

---

*Il fiume scorreva placido tra le rovine di Mohriur. La vecchia stazione di posta aveva servito bene l'impero, ma con le guerre in corso era stata abbandonata, e ormai nessuno abitava le abitazioni di legno marcito. Solo il ponte di pietra che sovrastava il fiume sembrava ancora in buone condizioni. Niente si muoveva a parte le foglie e qualche occasionale topo che usciva per cercare cibo. Boltar osservò tutto questo da una collina poco distante, e si lasciò sfuggire un sorriso. Lui e la sua banda erano stati incaricati di trovare un passaggio sicuro oltre il fiume per le forze di invasione, e a quanto pare avevano fatto centro. Si alzò per ordinare ai suoi uomini di disporsi, quando un movimento improvviso dall'altra parte del fiume attirò la sua attenzione. Come sbucati dal nulla, un gruppo di scheletri avanzava verso il ponte, assieme a loro un'imponente statua e due macilente figure... Boltar capì subito che quegli abomini avevano la sua stessa missione, e che se li avesse lasciati fare avrebbero distrutto il ponte piuttosto che lasciare quel comodo passaggio. Imprecando tra sé ordinò ai suoi uomini di prepararsi alla battaglia, quel ponte sarebbe stato suo.*

---

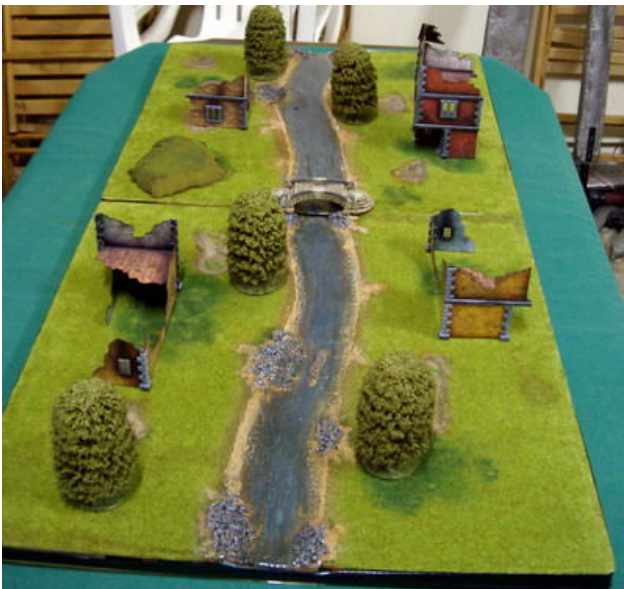
Benvenuti al primo di una lunga serie (speriamo!!) di Racconti di Guerra tratti dalle nostre partite a Schermaglie Fantasy, il gioco di battaglie strategico sviluppato dall'Associazione Culturale Ludico Imperio.

Si scontrano sul campo di battaglia:

**Phoenix**, con dei barbari particolarmente violenti.

**Zerloon**, con i non morti del deserto.

Un fiume taglia a metà il tavolo, è stato deciso che il ponte e i due guadi fossero normalmente transitabili, mentre il resto del fiume è terreno difficoltoso.



#### Scenario:

Lo scenario è il primo di tre, in questo scenario le bande sono le avanguardie di due grossi eserciti. Entrambe puntano al controllo del ponte al centro del fiume, per far passare il proprio contingente o per distruggerlo se

arrivasse prima quello nemico. Di conseguenza è stato deciso che l'obiettivo per entrambe le bande fosse il ponte (che valeva quindi 100 punti vittoria), e che per conquistarlo bisognasse avere più punti sopra lo stesso entro la fine della partita, che è stato stabilito in 45 minuti per dare un pò di pepe alla cosa.

#### Schieramento:

Dovendo schierare per primo Zerloon (Non Morti) opta per uno schieramento allargato, forte anche della superiorità numerica. Mette una squadra da due scheletri sulla sinistra, assieme all'Ushabti, mentre tiene al centro il Sacerdote (che in questa partita è anche il

Capitano) assieme a una guardia di 7 scheletri. Il principe del sepolcro viene posizionato dietro la casa, con l'idea di farlo uscire alla fine per una sortita sul ponte. Infine una squadra da tre scheletri rimane a guardia sull'altro guado.

