

Naran Team Torino

Naran Fantasy Wars

LA TAVOLA GIOCONDA – RIVALTA (TORINO) – 2013

NARAN FANTASY WARS è la variante “torinese” del wargame (gioco di guerra) FANTASY WARRIORS, con il quale si simulano delle battaglie con miniature in scala 28 mm, ambientate in un mondo fantasy chiamato NARAN. Qui di seguito sono narrate le vicende che precedono la battaglia che verrà giocata dal Naran Team Torino a Rivalta di Torino, la domenica 12 maggio 2013.

La battaglia di Alta Sponda.

Nuova Era, anno 2013 quinto mese.

Alla Corte di Camelot è giunto un messaggero dei Mezzuomini, inviato dal Conte Ruayd con un’accurata richiesta di aiuto. Proveniente dalla foresta di Astolat, è stata segnalata una forte banda guerriera di Orchi delle montagne, che da alcune settimane è in marcia verso i confini della Contea del Deyrshire. Non passerà molto tempo perché essi possano arrivare alla sponda del fiume Brandwyr, dove vi è il guado di Alta Sponda. Se dovessero decidere di superarlo, la terra dei Mezz’uomini verrebbe messa a ferro e fuoco, con gravi devastazioni e massacri. Non si è ancora saputo se questa minaccia sia opera dell’iniziativa di un Capo Guerra Orco, oppure se sia stata ideata da uno degli Oscuri Signori, Saunorassar o Xanatar, dei quali gli Orchi delle montagne sono vassalli.

Re Artù accoglie senza indugi la richiesta d’aiuto dei Mezzuomini. Subito vengono date disposizioni affinché si appronti un esercito, che sarà comandato da Sir Gawain, uno dei Cavalieri della Tavola Rotonda. Caso vuole che a Camelot, per conferire con Re Artù, vi siano in quei giorni anche lo Yarl (Conte) Owein, un Danir, nipote del Re del Rheged, ed il capitano Gwythyr del reame elfico di Lariendheim. I due valorosi guerrieri si offrono di unirsi, con le truppe che hanno al loro seguito, all’esercito del regno di Camelot.

Il giorno seguente, le truppe di Camelot, assieme alle Unità degli Alleati Danir ed Elfi, escono dalla città e si avviano in direzione del territorio della Contea. Procedendo a marce forzate, dopo appena una settimana arrivano in vista del fiume Brandwyr, la cui riva orientale, nelle vicinanze del guado, s’innalza di alcuni metri rispetto a quella occidentale. Per tale motivo quella zona è stata denominata Alta Sponda. In prossimità della riva occidentale si trova una piccola locanda gestita da Mezzuomini, che funge anche da stazione per il cambio dei cavalli e come punto di osservazione e di guardia del confine che si snoda seguendo il corso del fiume. L’esercito di Camelot ed i suoi Alleati si accampano in una radura nei pressi della locanda, dove il Comandante e gli altri Ufficiali trovano una comoda sistemazione per la notte. Vengono immediatamente inviati alcuni Esploratori Mezzuomini, che si trovavano nella locanda, a compiere una esplorazione al di là del fiume, al fine di verificare se la banda degli Orchi sia già arrivata.

Passano alcuni giorni d’attesa spasmodica. Ecco che una sera, la squadra di Esploratori fa ritorno con la notizia che gli Orchi sono arrivati ed hanno posto il campo sul limitare della foresta, a poche leghe di distanza dal fiume. Tamburi nella notte.

I Comandanti Alleati si chiedono cosa faranno gli Orchi. Attraverseranno il fiume durante la notte, per avvantaggiarsi del favore delle tenebre a loro congeniali? Oppure si allontaneranno, proseguendo sull’altra sponda per tornare verso le loro montagne?

Owein e Gwythyr invitano Sir Gawain a non indugiare, incitandolo ad attaccare gli Orchi appena sorgerà il sole. Inizia così una notte di trepida attesa. Chi sarà a sferrare l’attacco? Gli Orchi già durante la notte, oppure gli Alleati alle prime luci della prossima alba?

Tra la riva orientale del fiume e l’inizio della foresta, vi è un’ampia zona pianeggiante, movimentata qua e là da piccole alture e qualche rado boschetto, un terreno ideale per lo scontro armato tra i due eserciti.