

12. COMPAGNIE DI VENTURA MERCENARIE DEGLI UOMINI D'ARME

Regole generali.

- Le Compagnie Mercenarie di Uomini d'Arme possono essere arruolate dagli eserciti che possono schierare un Comando Alleato di Uomini d'Arme.
- Le Unità e Personaggi di questa sezione possono essere utilizzate per formare un Esercito Mercenario, del quale potranno fare parte anche tutte le altre Unità e Personaggi di questo libro ed eventualmente anche altre Unità e Personaggi inseriti nella sezione «Mercenari» dei vari libri degli eserciti.
- Si applicano le regole dei «Mercenari».

Nota:

- ◆ le Unità e Personaggi di queste Compagnie Mercenarie sostituiscono le corrispondenti di tipo Disciplinato che si trovano nel libro dell'esercito degli Uomini d'Arme ed in quello degli Uomini d'Arme & Nani della Lega delle Città Akhee, le quali pertanto non potranno più essere arruolate come Mercenari ma solo come Alleati.

Fanteria

Fanteria Mercenaria (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Soldato	Med.	Fan.	-	-	1	p	1m	15	no	no	notte	6	"+3Vet"	5	30
Soldato	Med.	Fan.	-	-	1	p	1n	15	no	no	notte	6	"+3Vet"	5	30
Soldato	Med.	Fan.	-	-	1	p	2m	15	no	no	notte	7	"+3Vet"	5	30
Soldato	Med.	Fan.	-	-	1	p	picca	15	no	no	notte	7	"+3Vet"	5	30

Note:

- I Fanti armati di lancia o arma a 1m possono avere uno scudo al costo di +1 punto per modello.

Uomini d'Arme Mercenari a piedi (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Armigeri	Vet.	Fan.	-	-	1	xp/sc	1m	10	no	no	notte	12	"+4el"	5	20
Armigeri	Vet.	Fan.	-	-	1	xp	2m	10	no	no	notte	12	"+4el"	5	20

Nota:

- ◆ questa Unità sostituisce la corrispondente Unità di Uomini d'Arme a piedi (di tipo Disciplinato) dell'esercito degli Uomini d'Arme.

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Armi da lancio

Arcieri Mercenari (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	Fan.	-	-	1	md	Al/1m	15	no	no	notte	8	"+3vet"	8	20

Balestrieri Mercenari (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Balestrieri	Med.	Fan.	-	-	1	md	bal./1m	15	no	no	notte	7	"+3vet"	8	20

Archibugieri Mercenari (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Archibug.	Med.	Fan.	-	-	1	md	arch./1m	15	no	no	notte	7	"+3vet"	8	20



FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Cavalleria Pesante Mercenaria

LANCE SPEZZATE.

Molti cavalieri dell'Impero degli Uomini d'Arme ("Argos"), dei Regni Iperborei o del **Regno di Camelot**, ed anche dei guerrieri di parziale origine elfica (Mezzelfi, soprattutto figli di Elfi Oscuri e di donne Umane), come pure dei guerrieri Barbari addestrati all'arte della Cavalleria, che per vari motivi sono stati banditi dalle loro terre, si sono raggruppati in **Compagnie di Ventura**, mettendo le loro lance e le loro spade al servizio di potenti **Signori della Guerra** o dei governanti di libere città.

Lance Spezzate (basetta cm. 2,5 x 5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavalieri	Vet.	Fan.	.+1	-	1	xp/sc	ln/1m	27	7	no	notte	38	"+12el"	3	8
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
1° round	"	"	"	"	3	"	"	"	"	"	"	"	-	"	"
Lancieri	Vet.	Fan.	.+1	-	1	md/sc	ln/1m	35	7	no	notte	26	-	3	10
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Cavalleggeri	Med.	Fan.	.+1	-	1	lg	1m	37	7	no	notte	12	-	3	12
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- Una Compagnia di Ventura di Lance Spezzate sarà sempre formata da uno Squadrone di Cavalieri Pesanti e da uno Squadrone di Lancieri o di Cavalleggeri (a discrezione del giocatore) di pari numero (sono gli Scudieri dei Cavalieri).
- Cavalieri e lancieri sono armati di lancia da carica.
- ◆ **Questa Unità sostituisce la corrispondente Unità di Lance Spezzate dell'esercito degli Uomini d'Arme.**

Sergenti: Uomini d'Arme Mercenari a cavallo – basetta cm. 2,5 x 5

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sergenti	Vet.	Fan.	.+1	-	1	p	Ln	30	7	no	notte	24	"+8El."	4	20
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Sergenti	Vet.	Fan.	.+1	-	1	p	1m	30	7	no	notte	23	"+8El."	4	20
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- Gli Uomini d'Arme a cavallo, indicati a volte anche col titolo di **Sergenti**, sono dei combattenti a cavallo che sono protetti con armature solo pesanti; di solito combattono caricando con la lancia da carica oppure con un'arma a una mano (spada, mazza, ascia).
- Possono avere in dotazione uno **scudo** con una maggiorazione di **+4** punti.
- Possono sostituire la Lancia con un'Arma a 1 mano e una Balestra, con una maggiorazione di costo di **+2 punti**, in tal caso non potranno avere in dotazione lo scudo.
- ◆ **Questa Unità sostituisce la corrispondente Unità di Uomini d'Arme a cavallo (di tipo Disciplinato) dell'esercito degli Uomini d'Arme.**

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Cavalleria Leggera Mercenaria

Nota:

- ◆ queste Unità sostituiscono le corrispondenti Unità di Uomini di Cavalleria Leggera (di tipo Disciplinato) dell'esercito degli Uomini d'Arme.

Cavalleggeri Mercenari *(basetta cm. 2,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lancieri	Med.	Fan.	.+1	-	1	md	Ln	35	7	no	notte	15	"+6vet."	4	20
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Cavalleg.	Med.	Fan.	.+1	-	1	md	1m	35	7	no	notte	14	"+6vet."	4	20
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- I Lancieri ed i Cavalleggeri daranno un bonus aggiuntivo di +1 al Test per l'esplorazione, se inseriti in un Comando che esplora.
- Possono avere in dotazione uno **scudo** con una maggiorazione di +4 punti.

Arcieri – Balestrieri – Archibugieri Mercenari a cavallo

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	Fan.	.+1	-	1	md	a/1m	35	7	no	notte	16	"+3vet"	4	12
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Balestr.	Med.	Fan.	.+1	-	1	md	bal/1m	35	7	no	notte	16	"+3vet"	4	12
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Archib.	Med.	Fan.	.+1	-	1	md	arch/1m	35	7	no	notte	16	"+3vet"	4	12
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- Arcieri – Balestrieri e Archibugieri a cavallo daranno un bonus aggiuntivo di +1 al Test per l'esplorazione, se inseriti in un Comando che esplora.
- Seguono la regola speciale **"arcieri a cavallo"**.



FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Maestri d'Arme Mercenari

MAESTRI D'ARME.

