

Naran Fantasy Wars

Campagna Orchi vs Nani – seconda Fase.

Dopo la fine improvvisa ed imprevedibile della prima Fase, terminata con la vittoria degli Orchi perché i Nani hanno fallito il test della “Volontà di combattere” (*a causa del malus per i livelli di neve !*), entrambi i contendenti si sono arroccati nei Capisaldi occupati., restandovi fino alla fine dell’inverno. Verso la fine di marzo, la neve si è sciolta e il clima è diventato meno rigido. La seconda Fase della Campagna può quindi iniziare.

I Nani occupano il loro Caposaldo Capitale ed il Caposaldo n. 1.

Gli Orchi occupano il Caposaldo dei Nani n. 2. La loro Forza di rinforzo che era partita dalla loro Capitale vi è rientrata. Ripartirà da lì.

Nuova Fase della Campagna.

Condizioni di vittoria:

a) NANI:

- ◆ I Nani vincono se gli Orchi falliscono il Test della Volontà di combattere o se abbandonano o non riescono a tenere il Caposaldo che hanno occupato e non riescono ad occuparne un altro.

b) ORCHI:

- ◆ Gli Orchi vincono se alla fine della Campagna mantengono il possesso di almeno un Caposaldo nemico, oppure se i Nani falliscono il Test della Volontà di combattere.

Tempo meteorologico:

- ◆ La “caduta neve” viene sostituita dalla “**pioggia primaverile**”;
- ◆ i possibili diversi “**livelli di neve**” risultanti dal test sono sostituiti da **un unico “livello di fango”**, che opera nel seguente modo:
- ◆ a causa del fango il Movimento sarà ridotto ad **un solo quadrante** come massimo, nel caso in cui il Movimento sia consentito, sulla base del relativo test.
- ◆ La presenza del fango non avrà influenza nel test della Volontà di combattere, quindi per questo test, chiunque lo debba effettuare, della eventuale presenza del fango non se ne terrà conto.
- ◆ Se una battaglia dovesse essere combattuta in un turno in cui il terreno è coperto dal fango, tutte le zone del campo di battaglia dichiarate transitabili diverranno difficoltose, quelle difficoltose diverranno intransitabili, quelle intransitabili diverranno anche ostili.

Durata della campagna: 42 Turni

Preliminari:

Orchi e Nani hanno provveduto a recuperare i Feriti ed i Disertori risultati dalla battaglia che è stata combattuta.

ORCHI:

- ❑ schierano le Forze loro rimaste della Campagna precedente nel Caposaldo occupato;
- ❑ schierano nella loro Capitale 500 punti esercito e 150 punti Ars Arcana (i Rinforzi generati nella precedente campagna).
- ❑ Il mancato arrivo del bottino ha comportato una grave carestia che ha decimato la popolazione degli Orchi della regione. Durante il lungo inverno, dopo aver consumato tutte le riserve di cibo, sono stati divorati i malati, i vecchi, le femmine, i figli e tutti gli animali, compresi i lupi da battaglia. I sopravvissuti, solo Individuali a piedi, Fanteria (inclusi quelli con armi da lancio) e Creature Giganti,

prima di cominciare ad uccidersi tra di loro per cibarsi dei soccombenti, per ordine del loro Khan si sono messi in marcia per raggiungere i loro consanguinei che sono riusciti ad occupare un caposaldo dei Nani.

- ❑ In deroga a quanto riportato nell'esempio di Campagna, anche gli Orchi, ogni 7 turni, producono "Rinforzi": si ipotizza che siano gli Orchi sopravvissuti nelle steppe a nord della loro capitale, che la raggiungono e si organizzano per raggiungere gli altri. Quindi anche per loro si procederà al calcolo dei Rinforzi, calcolato partendo dai 400 punti esercito e 150 punti ars arcana iniziali. Come sopra detto, i Rinforzi saranno formati solo da:
 - ❑ Fanteria
 - ❑ Armi da lancio
 - ❑ Creature Terribili
 - ❑ Individuali a piedi

NANI:

- ❑ schierano la loro unica Forza rimasta della precedente Campagna nella loro Capitale, aumentata con il recupero dei Feriti e Disertori (1192 punti esercito + 1 Chierico - punti 50 punti ars arcana) e con i Rinforzi ricevuti alla fine della Campagna, pari al 14% dei punti già a disposizione.
- ❑ Non ricevono altri Rinforzi.

Intervento degli Elfi dei Boschi nella Campagna.

I Nani non ricevono più Rinforzi. Al loro posto si aggiungono gli **Elfi dei Boschi**. Il loro Principe, che si trova nella foresta più grande (quella formata da 9 quadrati di foresta), ha chiamato a raccolta i suoi feudatari, al fine di costituire quattro Forze con i suoi guerrieri e con quelli delle altre foreste, al fine di portare aiuto ai Nani o comunque cercare di fermare la scorreria degli Orchi, che sono passati impunemente attraverso i suoi territori, anche se hanno accuratamente evitato di attraversare le foreste.

Nelle quattro foreste principali, una per ogni foglio che forma la parte "neutrale" della mappa, si indica un quadrato con l'apposizione di un segnalino "Caposaldo". Quello della foresta più grande sarà il Caposaldo Capitale. Le quattro foreste occupano rispettivamente 9 – 8 - 4 – 4 quadrati della mappa.

La Forza iniziale degli Elfi sarà di 1000 punti esercito e 500 punti ars arcana nel Caposaldo capitale (foresta da 9 quadrati), 500 punti esercito e 125 punti ars arcana nel secondo Caposaldo (8 quadrati), 250 punti esercito e 50 punti ars arcana negli altri due Capisaldi più piccoli (4 quadrati ciascuno).

Ogni 7 turni, la Forza degli Elfi aumenta dei Rinforzi previsti nella Fase 7, che si uniranno alla Forza del Principe: (10%) per il Caposaldo capitale e 2% per gli altri due Capisaldi, come indicato nel Regolamento delle Campagne. I punti ottenuti potranno essere spesi per ars arcana nella misura del 50% massimo.

Fasi 6 e 7 dei Turni 7 - 21 - 28 - 35 :

Test della pioggia primaverile e test degli eventi casuali come da esempio della Campagna di Nick Lund, applicando le varianti sopra indicate — ad esempio: i Rinforzi dei Difensori (Nani) ora vanno agli Elfi.

Turno 42: fine della Campagna..... *forse !*

* * *