prete 90

Arm Ferro Meteorico 25

Capitano 50
Alfiere standardo Bat. 25
Grande Arm. Imp 8
Scudo 3

30 Alabardieri 150
Gruppo comando 20

Distaccamento
15 alabardieri 75

30 Alabardieri 150
Gruppo comando 20
Distaccamento
15 alabardieri 75

5 Staffette 105
Campione 16
musicista 8

Cannone 100
Mortaio 75

TOT: 995pt

BACKGROUND

Cegheganzus l'eroe dei 2 mondi e il fido Spugna scafista provetto

La traversa dalla Black Peninsula alla Bey of Wreck era stata dura, c'era voluta una buona mezz'ora in gommone, ma grazie alle manovre provette dello Scafista Spugna e ai discorsi incoraggianti dell'ispirato Cegheganzus, il barcone aveva finalmente raggiunto la terraferma.

Il colorito verdognolo degli uomini la diceva lunga sul confort del viaggio. Nonostante il mare fosse una tavola la tratta si era presentata abbastanza difficoltosa. I maligni davano la colpa ai vari brindisi propiziatori fatti prima, durante e dopo il viaggio, ma Spugna negava apertamente questa tesi riversando la colpa sull'ispirato Cegheganzus.

Il fido, nonchè ardito secondo, aveva l'impudenza di sostenere che la colpa del moto zizzaganate tenuto durante il tragitto fosse da imputare al rivoluzionario condottiero, che, in un impeto di patriottismo, aveva iniziato la canzone del bauciscia... TUTTI A DESTRAAAAA!! EHE... TUTTI A SINISTRA!!! EHE... il peggio si era toccato quando il brillante stratega aveva deciso di intonare la strofa... CHI NON SALTA UN ASSERVITO E'! E'!!!....

Si può ben immaginare l'impatto che tali motti goliardici eseguiti dal centinaio di appartenenti all'Armata della Revolution aveva avuto sul gommone da 15 metri utilizzato per la traversata.

Comunque tutto era passato.

Ora erano sani e salvi sulla terraferma, pronti a portare la luce della libertà in quelle lande ancora schiave del padrone.

MA! Come prima cosa occorre un brindisi e una mangiata e questo Cegheganzus lo sapeva. Aveva condotto lì i 3/4 dei suoi uomini con la promessa della piadina e ora non poteva deluderli....

- HASTA LA VICTORIA SIEMPRE COMPAGNI - aveva urlato Cegheganzus issandosi sulla polena del "Vavavuma". La nave era un piccolo e compatto vascello costruito nel cantiere navale di A'lbania e come polena montava "La Berta", un vecchio cannone imperiale raziato durante l'ultima campagna della Brigata della Libertè.

09- Roberto Sansoni (Bretonnia)

Totale Costo: 997 Pti	##	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TA	TS	Tipo	Cost
Lord Sigfrid Conte di Frugelhöfen	1	4	(6)10	3	4	4	3	6	(4)5	9	2+		Cv	215
Generale; Le unità entro 12" possono usare la D del Generale. ; Voto del Graal; I Cavalieri con il Voto del Graal sono Immuni alla Psicologia, effettuano Attacchi Magici e cominciano sempre la partita con la Benedizione della Dama. I Personaggi con il Voto del Cavaliere o della Cerca non possono unirsi a loro.; Lancia Pesante; +2Fo nel turno di carica. ; Bardatura														
<i>Armatura di Agilulfo</i>	Armatura Pesante e scudo (TA4+). Il cavaliere non può usare armi che richiedano 2 mani. L'Armatura conferisce al portatore AC10.													[25]
<i>Pietra della Fortuna</i>	Un solo uso. Il portatore può ripetere un singolo Tiro Armatura fallito.													[5]
<i>Spada della Forza</i>	Colui che la brandisce ha +1 Fo nei turni di CaC.													[20]
Destriero	1	8	3		3	3	1	3	1	5				[0]
Cavalieri del Graal	5	4	5	3	4	3	1	5	2	8	2+		Cv	235
Santi Viventi: ogni cavaliere può accettare e rifiutare sfide, inoltre cominciano sempre la partita con la Benedizione della Dama. ; Voto del Graal; I Cavalieri con il Voto del Graal sono Immuni alla Psicologia, effettuano Attacchi Magici e cominciano sempre la partita con la Benedizione della Dama. I Personaggi con il Voto del Cavaliere o della Cerca non possono unirsi a loro.; Lancia Pesante; +2Fo nel turno di carica.; Armatura Pesante; Scudo; TA+1. Tiro Parata: in CaC i modelli a piedi non soggetti alla Furia beneficiano di un TS6+ contro gli attacchi che ricevono sul fronte.; Alfieri; +1 alla Risoluzione al Combattimento.; Musico; +1D per richiamare l'unità in fuga; +1 alla Risoluzione del combattimento in caso di pareggio; Permette di tentare la "Riorganizzazione Rapida"; Bardatura														
<i>Stendardo della Velocità</i>	L'unità che lo porta somma +1 al proprio Movimento.													[15]
Destrieri	5	8	3		3	3	1	3	1	5				[0]
Hulrich Paladino Stendardiere da Battaglia	1	4	(5)7	3	4	4	2	(5)6	(3) 4	8	3+		Cv	109
Voto del Cavaliere; I Cavalieri con il Voto del Cavaliere possono ignorare il panico causato dalle unità amiche con il Dovere del Popolano. ; Armatura Pesante; Tiro Armatura 5+.; Stendardo da Battaglia; +1 alla Risoluzione del Combattimento; Tutte le unità amiche entro 12" possono ripetere i Test di Psicologia falliti. ; Bardatura														
<i>Virtù dell'Ideale</i>	Il Cavaliere acquisisce +2AC, +1I e +1A. Non può essere il Generale dell'esercito e qualsiasi unità amica costretta ad effettuare un test entro 6" da esso subisce una penalità di -1D.													[35]
Destriero	1	8	3		3	3	1	3	1	5				[0]
Ginevra Damigella della Dama	1	4	3	3	3	3	2	3	1	7	6+		Cv	140
Aura della Dama: Resistenza Magia (1).; Sapere della Vita; Quando un incantesimo del Sapere della Vita è lanciato con successo, il Mago (o un altro Modello entro 12") recupera istantaneamente una singola Ferita perduta in precedenza. ; Livello di Magia 2; Conosce 2 incantesimi. Somma +2 ai tentativi di Lancio.														
<i>Pergamena di Dispersione</i>	Disperde automaticamente un incantesimo lanciato non a Forza Inarrestabile.													[25]
Destriero	1	8	3		3	3	1	3	1	5				[0]
Cavalieri del Regno	10	4	4	3	3	3	1	3	1	8	2+		Cv	298
Voto del Cavaliere; I Cavalieri con il Voto del Cavaliere possono ignorare il panico causato dalle unità amiche con il Dovere del Popolano. ; Lancia Pesante; +2Fo nel turno di carica.; Armatura Pesante; Scudo; TA+1. Tiro Parata: in CaC i modelli a piedi non soggetti alla Furia beneficiano di un TS6+ contro gli attacchi che ricevono sul fronte.; Alfieri; +1 alla Risoluzione al Combattimento.; Musico; +1D per richiamare l'unità in fuga; +1 alla Risoluzione del combattimento in caso di pareggio; Permette di tentare la "Riorganizzazione Rapida"; Bardatura														
<i>Bandiera di Chalons</i>	Il nemico non può scegliere la reazione alla carica "Resistere e Tirare" contro l'unità con la Bandiera.													[10]
Cavaliere Galante	1	4	4	3	3	3	1	3	2	8	2+		Cv	[24]
Destrieri	11	8	3		3	3	1	3	1	5				[0]