I Maestri d'Arme sono dei valentissimi guerrieri, sia a piedi che a cavallo, esperti in ogni disciplina militare, che non essendo nobili non possono far parte della casta dei Cavalieri. Molti di essi costituiscono la categoria dei "SERGENTI", cioè degli Uomini d'Arme a cavallo o a piedi che vengono arruolati come mercenari dai vari principi per organizzare ed addestrare i loro eserciti ed anche per combattere ai loro ordini quali truppe d'élite. In battaglia spesso si schierano al fianco dei Cavalieri, e combattono con lo stesso tipo di armature e tecnica.

Maestri d'Arme Mercenari a piedi (basetta cm. 2,5 x 2,5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Armigeri Elite	Fan.	.+1	-	2	xp	2m	12	7	no	notte	34	-	-	-	
Armigeri Elite	Fan.	.+1	-	2	xp/sc	1m	12	7	no	notte	34	-	-	-	

Maestri d'Arme Mercenari a cavallo (basetta cm. 2,5 x 5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavalieri Elite	Fan.	.+2	-1	3	xp/sc	ln/1m	27	6	no	notte	58	-	-	-	

Note:

- ❑ queste Unità sostituiscono le corrispondenti Unità di Maestri d'Arme (di tipo Disciplinato) dell'esercito degli Uomini d'Arme & Nani della Lega delle Città Akhee.
- ❑ Il Cavaliere (Maestro d'armi a cavallo) combatte assieme al cavallo ma non sarà mai disorganizzato ed utilizzerà le proprie armi (Lancia - Spada); può caricare.
- ❑ I Maestri d'Arme possono essere arruolati come "Combattenti Speciali mercenari" ed assegnati in qualità di Capo e Campione ad una Unità: *si applicano le regole previste nel Regolamento per i Combattenti Speciali.*
- ❑ Se un Maestro d'Armi è assegnato oppure affianca una Unità (a contatto di basetta), essa godrà di un bonus di +1 sui test di reazione. Egli sarà poi l'ultimo a morire (anche dopo l'eventuale Alfiere).

Generali & Personaggi Individuali Mercenari

Capitani di Ventura - Generali Mercenari

(basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - a cavallo cm. 2,5 x 5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Fan.	.+1	-	2	xp/sc	1m	12	7	no	notte	33+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	.+2	-1	4	xp/sc	1m	27	6	no	notte	67+C	-	-	-

Personaggi Individuali Mercenari (basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - a cavallo cm. 2,5 x 5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Fan.	.+1	-1	5	xp/sc	1m	12	7+1F	no	notte	87	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	.+2	-2	8	xp/sc	Ln/1m	27	6+2F	no	notte	192	-	-	-
Messag.	Vet.	Fan.	-	-	1	lg	1m	30	7	no	notte	43	-	-	-
a cavallo	Vet.	Fan.	.+1	-	2	lg	1m	45	7	no	notte	53	-	-	-
Esplor.	Vet.	Fan.	-	-	1	md	1m	15	7	no	notte	66	-	-	-
Araldo	Vet.	Fan.	-	-	1	xp	1m	12	7	no	notte	44	-	-	-
a cavallo	Vet.	Fan.	.+1	-1	2	xp	1m	27	7	no	notte	53	-	-	-
Portab.	Vet.	Fan.	-	-	1	xp	1m	12	7	no	notte	54	-	-	-
a cavallo	Vet.	Fan.	.+1	-1	2	xp	1m	27	7	no	notte	63	-	-	-

Note:

- ❑ Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale o Condottiero.

Personaggi Individuali Arcani Mercenari

Maghi, Streghe e Stregoni Mercenari.

Sono dei Maghi, Streghe e Stregoni che mettono la loro arte arcana al servizio di chi li può pagare. Sono di razza umana e quelli dediti alla magia nera possono mettersi al servizio anche di Orchi e altre creature appartenenti alla fazione del Male. Possono quindi operare in Comandi Mercenari per tutti quegli eserciti che possono avere gli Uomini d'Arme come Alleati o Mercenari. Potranno essere schierati come normali personaggi arcani dagli eserciti degli Uomini d'Arme: Impero di Argos, Lega delle Città Akhee, Burgundi & Galati, Comuni e Signorie del Vinland.

Note:

- ❑ questi Personaggi sostituiscono i corrispondenti Personaggi Arcani (di tipo Tribale e Disciplinato) dell'esercito degli Uomini d'Arme & Nani della Lega delle Città Akhee.

Maghi, Streghe, Stregoni e i loro Famigli (*basetta 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mago	Medi	Fan.	-	-	1	lg	1m	20	7	no	notte	9+M	-	-	-
Strega	Scad.	Fan.	-	-	1	lg	1m	20	7	no	notte	8+M	-	-	-
Stregone	Medi	Fan.	-	-	1	lg	1m	20	7	no	notte	9+M	-	-	-
Famiglio	Scad.	Fan.	-	-	1	lg	1m	20	8	no	notte	50	-	-	-

Famiglio.

- ❑ Ogni Mago, Strega o Stregone può essere accompagnato da un Famiglio, il quale ha con sé un "Grimoire", libro contenente le formule magiche che forniscono al Mago, allo Stregone o alla Strega il potere di ripetere i test per l'evocazione degli incantesimi che avessero fallito; il costo del libro è già compreso in quello del Famiglio.
- ❑ Se anche il secondo test dovesse fallire, il libro esploderà uccidendo il Famiglio, invece di uccidere il Mago, lo Stregone o la Strega, se per effetto di codesto fallimento essi dovessero morire.
- ❑ Per usare il libro, il mago deve essere a contatto di basetta con il famiglio.
- ❑ **Attenzione:** il libro **NON** può essere utilizzato nel caso di superamento dei punti magia a disposizione del Mago, della Strega o dello Stregone.



FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Stradioti - Cavalleggeri Mercenari

STRADIOTI.

Gli Stradioti appartengono agli esuli provenienti dalle terre della Transilvania, soprattutto dalla Likaonja, che furono costretti a fuggire quando la loro patria venne occupata dagli Orchi che operavano agli ordini degli Yoruk (Uomini dell'Est imparentati con gli Horse Raiders). Essi si insediarono nelle terre dell'Impero di Argos, e molti anche nel Vinland, dove si misero al servizio come mercenari dei governanti e dei Signori della guerra locali.

Le Unità mercenarie di Stradioti sono formate da Cavalleria Leggera: Lancieri, Arcieri e Balestrieri. Normalmente combattono agli ordini di un Nobile (Boiardo) del clan del quale fanno parte. Di solito gli Stradioti vengono usati per l'esplorazione, a supporto della Cavalleria Pesante e per compiere velocissime incursioni in territorio nemico, compito nel quale sono bravi quanto i loro acerrimi avversari Horse Raiders, ed altrettanto feroci. Molti di essi, abilissimi spadaccini, vengono anche impiegati come sicari.

