

# BRETONNIA vs. Orki e goblin

## Overview

Location: Torre Nera

Date played: sabato 24 febbraio 2018

## BRETONNIA



## GIOCATORE MICCO



- **Dac1** Generale, Duca a cavallo

grail oath, Lance, Shield, Divine judgment, Crusader's Salvation, Potion of Swiftness , dragon fire gem , heavy armor

525 points

- **P** Alfiere , Paladin

Barded warhorse, Lance, Shield, Battle Standard Bearer,grail oath, banner of Roland, stalker's standard

365 points

- **Dac2** Wizard Master Divination, Damsel a cavallo

Barded Warhorse, adept : the divintion , magical heir ,toom : hereditary spell

285 points

- **KR1** 11 Knights of the Realm, Knight Realm 1

Command Group, stalker's standard

610 points

- **KG** 9 Grail 1, Knights Grail

Command Group, standard flamming

819 points

- **cavalleria**

- **YO1** 5 Outriders 1, Yeoman Outriders 1

bow , armatura leggera , lance leggere

125 points

- **YO2** 5 Outriders 2, Yeoman Outriders 2

arco, armatura leggera, lance leggere

125 points

- **Dac3** Duca a cavallo

OATH OF FEALTY, Lance, Shield, virtue of might,worm wood core , heavy armor,dusk forged, basalt infusion

495 points

- **KR2** 8 Knights of the Realm, Knight Realm 2

Command Group

416 points

- **T1** Trabucco 1

catapulta

285 points

- **T2** Trabucco 2

catapulta

285 points

- **PA** 30 Paesani Armigeri

armatura leggera, scudo

165 points

- Total: 4500 points

## ORKI E GOBLIN



## GIOCATORE MITHRANDIL



- **Okzk** karretto, orko kapo zu karretto

teztrezza Zuper naturale, duzk forged, tuktek's guard ,potion of zwifnezz, talizman of void,karretto kon khinkiali, lankia e zkudo

