

NARAN FANTASY WARS

BOLLETTINO N. 20 - NOVEMBRE 2002

1. IL MONDO DI HARMORAN.

Questo mese la sezione dei MONDI PARALLELI del nostro Bollettino è dedicata agli eserciti dei popoli della terra di HARMORAN¹ dell'omonimo fumetto edito dalla EDIZIONE ORIONE di Torino.

Seguendo le vicende che via via si dipanano nei fumetti, la cui sceneggiatura è opera di FRANCESCA DA SACCO, ed i disegni sono della sorella MICHELA, i Giocatori - utilizzando il Regolamento di FANTASY WARRIOS - potranno organizzare anche delle Campagne di Guerra ambientate nella terra di Harmoran.

1.1. LA TERRA DI HARMORAN.

Harmoran è una grande isola che sorge dall'oceano di un mondo lontano che potrebbe anche essere il "nostro" «MONDO DI NARAN» in un'epoca nella quale l'unica razza sopravvissuta è quella degli UOMINI: *Elfi, Nani, Orchi* ed altre creature fantastiche appartengono ormai al mito. E' una terra nella quale però la "magia" è ancora viva e forte, e può essere evocata da alcuni personaggi particolari, i quali sono i sopravvissuti di antichi culti e ricordano molto da vicino i Druidi della religione celtica. Tra questi personaggi in grado di evocare magie vi è anche un Nano.

Come dimensioni l'isola potrebbe avere quelle della Gran Bretagna e dell'Irlanda unite. Una sua mappa è stata pubblicata sul n. 1 di Harmoran, e la si trova anche sul sito della Orione.

Il momento "storico" nel quale si svolgono le vicende raccontate con i fumetti è caratterizzato da una suddivisione dell'isola in due parti:

- ◆ a nord vi sono undici regni che sono stati riuniti, con la forza e l'inganno, sotto il dominio del giovane, ambizioso re **Yward**, già sovrano di Giordene e Mosa, quindi di Rekon e poi di tutto il Nord;
- ◆ a sud, i molti piccoli principati tribali, in lotta tra di loro, hanno dovuto affrontare degli invasori giunti da oltremare, da una terra che viene chiamata **RIDWATHELAN**, che rispetto agli indigeni possiedono una tecnologia militare superiore, sia per l'armamento (Cavalleria pesante con Cavalieri protetti da corazze extrapesanti), sia per le tattiche di battaglia.

L'armata d'invasione giunta dal mare è formata anche con dei mercenari, alcuni dei quali con un aspetto fisico ed abbigliamento che li fa assomigliare a dei Saraceni.

Nella piana di Krean, nel Rekon (Nord Harmoran) avviene un grande scontro tra l'armata degli undici regni del Nord contro quella degli invasori (Harmoran n. 3 "Voci nel vento"). Questi ultimi hanno la peggio ed il loro esercito, ciò che ne è rimasto, si disperde nelle terre del sud.

"All'inizio dell'autunno dell'anno 1007, Yward venne eletto Re del Nord dall'assemblea dei Re, ed incominciò a pianificare l'invasione del Sud!"²

"Gli invasori, che scamparono al massacro sulla piana di Krean e che riuscirono a passare le montagne, credevano di trovare al Sud i forti e gli uomini lasciati lì l'anno prima. Tuttavia di quelle guarnigioni, non rimaneva più nulla. I fuggiaschi trovarono solo vuote distese, dove l'erba era cresciuta a coprire vecchie battaglie."³

Per fronteggiare il nuovo pericolo in arrivo dal nord, il figlio del re Bresal, **IOLAIR**, decide di arruolare come mercenari gli ex nemici invasori, e con essi costituisce un suo esercito personale,

¹ «HARMORAN» è un marchio registrato della EDIZIONI ORIONE - Torino.

² Cfr.: Harmoran N. 4 "Tragici Fantasmi", pag. 20.

³ Cfr.: ibid, pag. 23.

poi cerca di convincere gli altri sovrani del sud ad unire le loro forze per formare una grande armata che possa affrontare l'esercito di re Yward.

In aiuto degli uomini del sud giunge inatteso con un piccolo esercito, via mare, il re **Ghiran** dell'Uskall, al quale Yward ha sterminato la famiglia.⁴

Le ultime tavole del N. 5, "Sussurri di guerra", presentano le forze del sud che si apprestano ad affrontare gli invasori. L'Armata del Sud è divisa in quattro reparti:

- ◆ 600 uomini a cavallo agli ordini del comandante in capo, l'ex generale **Patreius**, già facente parte dell'armata degli invasori giunti da oltremare
- ◆ 650 uomini. anch'essi a cavallo, agli ordini di **Iolair** di Hermen
- ◆ 900 uomini, una parte dei quali a cavallo, agli ordini di re **Ghiran** di Uskall
- ◆ 600 uomini di fanteria agli ordini di re **Aedan** di Whtern, ai quali è stato assegnato il compito di ricostruire il "Vallo di Maius", un'antica fortificazione.