Arruolamento:

- ❑ possono essere arruolati come mercenari da tutti gli eserciti che si possono alleare con gli Uomini d'Arme, compreso un esercito "standard" di Uomini d'Arme, purché non siano presenti nello stesso esercito: Horse Raiders, Yoruk, Yurkhen, Tartari, Orchi, Goblins, Vampiri & Non-morti o altre Creature delle Armate delle Tenebre (Caos e Demoni).
- ❑ Dovranno essere inseriti in un Comando Mercenario, alle dipendenze di uno dei loro Boiardi; non potranno invece far parte di un Comando Alleato: combattono solo per soldi.

Stradioti - Cavalleggeri Mercenari (*basetta cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavalleg.	Vet.	Trib.	-	-	1	lg/sc	ln/1m	37	7	no	notte	19	" +8elite"	3	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Arcieri	Vet.	Trib.	-	-	1	lg/sc	a/1m	37	7	no	notte	24	" +8elite"	3	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"
Balestrieri	Vet.	Trib.	-	-	1	lg/sc	bal/1m	37	7	no	notte	24	" +8elite"	3	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- ❑ Per ogni Unità armata con armi da lancio deve essere schierata anche una Unità di Cavalleggeri avente il medesimo numero di miniature.
- ❑ I Cavalleggeri sono armati di lancia da carica.
- ❑ Quelli armati con arma da lancio, quando effettuano i lanci non possono ripararsi con lo scudo.

Boiardo - Generale Mercenario (*- a cavallo - basetta cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Boiardo	Elite	Trib.	.+2	-1	4	lg/sc	1m	37	6	no	notte	61+VC	-	-	-

Note:

- Il Boiardo (Nobile) che li comanda è un **Generale** con Valore di Comando almeno = 3. Se una delle Unità poste al suo comando è di tipo Elite, egli dovrà avere come Valore di Comando almeno = 4.

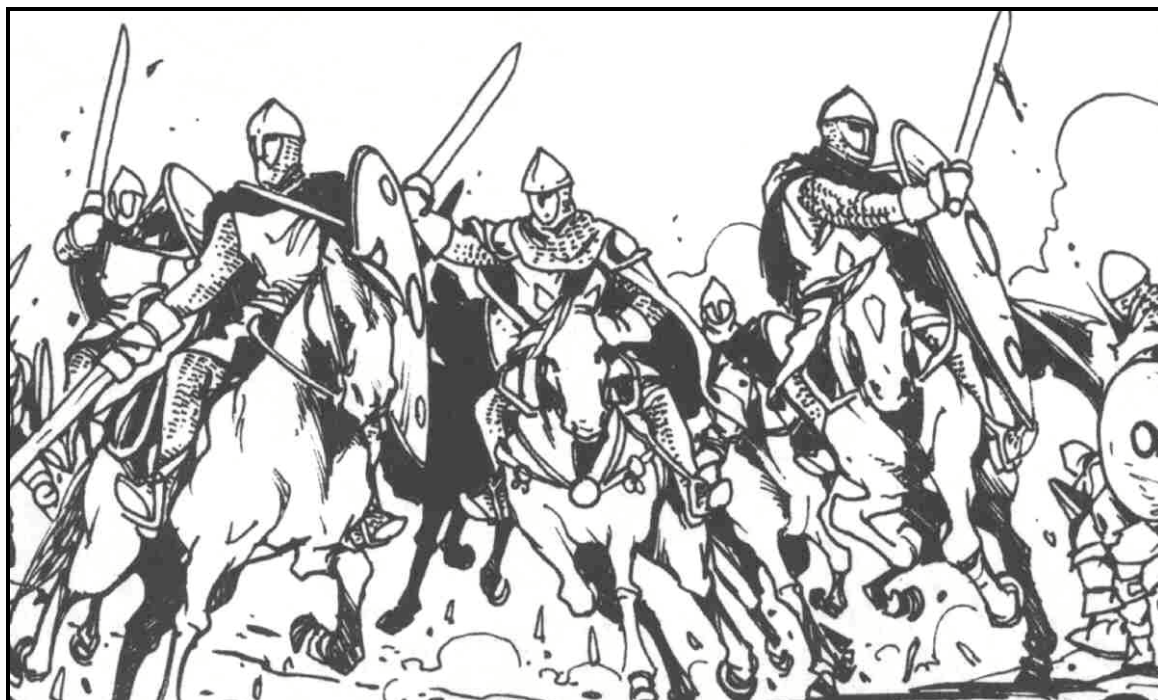
FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Personaggi Individuali degli Stradioti (a cavallo - basetta cm. 2,5 x 5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sicario	Elite	Fan.	.+1	-1	7	lg/sc	1m	37	6+2F	no	notte	152	-	-	-
Portaband.	Vet.	Fan.	.+1	-1	2	lg/sc	1m	37	7	no	notte	63	-	-	-
Araldo	Vet.	Fan.	.+1	-1	2	lg/sc	1m	37	7	no	notte	53	-	-	-
Esploratore	Vet.	Fan.	.+1	-1	2	lg/sc	a/1m	37	7	no	notte	76	-	-	-

Note:

- Il "Sicario" è un abile spadaccino che sovente viene impiegato in questo compito; sul campo di battaglia svolge le funzione dell'**Eroe a cavallo**.
- Sono tutti a cavallo e devono far parte di questo Comando.
- L'Esploratore non può essere usato come un "**cecchino**": deve restare sempre a non più di 10 cm di distanza dal Generale da cui dipende unire ad una Unità del suo Comando che sia armata con armi da lancio.
- Araldi e Portabandiera dovranno sempre restare entro 10 cm dal loro Boiardo (Generale).



Lanzichenecci - Fanti Mercenari

LANZICHENECCI.

Il Corpo mercenario dei Lanzichenecci ebbe origine ad opera di alcuni Capitani di Ventura che iniziarono ad arruolare dei robusti guerrieri della regione montagnosa dello **Swiezhein**.

Con codesti robusti montanari di stirpe barbara, i Capitani di Ventura Mercenari mettono in campo delle formidabili Unità di Picchieri e di Alabardieri, affiancate da Unità di Armigeri, alle quale è arduo per tutti poter resistere.

Organizzazione e arruolamento.

