

Guerra di Benson

Nota anche come *Guerra del Regno dell'Est*. Il conflitto vede l'esercito del **Granducato di Greyhaven** opporsi alle forze congiunte dei feudi e delle tribù nomadi entrate a far parte del neo-proclamato **Regno dell'Est**: le ostilità hanno inizio nella primavera del **516** e si protraggono per oltre due anni, attenuandosi a partire dall'estate del **518**. La sostanziale vittoria dell'esercito del Granduca è in parte compensata dall'elevato numero di vittime subite e dalla presenza ancora massiccia di truppe ostili nelle regioni sud-orientali del territorio.

L'inizio della guerra

Un fragile equilibrio

Una delle caratteristiche principali del Ducato di **Benson** è il delicato equilibrio tra il potere centrale, rappresentato dal Duca e dalla maggior parte della nobiltà della Contea di Benson, e le forti autonomie locali interne alle altre Contee. Questo eterno braccio di ferro, che determina quasi tutte le crisi che investono il territorio fin dalla sua costituzione, si acuisce ulteriormente quando il Duca in carica è costretto a rispondere ai richiami provenienti da **Greyhaven** e dalla **Chiesa della Luce** sul mancato rispetto delle leggi, delle norme e dei precetti nei feudi più problematici.

Personalità particolarmente abili, come Lord **Richard VI Benson**, sono riuscite a risolvere questo scontro a proprio vantaggio muovendosi in modo da accontentare, almeno apparentemente, le richieste di Greyhaven e della Chiesa senza minare gli interessi dei feudatari più potenti e pericolosi. Ma la storia di Benson comprende anche molti Duchi che per scelta, sfortuna, necessità o incapacità diplomatica hanno finito per assumere posizioni meno neutrali: è il caso di Lord **Gedeon Benson**, di cui restano famose le spietate repressioni compiute ai danni della Chiesa, o di Lord **Richard VII Benson**, noto per aver favorito a più riprese l'adozione delle leggi del Granduca e l'attività religiosa sul territorio.

Gli errori di Lord Richard VIII

Al momento della sua nomina a Duca, Lord **Richard VIII** si pone come obiettivo quello di continuare il percorso diplomatico già tracciato quasi un secolo prima dal grande e astuto **Richard VI Benson**: il suo operato non riesce però ad essere all'altezza del suo abile antenato, scontentando al tempo stesso sia Greyhaven e la Chiesa della Luce che le Contee periferiche del Ducato.

Alla base del fallimento delle attività del Duca contribuiscono in buona misura le epidemie e carestie che investono il territorio a partire dal **510**. Ancora una volta la debolezza del potere centrale favorisce indirettamente l'operato delle potenti e preoccupanti autonomie territoriali: un caso emblematico è quello dei **Sicher**, una sorta di esercito di predoni e disertori originari di **Benson**, **Krandamer** e **Greyhaven** che a partire dal sesto secolo si impadronisce del controllo informale di intere porzioni della Contea di **Wort**.

Segnali di crisi e morti misteriose

Le carestie e le epidemie non sono gli unici eventi a scuotere il Ducato: negli anni compresi tra il **512** e il **514** una serie di strane morti e singolari manovre di successione coinvolgono i territori di **Wort**, **Dorf** e **Luger Ovest**, la più importante delle quali è rappresentata dalla misteriosa morte di Lord **Oliver Sax** e la conseguente nomina di Lord **Guldwaff Xele** a Conte di **Dorf**.

L'Asse dell'Est

Nel corso del **514** le difficoltà incontrate dal Ducato cominciano ad essere lette da molti feudatari come un segno dell'incapacità del Duca **Richard VIII** di far fronte ai problemi del territorio. Una minoranza selezionata di *dominus*, conti e baroni comincia a comunicare in segreto, scambiandosi idee sulla necessità di apportare cambiamenti radicali ai rapporti nei confronti della Chiesa, del Duca e del Granduca: l'intento è quello di ridurre gli oneri di vassallaggio e il controllo centrale in favore di una maggiore autonomia territoriale. Gli scambi epistolari si trasformano ben presto in incontri clandestini, ai cui vertici si impongono i principali membri della **Confraternita di Uhr**: il Conte di **Kunst Gurgoth Ezkel**, il Conte di **Abfall Vladmir Dochkov**, il Barone di Recht **Farlung Joth** e Lord **Bgor II Kedor**, Marchese di **Uhr**. L'idea di dar vita a un'alleanza militare segreta tra feudatari ostili al potere centrale è prossima a diventare realtà.