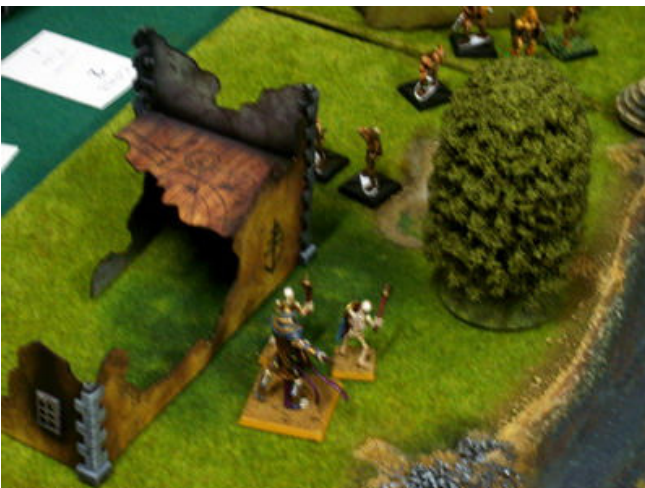
Phoenix invece preferisce uno schieramento stretto, accorpendo i suoi possenti uomini davanti al ponte, reso baldanzoso del fatto che Zerloon non aveva armi da tiro. Leggermente scostati sono solo gli arcieri, pronti a prendere di mira i poveri quattr'ossa...

### INIZIO!!

**Non Morti (Movimento 6):** Zerloon fa avanzare entrambe le ali dello schieramento, gli scheletri e l'Ushabti guadagnano i guadi davanti a loro.

**Barbari (Tiro 3):** Con freddezza gli arcieri tendono i loro archi, ma l'unica freccia che colpisce è deviata dallo scudo del guerriero Scheletro.

**Non Morti (Tiro 3):** Proseguendo con impeto l'Ushabti sulla sinistra e i due scheletri si portano oltre il guado, pronti a caricare gli arcieri nemici...



**Barbari (Movimento 6):** Che però negano ai non morti lo scontro, ritirandosi all'interno del gruppo, con un movimento di accorpamento che ha fatto rimpiangere a Zerloon di non avere nulla che colpisse ad area...

**Non Morti (Tiro 2):** Zerloon continua il fiancheggiamento, questa volta sulla destra.

**Barbari (Tiro 2):** Cosa che i barbari non gradiscono, infatti, gli arcieri scoccano e uno scheletro cade a terra distrutto. Primo sangue... ehm, quello che è, per i Barbari.

**Non Morti (Movimento 6):** Incuranti delle perdite i non morti si portano in avanti e completano l'accerchiamento. La trappola è pronta...



**Barbari (Assalto 3):** Con un grido feroce l'Eroe dei barbari e due Elite caricano gli scheletri e l'Ushabti sul fianco sinistro... l'Eroe non ci fa bella figura, un colpo manca e l'altro è parato, ma gli elite eliminano senza problemi i due scheletri.

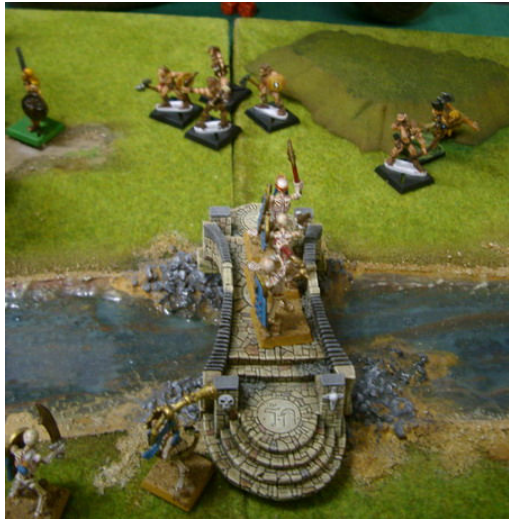
**Non Morti (Assalto 3):** Zerloon prova a chiudere la morsa, e lo scheletro sul fianco destra carica un arciere, seguito a ruota da uno scheletro al centro, che carica un'altro arciere. Ma ovviamente essendo morti qualcosa gli deve essere sfuggito, infatti, mancano entrambi. Il terzo scheletro sale sul ponte.