- ❑ Un Esercito Standard o un Esercito Mercenario potrà arruolare uno o più Comandi di Lanzichenecci. Essi possono combattere assieme alle seguenti razze:
 - ❑ Amazzoni, Barbari, Elfi Oscuri, Mezzuomini, Nani, Orchi, Goblins & Hobgoblins, Uomini d'Arme
 - ❑ ed anche con tutti gli eserciti che possono schierare un Comando Alleato delle suddette razze.
- ❑ I Lanzichenecci sono organizzati in Compagnie di Ventura chiamate «Bandiere», agli ordini di un Colonnello, il quale assumerà il ruolo di Generale di un Comando Mercenario oppure anche quello di Condottiero di un intero esercito mercenario.
- ❑ Ogni Bandiera (Comando o Esercito) è costituito da una o più Unità, ognuna al comando di un Capitano; di solito, questi è affiancato da un Sergente, un combattente molto esperto, veterano di molte battaglie.
- ❑ Di solito, queste Compagnie, o Bandiere, di Lanzi (*come brevemente sono anche chiamati*), vengono accompagnate in battaglia da uno o più **FRATI NERI** che fungono da sacerdoti ed anche da tesorieri della Compagnia: la loro presenza entro il raggio di comando fornisce agli armigeri, alabardieri e picchieri un **bonus di +1 al test di morale ed a quello di minaccia**.
- ❑ I Lanzichenecci di solito vengono pagati da chi li arruola con il bottino che essi si procurano, quindi quasi sempre la loro paga viene proporzionalmente ridotta: questo significa che le loro Compagnie (Bandiere) saranno sempre – obbligatoriamente - **pagate metà o un quarto del loro costo** (*a scelta di chi li arruola, leggi: il Giocatore*), tranne l'Unità dei **Doppelsöldner** (*che significa "paga doppia"*) i quali dovranno sempre essere **pagati a costo intero**.

Lanzichenecci - Fanteria Mercenaria (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Armigeri	Vet.	Fan.	-	-	1	Xp	2m	10	no	no	notte	12	"+4el."	5	10
Alabardieri	Vet.	Fan.	-	-	1	md	ala	15	no	no	notte	9	"+4el."	6	12
Picch. Leggeri	Vet.	Fan.	-	-	1	lg	pi	18	no	no	notte	7	"+4elite"	12	48
Picchieri Medi	Vet.	Fan.	-	-	1	md	pi	15	no	no	notte	8	"+4elite"	8	36
(dal 2° turno)	"	"	-	-	1	md/sc	1m	"	"	"	"	-	-	-	-
Picch. Pesanti	Vet.	Fan.	-	-	1	xp	pi	10	no	no	notte	12	"+4el"	8	24

Note:

- ❑ Una Compagnia di Lanzichenecci sarà sempre formata da almeno una Unità di ciascuna specialità: una di Armigeri, una di Alabardieri ed una di Picchieri di ciascuna sotto specialità: una Leggera, una Media ed una Pesante.

Picchieri Medi:

- ❑ I Picchieri Medi usano il brocchiere; potranno usare tale protezione solo dal 2° turno di Combattimento, rinunciando all'uso della Picca: ciò significa che nel primo turno combattono con la picca; dal secondo turno in avanti possono scegliere se continuare ad usare la picca oppure se utilizzare la spada ed il brocchiere;
- ❑ il brocchiere conta come scudo solo nel combattimento, se viene utilizzato assieme alla spada; non ha alcun effetto nei confronti delle armi da lancio (*è troppo piccolo per riparare dalle salve di frecce o di dardi o di palle degli archibugi*).

Doppelsölder: Lanzichenecci Berserker (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Doppelsölder	Vet	Fan.	,+1	-	1	xp	2m	10	no	no	notte	25	-	5	20
sete di sangue	Elite	"	.+2	-1	2	"	"	15	7	"	"	"	-	"	"

Note:

- ❑ Max una Unità per ogni Comando Mercenario di Lanzichenecci.
- ❑ Seguono la regola speciale “berserker”.
- ❑ Debbono essere pagati a costo intero, anche se il loro Comando viene pagato a costo ridotto (metà o 1/4), come previsto nelle regole dei Comandi Mercenari; se il Comando è pagato a costo ridotto, nel Test di Comando non si terrà conto del fatto che questa Unità, se presente, è invece pagata a costo intero, la si considera alla stregua delle altre Unità che formano il Comando, quindi subirà le medesime conseguenze del risultato dei test.
- ❑ Il Capo ed il Campione di questa Unità debbono essere obbligatoriamente un Capitano ed un Sergente; il Sergente (Campione) è obbligatorio, come obbligatori sono l’Alfiere ed un Musicista.
- ❑ La vicinanza (entro 30 cm) a questa Unità di combattenti fanatici contagherà le altre Unità del Comando, pertanto esse otterranno un bonus aggiuntivo di +1 per tutti i Test di Reazione che dovessero sostenere, al quale si aggiungerà il bonus derivante dalla vicinanza con il loro Talismano.
- ❑ Se l’Unità di Doppelsölder, a seguito di un Test, va in sete di sangue, tutte le altre Unità del Comando del quale essa fa parte dovranno effettuare un Test di Reazione come se fossero minacciate da una Unità di pari valore, ma con un bonus aggiuntivo di +1 la prima, e poi via via un ulteriore bonus di +1 alle altre Unità, per ogni Unità che le abbia precedute nel test e che sia andata in sete di sangue.
- ❑ Se è presente il Talismano della Bandiera, si terrà pure conto della sua influenza nei Test del paragrafo precedente.

Esempio:

- ❑ *L’Unità di Doppelsölder viene bersagliata con armi da lancio o con una magia distruttiva; avendo subito delle perdite superiori al 25%, esegue il test di Reazione e va in sete di sangue;*
- ❑ *del suo Comando fanno parte altre tre Unità:*
- ❑ *la prima effettuerà il Test di Minacce con un bonus aggiuntivi di +1 (+2 se entro il raggio d’influenza del proprio Talismano);*
- ❑ *se è andata in sete di sangue, la seconda Unità effettuerà lo stesso Test con un bonus di +2 (+3 se entro il raggio d’influenza del proprio Talismano);*
- ❑ *se anche la seconda Unità è andata in sete di sangue, la terza Unità avrà un bonus di +3 (+4 se entro il raggio d’influenza del proprio Talismano) per il suo test;*
- ❑ *e così via.... fino all’ultima Unità del Comando.*

Colonnello, comandate di una Bandiera di Lanzichenecci:

Il Colonnello può assumere il ruolo di Condottiero di un intero esercito mercenario oppure quello di Generale di un Comando Mercenario formato da Lanzichenecci. Come Condottiero può avere sia il profilo del Condottiero Eroico sia quello del normale Condottiero.

- ❑ Dovrà sempre essere accompagnato da un Portabandiera e da almeno un Araldo (max due).
- ❑ Può essere anche pagato come Personaggio Adorato (+100 punti).

Colonnello Condottiero eroico (*basette: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - a cavallo cm. 2,5 x 5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Fan.	.+1	-	3	xp/sc	1m	10	6+2F	no	notte	54+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	.+2	-1	5	xp/sc	1m	27	6+4F	no	notte	132+C	-	-	-

Note:

- ❑ Segue le regole speciali “Condottiero Eroico”.
- ❑ Nel suo Comando deve essere obbligatoriamente schierata almeno una Unità di **Doppelsölder** che fungerà da sua Guardia del Corpo e con la quale si dovrà unire se vorrà uscire dalla propria area di schieramento.