Le forze in campo

Le truppe addestrate

Il contributo principale alla formazione della compagine militare dell'Asse dell'Est è fornito dagli eserciti dei feudi orientali del Ducato: gli "spettri della foresta" al comando del conte di **Kunst**, gli imponenti eserciti di confine dei feudi di **Abfall**, la **cavalleria d'acciaio** del **Nur** e i guerrieri immortali della **Marca di Uhr**. A questa imponente forza si aggiungono man mano i soldati dei feudi che nel corso dei mesi aderiscono o vengono annessi con la forza al regno nascente. Nel dicembre del **515**, a pochi mesi dall'inizio della guerra, l'esercito congiunto dell'Asse dell'Est ammonta a non meno di ventimila uomini addestrati.

Gli "irregolari" e i mercenari

Nei due anni compresi tra il 514 e il 516 le truppe in forza all'Asse dell'Est subiscono un incremento ulteriore grazie

all'ingente quantitativo di milizia non addestrata, ottenuta mediante coscrizione coatta tra la popolazione dei feudi entrati a far parte del Regno nascente e/o ad esso annessi con la forza. Trapelano inoltre notizie sulla presenza di altri "irregolari", presumibilmente truppe mercenarie provenienti dai territori al di là delle Allston come il Sultanato di **Abbùl**. L'ammontare congiunto delle leve e dei mercenari si aggira intorno alle ventimila unità.

I Nomadi dell'Est

Il più ingente contributo militare e strategico proviene però dalle popolazioni Nomadi originarie delle steppe del lontano Est, da sempre avverse al Granducato di **Greyhaven**. L'apporto più significativo è senza dubbio quello proveniente dalle bellicose tribù **Vanavara**, nemiche storiche dei feudi di **Greyhaven** e di **Gulas**, con i quali i feudatari dei territori più settentrionali del Regno nascente intrattengono da tempo rapporti segreti. In prospettiva della guerra imminente gli accordi di non aggressione esistenti vengono riformulati in favore di una più chiara e decisa alleanza militare suggellata mediante la promessa delle spoglie, delle terre e delle proprietà dei nemici uccisi. I patti stipulati con i **Vanavara** portano agli eserciti di **Kunst** e di **Abfall** oltre ventimila combattenti esperti e ben armati, dotati di grande mobilità e ottime conoscenze del territorio.

Non trascurabile, inoltre, è il contributo offerto dalle tribù **Veshkvershanti**, da secoli presenti sul territorio di **Benson** nelle zone comprese tra le **Grandi Paludi**, la foresta di **Mazer** e la foresta di **Hololuk**. Si tratta di una popolazione antica e misteriosa, ostile alle leggi del Granducato e alla dottrina professata dalla Chiesa della Luce. Da sempre temuti, malvisti ed osteggiati dalla maggior parte dei governanti e della popolazione, i **Veshkvershanti** vedono nel conflitto nascente l'opportunità di accrescere la propria libertà e influenza sul territorio. Le spietate tecniche di combattimento degli **Aayva**, la loro casta di guerrieri e guerriere, includono l'utilizzo di bestie feroci e veleni mortali.

Dal 514 al 516: la nascita dell'Asse dell'Est

Il progetto di cospirazione viene silenziosamente portato avanti nel corso dei due anni successivi, favorito dallo scoppio di nuove epidemie e carestie che inaridiscono ulteriormente i rapporti e le comunicazioni tra Benson e il resto del Granducato. Nuovi nobili, aristocratici e ufficiali dell'esercito vengono convinti della necessità di operare un cambiamento ai vertici del Ducato: a spingere molti di loro non è soltanto l'ambizione, ma anche la paura nei confronti delle forti personalità alla guida del movimento ribelle. Nel corso del **515** la cospirazione raggiunge la capitale: **Freund Halten** detto *il paggio*, consigliere del Duca **Richard VIII Benson** e potente evocatore, entra a far parte del complotto ricomponendo gli antichi contrasti con la **Confraternita di Uhr**. A seguito dell'ingresso del *paggio* l'alleanza prende il nome di **Asse dell'Est**.

