

Naran Fantasy Wars

Campagna di guerra Orchi contro Nani.

Abbiamo iniziato a giocare una **Campagna di Fantasy Warriors** con le regole del Regolamento Campagne di Nick Lund, seguendo l'esempio che si trova in detto regolamento. Abbiamo solo sostituito i Barbari con gli Orchi e gli Uomini con i Nani.

MAPPA.

E' stato adottato il modello suggerito da Nick Lund, come indicato nel Regolamento Campagne. Su un foglio formato A4 è stata tracciata una griglia con quadrati aventi i lati di **cm. 2,5**. Sul foglio si sono così ottenuti **11** quadrati per colonna e **8** quadrati per riga, per un totale di **88** quadrati. Il foglio è poi stato fotocopiato più volte, ottenendone **12** copie, tante quanto ce ne stanno sul tavolo a nostra disposizione (100 x 70 cm): 4 file e 3 colonne. In totale avremo a disposizione **1056 quadrati**.

I vari fogli sono stati fissati tra di loro con del nastro adesivo per tenerli fermi.

Seguendo le indicazioni riportate nel Regolamento Campagne, alcuni quadrati della mappa sono stati segnati come terreni particolari, usando dei quadratini di cartoncino di cm. 2,5 x 2,5, di colore diverso:

- **marrone** = **montagne**: territorio transitabile, le Forze le possono attraversare, come da Regolamento.
- **nero** = **montagne**: territorio non transitabile, le Forze le devono aggirare (**variante Naran**);
è la parte più elevata dei sistemi montagnosi.
- **giallo** = **paludi** : vedere il Regolamento Campagne.
- **verde** = **foreste**: vedere il regolamento Campagne.
- **azzurro** = **fiume**: vedere il regolamento Campagne.

Nota:

- ◆ il quadrato tutto azzurro non significa che esso sia interamente coperto dal fiume, ma che il corso d'acqua occupi solo una piccola parte centrale del detto quadrato, orientato nella direzione in cui scorre il fiume, che si può rilevare osservando il susseguirsi dei vari segnalini azzurri contigui.
- ◆ Il fiume sgorga da una delle montagne e riceve acqua da due affluenti, anch'essi scesi dalle montagne; si snoda per tutta la larghezza del tavolo, scorrendo ai piedi delle montagne, oltre le quali, sull'altro versante, vi sono i capisaldi dei Nani. Le terre degli Orchi si trovano sul lato opposto, caratterizzato dalla presenza di molte paludi (*vedere le foto*).

La rimanente parte "*in bianco*" della mappa rappresenta terreno solido pianeggiante, movimentato da basse alture, normalmente transitabile.

La Campagna.

Gli Orchi fanno la parte dei Razziatori, i Nani quella dei Difensori.

Gli Orchi hanno un unico Caposaldo, dal quale sono partiti per effettuare la razzia nel territorio dei Nani, che come detto si trova oltre le montagne e le comprende.

Gli Orchi hanno diviso la loro Armata in due Forze, per un totale di 4000 punti esercito (come indicato nell'esempio) e 1500 punti di Ars Arcana (variante Naran).

I Nani hanno tre Capisaldi. Come da esempio, hanno a disposizione la metà dei punti degli Orchi, quindi schierano 2000 punti esercito e 750 punti Ars Arcana, che poi in realtà sono risultati rispettivamente **1993** e **747**. Il Principe che governa la regione ha deciso di riunire tutte le sue truppe in una sola Forza, affidando il Comando al migliore dei suoi Generali.

Livello della neve.

Come da esempio, ogni 7 turni si effettuano i test della caduta della neve e degli altri eventi casuali.

Per il livello della neve, ai fini del Movimento nel turno di Campagna nel quale viene effettuato, si è adottata l'interpretazione di non sommare i livelli che sono risultati nei turni precedenti, ma di considerare solo quello risultante dal test del turno in corso. Questa interpretazione è stata condivisa dagli amici del Club di Cambridge che giocano a Fantasy Warriors, interpellati nel loro forum, nonché da alcuni iscritti alla mailing list di Fantasy Warriors, dove avevamo posto il quesito.

La prima battaglia.

Al **21°** turno gli Orchi sono arrivati in prossimità dei Capisaldi dei Nani. Nei turni precedenti, la Forza dei Nani, essendo rientrata nella capitale, aveva ricevuto **639 punti di Rinforzi**. Dalla Capitale si era poi mossa per andare contro la Forza n. 1 degli Orchi che le era più prossima.

Nel **22°** turno le due Forze sono arrivate a contatto ed è stata combattuta una battaglia, nella quale la Forza n. 1 degli Orchi schierava **2226 punti esercito e 1000 punti Ars Arcana**. Grazie ai Rinforzi, i Nani hanno potuto schierare la loro unica Forza con **2632 punti esercito ed i 747 punti di Ars Arcana**.