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Colonnello Condottiero e Generale (*basette: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - a cavallo cm. 2,5 x 5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Fan.	.+1	-	2	xp/sc	1m	10	7	no	notte	32+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	.+2	-1	4	xp/sc	1m	27	6	no	notte	67+C	-	-	-

Capitano (Capo) e Sergente (Campione) di Unità (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capitano	Elite	Fan.	.+1	-1	3	Xp	2m	15	7	no	notte	45	-	-	-
Sergente	Elite	Fan.	.+1	-1	2	Xp	2m	15	7	no	notte	34	-	-	-

Note:

- ❑ Il **Capitano** ricopre il ruolo di **Capo** di una Unità di Lanzichenecchi, delle varie specialità;
 - ❑ egli sarà considerato un Combattente Speciale, al quale quindi si applica la relativa regola, come riportato nel Regolamento. Dovrà essere affiancato da: Alfiere e Musico dell'Unità.
- ❑ Il **Sergente** ricopre il ruolo di **Campione** dell'Unità; è facoltativo, ma se ad una Unità di Lanzichenecchi viene pagato il Campione, dovrà essere questo, il cui profilo è riportato in questa tabella.
- ❑ Nel costo del Capitano e del Sergente è già compreso quello per la maggiorazione di costo rispettivamente per il Capo ed il Campione.

Preti e Frati Neri.

- ❑ Alla Compagnia (Comando Mercenario) di Lanzichenecchi dovrà essere aggregato almeno un **Frate Nero** oppure un **Prete Nero**, il cui profilo potrà essere quello di un **Indovino** (*Frate Indovino*) o di un **Sacerdote** (*Prete Nero Tesoriere*).
- ❑ Gli altri, facoltativi, possono essere **Preti** (*profilo del Sacerdote*) oppure **Frati** (*profilo del Chierico*).
- ❑ Il Frate Indovino può anche essere pagato come **Guaritore**.

Preti e Frati Neri - Personaggi Arcani dei Lanzichenecchi (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Indovino	Scad.	Fan.	-	-	1	Ig	1m	20	7	no	notte	53	-	-	-
Sacerdote	Media	Fan.	.+1	-	1	Ig	1m	20	7	no	notte	85	-	-	-
Chierico	Scad.	Fan.	-	-	1	Ig	1m	20	8	no	notte	50	-	-	-

Note:

- ❑ Possono avere un'armatura media o pesante al costo di **+1 punto** o **+3 punti**; il Mov scenderà a 15 cm.

Talismano.

- ❑ di solito, una Compagnia di Lanzi si sposta portando su un carro una statua del Santo Guerriero da essa venerato (**Talismano Sacro**), che è opzionale, a discrezione del Giocatore.
- ❑ Se viene schierato il Talismano, il Prete Nero (Sacerdote) dovrà restare a contatto di basetta con esso, e una Unità di Lanzichenecchi potrà essere impiegata come Guardia d'Onore dello stesso, come prevedono le regole inserite nella sezione della Magia per questo caso.

Costo:

- ❑ questo Talismano costa 130 punti.
- ❑ Vedere le regole del *Talismano Sacro e Demoniaco* nel libro ARS ARCANA - versione Naran 2012.

Modellino:

- ❑ Andrà bene una qualsiasi miniatura di un monaco o di un sacerdote dipinta in modo da imitare il legno, in modo che sembri una statua, da sistemare su un carretto (*ad esempio è perfetto quello di Gandalf della serie de Il Signore degli Anelli della GW*).

Attenzione:

- ❑ **i Lanzichenecchi sono sensibili solo ed esclusivamente all'influenza del simulacro del loro Santo Protettore (Statua Talismano)**, quindi per essi si terrà conto solo dell'eventuale presenza di questo Talismano, non di altri Amuleti, Talismani, Oggetti Sacri e/o Magici, che non siano quello proprio della Bandiera dalla quale essi dipendono. **Questo vale anche per il Test di Comando.**
- ❑ Questo Talismano avrà effetto solo sulle Unità del Comando che lo schiera, non su quelle di altri Comandi, anche se formati anch'essi da Lanzichenecchi.

Orchi Lanzichenecchi - Miniature FOUNDRY



LONELY TARROGOTH & SNUDDANETH NOSEBITER

ORCP1



DOGGO GARRAKON & TARRATHOG THE OBLIVIOUS

ORCP2



LAUGHING GRIMRUNG THE UPROARIOUS
& LUCKY TODDER SNOTHAGUN

ORCP3



DEADEYE DROGGALOTH & SKELTER HOGGARETH

ORCP4



SCRATCHARSE CURROCKETH
& SNOTTY WINKLE BALLUNETH

ORCP5



GASHONOCK THE RETIRING & GNARLY TONGAROTH

ORCP6

13. ORCHI SWIEZHEIN.

Un po' di storia...

Viene attribuita ad un nobile decaduto, **KONRAD WOLF VON WOLFURT**, che divenne un grande, famigerato capitano di ventura, la costituzione della banda degli **ORCHI DELLO SWIEZHEIN**.

Lo Swiezheim è una regione montagnosa situata ad est della Frigia, nella quale si trova una angusta valle racchiusa tra alte pareti di roccia, ove si era insediata una agguerrita banda guerriera di pelleverde, all'epoca immediatamente seguente la Guerra di Krymeha.

A quell'epoca Konrad Wulf era ramingo per quelle sperdute lande quasi desertiche, essendo stato messo al bando a causa di una bellissima nobildonna, moglie di un Duca, che poi l'aveva accusato, per salvare la faccia e la vita, di essere stata da lui rapita, e che egli era un Licantropo.

Non si è mai saputo se tale accusa fosse vera, ma causò a Konrad Wolf la condanna a morte, poi commutata dall'Imperatore in esilio per il valoroso comportamento tenuto dal condannato nelle molteplici campagne di guerra alle quali aveva partecipato.

A lui è accreditata la conquista ed il saccheggio della città di **Zamara** (*capitale della regione della Zaragona, nel Vinland meridionale*). Fu in quell'occasione che egli diede il fatidico ordine di "non lasciare in vita neppure un cane", dopo che le sue proposte di resa erano state sdegnosamente respinte dai valorosi difensori della città.

Dopo qualche giorno, non ricevendo aiuti dal proprio sovrano, la città venne conquistata e tutti i suoi abitanti ed i loro animali da compagnia, vennero passati per le armi.

Konrad poté ritornare verso la costa indisturbato, portando con sé un immenso bottino, invano inseguito dalle truppe zaragonesi, che giunsero in vista della spiaggia quando le navi argive erano ormai già al largo.

Codesta incursione nel Vinland, territorio sul quale l'Impero di Argos avanzava pretese, mise in crisi i rapporti tra l'Impero di Argos ed i diversi regni di quella regione, tanto da spingerli all'aperta ribellione ed unione, il che portò inevitabilmente allo scoppio di un grande conflitto.

La Guerra del Vinland, sebbene di non lunga durata, fu però sanguinosissima, con ingenti perdite da ambo le parti, e terminò quando gli indigeni riuscirono a cogliere una grande vittoria sulle truppe imperiali, nei pressi della città di Alkazar, una delle più ricche ed importanti del Regno di Kastalia.