La notizia dei misteriosi incontri e gli strani episodi che si susseguono all'interno del Ducato insospettiscono Lord **Gustav Kundig**, nobile originario di **Greyhaven** e Barone di **Haufen** dall'agosto del **507**. Le sue grida d'allarme, rivolte al Granduca in persona sotto forma di lettere e testimonianze scritte, provocano l'invio da parte di **Greyhaven** di alcuni messi Ducali con il compito di raccogliere maggiori informazioni: la maggior parte di loro, raggiunti da sicari dell'**Asse dell'Est**, vengono abilmente depistati o eliminati.

Nell'autunno dell'**515** i vescovi delle contee di **Benson** e di **Dorf** abbandonano il Ducato per prendere parte al **Sinodo di Turn** con l'intento di spiegare le difficoltà attuali e i motivi della scarsa penetrazione della Chiesa della Luce nell'entroterra del feudo. La partenza delle più alte cariche religiose e della loro cerchia di dignitari consente all'**Asse dell'Est** libertà di manovra ancora maggiori. All'inizio del **516** l'alleanza può contare sul supporto della maggior parte delle personalità nobiliari e delle forze militari del Ducato e, grazie alle conoscenze del *paggio*, persino sull'appoggio di alcuni ufficiali dello stesso esercito Ducale: la temporanea e prolungata assenza dell'occhio vigile della **Chiesa della Luce** è l'occasione propizia per gettare la maschera e passare all'azione.

Il *casus belli*: la caduta della città di Benson e l'uccisione di Lord Richard VIII

La conquista del potere avviene grazie a un attacco improvviso portato dall'esercito dei ribelli ai danni della guarnigione della città Ducale. La presenza di ribelli nelle posizioni chiave delle forze poste a difesa del Duca rende lo scontro poco più che una formalità. Nel febbraio dell'anno **516** le forze dell'Asse dell'Est assumono il controllo della città: lo stato maggiore dell'esercito, composto in gran parte dai Cavalieri fedeli alla dinastia Ducale, viene giustiziato. Pochi giorni dopo è lo stesso Duca **Richard VIII** a subire lo stesso destino insieme a tutta la sua famiglia. Lord **Farlung Joth** dichiara decaduto il Ducato di Benson, scioglie i feudatari da ogni obbligo di vassallaggio nei confronti del Granduca e si proclama sovrano del Regno dell'Est. Nel corso dei mesi immediatamente successivi la quasi totalità dei feudi del vecchio Ducato entra a far parte del Regno o viene annessa con la forza entro i suoi confini. L'unica eccezione è data da Lord **Gustav Kundig**, Barone di **Haufen**, che denuncia il tradimento operato dai membri dell'**Asse dell'Est** e rifiuta di prendere parte alla ribellione: il condottiero viene giustiziato l'11 marzo del **516**, e la sua famiglia deportata nelle profondità del Ducato.

L'esercito congiunto delle forze ribelli si schiera lungo il fiume **Alcor**, costruendo torri di avvistamento e baluardi di difesa in attesa della risposta del Granduca, che non tarda ad arrivare.

Lo scoppio delle ostilità

La notizia dei fatti di **Benson** raggiunge ben presto la città di **Greyhaven** e tutte le città principali del **Granducato**, suscitando sorpresa e indignazione. Il 6 marzo **516** il Granduca si produce in un ultimatum di resa, che viene ribadito il 13, il 20 e il 27 dello stesso mese. Il Regno dell'Est non risponde né effettua comunicazioni di sorta, limitandosi a erigere

le sue difese. Il 10 aprile del 516 il Granduca di Greyhaven dà inizio alla Campagna di Benson, mobilitando diverse migliaia di soldati che si raccolgono presso le rive del Lago della Luna. Nel corso di quello stesso giorno il Duca di **Krandamer Strahd Voranov** annuncia l'ingresso di **Krandamer** nel conflitto, schierando lungo le sponde del fiume **Alcor** una nutrita compagine di soldati. A fianco dei colori dell'esercito Ducale spiccano gli stendardi dei Paladini di **Dytros** della Fortezza degli Angeli Protettori e i variopinti vessilli dell'Herzavojska (*armata unita*) della **Marca di Wyrn**: si tratta della prima operazione militare condotta dalla **Gilda dei Mercenari** a fianco dell'esercito Ducale.