670 points

- **Zg** Zregone goblin

karretto di lupi ,pergamena di dizperzione, adepto

275 points

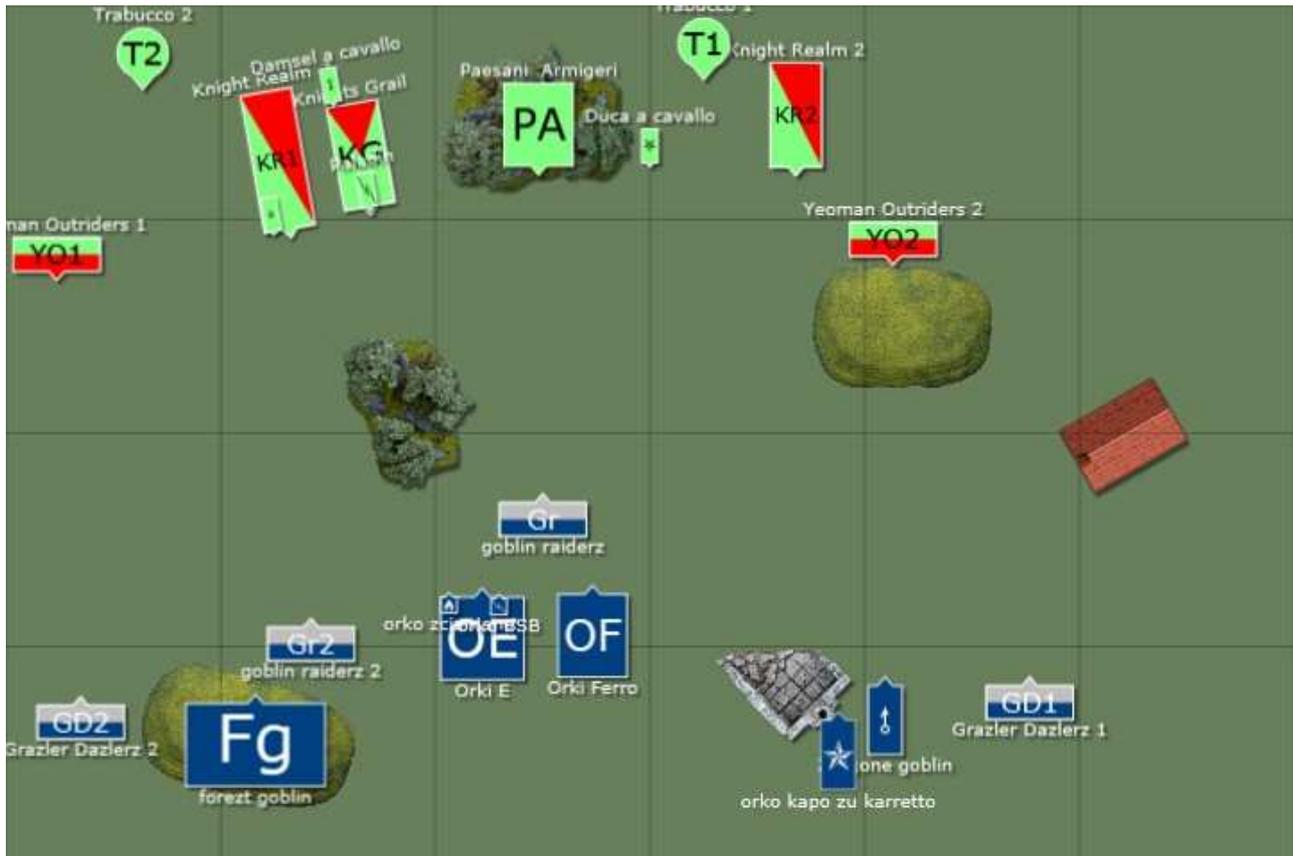
- **OZ** orko zciamano

mago, maestro, chiamata del deztino, binding zkroll, zkull fetizh

560 points

- **OB** orko BSB  
pan of protektion, pinklin, rod of battle, great weapon  
290 points
- **Fg** 60 forezt goblin  
lankia e zkudo, gruppo di komando kompleto, green tide  
585 points
- **OF** 30 Orki Ferro  
gruppo di komando kompleto , green tide  
795 points
- **OE** 32 Orki Eadbashers  
gruppo di komando kompleto , green tide, paired weaponz  
688 points
- **Gr** 5 goblin raiderz  
lankia leggera  
120 points
- **Gr2** 5 goblin raiderz 2  
lankia leggera  
120 points
- **GD1** 8 Gnazher Dazherz 1  
198 points
- **GD2** 8 Gnazher Dazherz 2  
198 points
- Total: 4499 points