Il disgraziato comandante imperiale sonoramente sconfitto ad Alakazar era per l'appunto Konrad, il quale però, a sua scusante poteva dire di essere stato costretto ad affrontare un esercito che era di tre volte superiore numericamente al suo. Tale situazione si era venuta a creare perché non erano giunti i rinforzi che lui aveva richiesto per poter proseguire con possibilità di successo quella difficile campagna di guerra.

A seguito di tale sconfitta, il sovrano di Argos dovette venire a patti con i rivoltosi e firmare un trattato di pace per lui umiliante, che sanciva la completa indipendenza dei regni del Vinland.

Consiglieri e cortigiani invidiosi sobillarono l'Imperatore affinché facesse cadere la colpa di ciò che era avvenuto sul conte Konrad, ed a questo si fanno risalire le accuse infamanti che gli vennero lanciate dalla nobildonna con la quale aveva intessuto da un po' di tempo una segreta relazione sentimentale.

L'Imperatore, per salvare la faccia, fece cadere ogni colpa sul suo sottoposto, accusandolo di avere agito nell'affare di Zamara da pirata, a sua insaputa e senza aver ricevuto alcun ordine, e lo accusò anche della sconfitta subita ad Alkazar.

Fu così che Konrad venne condannato ad essere arso sul rogo per alto tradimento, pirateria e stregoneria. Il giorno prima di salire al patibolo, venne messo in atto un piano di fuga organizzato - si dice - da emissari dell'Imperatore, che così volle sdebitarsi nei confronti di chi lo aveva servito a lungo e con fedeltà: infatti tutto il bottino predato a Zamara era finito nella casse personali dell'Imperatore.

Di Konrad per un po' di tempo si persero tutte le tracce, finché riapparve a capo di una masnada di Orchi, e questo non fece che avvalorare i sospetti e le accuse che gli erano state lanciate nel corso del pubblico processo tenutosi ad Argos.

Se egli fosse o no un licantropo non lo si è mai potuto appurare. Certo è che egli aveva una certa dimestichezza nell'ammansire i lupi, e per questo non gli fu difficile entrare in rapporti amichevoli con una tribù di Orchi dello Swiezheim.

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Konrad Wolf oltre ad essere un grande, valoroso guerriero, è anche un esperto conoscitore dei misteri dell'alchimia, ed in particolare delle tecniche per ottenere la polvere da sparo, ed un espertissimo generale pratico dell'impiego dell'artiglieria.

Sotto il suo comando, i guerrieri orchi impararono ad utilizzare gli archi lunghi, le balestre ed anche i cannoni.

In seguito la sua banda venne rinforzata con dei banditi di ogni razza, soprattutto della regione dello Swiezheim, con i quali egli organizzò delle Unità di Lanzichenecci: Armigeri, Alabardieri e Picchieri.

* * *

La Banda Mercenaria di Konrad Wolf.

- ◆ Un Esercito Mercenario del quale faccia parte, come generale, Konrad Wolf, potrà schierare una banda formata da Arcieri o Balestrieri Orchi Swiezheim, della quale farà parte anche un cannone manovrato da Artiglieri dalla pelle verde.
- ◆ Per schierare un Cannone, oltre al capitano Konrad si deve schierare, nel medesimo Comando, almeno una Unità di Arcieri o Balestrieri Orchi Swiezheim.
- ◆ Il Comando di Konrad potrà schierare anche delle Unità di Lanzichenecci (*Uomini*), un Portabandiera e uno o due Araldi; Portabandiera ed Araldi, se Konrad è a cavallo, dovranno essere anch'essi a cavallo (di razza umana), mentre se egli è a piedi potranno anche essere degli Orchi.
- ◆ **Konrad Wolf potrà essere arruolato anche dall'Esercito dell'Impero dell'Aquila Nera.**
- ◆ **Gli Orchi Swiezheim di Konrad Wolf sono Disciplinati durante il giorno e Fanatici durante la notte.**

Fanteria

Guerrieri Orchi Swiezheim (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Medi	Trib.	.+2	-	1	md	1m	15	no	no	giorno	5	"+3vet"	5	20
Fanti	Medi	Trib.	.+2	-	1	md	1n	15	no	no	giorno	5	"+3vet"	5	20
Fanti	Medi	Trib.	.+2	-	1	md	2m	15	no	no	giorno	6	"+3vet"	5	20

Armi da lancio

Arcieri Orchi Swiezheim (*basetta 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Medi	Trib.	.+2	-	1	md	a/1m	15	no	no	giorno	8	"+3vet"	5	10

Balestrieri Orchi Swiezheim (*basetta 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Balestrieri	Medi	Trib.	.+2	-	1	md	a/1m	15	no	no	giorno	8	"+3vet"	5	10

Regole Speciali

Frecce e dardi avvelenati

- Quando combattono per eserciti che possono avere le frecce o i dardi avvelenati, allora anche gli Arcieri ed i Balestrieri Swiezheim li potranno usare.

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Artiglieria

Cannone pesante (*basetta: cannone cm. 5 x 7.5 - Serventi Orchi cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cannone	Med.	-	.+4	-	6	-	Art.	-	no	no	-	152	-	1	1
Serventi	Med.	Trib.	.+2	-	1	md	1m	15	no	no	notte	6	-	2	8

Miniature:

- per il Cannone: cannone pesante degli Uomini d'Arme
- per i Serventi: guerrieri Orchi di corporatura robusta, eventualmente modificati.

Personaggi Individuali del Comando Mercenario di Wolf Von Wolfurt

Konrad Wolf Von Wolfurt (*basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - a cavallo cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Fan.	.+1	-	2	xp/sc	1m	10	7	no	notte	33+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	.+2	-1	4	xp/sc	1m	27	6	no	notte	67+C	-	-	-

Note:

- Egli ricoprirà il ruolo di Generale di un Comando Mercenario che può essere schierato sia in un Esercito Mercenario sia in un esercito standard la cui razza sia compatibile con quella degli Orchi.
- Può essere previsto a piedi oppure (preferibilmente) a cavallo.

Lanzichenecchi Uomini (*a cavallo - basetta cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Portabandiera	Elite	Fan.	.+1	-1	2	xp	1m	27	7	no	notte	71	-	-	-
Araldo	Elite	Fan.	.+1	-1	2	xp	1m	27	7	no	notte	61	-	-	-

Note:

- Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale.

Orchi Swiezheim (*a piedi - basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Portab.	Vet.	Disc./Fan.	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	50	-	-	-
Araldo	Vet.	Disc./Fan.	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	40	-	-	-
Esplor.	Vet.	Disc./Fan.	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	66	-	-	-

Note:

- Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale.

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012



GNOTHAGAM THE PROUD & RED BALLADRIN THE NAILIER

ORCP7



SLIPPERY JONADDON & BIG DAFT BALLAGUTHON

ORCP8



War Orcs: blister da 4 random



War Orcs: blister da 4 random



War Orcs: blister da 4 random



War Orcs: blister da 4 random



War Orcs: blister da 4 random

14. Esercito Mercenario degli Orchi Lanzicheneccchi.

Regole generali.