La guerra può cominciare!

1.2. GLI ESERCITI DI HARMORAN.

Gli eserciti che si affrontano su Harmoran possono essere ricondotti a tre tipi:

- **REGNI DEL NORD**

- **REGNI DEL SUD**

- **Armata del RIDWATHELAN.**

Gli eserciti dei Regni del Nord e di quelli del Sud potranno essere schierati da Giocatori diversi, anche per giocare delle battaglie dove si scontrino gli eserciti di due Regni avversari, entrambi del nord oppure del sud. Oppure si può formare una coalizione dei regni di una o dell'altra regione, come indicato nel fumetto. Un Giocatore potrà schierare una Armata del Ridwatheland che potrà affrontare una delle due coalizioni, seguendo la storia così come l'ha immaginata e descritta Francesca Da Sacco.

1.2.1. ESERCITI DEI REGNI DEL NORD.

Per come sono stati disegnati da Michela Da Sacco, i guerrieri del nord assomigliano molto a quelli Normanni e Sassoni dell'epoca di Guglielmo il Conquistatore, cioè l'anno 1066 (Battaglia di Hastings).

L'elenco dell'esercito che può essere utilizzato per compilare l'"**Army List**" di uno di questi eserciti è quello dei **REGNI DELL'IPERBOREA - COMPENDIO N. 2**, esclusivamente la "**lista base**", cioè non considerando le Unità e Personaggi Speciali previsti per il **Regno di Camelot** e per il **Regno di Turan**.

1.2.2. ESERCITI DEI REGNI DEL SUD.

Michela Da Sacco ha disegnato i guerrieri del sud come dei Celti dell'epoca di Giulio Cesare o come i loro cugini Germani dell'epoca delle invasioni barbariche che portarono alla caduta dell'Impero Romano. Alcuni li ha disegnati con il gonnellino, altri a dorso nudo e calzoni lunghi, altri con cotte di maglia di ferro.

L'elenco dell'esercito che si può tranquillamente usare per formare l'"**Army List**" di uno di questi eserciti è quindi quello dei **BARBARI del COMPENDIO N. 1**, nuovamente solo le Unità e Personaggi Individuali della "**lista base**", escludendo quindi gli altri Personaggi ed Unità Speciali specifici dei popoli del "**nostro**" «**MONDO DI NARAN**».

Nei fumetti - almeno finora - sembra che i popoli del sud non usino le creature terribili previste per i Barbari di Naran: **Rinoceronte Gigante** e **Mammouth Gigante**, e neppure i **Giganti**. Se si vuole restare fedeli al fumetto non li si dovrà usare, ma ovviamente questa decisione spetta ai Giocatori, di comune accordo.

⁴ Cfr. Harmoran N. 5 "Sussurri di guerra", pag. 27.

1.2.3. ARMATA DEGLI INVASORI DEL RIDWATHELAN.

Michela Da Sacco ha disegnato gli invasori giunti su Harmoran dal mare con addosso pesanti armature a piastre, che danno ad essi un aspetto dei guerrieri del tardo medioevo, fine '400 - inizio '500, più o meno come quelli dell'epoca della battaglia di Agincourt - della Guerra delle Due Rose e dell'epopea di Giovanna d'Arco (fine della Guerra dei Cento Anni).

L'elenco dell'esercito che benissimo si può utilizzare per formare un "*Army List*" per questo esercito è quello degli **UOMINI D'ARME - COMPENDIO N. 1**, sempre solo la "*lista base*", con l'esclusione, oltre alle Unità e Personaggi Speciali, anche delle *armi da fuoco*, perché Michela Da Sacco non le ha rappresentate, quindi si può presumere che la tecnologia militare, su Harmoran, si sia fermata agli **archi** e - presumibilmente, anche se ancora non le si è viste sul fumetto - alle **balestre**, oltre alle catapulte ed alle balestre pesanti da usare negli assedi.

Mercenari.

Alcuni degli invasori sono stati disegnati da Michela Da Sacco con un aspetto che li fa assomigliare molto a dei **Saraceni**, quindi si può presumere che siano dei Mercenari arruolati in qualche altra terra più a sud dai capi dell'armata d'invasione.