BACKGROUND

Reale Armata Bretoniana, guidata da Lord Sigfrido Conte di Frugelhöfen

Le lunghe crociate avevano prostrato anche il più possente dei cavalieri bretoniani: si erano infatti prostrate per ben tredici anni a nord del vasto regno dei signori dei cavalli, attraverso le terre dell'Impero. Di ritorno dalla ricerca del sacro Graal, riportando le ricchezze accumulate con fatica, Lord Sigfrido si apprestava a tornare al suo castello, consacrando al volere della Dama tutti i luoghi in cui si annidassero empie creature, come i vampiri, esempi della piaga della non-morte, o i visceri Skaven incontrati sulle montagne.

Mai si sarebbe aspettato di incontrare una tale strenua resistenza: il male era ben radicato in questa parte del vecchio mondo.

Tutto l'esercito di fanteria era perito nella battaglia, chi divorato dagli insaziabili uomini ratto, chi spogliatosi della propria carne, si era schierato contro colui che lo aveva portato in battaglia. Anche la cavalleria aveva subito ingenti perdite, nonostante la loro pesante corazza sopperisse alla maggior parte dei colpi, le magie e gli abomini nemici riuscivano talvolta a farvi breccia.

Nulla però avrebbe impedito a Lord Sigfrido di rivedere la sua Frugelhöfen, dove lo attendeva la sua amata signora e la sua giovane discendenza: richiamò quindi a sé i suoi più fedeli cavalieri che lo avevano seguito in questa impresa e, forte della loro capacità in battaglia, il cui apice era la temuta formazione a lancia, caricò a spada tratta qualunque nemico.

L'Armatura del suo avo Agilulfo gli consentiva di combattere con una agilità inaudita dovuta alla leggerezza del materiale arcano con cui era stata forgiata, inoltre la fidata spada magica che aveva ricevuto in dono da Re Louen in persona per rinnovare la sua fiducia vassallatica fendeva le carni e le corazze con cui cozzava.

Lo stendardo da Battaglia, portato dal suo fido vassallo Hulrich e visibile oltre le schiere di ranghi nemici, rappresentava il sacro Graal che alimentava la loro fede nella Dama e contribuiva a innalzare il morale delle fila. Non tutti i cavalieri del suo seguito si votavano alla stessa causa, infatti oltre ai suoi fedelissimi cavalieri del Graal, erano presenti i più valorosi protettori del magnifico Regno di Bretonnia. Essi non avevano solo il compito di ingaggiar battaglia con chiunque gli si parasse dinnanzi, ma anche proteggere la Damigella Ginevra la quale, illuminata dalla saggezza e dalla Fede, era in grado di far accadere prodigi in battaglia: guarire ferite altrimenti mortali, far tremare il cuore dei nemici di terrore inducendoli alla resa di fronte ai cavalieri schierati in battaglia e conferire loro una tempr morale d'acciaio.

Va ricordato che nella lunga storia del Regno di Bretonnia, oltre alle campagne di guerra e conquista contro gli eserciti nemici, numerose alleanze furono stilate con i popoli confinanti per definire un territorio di pace e prosperità. Rapporti di stima e rispetto verso gli elfi dei Boschi ad est, oppure alleanze commerciali e di interesse con l'Impero, intervallate nel corso dei secoli da schermaglie per incomprensioni o questioni di principio legate alla modernizzazione.

Tutto questo riecheggiava nelle menti dei valorosi cavalieri, un regno che loro stessi avevano contribuito a formare e proteggere, la vera forza dell'uomo semplice che serve ciecamente il suo fidato comandante in ogni situazione, illuminato dalla Fede e dalla sua importante storia del passato.

10- Luca Sarcina (*Elfi Silvani*)