Il 16 aprile il Duca di Surok **Hadrian Hordkleist** dà inizio alla mobilitazione delle sue truppe, con l'intento di guidare egli stesso l'esercito Ducale verso le terre ribelli dell'Est. La sua imponente armata è rinforzata da una nutrita compagine di guerrieri Nordri provenienti da **Halden**, guidati dal Conte **Bjorn** in persona.

Le forze del Regno dell'Est

Con il termine "feudi ribelli" si intendono le contee e le baronie che forniscono di loro iniziativa uomini e mezzi all'esercito dell'**Asse dell'Est**; con il termine *feudi lealisti*, invece, si fa riferimento a quella minoranza di territori che decidono di non prendere parte alla ribellione: la quasi totalità dei feudi lealisti viene occupata nel corso delle settimane immediatamente successive alla presa del potere da parte di **Farlung Joth**, e molti dei loro governanti incontrano la morte o la prigione.

I feudi lealisti

Baronie di **Auch**, **Haufen** e **Luger Ovest**; Contea di **Benson** e Baronie di **Welt**, **Oben** e **Heilig**; Baronia di **Arztin**.

I feudi ribelli

Baronia di **Recht**; Contea di **Dorf**, con l'eccezione di tutte le sue baronie; Contea di **Kunst** e Baronia di **Luger Est**; Contea di **Abfall** e Baronie di **Luger Est**, **Teuer**, **Satz** e **Jahr**; Contea di **Abfall** e Baronie di **Stadt**, **Nur** e **Tritt**; Baronie di **Donner** e di **Etwa**; Marca di **Uhr**. L'esercito ribelle può contare inoltre su molte delle armate in forze ai territori occupati, diverse centinaia di predoni **Sicher**, i guerrieri delle tribù **Veshkvershanti** delle **Grandi Paludi**, della foresta di **Mazer** e della Foresta di **Hololuk** e una vasta armata di guerrieri nomadi appartenenti alle tribù **Vanavara**.

La prima fase della Guerra (maggio 516 - dicembre 516)

Gli eserciti dei Ducati di **Surok** e **Greyhaven** si incontrano presso le rive del Lago della Lama. Il **Duca di Surok** dà inizio alla sua offensiva muovendosi verso **Krandamer**, raggiungendo la Baronia di **Sontar** e dando via alla costruzione di numerosi ponteggi e guadi sulle sponde del fiume **Alcor**. **Bastian Bjorgson**, comandante dell'esercito di **Greyhaven** e figlio del Granduca, oltrepassa il fiume **Lys** con l'intento di muovere in direzione della città di **Auch**.

Esercito di Greyhaven

Il primo obiettivo che si prefigge il giovane **Bastian Bjorgson** è quello di liberare le Baronie lealiste della Contea di **Dorf**. Il loro territorio, stando alle ultime informazioni note, è attualmente presidiato da una nutrita avanguardia di truppe provenienti dalle Contee ribelli di **Dorf** e di **Kunst**. Il secondo obiettivo prevede la penetrazione all'interno delle **Foreste del Nord** e la sconfitta degli eserciti di **Dorf** e di **Kunst**: fondamentale per l'esito della campagna è la cattura o l'eliminazione dei due Conti, **Guldwaff Xele** e **Gurgoth Ezkel**, due tra gli elementi più rappresentativi dell'**Asse dell'Est**.