**Barbari (Assalto 2):** Ignorando bellamente la manovra dei non morti l'Eroe e l'Elite finiscono l'Ushabti, che scompare senza aver dato nemmeno un colpo...

**Non Morti (Assalto 2):** Prosegue la lotta serrata con gli arcieri, nella speranza di ridurre un pò le file dei barbari... che ridono dei sforzi degli scheletri, schivando i colpi.

**Barbari (Assalto 1):** L'Eroe si rende conto che i suoi arcieri sono in peric... beh diciamo che potrebbero esserlo, quindi accorre a dare manforte, uccidendo uno scheletro.

**Non Morti (Movimento 6):** I Non morti fanno scattare la trappola, e portano tutti gli scheletri rimanenti sul ponte, decisi a mantenerne il possesso fino alla fine.



**Barbari (Movimento 6):** Resosi conto del pericolo i barbari si accalcano all'inizio del ponte, pronti a una sanguinosa lotta per il terreno. Davanti a tutti, brutti come una cartella esattoriale di 15 cm, ci sono l'Eroe e i due Elite.

**Non Morti (Magia 1):** E finalmente il mago emerge, lanciano Scudo sullo scheletro più avanti sul ponte.

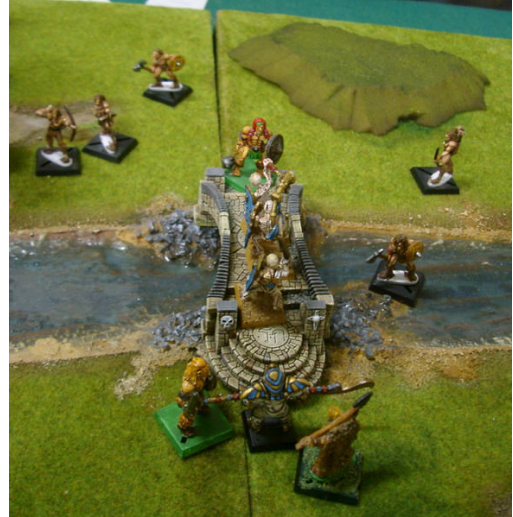
**Barbari (Tiro 3):** Gli archi si tendono, e l'unica freccia che colpisce è dissolta dallo scudo magico, che sparisce a sua volta.

**Non Morti (Movimento 6):** Capendo che ormai la lotta è impari gli Scheletri avanzano sul ponte, decisi a non mollare.

**Barbari (Assalto 1):** L'Elite sale sul ponte, e martella di colpi lo scheletro, che eroicamente (o miracolosamente?) sopravvive.

**Non Morti (Magia 1):** Pieno di speranza il Sacerdote Liche rinnova lo scudo sullo scheletro davanti a tutti.

**Barbari (Marcia 3):** Ribaltando la situazione con abile mossa l'Eroe e l'Elite attraversano a nuoto il fiume, circondando l'Eroe dei Non morti (praticamente quello che rimane della banda) e chiudendo l'accesso al ponte.



**Non Morti (Assalto 3):** Decidono di vendere cara la pelle!! Beh quella che rimane... l'Eroe e uno scheletro sul ponte caricano un'Elite, è attivato lo scheletro in contatto con l'altra Elite. Spendendo un punto eroe questi riesce a colpire l'Elite, che si salva tirando un sei naturale.

**Barbari (Assalto 2):** Eroe e Elite ridendo e scherzando riducono l'Eroe e lo scheletro a finissima polvere cosmica.

**Non Morti (Assalto 1):** Eppure... lo scheletro rimanente attacca e FINALMENTE RIESCE A INFLIGGERE LA PRIMA FERITA DELLA PARTITA!! Ad un Elite, che avendone due sopravvive.