Nome dell'Unità	##	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TA	TS	Cp	Dp	FdU	Cost
Sire della Guardia Eterna	1	5	7	6	4	3	3	8	4/5	10	5+	5+			1	230
	Guardia Eterna; Il Personaggio ha armi ed armature della Guardia Eterna (ma non può averene altre ne normali ne magiche); Generale; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
<i>Arpa dell'aedo</i>	Personaggio, Cavalcatura e Unità possono muovere attraverso terreni accidentati senza penalità e ricevono TS:5+															[75]
Guardia eterna	14	5	5	4	3	3	1	5	1/2	9	5+				1	186
	Determinati se accompagnati da un Nobile o un Sire; Armi ed Armature della Guardia Eterna; Alfiere; +1 al Risultato del Combattimento; Musico; +1 al risultato del combattimento in caso di pareggio; +1D per richiamare l'unità in fuga															
Cantamagie Tessincantesimi	1	5	4	4	3	3	2	5	1	8	6+	5+	2	1	2	157
	Tessincantesimi; Spirito della Foresta; Livello di Magia 2; Sfera di Loren; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
<i>#We1 - Canto degli Alberi</i>	Valore di Lancio 4+. Gittata 18". Muove un bosco di D3+1" o Causa D6 Colpi Fo5 ad un'unità dentro un bosco															
<i>#We2 - Furia della Foresta</i>	Valore di Lancio 6+. Gittata 18". Causa D6 colpi a Fo4; Fo5 se il bersaglio è entro 6" da un bosco															
<i>#We3 - Il Sentriero Nascosto</i>	Valore di Lancio 7+. Gittata: 18". L'unità non può essere colpita da proiettili non magici, inoltre considera i terreni accidentati come terreni aperti. Dura fino alla prossima fase magica del giocatore															
<i>#We4 - Le schiere del crepuscolo</i>	Valore di Lancio 8+. Gittata:18". L'unità causa paura, se causa già paura causerà terrore. Dura fino alla prossima fase magica del giocatore															
<i>#We5 - Benedizione di Ariel</i>	Valore di Lancio 9+. Gittata: 18". L'unità ha l'abilità rigenerazione fino alla prossima fase magica del giocatore															
<i>#We6 - Il Richiamo della Caccia</i>	Valore di Lancio 11+. Gittata: 18". L'unità muove di 2D6" dritta verso l'unità nemica più vicina ed in vista (questa può solo resistere come reazione). Se non ci sono nemici in vista l'unità avanza. Se lanciato in CaC da +1A a modello (tranne cavalcature). Dura fino alla prossima fase magica del giocatore															
Destriero Elfico	1	9	3		3	3	1	4	1	5						[0]
Cavalieri delle Radure	4	5	4	4	3	3	1	5	1	8	6+				2	129
	Cavalleria Leggera; Lancia; +1 Fo in carica; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
Signore dei Cavalli	1	5	4	5	3	3	1	5	1	8	6+				2	[9]
Destriero Elfico	5	9	3		3	3	1	4	1	5						[0]
Driadi	8	5	4		4	4	1	6	2	8		5+			1	120
	Schermagliatori, Paura, Spirito della Foresta															
Ninfa dei Rami	1	5	4		4	4	1	6	3	8		5+			1	[12]
Guardia Via	4	5	4	5	3	3	1	5	1/2	8					1	128
	Schermagliatori, Perlustrazione; Cacciatori della Foresta; Colpo Mortale a corta gittata; Seconda Arma Bianca; +1 Attacco; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
Sentinella Ombra	1	5	4	6	3	3	1	5	1/2	8					1	[8]
Grande Aquila	1	2	5		4	4	3	4	2	8					3	50
	Volare, Calpestamento.															

BACKGROUND

Gli Elfi di Athel Loren

A lungo non si avevano più avuto notizie della guarnigione che il comandante aveva disposto sui confini della foresta. Finalmente, una mattina, arrivò un messaggero al suo accampamento.

“Signore, un membro dell'avanguardia del quarto battaglione dell'Imperatore chiede udienza” disse una delle sue guardie.

“Fallo entrare, forza” rispose l'ufficiale. Era strano che non fosse venuto direttamente il prete di quel distaccamento, pensò, ma probabilmente aveva avuto delle buone ragioni di inviare prima un messo. Il soldato semplice, almeno questa era l'impressione che dava, era provato nel fisico e nell'aspetto, segno che doveva aver cavalcato tutta notte. Il suo respiro era affannoso ed era evidente che aveva bisogno di cure. Questi però iniziò subito a parlare:

“Non c'è tempo da perdere, Capitano! Siamo stati attaccati!”

“Calmati soldato. Ricorda che noi rappresentiamo parte dell'immenso ed invincibile esercito dell'Imperatore Karl Franz in persona”

“Lei non capisce, non sono stato inviato a comunicarle un messaggio: sono morti tutti!”

“Com'è possibile soldato? Eravate più di un centinaio nel vostro distaccamento! Chi mai può aver ucciso così tanti soldati?”

“Gli elfi dei boschi capitano, erano alleati con dei demoni ed utilizzavano magia nera! Non possiamo combatterli! Sigmar ci salvi, l'impero non può...” ma non riuscì a terminare la frase che il capitano aveva dato cenno di rinchiuderlo. *Disertori, pensò fra sé e sé, la feccia dell'esercito. Nulla può competere con l'esercito imperiale, e tanto meno una balzana superstizione come quella degli elfi dei boschi. Gli elfi vivono lontano nella loro isola. Ora però si dovrà scoprire che nemico può aver ritardato o distrutto il distaccamento.*

Nessun esercito però era in vista, né amico né nemico. Dalle montagne del confine imperiale vicino al regno di Bretonnia nessuno sembrava tornare.

Il capitano decise quindi, prima dell'esecuzione, di farsi raccontare comunque l'accaduto secondo quel soldato del giorno prima.

“Dimmi quello che è successo, realmente, e forse avrai diritto ad una sepoltura dopo l'esecuzione” tagliò corto il capitano, entrando nella cella.

“Dopo qualche giorno che eravamo accampati come da suo ordine, signore, abbiamo cominciato a intravedere dei movimenti nella foresta” iniziò a dire il detenuto. Non sembrava mentire, anche perché in genere chi mente cerca di guadagnarsi la fiducia di colui che vuole raggirare. Il soldato in questione invece, seppur continuasse a portare il dovuto rispetto dei gradi al suo capitano, guardava oltre le sbarre della sua cella mentre parlava, quasi preoccupato che qualcosa dovesse entrare da un momento all'altro. “Pensavamo che fossero degli orchi, poiché ne avevamo abbattuti un piccolo gruppo proprio qualche giorno prima che stava freneticamente uscendo da quel bosco. Il prete di Sigmar assegnato al nostro battaglione, signore, aveva ordinato agli esploratori di entrare nel bosco e riferire ciò che avessero visto. Non tornarono. Venne inviata una squadra di ricerca, prima a piedi, e poi a cavallo. Non tornò nemmeno nessuno di loro. Quindi, spazientito il Prete decise di entrare con tutto il contingente. Questo ovviamente era impossibile, perché gli alberi e le radici rendevano difficile il passaggio alla nostra artiglieria e ai carri dei vettovagliamenti. Ci diede ordine di abbattere gli alberi che più intralciavano la strada e di usare le rocce per segnare un percorso, di dar fuoco alle sterpi e cacciare gli animali aggressivi, come lupi, che infastidivano la carovana. Proseguimmo per ore nel bosco, signore, sembrava non avesse fine. Verso il tramonto giungemmo in una radura, costeggiata da un piccolo ruscello e con una piccola roccia al centro. Su di questa era seduto un elfo, signore, una creatura dotata di straordinaria bellezza. Era simile a noi uomini, solo aveva le orecchie appuntite e i capelli lunghi, come si usa da noi abbiano le donne. Il suo sguardo era carico di tristezza, e stringeva tra le mani un arpa, che suonava con grazia ultraterrena. Ci disse di chiamarsi Sarathir, sire del Clan di Selathoi, e ci chiese cosa ci facevamo in quella foresta, e perché avessimo ucciso così tanti animali e disboscato le piante. Ahimé, volle rispondergli il Prete!”