I primi scontri e l'arrivo nella città di Auch

L'esercito di Lord **Bastian** è il primo a scontrarsi con le truppe dell'**Asse dell'Est**, subendo una serie di agguati e incursioni durante la sua marcia attraverso le zone occidentali delle **Foreste del Nord**. Le schermaglie, respinte con facilità, non impediscono al figlio del Granduca di raggiungere la sua meta. Il 12 maggio le truppe di **Greyhaven** fanno il loro ingresso nella città di **Auch**, pressoché priva di difese e lasciata in stato di totale abbandono: le strade sono piene di vagabondi e sfollati che chiedono a gran voce cibo e aiuti. Nel giro di una settimana l'intero territorio della Baronia di **Auch** viene riconquistato. La città baronale diventa la roccaforte dell'esercito di **Greyhaven**, che inizia a rivolgere le sue attenzioni ai meandri delle oscure **Foreste del Nord**.

La marcia verso Dorf

Il primo passo per prendere il controllo delle foreste è il raggiungimento, o per meglio dire la liberazione, della città di **Dorf**. Nonostante la soverchiante superiorità numerica dell'esercito Ducale l'avanzata si rivela ben presto difficile e sanguinosa per via delle efficaci tattiche di guerriglia messe a punto dalle truppe del Conte **Guldwaff Xele** presenti all'interno del territorio. La fitta vegetazione della foresta rallenta gli spostamenti e riduce sensibilmente la visibilità, negando la possibilità di scontri in campo aperto ed esponendo ad agguati micidiali l'esercito invasore. Mentre i fanti e i reparti leggeri dell'esercito si fanno strada verso la Capitale di Contea la cavalleria Ducale, punto di forza dell'esercito di Lord **Bastian**, viene schierata insieme alla retroguardia dell'esercito a difesa della roccaforte di **Auch** e delle pianure comprese nell'ansa del fiume **Alcor**.

La liberazione di Dorf

L'11 luglio le truppe di Lord **Bastian** entrano nella città di **Dorf**: il Conte ribelle **Guldwaff Xele** si ritira lungo le rive dell'**Encor** con le truppe sopravvissute, ripiegando verso i territori della Baronia di **Luger** e unendosi all'esercito di **Kunst**.

I Guaritori di **Reyks** e i paladini di **Dytros** allestiscono un grande ospedale all'interno della capitale di Contea per la cura dei soldati feriti: la città diventa ben presto meta di gran parte della popolazione di **Auch** e delle campagne circostanti, alla quale vengono distribuiti cibo e acqua.

Gli esploratori inviati a perlustrare il **Castello delle Alge** si trovano di fronte a una macabra scoperta: il cadavere del precedente Conte Lord **Oliver Sax**, creduto morto di peste due anni prima, viene rinvenuto murato vivo nel profondo delle segrete del Castello assieme a quello dei principali membri della sua famiglia. I loro corpi vengono sepolti nel cimitero nei pressi del lago.

La marcia verso Luger e lo scoppio delle prime epidemie

L'esercito di **Greyhaven** inizia la risalita del fiume **Encor** alla volta di **Luger**: la lenta avanzata è ostacolata dai continui attacchi dell'esercito di **Kunst**. Ancora una volta i ribelli evitano lo scontro diretto in favore di una guerriglia estenuante fatta di agguati improvvisi, incursioni notturne e frecce avvelenate. Drammaticamente degno di nota è l'evento noto come **la strage di Mardin**, dove un accampamento di quasi trecento soldati viene sterminato a causa dell'avvelenamento delle acque del fiume **Encor** e delle sorgenti del **vicino villaggio** ad esso collegate.

La città di **Luger Ovest** viene raggiunta per la prima volta il 28 luglio. Lo spettacolo che si presenta agli occhi dell'esercito di **Greyhaven** è particolarmente cruento: l'esercito di **Kunst** ha sterminato la quasi totalità della popolazione, ponendo fine nel più drammatico dei modi alla faida secolare che divideva **Luger Est** e **Luger Ovest**. I pochi superstiti vengono trasportati all'ospedale di **Dorf**, mentre le truppe Greyhavenesi si accampano presso la città fantasma. A poche centinaia di metri, sulle rive opposte del fiume **Encor**, il grosso dell'armata di **Kunst** si prepara a dare battaglia.