- ❑ Gli Orchi Lanzicheneccchi possono essere arruolati per formare un esercito interamente mercenario.
- ❑ Questo esercito può schierare un Comando Mercenario formato dalle altre Unità e Personaggi di questo libro ed eventualmente anche altre Unità e Personaggi inseriti nella sezione «Mercenari» dei vari libri degli eserciti.
 - ❑ Si applicano le regole dei «Mercenari».

Fanteria

Lancieri (*basetta 2,5x2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lancieri	Med.	Fan.	.+1	-	1	md	ln	15	no	no	giorno	5	-	5	20

Spadaccini (*basetta 2,5x2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Spadaccini	Med.	Fan.	.+1	-	1	lg	1m	20	no	no	giorno	5	-	5	20

Armi da lancio

Orchi giganti con archibugio a canna lunga (*basetta 4x4 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Orchi Grandi Medi	Fan.	"0/+3"	-1	2	md	arch/1m	15	7	si	giorno	29	"+6vet"	4	10	

Regole speciali:

- ❑ I Grandi Orchi sono armati con un'arma simile all'archibugio a canna lunga dei Goblins; tale arma ha gli stessi valori di gittata della balestra ma ferisce come un archibugio.
- ❑ La forza di +3 è da intendersi solo nel combattimento corpo a corpo.
- ❑ Max una unità ogni 1000 punti esercito.

Archibugieri (*basetta 2,5x2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Archibugieri	Med.	Fan.	"0/+1"	-	1	md	arch/1m	15	no	no	giorno	8	"+3 vet."	5	16

Regole speciali:

- Gli Orchi Archibugieri sono armati con un normale archibugio.
- La forza di +1 è da intendersi solo nel combattimento corpo a corpo.

Unità Speciale

Gli Iloti.

Gli Iloti sono degli esserini simili agli Orchi ma piccoli come degli Gnomi, persino più piccoli, che seguono in battaglia sovente le bande di Orchi Lanzichenecchi.

Sono quasi sempre accompagnati da delle “*mascotte*”, che li seguono sul campo di battaglia.

In battaglia, agli Iloti viene demandato il compito di portare un barilotto di polvere da sparo a contatto di una Unità nemica e appena giunti a destinazione dare fuoco alla miccia. Pare che tale operazione sia considerata da queste stupidissime creature un gioco molto divertente, ignorando esse che così facendo saranno i primi a saltare in aria.

Basette di Iloti (basetta 5x5 cm)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Iloti	Scad.	Stup.	-1	-	2	ns	z&a	20	no	no	giorno	4	-	1	5

Regole speciali:

- Ogni basetta ha 4 ferite, dato che sulla basetta devono essere montati i 3 orchetti-gnomi e le due bestiole che li accompagnano (un lucertolone ed un T-Rex in miniatura), assieme ad un barilotto, forniti nel blister di **SNUDDANETH NOSEBITER #12** (e forse anche in alcuni degli altri dei “**GREAT ORC MERCENARY CHARACTERS**”).
- **Max 2 unità per comando.**
 - Alla basetta può essere assegnato un barilotto di polvere esplosiva al costo di **20 punti** per basetta. Se la basetta dotata di barilotto viene colpita da proiettili di armi da fuoco o da frecce incendiarie, il barilotto esploderà, uccidendo tutti quanti si trovino in un raggio di 10 cm: per il test per Ferire si utilizzeranno i parametri del Cannone Pesante degli Orchi (vedere il Bollettino n. 16 - aprile 2002).
- La basetta con gli Iloti, le mascotte ed il barilotto di polvere da sparo si muoverà verso l’Unità nemica più vicina; si procederà nel seguente modo:
 - se gli Iloti non vengono uccisi prima di arrivare a contatto di basetta con il nemico, tale contatto costringerà l’Unità ingaggiata a fermarsi; nella medesima fase di ingaggio (Fase di Movimento) avverrà lo scoppio del barilotto di polvere;
 - l’effetto sarà quello di una palla di cannone che abbia colpito l’Unità: l’arma di riferimento sarà quella del Cannone Pesante degli Orchi (vedere il Bollettino n. 16 - aprile 2002).
 - Si tirerà solo per il Test per Ferire (*quello per colpire è come detto automatico*).
 - Oltre ai morti causati all’Unità ingaggiata, si considerano morti anche tutti gli Iloti e le mascotte.

Creature Terribili

Orchi Giganti (basetta 4x4 cm)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Orchi Giganti	Medi	Fan.	.+3	-1	2	md	2m	15	7	si	giorno	27	-	4	10
Orchi Giganti	Medi	Fan.	.+3	-1	2	md	ala	15	7	si	giorno	28	-	4	10

Regole speciali:

- Gli Orchi Giganti Alabardieri possono combattere su due file.
- Max una unità ogni 1000 punti esercito.

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Personaggi Individuali

Capoguerra - Condottiero Eroico *(basetta 4x4 cm)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capoguerra	Elite	Fan.	.+3	-1	5	md	2m	15	6+4F	si	giorno	148+VC	-	-	-

Note:

- Il Capoguerra è il khan di una “tribù-esercito” di Orchi Lanzichenecchi mercenari.
- Segue le regole speciali del Condottiero Eroico.
- Può essere armato anche con uno o due pistoloni, al costo di +1 punto per ogni arma.**

Capobanda - Condottiero / Generale *(basetta 4x4 cm)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capo banda	Elite	Fan.	.+3	-1	4	md	2m	15	6	si	giorno	67+VC	-	-	-

Note:

- Può essere armato anche con uno o due pistoloni, al costo di +1 punto per ogni arma.**

Campione Grande Orco *(basetta cm. 4 x 4).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Campione	Vet.	Fan.	.+3	-1	8	lg	2m	22	6+2F	si	giorno	138	-	-	-

Note:

- Il Campione Grande Orco sarà l'ultimo guerriero dell'Unità a essere ucciso (salvo a causa di un 6 su 1D6 come per ogni Speciale), anche dopo l'Alfiere e, se rimarrà solo lui nell'Unità, sarà da considerarsi come individuale perdendo ogni reazione a eventuali Test di Morale che non sia la Sete di Sangue.

Personaggi Individuali Orchi Lanzichenecchi *(basetta cm. 2,5 x 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Fan.	.+2	-1	5	md/sc	1m	15	7+1F	no	giorno	88	-	-	-
Messag.	Vet.	Fan.	.+1	-	1	lg	1m	35	7	no	giorno	46	-	-	-
Esplor.	Vet.	Fan.	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	67	-	-	-
Araldo	Vet.	Fan.	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	41	-	-	-
Portab.	Vet.	Fan.	.+1	-	1	md	1m	15	7	no	giorno	51	-	-	-

Note:

- Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale o Condottiero.