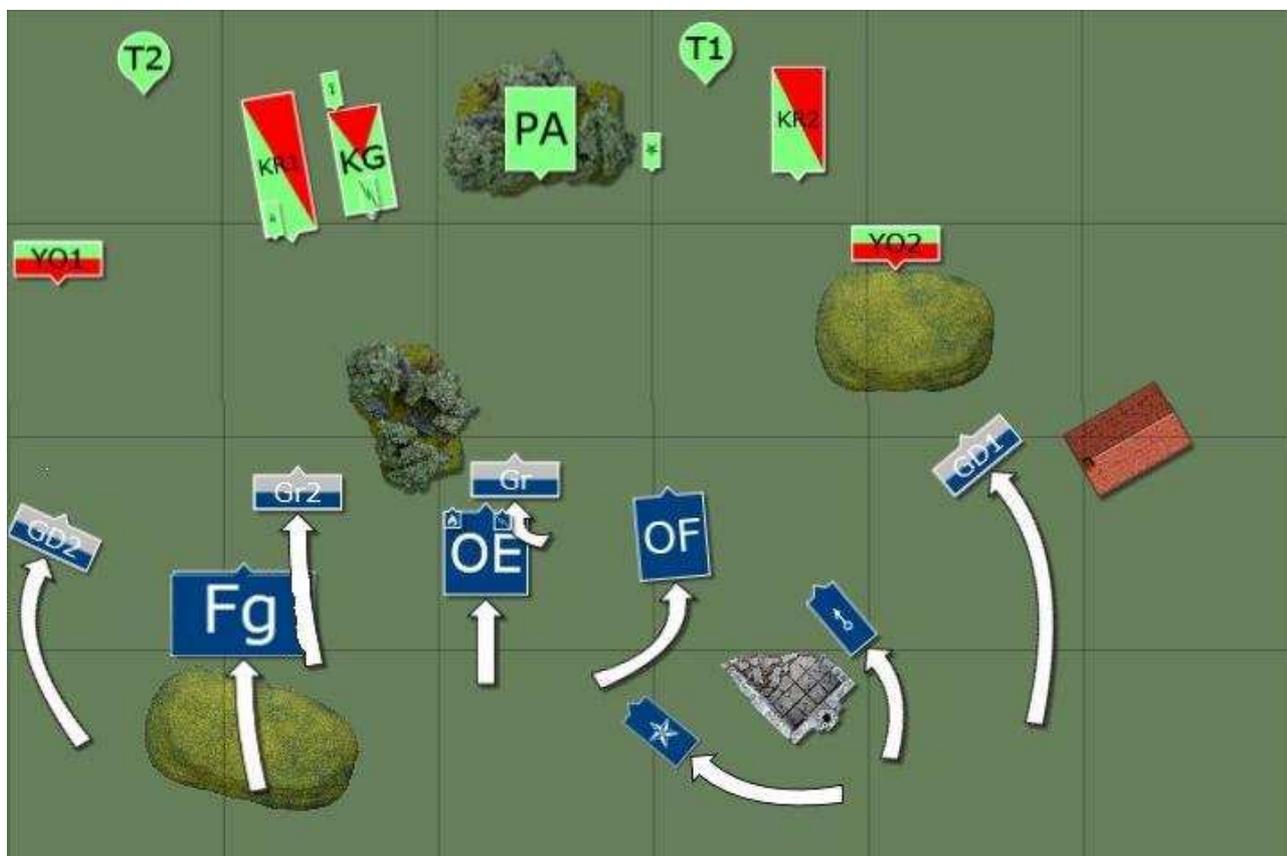
# Deployment



**MOVIMENTI DI AVANGUARDIA:** Yeoman 2 si appostano dietro la collina sulla destra, i Goblin raiderz si appostano davanti agli Orki di ferro e agli Orki E, i Goblin raiderz si appostano davanti ai forest goblin.



## Turn 1 - Orki e goblin



CARICHE:nessuna

MOVIMENTI: Tutti gli orchi si muovono in avanti

MAGIA: carta 1, 6 dadi potere , 4 dispersione , L'orco shiamano lancia "Hand of Heaven" contro l'unità di cavalieri del reame KR2 sulla destra l'incantesimo fa 4 colpi a forza 5 e causa 2 ferite che non vengono salvate, i cavalieri testano e restano. Il mago Goblin su carretto lancia l'incantesimo "swarm of insects" con obiettivo il trabucco sulla destra, con gli ultimi 3 dadi ma la maga bretoniana lo disperde.

TIRO: nessuno

CORPO A CORPO: nessuno

## Turn 1 – BRETONNIA



CARICHE: nessuna

MOVIMENTI: i YO1 (cavalleria leggera) si sposta a protezione del trabucco a sinistra, il secondo duca si stacca dall'unità di cavalieri del reame KR1 in maniera da chiudere eventuali buchi e proteggere meglio il trabucco, il generale affianca i PA paesani e l'altra unità di cavalleria leggera YO2 si mette a protezione del secondo trabucco

