

**Gli eserciti fantasy del Mondo di Naran**  
Espansione non ufficiale per il wargame 3D FANTASY WARRIORS.<sup>1</sup>

**AMAZZONI**  
**&**  
**AMAZZONI dell'ARCADIA**  
**VERSIONE 2018**

---

<sup>1</sup> «Fantasy Warriors» è un marchio registrato della ditta MIRLITON - Tavarnuzze (Firenze).

# AMAZZONI & AMAZZONI dell'ARCADIA

## Sommario

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<u>AMAZZONI - ESERCITO BASE</u>	
Fanteria	5
Armi da lancio	6
Cavalleria	7
Carri da guerra	7
Creature Terribili	8
Personaggi Individuali	8
ARS ARCANA	9
<u>AMAZZONI – ESERCITO BASE – AGGIORNAMENTI “NARAN”</u>	
Fanteria	11
Cavalleria	11
Creature Terribili	11
Personaggi Individuali	12
ARS ARCANA	12
* * *	
<u>AMAZZONI DELL'ARCADIA – ESERCITO BASE</u>	
Fanteria	14
Armi da lancio	15
Cavalleria	15
Cavalleria Volante	16
Carri da guerra	16
Creature Terribili	17
Personaggi Individuali	18
ARS ARCANA	19
<u>UNITÀ e PERSONAGGI INDIVIDUALI SPECIALI</u>	
– Talestri - Regina delle Amazzoni dell'Arcadia	21
– Myrina - Regina delle Amazzoni dell'Arcadia	21
– Guardie di Myrina su carro da guerra	21

Sezione/Capitolo \_\_\_\_\_ pagina

EROINE ARCADI & AMAZZONI DEL MONTE IDA

– Atalanta	24
– Toxotides di Diana Artemide	24
– Toxotides di Diana Artemide su Pegaso	24
– Pentiselea, Regina delle Amazzoni dell’Arcadia	25
– Antinoe, Distruttrice	25
– Celeno, figlia di Artemide	25
– Àxena, Principessa Guerriera	27
– Olimphya, Principessa Amazzone	28

\* \* \*

### **Avvertenza:**

**Questo Libro di uno degli Eserciti del mondo fantasy Naran è una nostra espansione - NON ufficiale - del wargame FANTASY WARRIORS, del quale la proprietà letteraria, con i relativi diritti di copyright appartiene al legittimo proprietario di tale wargame, mentre quelli per la parte innovativa e non ufficiale, delle tabelle degli eserciti e dello scenario del Mondo di Naran, appartengono ai sottoscritti.**

**Si deve intendere proibita - ai sensi delle vigenti leggi sul diritto d'Autore - l'utilizzo parziale o totale a fini commerciali, o comunque a fini di lucro, del contenuto dei documenti prodotti come espansione del wargame Fantasy Warriors, che vengono forniti gratuitamente od a pagamento dal «Naran Team Torino» attraverso il proprio sito o con altre modalità, nonché la riproduzione, ai medesimi fini, totale o parziale del contenuto del materiale stesso con qualsiasi mezzo meccanico, fotografico od elettronico, se non previo specifico consenso scritto da parte dei sottoscritti Autori nonché, per la parte “ufficiale” del wargame FANTASY WARRIORS, del legittimo proprietario dei diritti sul medesimo.**

**Dalle informazioni in possesso dei sottoscritti, i diritti sul gioco e sul marchio FANTASY WARRIORS sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).**

**Lo scenario del «MONDO DI NARAN» è una creazione originale di Sandro & Sergio SQUAROTTI - NARAN TEAM TORINO**

**NARAN TEAM TORINO**

**<http://www.naran.it/>**

**[naranteam@gmail.com](mailto:naranteam@gmail.com)**

# Amazzoni

## Regole Generali – dal *F.W. Companion* by Nick Lund:

- ❑ Gli eserciti delle Amazzoni possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Nani, Elfi, Barbari, Uomini o Ogres.
- ❑ Il Comando Alleato non può superare il resto dell'esercito (come numero di miniature) e deve essere comandato da un Generale Alleato.
- ❑ Il Comando Alleato può essere formato da Unità di guerrieri delle suddette razze.
- ❑ Il Comando Alleato non può avere alcun Personaggio Individuale.
- ❑ Un esercito delle Amazzoni può avere al massimo un talismano al costo di 100 punti.

## Regole di Naran Fantasy Wars

### Due eserciti:

- ❑ L'esercito delle Amazzoni della lista base e quello delle Amazzoni dell'Arcadia sono **due eserciti diversi** e come tali dovranno essere considerati a tutti gli effetti. Non potranno allearsi tra di loro in quanto le due stirpi di Amazzoni sono acerrime nemiche, salvo nel caso di eserciti Multi Giocatori o Multi Condottieri.

### Fazione: Neutrali (Amazzoni) o Bene (Amazzoni dell'Arcadia)

### Era di riferimento:

- ❑ Gli eserciti delle Amazzoni (esercito base) possono essere utilizzati in tutte e tre le Ere previste nello Scenario di Naran.
- ❑ Gli eserciti delle Amazzoni dell'Arcadia possono essere utilizzati solo nella Prima Era dello Scenario di Naran.

### Alleati e Mercenari:

- ❑ Le Amazzoni possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Bene o dei Neutrali.
- ❑ Le Amazzoni possono arruolare dei Comandi Mercenari formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Bene o dei Neutrali.
- ❑ **Nemiche degli Elleni e dei Romani:**
  - ◆ Nella I<sup>a</sup> Era le Amazzoni sono acerrime nemiche degli Elleni e dei Romani, pertanto non schierano né arruolano Comandi Alleati o Mercenari formati da guerrieri di questi due eserciti.
  - ◆ La stessa regola si applica, nella II<sup>a</sup> e nella III<sup>a</sup> Era, nei confronti dell'Impero di Argos fondato dagli Uomini d'Arme, in quanto essi sono i discendenti dei Romani e degli Elleni.
- ❑ Vedere le Regole Speciali degli Alleati e dei Mercenari nel Compendio "*Alleati e Mercenari di Naran*".

### Ausiliari Cimмери su tigre:

- ❑ Le Amazzoni (solo quelle dell'esercito base - quindi escluse quelle dell'Arcadia) possono schierare i Guerrieri Cimмери su Tigre, compresi i Personaggi Individuali su tigre e quelli su carri da guerra trainati da tigri, come Ausiliari, quindi senza dover prevedere per essi degli appositi Comandi Alleati o Mercenari. In termini di punti esercito: al massimo il 20% dei punti totali.

### Composizione dell'esercito:

- ❑ Gli eserciti delle Amazzoni di Naran devono seguire le regole di composizione dell'esercito descritte nel libro del *Compendio delle Regole di Naran Fantasy Wars*.
- ❑ Riguardo ai Talismani ed altri oggetti magici che questi due eserciti possono schierare: vedere le Regole Speciali della magia inserite nel Compendio "*Ars Arcana di Naran*".

## AMAZZONI (LISTA BASE)

### FANTERIA

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriere	Med.	Trib.	-	-	1	Lg/Sc	1m	20	No	No	Notte	3	+3Vet	5	20
Guerriere	Med.	Trib.	-	-	1	Lg	2m	20	No	No	Notte	3	+3Vet	5	20
Guerriere	Med.	Trib.	-	-	1	Lg/Sc	Ln	20	No	No	Notte	3	+3Vet	5	20

#### Opzioni:

- possono avere un'armatura media al costo di **+1 punto** per modello, in tal caso il Mov sarà di 17,5 cm.

#### Guardia 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.
Guardia	Elite	Trib.	+1	-1	2	Ps	Ln	12,5	8	No	Notte	27	-	5	15
Guardia	Elite	Trib.	+1	-1	2	Ps	Asta	12,5	8	No	Notte	29	-	5	15
Guardia	Elite	Trib.	+1	-1	2	Ps/sc	1m	12,5	8	No	Notte	29	-	5	15
Guardia	Elite	Trib.	+1	-1	2	Ps	2m	12,5	8	No	Notte	29	-	5	15

#### Note:

- Unità leggendaria
- Quelle con la lancia potranno avere uno scudo al costo di **+2 punti** per modello.

### ARMI DA LANCIO

#### Arciere (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere	Med.	Trib.	-	-	1	Lg	A/1m	20	No	No	Notte	5	+3Vet	5	20

#### Opzioni:

- possono avere un'armatura media al costo di **+1 punto** per modello, in tal caso il Mov sarà di 17,5 cm.

# ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

## CAVALLERIA

### Guerriero su Tigre (*basetta cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Med.	Trib.	-	-	1	Md	1m	32,5	7	No	Notte	13	+7Vet	5	15
con tigre	"	"	+1	-1	2	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

#### Opzioni:

- Con un costo aggiuntivo di +4 punti può essere pagato anche lo **scudo**.
- Possono sostituire l'arma a 1 mano con una **Lancia da carica** al costo di +1 punto per modello.

### Arciere su Tigre (*basetta cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere	Med.	Trib.	-	-	1	Lg	A/1m	35	7	No	Notte	14	+7Vet	3	15
con tigre	"	"	+1	-1	2	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

#### Regole speciali:

- Arcieri a cavallo.

#### Opzioni:

- Possono avere un'armatura media al costo di +1 punto per modello, in tal caso il Mov sarà di 32,5 cm.

## CARRI DA GUERRA

### Carro da guerra trainato da due tigri (*basetta 5 x 10 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Carro	Med.	Trib.	+1	-1	2	Lg/Sc	z&a	37,5	6	No	Notte	29	+8Vet	2	5
1°round	"	"	"	"	5	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"

#### Regole speciali:

- Carri da guerra.
- Sfondamento
- Profilo speciale 1° round

#### Opzioni:

- Possono avere un'armatura media al costo di +1 punto per modello, in tal caso il Mov sarà di 35 cm.

## ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

### CREATURE TERRIBILI

#### Mezza Gigantessa Amazzone *(basetta 5 x 5 cm)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gigantessa	Med.	Trib.	+5	-3	6	Lg	2m	25	6+2F	Si	Notte	132	-	1	1

#### Regole speciali:

- Creature Giganti
- Sfondamento

#### Opzioni:

- può avere un'armatura media al costo di +2 **punti**, in tal caso il Mov sarà di 20 cm.

### PERSONAGGI INDIVIDUALI

#### Condottiere e Generale *(basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - su tigre cm. 2,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Trib.	+1	-	2	Md/Sc	1m	20	7	No	Notte	30+VC	-	-	-
su tigre	Elite	Trib.	+1	-1	5	Md/Sc	1m	32,5	6	No	Notte	69+VC	-	-	-

#### Opzioni:

- quella a piedi può avere un'armatura pesante al costo di **3 punti**, in tal caso il Mov sarà di 12,5 cm.
- quella a piedi può avere un'armatura extra-pesante al costo di **5 punti**, in tal caso il Mov sarà di 10 cm.

#### Personaggi Individuali *(basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - su tigre cm. 2,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroina	Elite	Trib.	+1	-1	5	Md	2m	17,5	7+1F	No	Notte	96	-	-	-
su tigre	Elite	Trib.	+1	-2	8	Md/Sc	1m	32,5	6+2F	No	Notte	183	-	-	-
Distruttrice	Elite	Trib.	+1	-1	10	Md	2m	17,5	6+2F	No	Notte	190	-	-	-
Portaordini	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	30	7	No	Notte	42	-	-	-
Esploratrice	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	64	-	-	-
Aralda	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	38	-	-	-
Portabandiera	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	48	-	-	-

#### Regole speciali:

- Sfondamento (solo Eroina e Distruttrice)

#### Opzioni:

- L'Eroina a piedi può avere un'armatura pesante al costo di **3 punti**, in tal caso il Mov sarà di 12,5 cm.
- L'Eroina a piedi può avere un'armatura extra-pesante al costo di **5 punti**, in tal caso il Mov sarà di 10 cm.
- L'Esploratrice può avere come opzione l'arco, al costo di +2 **punti**.



**ARS ARCANA**

**Personaggi Arcani** (*basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - su tigre cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Strega	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	12+M	-	-	-
su tigre	Vet.	Trib.	-	-1	3	Lg	1m	37,5	6	No	Notte	31+M	-	-	-
Sacerdotessa	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	86	-	-	-
Indovina	Scad.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	51	-	-	-

**Nota.**

- ❑ La Strega corrisponde al Mago degli altri eserciti.
- ❑ La Strega (anche quella su tigre), la Sacerdotessa e l'Indovina può anche essere una "**Incantatrice**", cioè può avere il **Potere di Incantamento** con una maggiorazione di costo di **+100 punti**.

**Nota del Naran Team.**

- ❑ Nel *F.W.Companion by Nick Lund* nella tabella corrispondente a quella sopra riportata è anche presente il Personaggio Individuale dell'**Incantatrice**, che nella versione Naran non esiste, ma i suoi poteri possono essere attribuiti alla Maga, alla Sacerdotessa e all'Indovina, con una maggiorazione di costo di +100 punti in aggiunta al suo costo indicato nella tabella del profilo.
- ❑ Chi volesse usare il Personaggio Individuale dell'**Incantatrice** può utilizzare il profilo della **Strega** con il costo aumentato di **+100 punti**.

\* \* \*