**Barbari (Assalto 1):** Deridendo l'Elite per la sua distrazione l'Eroe avanza, conquista il ponte, distrugge lo scheletro, prende il caffè e finisce il suo libro (in edicola dalla settimana prossima, compratelo!!).

**Non Morti (Marcia 3):** In un impeto di buon senso il Sacerdote fugge dal campo, accompagnato dai due scheletri "sopravvissuti".

**VITTORIA SFOLGORANTE** dei **Barbari**, che conquistano il ponte senza nessuna perdita.

### IMPRESSIONI:

#### **Zerloon:**

Beh che dire, avevo un piano, l'ho seguito, e c'ho lasciato le penne :D

La mia idea iniziale, ovvero di circondare l'avversario era in realtà una manovra per distrarlo dal ponte, in modo da occuparlo efficacemente. Purtroppo mi sono scontrato con un paio di pecche del mio piano... I limiti nell'attivazione (massimo 3 pezzi che attaccavano) hanno reso l'accerchiamento una carica suicida di pochi pezzi deboli contro tanti forti. Oltretutto Phoenix non solo ha visto il mio bluff, ma ha efficacemente distrutto un gruppo alla volta, ottenendo poi il dominio assoluto del ponte. Sicuramente se la rigiocassi prenderei almeno un paio di arcieri per vessare il nemico e obbligarlo a muoversi come dico io, anziché lasciarlo comodo a decidere liberamente come muovere.

Da parte di Phoenix non mi sento proprio di poter dire nulla, dalla formazione della banda alla conduzione della partita non mi sembra proprio di vedere errori, è stato un meccanismo perfetto. Toccherà proprio trovare il modo di smontarlo... :D

#### **Phoenix:**

Partita veloce e con un ritmo serrato, caratterizzata dalla totale inferiorità della banda del mio avversario, ma avvalorata dall'obiettivo di conquista del ponte. Una fortuna non indifferente di me medesimo ha contribuito alla vittoria. Perplexità riguardo all'immunità alla paura dei non morti senza un prezzo, col mago nelle retrovie imboscato che casta scudo. Mi ha fatto piacere che dare un -1 ai due attacchi abbia risolto alcuni problemi. I barbari/orchi con due attacchi valgono agli effetti come due unità se si mandano in mischia contro gruppi di nemici, facendo valere ben poco la quantità contro la qualità.

Sommariamente se le bande fossero state bilanciate meglio e cambiando un poco l'abilità berserk, sarebbe stata una battaglia molto differente.

*Boltar estrasse l'ascia dal cranio dello scheletro, che già cominciava a dissolversi. Chiamò i suoi uomini, e con sollievo vide che nessuno era ferito in maniera grave, anzi erano tutti esaltati per lo scontro. Questo era un segno deciso, di certo gli Dei erano ben disposti verso di loro.*

*<<Gohr! Torna indietro e conduci qui l'esercito. Voialtri, vedete se c'è qualcosa da mettere sotto i denti in questo posto, poi aspettiamo l'arrivo dei rinforzi.>>.*

*I Barbari mugugnarono la loro disapprovazione, avrebbero voluto inseguire il sacerdote prima che questi generasse altri abomini, ma Boltar era irremovibile.*

*<<Avrete modo di rincontrarlo, siatene certi. E per allora chissà che non abbia imparato a generare combattenti anziché giocattoli per bambini!!>>.*

*La risata dei barbari echeggiò fino alle orecchie di Seshemet, che in silenzio giurò vendetta...*

#### **Crediti:**

Schermaglie Fantasy: gioco elaborato dal Ludico Imperio.

Miniature prodotte da: Mirliton (Barbari), Games Workshop (Non Morti).

Modelli dipinti da: Lorenzo "Zerloon" Calvi.

Case di Cartoncino prodotte da: Games Workshop.

Elementi Scenici costruiti e dipinti da: Lorenzo "Zerloon" Calvi, Claudio "Kassad".