La prima battaglia di Luger

Lo scontro si combatte lungo le acque del fiume **Encor** e presso le antiche rovine della **Città Spezzata**. Il terreno collinare lungo cui si sviluppa la città e la ghiaia che circonda il greto del fiume avvantaggiano notevolmente i difensori, favorendo l'equipaggiamento leggero sulle armature pesanti e le armi da tiro su quelle da mischia. L'esercito di **Greyhaven**, privo della sua formidabile cavalleria e costretto a farsi strada attraverso le insidiose alture di **Luger Est**, subisce ingenti perdite. In un momento cruciale dello scontro è lo stesso **Bastian Bjorgson** ad essere colpito da una freccia avvelenata: l'episodio rinvigorisce il morale dei ribelli e costringe le truppe Greyhavenesi a ritirarsi. Nei giorni immediatamente successivi, la voce che il figlio del Granduca sia morto comincia a diffondersi tra le forze del **Regno dell'Est** e si fa strada fino alla stessa città di **Dorf**. Il terrore serpeggia tra la popolazione e tra le retroguardie dei soldati, mentre gli agguati e le incursioni dei ribelli si moltiplicano: la campagna sembra essere sul punto di fallire.

La seconda battaglia di Luger

Il 6 agosto un redivivo **Bastian Bjorgson** guida una nuova carica alla volta delle fortificazioni ribelli disposte lungo **Luger Est**. Il ritorno a sorpresa del giovane condottiero rinsalda il morale delle truppe Greyhavenesi, che si scagliano contro i loro nemici con rinnovato zelo. Le truppe di **Kunst** subiscono una dura sconfitta e sono costrette a ritirarsi lungo l'ansa orientale del fiume **Encor**: l'esercito di Greyhaven si getta all'inseguimento dei nemici in rotta, isolando e uccidendo i reparti più lenti. **Guldwaffe Xele**, il Conte ribelle di **Dorf**, viene catturato e condotto nel **Castello delle Alge** in attesa di essere deportato a **Greyhaven**.

La città di **Luger Est** viene conquistata il 9 agosto: nei giorni successivi vengono indetti processi sommari contro alcuni dei suoi cittadini, accusati di aver preso parte agli scontri insieme alle forze ribelli o di aver partecipato all'eccidio di **Luger Ovest**: la maggior parte degli accusati verrà uccisa sul posto.

La festa di Pyros

Il 13 agosto, nell'attesa che Lord **Bastian Bjorgson** possa riprendersi del tutto, all'interno di molti degli accampamenti Greyhavenesi prendono piede festeggiamenti in onore di **Pyros**. La festa è particolarmente sentita nella città di **Dorf**, ormai lontana dal fronte e piena di feriti che hanno preso parte agli ultimi scontri vittoriosi. Alle celebrazioni, il cui contenuto religioso è in molti casi a dir poco modesto, prendono parte anche gli abitanti delle città e dei villaggi locali, a cui si aggiungono i superstiti di **Luger Ovest** e un nutrito gruppo di sfollati proveniente dai villaggi confinanti: tra loro sono presenti vagabondi, bardi e prostitute ansiosi di mettere le proprie arti al servizio dei salvatori provenienti da **Greyhaven**. La recente sconfitta delle truppe ribelli e la consapevolezza che la guerra potrebbe finire presto favorisce il rilassamento e l'abbandono: le festività si prolungano per tre interminabili giornate copiosamente annaffiate da vino, birra e sudore dovuto al caldo colossale.

Il contrattacco di Kunst

E' proprio tra i banchetti e i festeggiamenti dell'esercito Greyhavenese che si consuma la controffensiva di **Gurgoth Ezkel**: il Conte di **Kunst** spinge un gran numero di prostitute infette, lebbrosi e appestati all'interno delle città di **Dorf** con il preciso compito di mescolarsi ai soldati del Granduca, bere dai loro bicchieri, avvelenare i pozzi, contaminare il cibo. Molti di loro si spacciano per sfollati di **Auch** e di **Dorf** o per sopravvissuti di **Luger Ovest**, alcuni indossano persino abiti e armature **Greyhavenesi** strappate ai cadaveri.