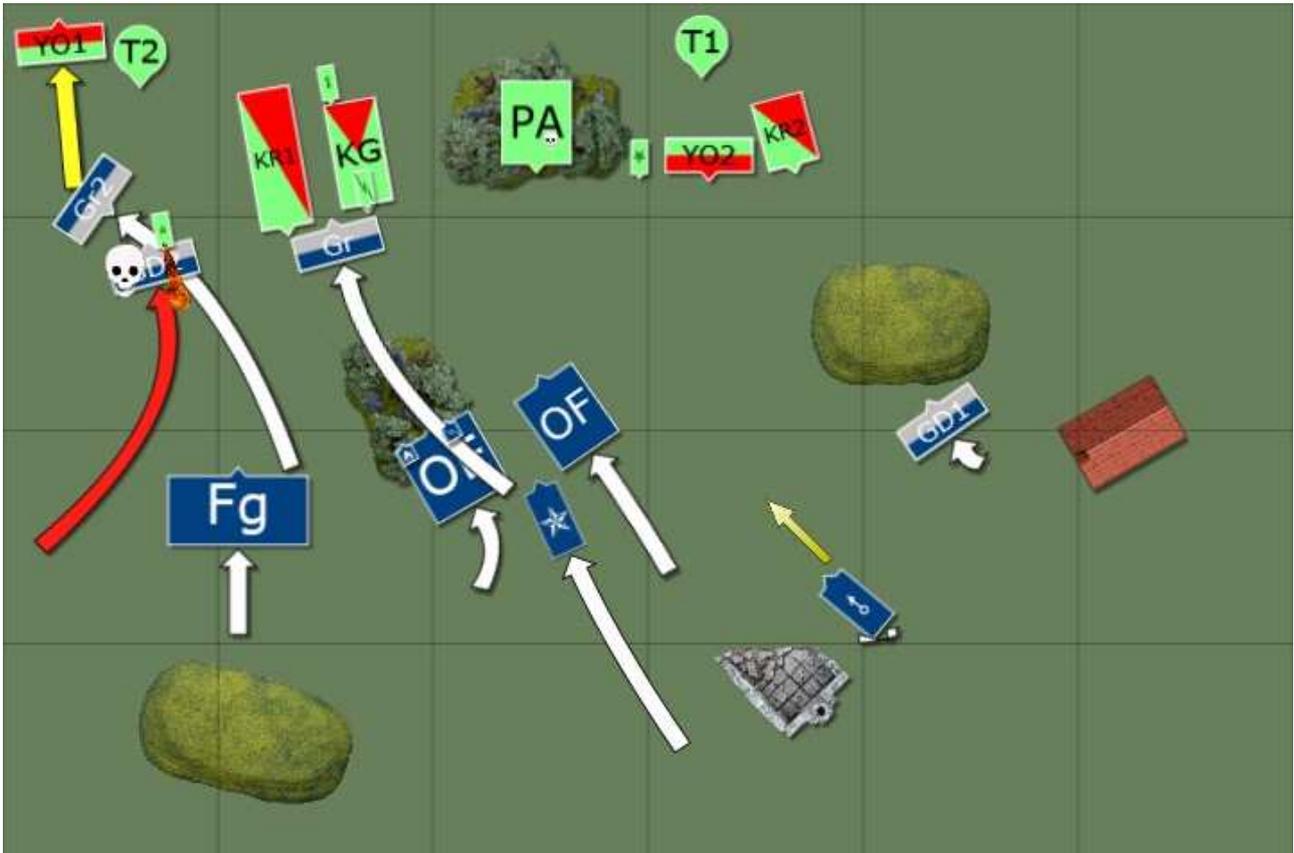
MAGIA: Carta 2 Micco tiene da parte 3 token per il futuro , la maga bretone prova a tirare distracting sui valvassini a sinistra con un bel 13 ma viene disperso con un grugnito di soddisfazione dallo shiamano orco .

TIRO: i trabucchi rilasciano i loro proiettili sulla giga unità di goblin , quello di destra manca mentre quello di sinistra centra l'unità uccidendo 14 goblin che testano e con un doppio 1 mostrano di che pasta sono fatti .

Gli arcieri a cavallo tirano una salva di frecce sui GD2 che saltando e sbavando si avvicinano ..... ma ..... non colpiscono nulla

CORPO A CORPO: Nessuno

## Turn 2 - Orki e goblin



**CARICHE:** i GD2 sulla sinistra irritati dalla precedente salva di frecce caricano la cavalleria leggera YO1 che ... si ritirano pensando ad una fuga controllata , ma finiscono contro il trabucco ed escono dal campo , i Gnazher sbavanti cambiano obiettivo e ridirigono la carica contro il duca ..... che sembra mite ed indifeso, finche non alza la sua lancia dalla quale scaturisce una fiammata (resistere e tirare) che incenerisce TUTTI i poveri saltellanti mangia funghi