“Bada a come parli soldato, rimane un tuo superiore, e un prescelto di Sigmar” lo volle correggere il capitano, anche se conosceva la mente ottusa dei preti, e sapeva che erano fondamentali in molti aspetti, ma del tutto controproducenti sul lato diplomatico.

“Mi scusi signore. Dunque, il nostro Prete prese la parola elencando all'elfo le nostre convinzioni riguardo agli orchi ed alle nostre intenzioni di cacciarli e di riconquistare la foresta, come da suo ordine signore, in nome dell'impero. Egli sembrava sempre più triste, come se un disastro incombesse e lui fosse l'unico a saperlo, tanto che la musica si fece sempre più grave. L'elfo si schiarì la voce, e sempre continuando a suonare spiegò che gli orchi che avevamo incontrato erano stati uccisi, in quanto invasori della sacra foresta di una certa Ariel, da lui e la sua guardia personale. Ci disse di uscire immediatamente, ma di lasciare in quel luogo i cavalli, i cani, e tutti gli animali che ci accompagnavano per avere salva la vita. Ovviamente a noi sembrò quasi assurdo signore, e scoppiammo a ridere. Non si vedeva nessuno, e il Prete fece notare che un solo elfo depresso non avrebbe mai sopraffatto il nostro esercito. A questo punto l'elfo versò una lacrima, che gli rigò il volto e cadde al suolo.

In quel momento gli alberi che circondavano la radura presero letteralmente vita e cominciarono ad attaccarci. Il prete chiamò attorno a sé i nostri miliziani, ordinò di dare fuoco alle polveri e utilizzò contro quelle creature degli incanti adatti ai demoni. Anche se qualcuna di quelle creature infernali cadde, l'elfo non era più solo: fu raggiunto da un piccolo numero di soldati, armati tutti come lui con una lancia a due punte, e dopo aver riposto l'arpa, indossò un elmo con lunghe corna che si stagliavano verso il cielo. Diede un paio di segnali e dalla boscaglia uscirono altre figure: questa volta erano elfi a cavallo. Signore, avrebbe dovuto vedere quanto veloce si muovevano seppur nella boscaglia. A quel punto non c'era altro da fare che ritirarsi, e mentre fuggivamo verso l'esterno sembrava che la foresta cercasse in tutti i modi di trattenerci. Infine, io ed alcuni uomini riuscimmo a scappare, prendendo i cavalli legati ai carri. Cavalcammo più velocemente possibile verso l'accampamento, ma solo io sono arrivato fin qui.”

“Posso sapere per quale motivo, soldato?” disse il capitano, scocciato che lo sguardo del suo prigioniero continuava a posarsi verso il cielo invece che a lui.

“Mentre cavalcavamo, siamo stati aggrediti, uno ad uno da un aquila gigantesca, che sollevava noi ed i nostri cavalli come fossimo conigli. Non abbiamo nessun potere signore su quella foresta e mai l'avremo. Quella creatura, quell'elfo, era sicuramente un guardiano di quel luogo e sono sicuro, ora so, che piangeva per noi. Non avrebbe voluto ucciderci ma la nostra stupidità è stata punita duramente. Le consiglio di spostare il fronte ad un miglio da quella foresta. E la prego, la supplico: mi lasci in questa cella fino alla fine dei miei giorni, oppure mi faccia murare persino nelle fondamenta del castello di Drakenhof, ma la prego, non mi lasci a cielo scoperto”.

11- Silvio Guerresi (*Re dei Sepolcri*)

GRANDI EROI (210)

Sommo Sacerdote Liche 175

4' lvi 35

EROI (100)

Principe del Sepolcro Nefer-Heka 100 - Generale

BASE (555)

40 Scheletri Guerrieri 160

Musico 10

Alfiere 10

20 Scheletri Arcieri 120

Musico 10

4 Carri degli Scheletri 220

Alfiere 10

Stendardo della Velocità 15

RARE (135)

Arca delle Anime 135

1000/1000 pts.

BACKGROUND

Nefer-Heka, nato nella città di Numas nel -1565, a soli 2 anni sfugge miracolosamente alla "Notte della Luna Nera", ossia quando il Principe Apophas si macchia di un vile atto di tradimento, giustiziando, con l'aiuto di un nutrito contingente di Orchi mercenari, la stirpe reale di Numas della quale Nefer-Heka è legittimo discendente.

La rivolta del popolo non si fa attendere e Apophas viene successivamente giustiziato e le sue ossa maledette, disperse nell'Oltretomba.

Nefer-Heka viene cresciuto lontano da Numas da un sacerdote fedele al sovrano e avviato al culto dello Scarabeo, simbolo sacro della sua città natale.

Egli, fin da adolescente, dimostra notevoli doti di comando e combattimento ed entra ben presto a far parte della milizia d'Elite potendo, quando possibile, scatenare la sua ira e il profondo rancore nei confronti delle tribù pelletterde con le quali si imbatte con la sua ridotta ma già rispettata armata.

L'obiettivo unico della sua esistenza è quello di poter, un giorno, essere incoronato Re dei Sepolcri nella sua amata Numas.

12- Marco Guerresi (*Re dei Sepolcri*)

GRANDI EROI (235)

Sommo Sacerdote Liche 175

4' lvl 35

Bacchetta della Copertura 25

EROI (109)

Principe dei Sepolcri Satep 100 - Generale

Flagello 4

Pozione della Velocità 5

BASE (520)

40 Scheletri Guerrieri 160

Alfieri 10

20 Scheletri Arcieri 120

4 Carri degli Scheletri 220

Alfieri 10

RARE (135)

Arca delle Anime 135

999/1000 pts.