Per i profili di questi guerrieri si potrà far ricorso all'elenco dell'esercito dei **SARACENI - COMPENDIO N. 3 "I REGNI DEL SUD"** - e per la precisione alle Unità della **FANTERIA GHULAM**, che potranno essere raggruppate in un Comando Mercenario.

Volendo, tutto l'esercito invasore potrebbe essere organizzato come Esercito Mercenario, così come indicato nell'aggiunta da noi apportata al Regolamento seguendo le indicazioni fornite da **NICK LUND** per i Mercenari con il suo "*Companion*", da noi tradotto ed integrato nella versione "*advanced*" del Regolamento di «**FANTASY WARRIORS**» da noi curata.

1.3. REGOLAMENTO DI GIOCO.

Suggeriamo di utilizzare il Regolamento di gioco di «**FANTASY WARRIORS**» nell'edizione "*advanced*" da noi curata, con le seguenti modalità:

Esplorazione - Ora del giorno.

Su Harmoran si scontrano solo Uomini, i quali normalmente preferiscono iniziare le loro battaglie alle prime ore del giorno, soprattutto nei tempi antichi. Ne consegue che la determinazione dell'ora del giorno, per le battaglie su Harmoran, sarà determinata automaticamente e fissata alla "*prima ora del giorno*". Ogni battaglia durerà quindi solo sei turni, presumendo che la stessa abbia termine col calare del sole.

Presagi.

Non sono una esclusiva del "*fantasy*", perché si ha notizia che nei tempi antichi, prima di una battaglia, i Sacerdoti effettuavano questo rito, quindi li si potrà normalmente utilizzare come prevede il Regolamento.

Magia.

Nel fumetto, finora, si è vista applicata solo dalla fata (o strega) Helid, che si trasforma in un falco, e poi dal nano Horva che evoca un incantesimo legato all'Elementare della Terra. Altri maghi non si sono visti, quindi si potranno ignorare e giocare delle battaglie senza di essi. Per il cambio degli Ordini a distanza, non potendo utilizzare il Mago si potrà utilizzare la variante da noi introdotta con il "*segnale luminoso*", così come lo si è visto fare nel film "*Il Gladiatore*".

1.4. MINIATURE.

Per rappresentare gli eserciti che si scontrano su Harmoran si possono utilizzare sia le miniature *fantasy* che quelle storiche, in scala 25 - 28 - 30 mm, delle varie marche reperibili sul mercato.

1.4.1. Eserciti dei Regni del Nord.

- Le miniature più adatte sono quelle dei guerrieri **Normanni** e **Sassoni** dell'epoca della battaglia di **Hastings** (1066), per le quali si possono trovare quelle in scala 25 mm della **Foundry**, oppure - molto belle - quelle in scala 28 mm della **Icon** (ex Harlequin), che però più nessuno importa in Italia.
- Per chi avesse la serie di miniature *fantasy* della **Nemo (ex Grenadier)** o della **Citadel - Games Workshop**, potrebbe usare le miniature degli **Elfi Alti** in scala 28/30 mm

1.4.2. Eserciti dei Regni del Sud.

- Serie storiche **FOUNDRY** o **ICON**: **Celti e Germani**.
- Serie «Fantasy Warriors» della **NEMO**: **Barbari - Elfi dei Boschi**
- Serie *fantasy* «**CELTOS**» della **I-KORE**: **Gaeli**⁵
- Serie «Warhammer Fantasy Battle» della **GW-CITADEL**: **Elfi dei Boschi**⁶

1.4.2. Eserciti degli invasori del Ridwathelan

- Serie storiche **FOUNDRY** o **ICON**: Guerrieri medioevali della fine del 1400 - inizio 1500.
- Serie «Fantasy Warriors» della **NEMO**: **Uomini d'Arme**.
- Serie «Warhammer Fantasy Battle» della **GW-CITADEL**: eserciti di **Bretonia** e/o dell'**Impero**.⁷
- **Le miniature degli Uomini d'Arme della Nemo possono essere sostituite e/o affiancate da quelle in scala 28 mm della FRONT RANK (serie «Guerra delle Due Rose» e serie «Guerra dei Cento Anni») e della TESTUDO (serie «Battaglia di Tannenberg»)** che possono essere ordinate tramite **Mister Panzer: vedere il nostro «ANNUARIO N. 1 - sezione Miniature»**.
- Per i **Saraceni** si può ricorrere alle miniature della **QUALITY CAST**, che a Torino si possono trovare presso il negozio **MICROMONDI** (vedere il Compendio n. 3 - Esercito dei Saraceni).



Immagine tratta da «HARMORAN», disegno di Michela Da Sacco.