**MOVIMENTI:** tutti gli orchi avanzano, ed è qui che il capo orco urla “ VOI infami goblin Zcavalca lupi muovete Le Voztre luride Kiappe e toglietevi dal davanti al mio Karro o vi FalKio tutti” i goblin spronano i lupi e si mettono davanti alle cavallerie Bretoniane come dei pazzi incoscienti ..... un piano ben studiato?? O paura causata dal loro Kapo ??? sinceramente propendo di più sulla seconda possibilità , comunque sia, nei loro piccoli cervelli non è balzata in mente di essersi buttati verso morte certa (è probabile che ambissero al ruolo dei pazzi fiondati ma che non siano mai riusciti ad avere la promozione ..... mannaggia ), gli altri cavalcalupi sulla sinistra si mettono in modo da minacciare il fianco alle cavallerie bretoniane (o cercano di evitare la pugna ..... mah)

**MAGIA:** carta 2, mette 2 token da parte con 6 dadi potere vs 5 dadi dispersione, con 3 dadi potere il mago goblin lancia dal suo carretto impantanato (resterà fermo nella stessa posizione per il resto della partita) 21 colpi a forza 1 contro i paesani bretoniani PA uccidendone solo 1 , gli altri 3 dadi vengono usati dallo shiamano che lancia l'incantesimo Hand of Heaven sui KR1 fa un bel 15 , 5 5 5 , e causa un misscast come se fosse 4 4 4 (probabilmente l'abbuffata di rospi con fagioli della sera prima non gli ha fatto bene) che viene disperso dalla damigella.

**TIRO:** nessuno

**CORPO A CORPO:** nessuno



## Turn 2 - BRETONNIA



**CARICHE:** Come da prevedersi le due cavallerie bretoniane caricano in contemporanea i goblin cavalcalupi difronte a loro, il generale tenta una carica contro gli orchi dentro la foresta OE ma fallisce e va solo avanti di 5 pollici

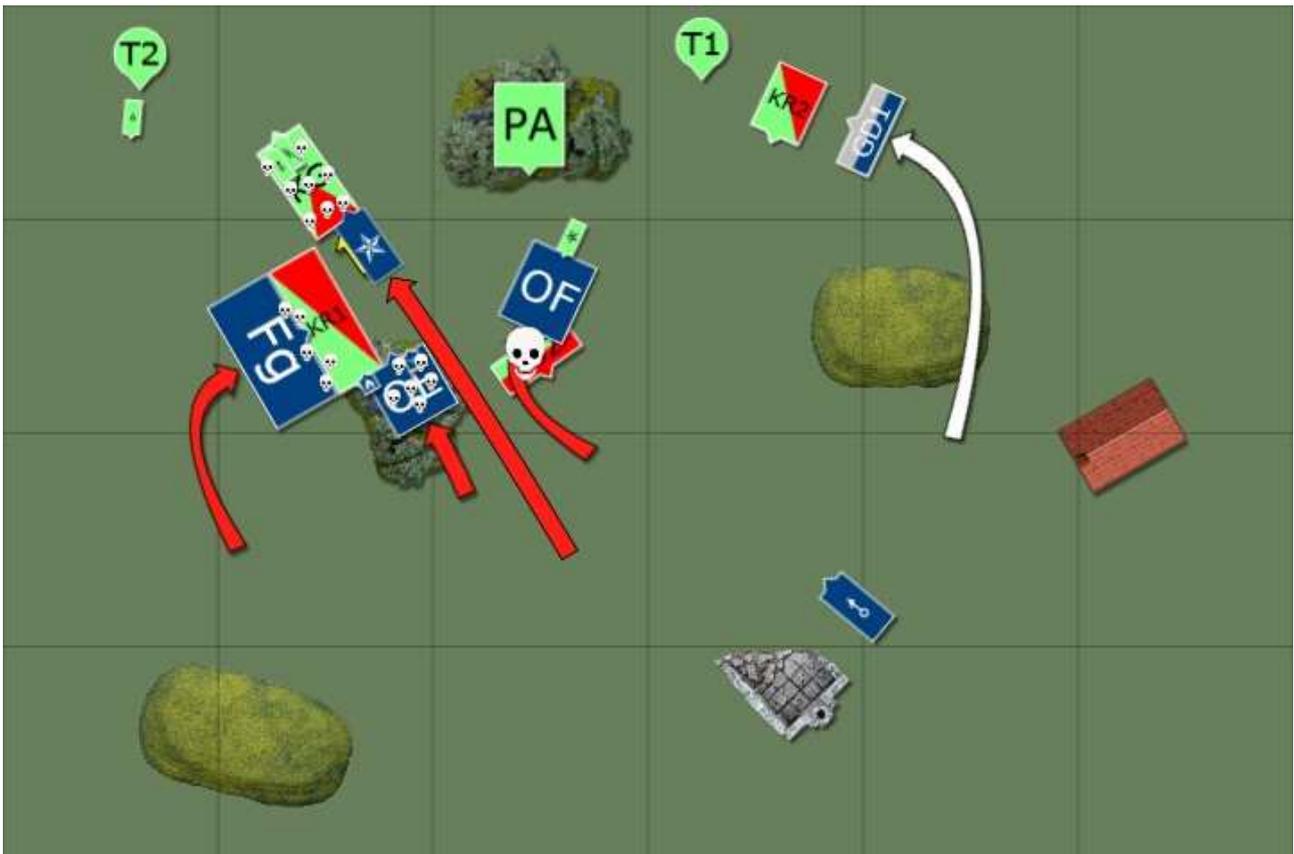
**MOVIMENTI!** il duca sulla sinistra si mette a protezione del trabucco , gli yeoman YO2 si spostano davanti agli orchi di ferro OF per deviarli da una possibile carica sul generale bretone, l'altra unità di cavalieri del reame KR2 sulla destra si prepara per la carica contro gli orchi di ferro OF