BACKGROUND

"Essendo che solitamente il successore al trono era il secondogenito, perchè il primogenito veniva offerto alle divinità tramite il servizio nel culto funebre, Satep, figlio primogenito, venne sacrificato a Rasetra, fortezza della Anime Vendicative, giurando sul punto di morte vendetta verso il fratello erede al trono. Quando giunse l'era del grande risveglio, il corpo mummificato di Satep si alzò e si recò dal fratello; avvenne uno scontro epico e grazie all'utilizzo della magia nera Satep esiliò l'anima del fratello e polverizzò le sue ossa, riuscendo infine a fregiarsi del titolo di Principe dei Sepolcri. Satep vollè mantenere segreti i nomi dei suoi familiari al fine di poter essere ricordato per le sue gesta anzichè per la sua discendenza regale".

racconto di uno scheletro guerriero del reggimento di Satep.

13- Gabriele Giampà (*Re dei Sepolcri*)

EROI

Sacerdote liche + 2° livello di potere tot. 120 punti
(Rhanut) Bastone incanalatore

Principe del sepolcro + Spada della forza tot. 125 punti
(Sarnath) Scudo incantato

TRUPPE

20 arcieri scheletri + musico tot. 130 punti

29 scheletri guerrieri + lance tot. 204punti
+ armatura leggera
+ trio di comando

3 carri degli scheletri + trio di comando tot. 195 punti

TRUPPE SPECIALI

3 cavalieri della necropoli + trio di comando tot. 225 punti
(Le Fauci Velenose)

BACKGROUND

Il sole tramontava in lontananza, sulla linea dell'orizzonte delimitato dalle montagne, così da dare forme particolari alle luce rossa, che bagnava tutta la valle. Ma nessuno dei presenti in quel momento poteva ammirarne la bellezza, la battaglia infuriava e sicuramente anche se così non fosse stato, i non-morti avrebbero certamente negato lo sguardo a quella singolare bellezza.

Con questa malinconia il sacerdote Rhanut osservava il tramonto perdendo di vista la battaglia; ripensava ai momenti dove la città Mahrak, alle sue spalle godeva e gioiva di tanta bellezza, e dove anche lui per la prima volta abbia visto quel momento particolare, quando ancora le sue ossa erano rivestite di carne. Ora di quella città non rimaneva altro che il ricordo delle glorie passate tramandate sulle pareti delle piramidi, o incise nelle memorie di coloro che posseggono ancora un anima.

Il sacerdote si rimproverò per quella malinconia non adatta al momento, e doveva concentrarsi sia per la gestione della battaglia, sia per i suoi incanti. Gli invasori erano goblin della tribù del Ragno Zoppo, andati e tornati dal monte Arachonos con una moltitudine di ragni di ogni dimensione; oltre questi i pelle verde hanno portato troll, un gigante e alcuni ogre mangia uomini assoldati con la promessa dei tesori della città.

Rhanut guardava le schiere dei guerrieri che aveva risvegliato per fronteggiare gli invasori, una massa di guerrieri perfettamente sincronizzati che davanti a nemici più numerosi e con tali mostri non mostrava niente se non le armi pronte a uccidere; e sorridendo pensò a una battaglia praticamente identica che si era svolta tremila anni fa nella stessa valle dove, sempre lui, da quel punto osservava lo scontro e ripensò alle grida di paura di alcuni soldati alla vista dei mostri: quegli stessi guerrieri, oggi, non mostrano la minima paura.

Lo schieramento centrale della sua armata era occupata da scheletri lancieri che avevano il compito di trattenere il nemico e alle loro spalle sulla parete rocciosa vicino a Rhanut erano schierati reggimenti di arcieri pronti a tirare. Il fianco destro era protetto dalla parete delle montagne e sul fianco sinistro, come Dei, erano immobili statue di un colosso necrolitico e di una sfinge da guerra oltre che da montagne viventi di sciami, che sembravano dune mobili, in cielo stormi di saprofici attendevano l'ordine di attacco.

L'orda dei goblin sembrava non avere nessun ordine particolare e stava caricando a testa bassa le schiere di scheletri, appena prima del contatto tra i due eserciti alcuni goblin furono spinti fuori dai ranghi verso gli scheletri, e cominciarono a seminare distruzione tra i vari ranghi con una palla di ferro che sembrava non potessero nemmeno sollevare; il resto dei goblin approfittò dell'apertura prodotta per penetrare tra i ranghi degli scheletri. Rhanut sorrise anche quella volta, come tremila anni prima, i goblin assunsero la stessa tattica, e a un suo segnale gli arcieri tirarono sulla mischia uccidendo, con ordinate salve, i fanatici, molti goblin e alcuni scheletri. A quel punto il sacerdote decise di invocare i suoi poteri, intonando parole antichissime, diede forma all'incanto del giusto castigo di Ptra; una nuova energia diede la forza agli scheletri per respingere i goblin, e di fornire il tempo necessario per permettere agli scheletri caduti di rigenerarsi andando a riformare i ranghi. Ma anche dopo tale colpo, il numero elevatissimo di goblin non permise agli scheletri di sfondare le loro linee facendo andare in stallo il combattimento.

Nel frattempo sul fianco sinistro, altri goblin assieme alle loro cavalcature di ragni si riversarono sugli sciami eliminandone a gran numero, con estrema lentezza gli sciami risposero alla carica pungendo e avvelenando molti goblin, siccome sui ragni il loro veleno non aveva alcun effetto; con un urlo vecchio di secoli, il capitano delle guardie sulla sfinge diede il segnale per caricare i goblin prendendoli in contropiede, caricando a testa bassa la sfinge schiacciò sotto le pesanti zampe i ragni sopravvissuti e l'aculeo velenoso infilzò diversi goblin.

Intanto il gigante si stava avvicinando, per dare man forte al centro dello schieramento e sfondare le linee di Khemri, ma una freccia gli passò accanto facendogli perdere l'equilibrio e cadere sul suo stesso esercito; il colosso necrolitico stava per ricaricare l'arco quando un lampo verdastro partì dal centro dell'esercito avversario incendiando l'arco e rendendolo inutilizzabile, Rhanut vide uno sciamano goblin in groppa a un ragno gigantesco, che oltre a portare lo sciamano ospitava degli orchii pesantemente armati.

