

Gli eserciti fantasy del Mondo di Naran

Espansione non ufficiale per il wargame 3D FANTASY WARRIORS.¹

ELFI ALTI

VERSIONE 2018

Sommaro

Sezione/Capitolo	pagina
<u>ELFI ALTI - ESERCITO BASE</u>	
Regole Generali	3
Regole di Naran Fantasy Wars	3
Fanteria	4
Armi da lancio	4
Cavalleria	4
Personaggi Individuali	5
ARS ARCANA	5
<u>ELFI ALTI - ESERCITO BASE - AGGIORNAMENTO "NARAN"</u>	
Regole Speciali	7
Dotazioni Speciali	8
Fanteria	9
Armi da lancio	9
Artiglieria	10
Cavalleria	10
Carri da guerra	12
Personaggi Individuali	12
ARS ARCANA	13
ELFI ALTI DI NARAN	
<u>PERSONAGGI, CREATURE ED UNITÀ SPECIALI</u>	
- 1. Casata dei Principi Drago	16
- 2. Casata dei Leoni	19
- 3. Casata degli Unicorni	21
- 4. Casata dei Grifoni	24
- 5. Casata delle Fenici	25
- 6. <u>Regni Elfici del Midgard (II ERA):</u>	
<u>a) Personaggi Individuali Speciali</u>	
- Principe Thighearn, Sovrano di Atraxas	26
- Llegondar - Eroe Arciere di Atraxas	26
- I gemelli mezzelfi Alfduin e Alfridyr	26
<u>b) Personaggi Arcani Speciali</u>	
- Gahaladhel, Signora di Lariendheim	27
- Principe Glormhor	27
- Aimsyr, il Mezzelfo, Sovrano di Mhòr Mawr	27
- Principessa Arynwen, figlia di Aimsyr	25

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

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

ELFI ALTI

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

- ❑ Gli eserciti degli Elfi Alti possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Elfi dei boschi, Nani, Uomini ed Amazzoni.
- ❑ 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 degli Elfi Alti può avere al massimo un talismano al costo di 100 punti.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Bene

Era di riferimento:

- ❑ L'esercito degli Elfi Alti può essere utilizzato nella 2^a e 3^a Era dello Scenario di Naran.

Alleati e Mercenari:

- ❑ Gli Elfi Alti possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Bene o dei Neutrali.
- ❑ Gli Elfi Alti non potranno schierare Comandi Mercenari, ma possono schierare i Draghi e le Creature Alleate & Mercenarie del Bene nel Comando del Condottiero.
- ❑ Vedere le Regole Speciali degli Alleati e dei Mercenari nel Compendio “*Alleati e Mercenari di Naran*”.

Composizione dell'esercito:

- ❑ Gli eserciti degli Elfi Alti 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 cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	Ps/Sc	1m	15	No	No	No	12	+4Elite	5	20
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	Ps	2m	15	No	No	No	12	+4Elite	5	20
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	Ps/Sc	In	15	No	No	No	12	+4Elite	5	20

ARMI DA LANCIO

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Vet.	Disc.	-	-	1	Ps	Al/1m	15	No	No	No	16	+4Elite	5	20

Opzioni:

- Possono sostituire l'arma 1m con arma 2m al costo di **+1 punto** per modello.

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.	Disc	-	-	1	Ps	1m	30	7	No	No	24	+8Elite	5	15
cavallo	"	"	+1	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Opzioni:

- Scudo: **+4 punti** per modello.
- Lancia da carica: **+2 punti** per modello.

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Condottieri e Generali *(basetta cm. 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 a cavallo).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Disc.	+1	-	2	Ps/Sc	1m	15	7	No	No	34+VC	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	+2	-1	4	Ps/Sc	1m	30	6	No	No	66+VC	-	-	-

Personaggi Individuali *(basetta cm. 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 a cavallo).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Disc.	+1	-1	5	Ps/Sc	1m	15	7+1F	No	No	88	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	+2	-2	8	Ps/Sc	1m	30	6+2F	No	No	181	-	-	-
Paladino	Elite	Disc.	+1	-1	5	Ps/Sc	1m	15	7+1F	No	No	138	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	+2	-2	8	Ps/Sc	1m	30	6+2F	No	No	231	-	-	-
Portaordini	Elite	Disc.	-	-	1	Lg	1m	30	7	No	No	48	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	+1	-	2	Lg	1m	47,5	7	No	No	66	-	-	-
Esploratore	Elite	Disc.	-	-	1	Lg	Al/2m	20	7	No	No	74	-	-	-
Araldo	Elite	Disc.	-	-	1	Ps/Sc	1m	15	7	No	No	49	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	+1	-1	2	Ps/Sc	1m	30	7	No	No	60	-	-	-
Portaband.	Elite	Disc.	-	-	1	Ps/Sc	1m	15	7	No	No	59	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	+1	-1	2	Ps/Sc	1m	30	7	No	No	70	-	-	-

Regole speciali:

- Sfondamento (solo Eroi e Paladini)

Opzioni:

- Gli Eroi e i Paladini a piedi possono sostituire l'arma 1m e lo scudo con arma a 2m

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	Vet.	Disc.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	13+M	-	-	-
Sacerdote	Vet.	Disc.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	88	-	-	-
Indovino	Vet.	Disc.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	57	-	-	-

Nota

- Mago, Sacerdote e Indovino possono essere delle donne, le quali possono anche essere *“Incantatrici”*, cioè possono avere il *Potere di Incantamento* con una maggiorazione di costo di +100 punti. *(variante introdotta per la versione Naran Fantasy Wars).*

* * *