Gli Orchi schieravano anche un Jagghernauth, che ha dato molto filo da torcere ai Nani, mettendo fuori combattimento il Gigante Nano ed il Karakworm, venendo poi ucciso, al 9° turno, dall'Eroe su orso e dall'Unità di Lancieri-Balestrieri su orso, i quali hanno subito 4 perdite. Il Gigante ed il Nano avevano in precedenza eliminato i due Mezzi Giganti Orchi con due teste.

Come da Regolamento Campagne, sono stati giocati i **12 turni**.

Esito della battaglia

Utilizzando il metodo di calcolo "Naran" (vedere il Compendio delle Regole di Naran Fantasy Wars), la battaglia ha avuto il seguente esito:

- ◆ Vittoria Minore dei Nani, con una differenza di **+263 punti** di perdite inflitte agli *Orchi* (*perdite subite 1767 punti — perdite inflitte 2030 punti*).

Invece, secondo le regole della Campagna, la battaglia è da considerare in **pareggio**, perché entrambi gli schieramenti avevano ancora miniature sul campo di battaglia al termine della stessa.

Recupero dei Disertori e Feriti.

Nani.

- ◆ **1192 punti dei 1767 punti di perdite che avevano subito.**
- ◆ Tra i "feriti" recuperati vi sono anche il Gigante Nano (p. 180) ed il Karakworm (186 p.), in totale 366 punti. L'Indovino che evoca il Karakworm era sopravvissuto alla fine della battaglia. Per differenza, l'ammontare dei punti recuperati per le **Unità** è stato di $1192 - 366 = 826$ **punti**.
- ◆ Dei Personaggi Individuali che erano stati eliminati, solo un Chierico (su due) non ha superato il test.

Orchi.

533 punti dei 2030 punti di perdite subite.

- ◆ Tra i "feriti" recuperati vi sono i due Mezzi Giganti Orchi con 2 teste, ma non il Jagghernauth, la cui perdita rappresenta un brutto colpo per gli Orchi.
- ◆ Dei Personaggi Arcani è stato recuperato un Chierico.

Regole Naran per il Recupero dei Disertori e Feriti.

Si seguono le regole stabilite nel Regolamento Campagne di Fantasy Warriors per stabilire chi venga recuperato oppure no. Una volta che si è fatta la lista dei Recuperati, si opera nel modo seguente:

- Personaggi Individuali e Creature Giganti : testano singolarmente, come da Regolamento.
- Per quelli con Ferite si farà anche un test per ogni Ferita disponibile: ad esempio il Gigante Nano ed il Karakworm, che hanno a disposizione 2 ferite ciascuno, eseguendo questo test ne hanno recuperata solo una a testa. Quindi se dovranno di nuovo combattere, la prossima battaglia la dovranno affrontare

avendo solo una Ferita a disposizione.

- **Unità:**

- ◆ Per le Unità si testa come da Regolamento, ma solo per la truppa, invece i Personaggi Speciali testano singolarmente, come gli Individuali (aggiunta "Naran", in quanto nel Regolamento non è stato specificato come ci si debba comportare per gli Speciali).

ARS ARCANA — Variante Naran:

I Maghi sopravvissuti recuperano i loro punti Magia.

Armi ed Oggetti magici/sacri assegnati a Individuali o Unità seguono la sorte dell'Individuale o dell'Unità.

Situazione al termine del 22° Turno.

La battaglia è terminata con un pareggio. Quindi entrambi gli schieramenti hanno effettuato il controllo dei feriti e dei disertori, come sopra riportato.

Le due Forze contrapposte si sono mosse di un quadrato, in modo da lasciarne uno di separazione tra esse. Entrambe le Forze operavano con l'ordine Piena Velocità e nessuna delle due occupava un caposaldo amico, quindi entrambe hanno dovuto muovere, come prevede il regolamento Campagna.

Proseguimento della campagna.

Sono stati giocati piuttosto velocemente i turni dal 23° al 28°.

I Nani sono rimasti nella Capitale, per ricevere dei Rinforzi, fino al **turno 28.**

Gli Orchi:

- ◆ la Forza n. 1 ha manovrato per portarsi vicina all'altra, rallentata però nei suoi movimenti dalla neve;
- ◆ la Forza n. 2 è però riuscita ad occupare il Caposaldo n. 2 dei Nani, scarsamente difeso.

Turno 29.

- ◆ La Forza dei Nani è uscita dalla Capitale per cercare di andare a distruggere la decimata Forza n. 1 degli Orchi. Alla fine del turno, nel fare il test della Volontà di combattere ha però ottenuto un 2 come risultato, che con la penalità di -1 per il Caposaldo perso e di -2 per i 2 livelli di neve caduta ha dato come risultato -1, cioè meno di zero, che significa: **"la Campagna è persa e terminata" !**

E così, grazie alla neve, gli Orchi hanno vinto la Campagna, una vera beffa per i Nani.

* * *