Dalla sommità il sacerdote vedeva che la battaglia stava volgendo in favore dei Khemry, i troll vennero uccisi dalla sfinge quando la sfinge ruggì loro addosso un raggio infuocato rendendone vana la rigenerazione, mentre il gigante subì il colpo di grazie dal colosso necrolitico mentre era ancora disteso a terra con una

spada enorme, mozzandogli la testa.

Ma a un certo punto il sacerdote senti un rumore improvviso dal fianco destro e vide scendere dal fianco della montagna non uno ma ben dieci ragni giganteschi, due dei quali portavano sulla groppa dei giganti, assieme a questi scendevano moltissimi altri goblin in arcione a ragni più piccoli, in testa a questi uno portava un goblin più grande degli altri che agitava sulla testa una spada che brillava di un bagliore verdastro; inoltre vide altri goblin appostati più in alto che piazzavano delle macchine da guerra pronte a bersagliare i nemici che si erano raccolti nella valle.

Rhanut capì di essere stato attirato in una trappola, subito ordinò ai saprofagi di attaccare le macchine da guerra prima che li schierassero, al gigante non-morto diede istruzioni per schierarsi sul fianco destro per fronteggiare i vari ragni e i giganti assieme alla sfinge da guerra, per velocizzare la manovra Rhanut invocò il vento del deserto di Khsar; ma alla fine della formula non successe nulla e capì che non era stato nemmeno lo sciamano goblin a interferire. Con orrore sempre più grande vide il colosso e la sfinge che si accasciarono al suolo e capì che l'incanto che li rianimava era stato spezzato, anche i saprofagi subirono qualcosa, infatti si attaccarono tra loro ignorando il nemico.

Il sacerdote notò solo allora che la luce del sole era cambiata, non era più arancione ma era diventata rosso sangue, e alzando lo sguardo vide che aveva assunto una forma simile a un volto che sghignazzava, e intuì che questo stava spezzando i vari incanti che aveva preparato prima della battaglia.

I goblin caricarono il fianco esposto degli scheletri distruggendone parecchi, a questo si aggiunse il massacro portato dai giganti e dai ragni giganteschi; gli arcieri scheletri riuscirono ad abbatterne due, ma alla fine la linea Nehekhariana si spezzò e venne fatta a pezzi dai goblin cavalca ragni.

Appena il sole è calato oltre le montagne gli incanti sembravano riprendere il loro normale funzionamento, con un fragore il colosso necrolitico e la sfinge si rialzarono buttandosi nella mischia, ma ormai era troppo tardi e anch'essi vennero abbattuti dal numero elevato di nemici.

Rhanut era sul punto di scappare per fare rapporto al re, quando delle ombre scure passarono alle spalle dell'esercito goblin entrando nella mischia. All'inizio non le riconobbe subito, ma erano delle necrosfingi; inoltre dall'altro lato della valle reggimenti di carri e cavalieri della necropoli colsero di sorpresa i goblin, alla testa su un carro completamente dorato, giungeva la regina Khalida sovrana di Lybaras; la battaglia infuriò fino a tarda notte finché la regina non uccise personalmente lo sciamano e capo dell'orda goblin. Fatto questo la regina e la sua armata tornarono alla loro città mentre le necrosfingi rimasero immobili sul campo di battaglia circondate dai cadaveri dei goblin e delle loro creature.

Il giorno successivo Rhanut, dopo aver recuperato tutti i guerrieri scheletri e i resti del colosso e della sfinge, si diresse alla piramide centrale dove riposava re Khanzar e la sua famiglia per fare rapporto sugli eventi accaduti.

Con sua somma sorpresa arrivato nella camera centrale, vide che tutta la famiglia reale era sveglia; subito il sacerdote si inginocchiò, e prima ancora di poter parlare, il re lo precedette:

"Rhanut, mi è stato detto che la battaglia è stata una disfatta, evitata unicamente dell'intervento di Khalida" la voce del re era carica di rabbia repressa; se Rhanut avesse avuto ancora un cuore si sarebbe fermato per la paura.

"Mio signore, la battaglia era a nostro favore, ma alcuni eventi oltre i miei poteri hanno..."

"Basta! Non sono disposto a sentire ancora scuse riguardo a un altro tuo fallimento, e ancora peggio la vittoria non è stata portata con il nome di Khanzar, ma di Khalida ricoprendo la mia famiglia di ridicolo, inoltre ti sei proposto tu di affrontare i goblin dicendo di sapere come sconfiggerli senza fatica, ma sei caduto nella loro trappola come uno sciocco!"

Rhanut non sapeva più cosa dire e rimase pietrificato sul posto per l'ira del suo signore, a quel punto prese parole Rasenath primogenito del re e sommo sacerdote di Mahrak:

"Padre, Rhanut ha sbagliato a sottovalutare i goblin, tuttavia qualcosa ha portato disturbo tra gli incanti dell'esercito". A queste parole Rhanut osò alzare lo sguardo e vide il re e i numerosi principi con gli occhi fissi su Rasenath che continuò:

"Ho avuto visione di molti presagi, le statue della Valle Ossario che crollano, il sole rosso sangue, i saprofagi che divorano le ossa dei nostri re e il monte Fato che erutta ossa". Nella sala si sparse un brusio, che si spense subito appena il re prese parola "Che significato avrebbero tutti questi eventi?" chiese.

Dopo aver riflettuto un attimo Rasenath si rivolse direttamente a Rhanut "Quali di questi hai visto durante la battaglia?"

"Ho visto il sole diventare rosso sangue, sommo sacerdote, e aggiungo che ha assunto le sembianze di un volto", prima ancora che Rasenath potesse chiedere di più Rhanut si alzò e con orrore capì a chi apparteneva quel volto "Era il volto di Nagash! Mie signori non ho alcun dubbio!"

A quel nome, i presenti urlarono maledizioni e scongiuri, il re rimase immobile, ma la sua rabbia sembrò solo aumentare:

"Stai dicendo che questi eventi potrebbero riguardare quel maledetto traditore?!" La sua furia nel pronunciare quelle parole fece sussultare tutti i presenti nella sala che guardarono i due sacerdoti carichi di aspettative per la risposta, Rhanut guardò il sommo sacerdote prima di rispondere "Forse...", le parole gli sembravano uscire solo perché tirate a forza.