⁵ Queste miniature vengono vendute con basette rotonde, quindi, per essere giocate in «Fantasy Warriors», dovranno essere montate sulle basette quadrate regolamentari, come previsto nell'elenco dell'esercito dei Barbari.

⁶ Queste miniature vengono vendute con basette quadrate di cm. 2 x 2, quindi, per essere giocate in «Fantasy Warriors», dovranno essere montate sulle basette quadrate regolamentari di cm. 2,5 x 2,5.

⁷ *Idem.*

RECENSIONI E RICERCHE.

1. L'ATLANTE DELLA TERRA DI MEZZO DI TOLKIEN.

Recentemente è uscito nelle librerie specializzate l'ATLANTE DELLA TERRA DI MEZZO DI TOLKIEN, edito da BOMPIANI, Autrice: KAREN WYNN FONSTAD.

E' un'ottima guida per orientarsi in ogni angolo della meravigliosa terra inventata da Tolkien: dalla Terra di Mezzo alle Terre Immortali dell'Ovest.

Si tratta di un'opera veramente magistrale per rigore e completezza, un vero e proprio monumento all'abilità e alla fantasia del cartografo e dello scrittore-inventore dell'immaginario mondo degli Elfi, dei Nani, degli Orchi, degli Uomini.

Il volume è un vero e proprio Atlante, come se Arda, il mondo creato da Tolkien, esistesse davvero. I riferimenti che sono stati usati per ricreare le mappe, tutte rigorosamente in scala, sono quelli che si trovano nelle maggiori opere di Tolkien: *IL SILMARILLION*, *LO HOBBIT*, *IL SIGNORE DEGLI ANELLI*, ecc.

Vi sono numerosissimi diagrammi e cartine, comprese quelle dove sono tracciati i percorsi dei vari personaggi, giorno per giorno, nonché **le principali battaglie**, i castelli, le foreste.

E' estremamente dettagliata pure la morfologia dei terreni, il clima, la vegetazione, gli insediamenti.

Un'opera essenziale per chi voglia mettersi in viaggio in questo mondo fantastico, oppure comandare una delle armate (del Bene o del Male, non importa) per scontrarsi con qualche degno avversario nel ricostruire una delle battaglie epiche citate nelle opere di Tolkien, usando - ovviamente, è mica il caso di dirlo! - il regolamento di «**FANTASY WARRIORS**».

Comprate dunque l'Atlante, studiatevelo, preparatevi gli eserciti e lo scenario, e... buon divertimento!



MINIATURE.

1. IVAN IL DRAGO HA COLPITO ANCORA.

L'irriducibile IVAN "IL DRAGO DORMIENTE" ha in corso di ultimazione il suo progetto per il gioco "TITANS", uno "skirmish fantasy - picchiaduro in 3D" per il quale sono previste delle specifiche miniature, tutte in scala 50 mm, delle quali una prima serie, in tiratura limitata, è già disponibile nel negozio del "Drago".

Abbiamo acquistato due esemplari di dette miniature e le abbiamo trovate più che soddisfacenti, decisamente vincenti nel rapporto Qualità/Prezzo rispetto ad analoghe miniature (cioè della stessa scala) vendute da altre ditte dai nomi prestigiosi, le quali, ovviamente, oltre al "piombo" si fanno pagare anche il... "nome".

Essendoci piaciute tali nuove miniature, abbiamo deciso, d'accordo con Ivan, di prevederne il loro impiego anche nella versione di «Fantasy Warriors» da noi realizzata, che così viene ulteriormente arricchita con delle nuove razze di creature gigantesche.

Nel passare dalla scala 50 mm (per la quale dette miniature sono state predisposte) a quella 25-28 mm delle miniature "normali" degli eserciti

di «FANTASY WARRIORS», le miniature di «Titans» dovranno essere utilizzate per rappresentare dei GIGANTI di varie razze, le prime due delle quali sono costituite da:

- ORCHI
- UOMINI RAPTOR

Le miniature che abbiamo acquistato ci sono state date con delle basette di circa 4 x 4 cm., che presumibilmente saranno quelle da utilizzare per il gioco «TITANS», il cui Regolamento definitivo verrà presto reso disponibile.

Per utilizzarle in «FANTASY WARRIORS», come GIGANTI, dovranno essere montate o fissate su una basetta o su una sottobasetta di cm. 5 x 5.

Vedere in questo Bollettino i profili per le Creature Giganti degli Orchi e degli Uomini Raptor, rappresentabili con le nuove miniature che - sebbene per il momento in numero limitato - si possono acquistare nel negozio di Ivan:

**IL DRAGO DORMIENTE
VIA CIBRARIO 24 - TORINO.**

* * *