MAGIA: Carta 3 ,si generano 7 dadi potere e 6 dispersione , la damigella bretoniana lancia “all targhet” sui cavalieri del graal ma prontamente viene disperso dallo shiamano che utilizza una pergamena di dispersione , la damigella ci riprova con “allineamento stellare” sempre sul graal di nuovo viene disperso dallo shamano che con un ghigno di sfida guarda la damigella , ma lei non si arrende e lancia “ereditario” sempre sul graal riuscendo questa volta

TIRO: il duca sulla sinistra allinea la lancia verso i cavalca lupi e urlando “bruciate immonde creature” fa emanare un getto di fuoco magico dalla lancia che investe l’intera unità bruciando 3 goblin , questi falliscono il test di panico e scappano fuori dal tavolo. Il trabucco sulla destra tira sugli orchi OE ma fa missfire e con un 3 non tira ne questo turno ne il prossimo. Il trabucco sulla sinistra tira sulla stessa unità , la pietra rotea nel cielo e cade precisa al centro dell’unità OE uccidendo 9 orchi, testano e restano

CORPO A CORPO: le due cavallerie obliterano i goblin cavalcalupi GR , sfondano, e tentano di raggiungere gli orchi di fronte a loro OE ..... sono a 10 “ di distanza ..... Micco stringe i dadi e li rotea lentamente guardando Mitrandil .... E tira per i cavalieri del reame ..... i dadi si fermano mostrando un 8” Fallito “accidenti” dice Micco ..... Micco riprende i dadi (la tensione è palpabile ) e li comincia a ruotare nella mano, li stringe spasmodicamente , dall’altra parte Mitrandil stringe delle altre cose, in gesto scaramantico ... entrambi sanno che questo è uno dei tiri importanti della partita ..... i dadi rotolano..... rotolano ..... Si fermano e mostrano un 9” e falliscono, Micco esclama “MANNAGGIA” (a causa della legge sulla protezione dei minori; il racconto è PEGI 8 e quindi epurato da parolacce)