I frutti del macabro piano non tardano ad arrivare: nel giro di pochi giorni la città di **Dorf** è funestata dallo scoppio di violente e improvvise epidemie: l'acqua e le scorte alimentari risultano inoltre contaminate, provocando la morte della quasi totalità dei feriti ricoverati presso l'ospedale di **Dorf**. Lo spaventoso numero di vittime mette ben presto in ginocchio l'esercito Greyhavenese, che ripiega verso la città di **Auch** portando con sé le terribili malattie. I soldati di

Kunst sferrano sanguinosi attacchi alle truppe in ritirata, riconquistano la città di **Luger** e la striscia di villaggi fluviali sottostanti fermandosi a poche centinaia di metri dalla stessa **Dorf**. Il 21 agosto, approfittando della confusione che regna all'interno della città, un manipolo di truppe ribelli raggiunge il **Castello delle Alghe**, annienta la guarnigione posta a sua difesa e libera **Guldwaffe Xele**.

La lenta riconquista e l'arrivo dell'inverno

L'esercito di **Greyhaven** è costretto a fermarsi per quasi due mesi, nel corso dei quali **Bastian Bjorgson** si dedica a una profonda riorganizzazione delle sue truppe. La lenta risalita del ramo orientale dell'**Encor** riprende a partire da ottobre: le forze ribelli del Conte di **Kunst**, di nuovo in minoranza, si ritirano nuovamente verso le profondità orientali delle **Foreste del Nord** lasciandosi alle spalle una scia di pozzi infetti e fonti avvelenate. Il 2 novembre i soldati del Granduca entrano nuovamente a **Luger Est**, stavolta per restarci. La riconquista della **Città Spezzata** è l'ultima operazione militare del **516**: l'inizio della stagione delle nevi impedisce infatti a Lord **Bastian** di avanzare ulteriormente. Il suo esercito, raggiunto da nuovi rinforzi provenienti da **Greyhaven**, fortifica la città-avamposto di **Luger** e si accampa presso le rive ghiacciate del fiume **Encor** in attesa della fine dell'inverno.

Il bilancio dei primi sei mesi di campagna è quantomai gravoso: la liberazione della Contea di **Dorf** e la conquista della **Città Spezzata** sono costate all'esercito di **Greyhaven** diverse migliaia di morti: **Guldwaffe Xele** e **Gurgoth Ezkel** sono ancora vivi, l'esercito di **Kunst** è ancora in piedi e tutta la parte orientale delle **Foreste del Nord** si trova ancora sotto il controllo dei ribelli.

Esercito di Surok

La missione affidata al Duca **Hadrian Hordkleist** riveste un ruolo cruciale nell'economia della guerra: il suo esercito ha il compito di oltrepassare il fiume **Alcor** all'altezza della città di **Sontar** fino a raggiungere le Baronie lealiste di **Haufen** e **Welt**, occupate dalle truppe del **Regno dell'Est**. Una volta liberato il feudo il Duca potrà marciare con le sue truppe in direzione della città di **Benson**, affrontando in campo aperto l'esercito ribelle posto a sua difesa e riconquistando la capitale. Si oppongono alla sua avanzata i soldati della Baronia ribelle di **Recht** e dei feudi occupati della Contea di **Benson**, comandati dallo stesso **Farlung Joth**; a fianco del Sovrano del **Regno dell'Est** si schierano l'esercito mercenario del Conte di **Abfall**, la cavalleria pesante del **Nur**, i **Dorvakht** guidati dal Generale **Fiedor Zovin** di **Stadt**, i picchieri di **Jahr** capitanati dal Barone **Saron Domel**, i battaglioni di arcieri e cavalieri di **Satz** sotto il comando di Lord **Sever Opler** e i guerrieri **Veshkvershanti** di **Hololuk**.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **Matteo e Anna**.