Il re si alzò dal trono e guardando Rhanut che si era nuovamente prostrato, disse "Sacerdote liche, per la tua scoperta di affido il compito di investigare" Rhanut si concesse un momento di speranza per la sua esistenza "Tuttavia per le tue azioni avventate, e per la tua sconfitta, ti bandisco dalla città di Mahrak finché non avrai setacciato tutte le terre del mondo, per giungere ad una risposta a questi presagi; siccome dovrai attraversare molte terre, ti affiancherò il principe Sarnath, che conosce molti territori del mondo".

Detto questo il re ordinò che il principe radunasse le truppe adeguate per una spedizione e che partisse immediatamente, inoltre sottolineò che se Rhanut avesse commesso un altro errore, sia messo a morte.

A queste parole Rhanut si agitò un poco, prima di andare via il sommo sacerdote lo prese da parte "Cerca il più possibile indizi riguardo a questi presagi, intanto io cercherò nel territorio Nehekhariano e mi consulterò con altri sacerdoti, se ci fosse bisogno verrò io stesso con la prossima spedizione per aiutarvi". Detto questo cominciò a nominare gli incanti per il ripristinare il sonno della sua famiglia.

Il giorno successivo, il principe spiegò quali truppe vuole portare con sé per la spedizione, e Rhanut cominciò a invocare gli incanti per svegliare i guerrieri dal loro sonno. A fine giornata al seguito del principe si erano uniti due schieramenti di scheletri di cui uno armato di archi, una unità di carri e l'unità dei cavalieri della necropoli, conosciuta come "Le Fauci Avvelenate".

Prima di mettersi in viaggio il principe si rivolse a Rhanut "Questo è un omaggio di mio fratello maggiore Rasenath che ti augura una buona missione" detto questo gli porse un bastone intagliato in un osso con diversi simboli mistici e Rhanut capì che si trattava incanalature che facilita il possessore ad afferrare i venti della magia. Rincuorato dalla fiducia che il suo maestro gli dava, dichiarò la prima tappa del viaggio: il Vecchio Mondo.

14- Marco Padovan (*Nani*)

- MORGRIM PELLERDIFERRO Thane + Runa Maggiore del volo + Runa della Forza + Runa della Pietra + Scudo	132pt
- 15 Guerrieri + Grande Arma + GdC	175pt
- 10 Archibugieri + GdC + Campione con coppia di pistole	165pt
- 15 Martellatori + GdC	210pt
- Cannone con Runa della Forgia	125pt
- Balista + Runa del Fuoco + Ingegnere con coppia di pistole	70pt
- Cannone Organo	120pt

BACKGROUND

(...)

15- Giacomo Pincella (*Alti Elfi*)

20 arcieri + campione +armatura leggera : 250.p

40 lancieri + campione : 369.p

1 arcimago : 225.p

Nobile (Kain) + grande aquila (Ultima Ombra)+armatura di drago + grande arma +scudo: 151.p

BACKGROUND

Kain nacque come un elfo nobile, quando giunse il momento della sua prova finale per essere ammesso nel esercito egli si diresse sulle montagne della regione di Chrace, doveva dimostrare il proprio coraggio uccidendo un leone bianco, in questo modo si sarebbe guadagnato un posto tra i ranghi degli Alti Elfi. Mentre stava inseguendo la sua preda fu sorpreso da una pattuglia di Elfi Oscuri, essendo questi ultimi in netta superiorità numerica riuscirono a sconfiggerlo. Ad un tratto una grande aquila planò sugli elfi oscuri annientandoli e salvando la vita a Kain, riconoscendolo come suo alleato e amico. I nemici dell'Ulthuan chiamarono l'enorme rapace Ultima Ombra, perché dicono che è l'ultima che vedresti. Da quel momento Kain e Ultima Ombra furono inseparabili e ancora oggi combattono per difendere l'Ulthuan.

16- Gianluca Guandalini (*Skaven*)

truppe rare 190p

1 cannone a fulmine warp 90 p
1 catapulta artiglieria della peste 100 p

truppe speciali 132p

5 ratti dei vincoli 12p
+ polverizzatore warp 60 p
+ promozione a ratto dei vincoli signore della morte 12p

truppe 181p+171p+48p+50p

1 unità 26 ratti del clan 4p
+ mortaio del vento venefico 65p
+ musico 4p
+ alfiere 8p

1 unità 26 ratti del clan 4p
+ scorticatore 55p
+ musico 4p
+ alfiere 8p

1 unità 24 ratti del clan schiavo 2p

1 unità 25 ratti del clan schiavo 2p

eroi 115p

stregone ingegnere 15p
+ mago di primo livello 50p
+ pergamena del contraccolpo 50p

grande eroe 113p

+ signore della guerra **ratacagath lo strappapelle** 90p
+ arma bianca addizionale 3p
+ spada della forza 20p

BACKGROUND

Così narra un manufatto imperiale trovato nelle vicinanze di Waldenhof :<Anno 2386 Il Principe Katsen I di Waldenhof, colto dalla disperazione più assoluta, decise che quella situazione non poteva più essere sostenuta, tutto ciò era inammissibile.

Erano ormai quasi otto mesi che nella campagne del regno attorno alla città continuavano le razzie e le morti di animali e donne; mentre gli uomini affrontavano l'esercito invasore, una schiera di non morti, che strisciati fuori dalle loro tombe appestavano l'aria con il loro fetore ignobile.


Quegli esseri, che una volta erano stati i nostri cari, sembravano non aver paura di nulla ed ad ogni incalzo del nostro esercito le loro forze invece che diminuire sembravano aumentare.


Ci parve impossibile che nella 27 battaglia del grande freddo le loro armate subirono un duro contraccolpo, tale da farli retrocedere sino ai confini del regno....la vittoria era nostra, ma nei giorni seguenti un esercito più imponente di quello sconfitto, calò su di noi come un'ombra buia che tutto cela e nasconde.

Le perdite erano tali che i nostri soldati semplici non potevano tenerle testa, così si decise, che ogni uomo doveva difendere la città, il principe e l'umanità che rimaneva in ognuno di noi.