## Turn 3 - Orki e goblin



**CARICHE:** Mitrandil urla "WHAAG!!!" facendo caricare tutti gli orchi tranne il carretto (impantanato) e i Gnazher Dazherz GD1. Ordine delle cariche : FG sul fianco dei KR1, OE sui KG insieme al carretto del capo orco .Gli orchi di ferro caricano gli yeoman (costretti ad allinearsi con loro a causa del poco spazio ,per essere poi calpestati, quindi non salvano il loro generale dall'essere caricato)

**MOVIMENTI:** I GD1 sbucano fuori dalla collina e, saltellando, si mettono sul fianco dei KR2

**MAGIA:** carta 6, 11 dadi potere vs 7 dadi dispersione. Con 2 dadi lo shiamano orco attiva un oggetto che da +1 a colpire all'unità OE , viene disperso con 3 dadi , lo shiamano con 2 dadi lancia battle focus sugli orchi OE e riesce, sempre l'orco shiamano tira Hand of Heaven sui cavalieri del reame KR2 sulla destra riesce ma non fa alcun danno, ci prova l'adepto goblin anche con l'incantesimo "awaken the beast" che potenzia i goblin +1 Fo +1 Ap ma viene disperso.

**TIRO:** Nessuno

**CORPO A CORPO:** Gli orchi di Ferro distruggono gli yeoman YO2 sfondano e vanno sul generale bretoniano,

I Goblin sul fianco dei KR1 fanno 41 attacchi con i venefici, mettono a segno 6 venefici e 8 colpi , per un totale di 10 ferite ma muoiono solo 2 cavalieri che rispondono ed uccidono 3 goblin ne esce un pareggio.

Il capo su carro fa 6 colpi di impatto sui KG e muoiono 4 cavalieri, il capo fa altri 4 colpi e muoiono altri 2 cavalieri, lo stendardista e tutti i cavalieri del graal fanno 6 morti pure la damigella ferisce un orco ma si salva facendo 6 nel tiro armatura. Gli orchi armati di doppia arma insieme al BSB fanno 9 ferite ma solo 2 morti, gli orchi vincono il combattimento di 4 , i KG falliscono il doppio test di disciplina fuggendo impauriti di 9" . Il carro fa 8 e gli orchi fanno 7 per inseguire e non ce la fanno, gli orchi OE impattano sui KR1 .





## Turn 4 - Orki e goblin



CARICHE: Il Kapo Orko su karro carica i resti del graal , i goblin caricano i cavalieri del reame in fuga e questi escono dal tavolo e quindi rindirizzano la carica sul graal , i Gnazher sulla destra caricano il trabucco T1

MOVIMENTI: Nessuno ..... l'ACI non è arrivata ad aiutare il carretto del 'adepto goblin peccato

MAGIA: Carta 3 quindi 9 dadi potere vs 6 dadi dispersione, il ripetere per colpire sugli orchi di ferro viene disperso, mentre riescono il +1 Fo + 1Pa sui goblin , e battle focus sugli orchi di ferro

TIRO: Nessuno

CORPO A CORPO: Orchi di ferro uccidono un cavaliere del reame e nessun danno al duca, il generale bretone risponde facendo 2 morti agli orchi di ferro i cavalieri non fanno nulla, i bretoniani testano con un -3 ma non scappano

Il carretto del Kapo fa 4 ferite da colpi di impatto distribuite sui 2 eroi e la truppa , queste uccidono l'ultimo cavaliere del graal e le altre vengono salvate (accidenti che damigella) il kapo vista l'ostinazione della damigella decide di mandarla a miglior vita facendogli 3 ferite e la uccide, l'eroe bretoniano fa 2 morti nei goblin che rispondono e fanno???..... niente, l'eroe test di disciplina al -3 binato non passato l'eroe fugge dal campo di battaglia, i goblin sfondano sul duca e si allineano.

I gnazher GD1 si divorano i serventi del Trabucco

## Turn 4 - BRETONNIA



Vista la situazione Micco il bretoniano decide di concedere magnanimamente la vittoria agli orchi dicendo "dai mithrandil ti concedo la partita perché devi andare a casa"

I paesani ringraziano Micco "grazie generale di solito siamo i primi a morire "

Racconto di guerra realizzato dal Russo, Matte e Saretta