Esercito di Krandamer

Mentre **Bastian Bjorgson** rivolge le sue attenzioni alle **Foreste del Nord** e **Hadrian Hordkleist** conduce l'esercito di **Surok** in direzione della città di **Benson**, le forze di **Krandamer** penetrano all'interno del territorio meridionale del Ducato: le truppe del Duca, comandate dal Maestro della Gilda della Spada **Arton Vodrak**, attraversano l'**Alcor** all'altezza della foresta di **Welt** con l'intento di liberare i territori a sud del fiume **Alf**, facilitando l'avanzata dell'esercito di **Surok** verso la capitale. Il compito di supportare l'esercito Ducale è affidato all'**Herzavojska** della **Gilda dei Mercenari**, che oltrepassa il fiume a sud-est della **Marca di Wyrn** per dirigersi verso lo sconfinato altopiano di **Wort**. Contrastano la penetrazione dei soldati di **Krandamer** gli imponenti eserciti di **Wort**, **Etwa** e **Donner** uniti sotto il comando di sir **Atum Rant**, braccio destro del Conte **Herik Schwomm**; al fianco del sanguinario cavaliere si schiera **Gog Tyran**, capo dei predoni **Sicher**, entrato a far parte dell'**Asse dell'Est** in cambio della promessa dei territori di **Artzin**. Alle spalle delle truppe dei due condottieri si radunano inoltre le forze della **Confraternita di Uhr**, mentre nelle profondità delle **Grandi Paludi** e della Foresta di **Mazer** si muovono le ombre degli **Aayva**, gli spietati guerrieri Nomadi **Veshkvershanti**.

Il Consiglio di Guerra

Le manovre militari del Ducato vedono il loro inizio il 30 marzo, subito dopo lo scadere dell'ultimatum del Granduca all'auto-proclamatosi Regno di **Benson** e dieci giorni prima dell'annuncio ufficiale da parte del Duca **Strahd Von Zarovich** relativo all'ingresso di **Krandamer** nel conflitto. Il Consiglio di Guerra del 30 marzo si tiene nella Sala delle Armi del Castello di **Krandamer**. In quell'occasione la **Gilda della Spada** riceve l'incarico di condurre l'esercito di invasione in terra di **Benson**: il suo comandante, **Arton Vodrak**, riceve la nomina di Generale ed è posto al comando degli oltre diecimila uomini dell'esercito Ducale che compongono la spedizione.

L'esercito dei Paladini

All'inizio di aprile la Fortezza degli **Angeli Protettori** di **Dytros** riceve dal **Sacro Collegio** di **Greyhaven** l'incarico di coordinare il supporto della **Chiesa della Luce** alla campagna di **Benson**. Nel corso dei mesi successivi la Fortezza è raggiunta da un gran numero di paladini provenienti da tutto il Granducato: alla fine di aprile il comandante della Fortezza, sir **Thorwald Feyr**, raggiunge l'esercito di **Krandamer** insieme a cinquecentosessanta Paladini. Tale numero crescerà costantemente nel corso dei mesi successivi, fino a toccare le mille unità all'inizio del **518**.

Il contributo delle Gilde e dei Clan

La maggior parte delle Gilde dell'Ovest si limita a fornire un contributo logistico alla guerra, sotto forma di donazione eccezionale nelle casse del Ducato o disponibilità di armi, armature, carri, macchine d'assedio, beni e materiali di vario tipo. Diverso è il contributo offerto dai feudi dell'Est, dove il conflitto attrae l'interesse di numerosi feudatari interessati a impadronirsi di nuove terre e/o a espandere i propri confini al di là del fiume **Alcor**: prospettive analoghe sono alla base della partecipazione di numerosi Clan dell'Est e compagnie di ventura: altri ancora saranno coinvolti su base mercenaria.

La Gilda dei Mercenari

Il contributo più cospicuo è tuttavia quello che arriva dalla **Gilda dei Mercenari**: Lord **]], Gran Maestro della Gilda nonché Marchese di [[Wyrn,**

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

L'armata di Delos

La seconda fase della Guerra (gennaio 517 - dicembre 517)

Esercito di Greyhaven

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Esercito di Surok

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Esercito di Krandamer

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

La terza fase della Guerra (gennaio 518 - giugno 518)

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

La temporanea cessazione delle ostilità

Lavori in Corso
Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Il ritiro delle truppe

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.