Le speranze erano quasi nulle, ma qualcosa accadde.....questa parte è tratta dai diari segreti del principe Katsen I di Waldenhof :<Era una sera alla fine del grande freddo, le prime piogge ed una sera di quelle....quando un'ombra penetrò nelle mie stanze, non me ne accorsi fino a quando non sentii il suo odore nauseabondo, ma era troppo tardi

avevo già una lama che mi fendeva la gola...credevo che in quel momento la mia nobile vita sarebbe finita, ma non fu così, la cosa-ratto che mi stava dinnanzi non aveva l'intenzione di uccidermi era solo portatrice di un messaggio del

suo signore , così era vergato quella pergamena portatrice di sventura.

Il messaggio per quanto incomprensibile diceva:- Cos  dare a

noi **tutto *estatto pietra* daminiera ad ovest** di regno enoi togliere co**SE-NON** morte dai

piedi...sangue = acc**ettare** *ιλ λοδε αλ ραττο χορνυτο-*.

Sapevo bene cosa voleva quell'essere, dispacci dai regnati vicini ci avevano già avvisati che se avessimo trovato quella pietra avremmo dovuto scavalare in fretta e fatta sparire perchè maledetta e portatrice di sventura.

Ora ne avevo la riprova, le cose-ratto oltre ad esistere erano direttamente collegate ad essa.

Non vedendo una altra scelta possibile, dettato anche dalla lama che si faceva sempre più insistente sul mio regal collo, decisi di scendere a patti con il diavolo e di sigillare col sangue il contratto con l'uomo-ratto

detto .>:

Il giorno seguente le truppe di non-morti non attaccarono e così il giorno seguente il giorno seguente ancora e quello dopo ancora, venticinque giorni senza subire un attacco; Sigmar ci aveva benedetti ed aveva punito gli invasori, ma solo il principe in cuor suo ne sapeva la vera e triste verità.

Giorno dopo da un nostro messo ricevemmo notizie dei fatti accaduti in Sylvania, dove una esplosione spaventosa, aveva demolito l'intero castello di Sigfried riducendolo ad un cumulo di ceneri fumanti; ancora una volta Sigmar aveva punito i nostri nemici.

Passò un altro giorno, dopo che seppimo della prodezza del nostro potente dio, e dinnanzi alle nostre mura successe una cosa inspiegabile....furono trovati 6 carri di pessima fattura completamente vuoti e senza cavalli da traino.

Il principe ordinò di bruciarli in modo che le fiamme si potessero vedere da molto lontano, da coloro che secondo lui avevano voluto solo portare offesa alla sua corte omaggiandolo di tale volgarità.

All'albeggiare del giorno seguente le urla strazianti di dolore di tutte le donne di waldenhof svegliarono la città...ogni singolo bambino era stato rapito e sulle mura del castello reale vi era affisso un patto firmato col sangue.

17- Daniel De Luca (*Elfi Oscuri*)

Gural-Naral Velveninthen 150pt

Mantello Drago Marino

Balestra

Spada della Forza

Armatura Pesante

Scudo

Pendente Khaeleth

37 Balestrieri 427pt

Maestro della Guardia

Idra da Guerra 175pt

2 Soggiogatori

5 Cavalieri Neri 110pt

Balestra

7 Ombre 126pt

BACKGROUND

Dopo più di un anno che guidava le armate del Clan degli Elfi Oscuri Sanguinari, il Mago Barram'elzar Olathphish, non aveva ancora riportato dei risultati concreti. I suoi continui sforzi nello studio dell'arte della magia non erano stati sufficienti a sbaragliare i potenti Maghi Imperiali. Le truppe del Reich continuavano a respingere gli assalti dei Corsari dell'Arca e delle truppe che trasportavano con le loro navi. Più aumentavano le sconfitte e più il mago vedeva arrivare la sua fine per la mano di una sacerdotessa.

Dopo l'ennesima sconfitta contro le armate Imperiali la Sacerdotessa Dritalvos Olathphish decise di dargli l'ultima possibilità solo dopo avergli fatto assaggiare la propria sferza.

All'alba di una nuova incursione nei territori Imperiali la Sacerdotessa della Casata Olathphish decide di mandare un giovane mago Lotham'elzar consegnandogli un ordine ben preciso: in caso di nuova sconfitta doveva uccidere il fratello maggiore.

Le truppe erano cariche per la battaglia ma lo scontro purtroppo prese una piega a favore dell'Impero. Per l'ennesima volta gli attacchi dell'armata degli Elfi Oscuri risultarono inefficaci. Con una vittoria schiacciante, decisa dalla fortuna che si era schierata dalla loro parte, gli imperiali rispedirono nelle terre di Naggaroth gli invasori superstiti.

Nulla era valsa la magia degli Elfi Oscuri Sanguinari. I Venti della Magia fecero sprofondare al primo turno il Generale Barram'elzar Olathphish e gran parte dei Balestrieri che lo seguivano in un vortice oscuro e il poco potere rimasto non permise al secondo mago di aiutare il gruppo di Corsari al suo seguito.

Il mago Imperiale invece riuscì sempre nei suoi incantesimi, annientando da solo i Corsari.

L'artiglieria pesante decretò poi la fine di Ombre, Cavalieri Neri e della possente Idra da Guerra.

Scampato con pochi altri uomini alla carneficina Lotham'elzar Olathphish era certo di tornare e trovare la propria sacerdotessa felice per la morte del fratello maggiore. Purtroppo quel che non sapeva era che durante la notte un'altra casata aveva deciso di occupare un rango più alto della gerarchia delle Casate. Rientrato nottetempo venne sorpreso da una pattuglia della casata usurpatrice e condotto dalla Gran Sacerdotessa. Essendo l'ultimo rimasto di quella casata il suo destino sarebbe dovuta essere la morte, ma i disegni di Khaine non sempre sono comprensibili, soprattutto per i rappresentanti maschili di questa razza.

La Gran Sacerdotessa Auvryviir Velveninthen mise subito a capo delle truppe della propria casata il primogenito Gural-Naral Velveninthen mantenendo segreta la presenza del sopravvissuto Lotham'elzar Olathphish all'interno dei propri territori, certa che la decisione che aveva preso era stata guidata da Khaine e che in un futuro neanche troppo lontano le sarebbe tornato utile.

Nuove razzie sarebbero state ordinate dalla Suprema Sacerdotessa e ora la Casata Velveninthen era pronta per portare morte e sofferenza nelle altre razze.