Personaggi Individuali Grandi Orchi *(basetta cm. 4 x 4)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Fan.	.+3	-1	7	md	2m	15	6+2F	si	giorno	188	-	-	-
Araldo	Vet.	Fan.	.+3	-1	2	md	1m	15	7	si	giorno	59	-	-	-
Portab.	Vet.	Fan.	.+3	-1	2	md	1m	15	7	si	giorno	69	-	-	-

Note:

- Araldi e Portabandiera devono stare a non più di 10 cm di distanza dal loro Generale o Condottiero.
- **Al Distruttore si applicano le regole speciali previste per tale personaggio: vedere il Regolamento.**
- **Tutti possono essere armati di uno o due pistoloni, al costo di +__ punti per ogni arma.**

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

Ryborg (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ryborg	Elite	Fan.	.+3	-1	10	Ig	2m	20	6+2F	no	giorno	182	-	-	-

Note:

- Il Ryborg può essere armato con le lame miracolose che danno un malus di -1 al TS dell'avversario al costo di **+103 punti**.
- Il Ryborg può essere armato con coltelli da lancio (Valore 1 al tiro) al costo di **+1 punto**.

ARS ARCANA

La componente magica di questo esercito orcoide è composta in gran parte da crudeli sciamani e da maghi istruiti nelle arti nere.

Personaggi Arcani degli Orchi Lanzichenecchi (*basetta 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Indovino	Scad.	Fan.	.+1	-	1	No	1m	22	7	no	giorno	53	-	-	-
Mago	Medi	Fan.	.+1	-	1	Ig	1m	20	7	no	giorno	10+M	-	-	-
Sacerdote	Medi	Fan.	.+1	-	1	Ig	1m	20	7	no	giorno	85	-	-	-
Chierico	Scad.	Fan.	-	-	1	Ig	1m	20	8	no	giorno	50	-	-	-
Stregone	Medi	Fan.	.+1	-	1	Ig	1m	20	7	no	giorno	10+M	-	-	-

Note:

- il Sacerdote orco ha come **totem** il Lupo Gigante che andrà in basetta 2,5x5 cm.

Regole Generali

Guardia del corpo

- ❑ Un Personaggio Arcano orco potrà avere un eroe a piedi o fino a due Orchi Giganti in basetta 4x4 come guardia del corpo.
- ❑ Il Personaggio Arcano dovrà avere VAL 1 e TS7 (quindi eventuali equipaggiamenti e armi che abbassano il TS o modificano il Val impediranno di avere la guardia del corpo)
- ❑ La Guardia del Corpo dovrà stare a non più di 10 cm dal Personaggio Arcano a cui è assegnato.
- ❑ Se il Personaggio Arcano viene ingaggiato e la Guardia del Corpo riesce ad arrivare in contatto di basetta con il Personaggio Arcano prenderà il suo posto in combattimento.
- ❑ Se il Personaggio Arcano e la Guardia del Corpo sono a contatto di basetta tutti i colpi delle armi da tiro che feriscono saranno risolti sulla Guardia del Corpo fino alla sua morte, i restanti andranno risolti sul Personaggio Arcano.
- ❑ I punti della Guardia del Corpo andranno pagati con i punti disponibili per l'arcano.

OGGETTI MAGICI SPECIALI.

Stendardo dell'Orda. costa 35 punti.

- ❑ Questo magico stendardo (che riporta lo stemma dell'orda mercenaria) permette di annullare completamente gli effetti di un incantesimo lanciato contro l'Unità che lo inalbera. Qualora l'Unità stessa dovesse essere bersaglio di qualunque incantesimo, potrà avvalersi di questo Stendardo per annullarne gli effetti. Si tiri 1D6; con un risultato compreso tra 3 e 6 l'incantesimo si disperderà senza danno. Con 1 o 2 lo stendardo si sarà dimostrato più debole della magia e questa avrà luogo normalmente. Questo effetto può essere utilizzato una sola volta per battaglia, dopodiché lo stendardo perderà ogni capacità (indipendentemente dal tiro di dado).
- ❑ Lo Stendardo dell'Orda può essere assegnato solo ad una Unità, che dovrà essere una di quelle del Comando del Condottiero; una Unità potrà avere un solo Stendardo.
- ❑ Può essere pagata anche come Stendardo dell'Esercito (+100 punti - Talismano), in tal caso si applicano in aggiunta le regole dello Stendardo Mobile.

15. Mercenari degli Eserciti di Naran

Unità e Personaggi di Mercenari che si trovano negli elenchi degli eserciti di Naran.

Amazzoni:

- ◆ Corsare della Costa Nera

Barbari:

- ◆ Macistidi
- ◆ Sansonidi
- ◆ Vendhyr

Comuni e Signorie dell'Etolia e dell'Enotria:

- ◆ Compagnia di Ettore Fieramosca
- ◆ Nani di Fra Diavolo
- ◆ Bande di Orchi Maremmani
- ◆ Creature Terribili dell'Etolia
- ◆ Masnade del Vinland

Conquistadores:

Nota:

- ◆ tutto l'esercito è formato da Mercenari

Elfi Oscuri:

- ◆ Clan degli Elfi Sinistri

Khaladrin:

- ◆ Corsari di Anghbar

Mezzuomini:

- ◆ Bracconieri

Ophyr:

- ◆ Nani Orientali delle Montagne
- ◆ Ali Babà e i 40 Ladroni
- ◆ Aladino e Sindbad

Orchi:

- ◆ Orchi Swiezheim

Orchi Grigi Kurghal:

- ◆ Razziatori su lupi

Ratscum & Ratmen:

- ◆ Topi del Deserto
- ◆ Gladiatori di Mus Maximus
- ◆ Ratmen Oscuri di Ratsputin

Saraceni:

- ◆ Salomé e i Guerrieri Circassi
- ◆ Campioni Mercenari del Sultano di Janizar
- ◆ Setta degli Assassini
- ◆ Goliath e i Macistidi
- ◆ Orchi Catafratti delle Orcadi

Uomini d'Arme:

Nota:

- ◆ le Unità dell'esercito degli Uomini d'Arme, per le quali è stato indicato che possono essere arruolate come Mercenari, sono sostituite da quelle delle Compagnie di Ventura di questo libro. Pertanto per esse si deve intendere annullata tale opzione.

Uomini d'Arme & Nani della Lega delle Città Akhee:

- ◆ Fattucchiera, Strega Indovina Mercenaria
- ◆ Compagnia di Ventura del capitano Hawkwood
- ◆ Mercenari di Martin

Nota:

- ◆ le Unità dei Maestri d'Arme e i Personaggi Arcani Mercenari di questo esercito, per i quali è stato indicato che possono essere arruolati come Mercenari, sono sostituite dai corrispondenti (di tipo Fanatico) che si trovano nella sezione delle Compagnie di Ventura del presente Libro dei Mercenari, pertanto per essi si deve intendere annullata tale opzione.



Immagine tratta dal FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND