

Gli eserciti fantasy del Mondo di Naran
Espansione non ufficiale per il wargame 3D FANTASY WARRIORS.¹

BARBARI
EROI DEL VALHALLA
VALCHIRIE

VERSIONE 2018
EDIZIONE 2023

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

* * *

BARBARI – EROI DEL VALHALLA - VALCHIRIE

Sommario

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<u>BARBARI - ESERCITO BASE</u>	
Regole Generali	5
Fanteria	6
Armi da lancio	6
Cavalleria	6
Creature Terribili	7
Personaggi Individuali	8
Ars Arcana	8
<u>BARBARI - ESERCITO BASE – AGGIORNAMENTI "NARAN"</u>	
Personaggi Individuali	9
Ars Arcana	9
– Oggetti Magici Speciali	10
- Talismani Speciali	10
<u>PERSONAGGI, CREATURE ED UNITÀ SPECIALI DI NARAN</u>	
Regole Speciali	11
1. Barbari dei Clan delle pianure	12
2. Cimmeri	13
3. Wulfingar	16
<u>EROI DEL VALHALLA</u>	
Regole Speciali	19
– Armi-Armature e Oggetti Sacri-Divini	20
1. Antichi Sovrani Leggendarì	21
2. Sigfrido, figlio di Odino, l'uccisore di draghi	21
3. Alrek e Erik	21
4. Frodhi	22
5. Heimdalsen, figlio di Heimdall	22
6. Hermondhr	22
7. Magni e Modhi	23
8. Thrudhr, figlia di Thor	23
9. Ullr, il Campione Arciere, figlio di Thor	24
10. Starkadh, figlio di Odino	24
11. Einherjan	24
12. Valha, la Maga-Veggente del Valhalla	25
– Bestie di Odino	26
<u>VALCHIRIE</u>	
Regole Speciali	29
Fanteria	30
Armi da lancio	30
Creature Terribili	30
Cavalleria	31
Personaggi Individuali	31
Personaggi Individuali Speciali	32
Ars Arcana	33

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

BARBARI

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

- ❑ Gli eserciti dei Barbari possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Orchi, Trolls, Uomini d'Arme, Nani, ed Elfi.
- ❑ 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.
- ❑ Nani ed Elfi non possono far parte di un Comando nel quale vi siano Trolls od Orchi.
- ❑ Il Comando Alleato non può avere alcun Personaggio Individuale.
- ❑ Un esercito dei Barbari può avere al massimo un talismano al costo di 100 punti.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Neutrali

Era di riferimento:

- ❑ L'esercito dei Barbari può essere utilizzato in tutte e tre le Ere previste nello Scenario di Naran.

Alleati e Mercenari:

- ❑ I Barbari possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Bene, del Male o dei Neutrali.
- ❑ I Barbari possono arruolare dei Comandi Mercenari formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Bene, del Male o dei Neutrali.
- ❑ I Barbari non possono schierare Alleati e/o Mercenari delle fazioni del Bene e del Male nello stesso esercito.
- ❑ Vedere le Regole Speciali degli Alleati e dei Mercenari nel Compendio "***Alleati e Mercenari di Naran***".

Composizione dell'esercito:

- ❑ Gli eserciti dei Barbari 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 questo esercito può schierare: vedere le Regole Speciali della magia inserite nel Compendio "***Ars Arcana di Naran***".

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

FANTERIA

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

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

Berserker (*basetta 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Berserkers	Med.	Fan.	+1	-1	1	Lg	2m	20	No	No	Notte	17	-	5	20
sete di sangue	Vet.	"	+2	-2	2	"	"	25	7	"	"	"	-	"	"

Regole Speciali:

- Berserker

Guardie (*basetta 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Elite	Fan	+1	-	2	Md	2m	20	8	No	Notte	29	-	5	20

Regole speciali:

- Unità Legendaria.

ARMI DA LANCIO

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	Fan.	+1	-	1	Lg	A/1m	20	No	No	Notte	7	+3Vet	5	20

CAVALLERIA

Guerrieri a cavallo (*basetta cm. 2,5 x 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Vet	Fan.	+1	-	1	Md/Sc	1m	32,5	7	No	Notte	24	+8Elite	3	20
con cavallo	"	"	"	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	-	"	"

Nota:

- La tabella con il profilo dei Guerrieri a cavallo è stata pubblicata su **“WARRIOR” n. 11 – Nov./Dec. 1994.**

CREATURE TERRIBILI

Rinoceronte da battaglia (*basetta 7,5 x 10 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Rinoceronte	Med.	Fan.	+11	-9	16	Md	c&z	20	6+4F	Si	Notte	566	+48Vet	1	1

Regole speciali:

- Creatura gigante
- Sfondamento

Mammoth da battaglia (*basetta 7,5 x 10 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mammoth	Med.	Fan.	+11	-7	15	Md	c&z	20	6+4F	Si	Notte	534	+45Vet	1	1
Equipaggio	Med.	Fan.	+1	-	1	Lg	A	-	-	-	Notte	7	+3Vet	4	4

Regole speciali:

- Creatura gigante
- Sfondamento.

Mezzi Giganti Barbari (*basetta 5 x 5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gigante	Med.	Fan.	+6	-3	6	Md	2m	20	6+2F	Si	Notte	155	+18Vet	1	1

Regole speciali:

- Creatura gigante
- Sfondamento.

Gigante dei Barbari (*basetta 12,5 x 12,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gigante	Med.	Fan.	+18	-11	18	Lg	c&z	30	6+6F	Si	Notte	826	-	1	1

Regole speciali:

- Creatura gigante
- Sfondamento.

Opzioni:

- Può essere armato di arma 2m senza variazione di costo
- Può essere armato di un masso da lancio (una singola salva) al costo di **+63 punti**.

Nota:

- La tabella con il profilo di questo gigante è stata pubblicata sul *“Rules Update by Nick Lund”*.

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Condottieri e Generali (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.	+2	-	2	Md/Sc	1m	20	7	No	Notte	31+VC	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	+2	-1	4	Md/Sc	1m	32,5	6	No	Notte	63+VC	-	-	-

Opzioni:

- Possono sostituire lo scudo e l'arma ad una mano con un'arma a due mani

Nota:

- La tabella con il profilo a cavallo è stata pubblicata su *“WARRIOR” n. 11 – Nov./Dec. 1994.*

Personaggi Individuali (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.	+2	-1	5	Lg	2m	20	7+1F	No	Notte	96	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	+2	-2	8	Md/Sc	1m	32,5	6+2F	No	Notte	192	-	-	-
su tigre	Elite	Fan.	+3	-4	9	Lg/Sc	1m	30	6+2F	No	Notte	202	-	-	-
Distruttore	Elite	Fan.	+2	-1	10	Lg	2m	20	6+2F	No	Notte	180	-	-	-
Portaordini	Vet.	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	30	7	No	Notte	44	-	-	-
Esploratore	Vet.	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	66	-	-	-
Araldo	Vet.	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	40	-	-	-
a cavallo	Vet.	Fan.	+1	-1	2	Md/Sc	1m	32,5	7	No	Notte	49	-	-	-
Portaband.	Vet.	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	50	-	-	-
a cavallo	Vet.	Fan.	+1	-1	2	Md/Sc	1m	32,5	7	No	Notte	59	-	-	-

Regole speciali:

- Sfondamento (solo Eroi e Distruttori)

Opzioni:

- L'Eroe a piedi può sostituire l'arma a due mani con arma ad una mano e scudo

Nota:

- La tabella con il profilo dell'Eroe su tigre gigante è stata pubblicata sul *“Rules Update by Nick Lund”.*
- La tabella con i profili dei Personaggi Individuali a cavallo è stata pubblicata su *“WARRIOR n. 11 – Nov./Dec. 1994.”*

ARS ARCANA

Personaggi Arcani (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mago	Medi	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	10+M	-	-	-
Sacerdote	Medi	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	85	-	-	-
Indovino	Medi	Fan.	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	54	-	-	-

* * *