

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

ELFI dei BOSCHI

VERSIONE 2018

Sommario

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<u>ELFI DEI BOSCHI - ESERCITO BASE</u>	
Regole Generali	3
Regole Speciali ("Triks")	3
Fanteria	4
Armi da lancio	4
Cavalleria	4
Cavalleria volante	4
Creature Terribili	5
Personaggi Individuali	5
ARS ARCANA	6
<u>ELFI DEI BOSCHI – ESERCITO BASE – AGGIORNAMENTI "NARAN"</u>	
Personaggi Individuali	7
<u>PERSONAGGI, CREATURE ED UNITÀ SPECIALI DI NARAN</u>	
Regole Speciali degli Elfi dei boschi di Naran	9
Dotazioni Speciali	10
Fanteria	11
Cavalleria	11
ARS ARCANA	12
Avatar della Dea dei boschi	13
<u>CASATE DEGLI ELFI DEI BOSCHI</u>	
1. Casata degli UNICORNI	15
2. Casata dei LUPI	17
3. Casata dei CERVI	19
4. Elfi Eterei	21
5. Elfi Driadi	23

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

Avvertenza:

Questo Libro 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 dei BOSCHI

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

- ❑ Gli eserciti degli Elfi dei boschi possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Barbari, 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 Speciali (“Tricks”) – dal *F.W. Companion by Nick Lund* (valide anche per *Naran Fantasy Wars*)

Superare il nemico in manovra e schieramento avanzato

Se gli Elfi dei boschi hanno vinto il test di manovra, essi si possono schierare al riparo di alberi e cespugli più vicini al nemico di quanto sarebbe altrimenti possibile. Questa abilità è nota come schieramento avanzato.

- ❑ Se un esercito costituito esclusivamente da Elfi dei boschi (inclusi i Cavalieri su aquile) riesce a sconfiggere il nemico in manovra, esso si può schierare in qualsiasi configurazione di terreno con alberi che si trovano nella metà del tavolo che comprende l'area di schieramento di questo esercito.
- ❑ Le configurazioni di terreno devono essere costituite esclusivamente da alberi o alberi e cespugli, non solo da cespugli.
- ❑ Le Unità che hanno partecipato all'esplorazione non possono essere schierate in posizione avanzata.
Le Unità che si schierano in posizione avanzata iniziano la battaglia disorganizzate. I loro Comandi devono iniziare con l'ordine di Attendere
- ❑ Lo schieramento in posizione avanzata viene effettuata nella fase di schieramento dell'esercito.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Bene

Era di riferimento:

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

Alleati e Mercenari:

- ❑ Gli Elfi dei boschi possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Bene o dei Neutrali.
- ❑ Gli Elfi dei boschi 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 dei boschi 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.
Fanti	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg/Sc	1m	20	No	No	No	8	+4Elite	5	20
Fanti	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	2m	20	No	No	No	8	+4Elite	5	20
Fanti	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg/Sc	Ln	20	No	No	No	8	+4Elite	5	20

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	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	A/1m	20	No	No	No	11	+4Elite	5	20

CAVALLERIA

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri a cavallo	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	35	7	No	No	21	+8Elite	5	20
	"	"	+1	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- Possono avere uno scudo al costo di +4 punti per modello.

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri a cavallo	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	A/1m	35	7	No	No	23	+8Elite	5	20
	"	"	+1	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

Regole speciali:

- Arcieri a cavallo.

CAVALLERIA VOLANTE

Guerrieri su aquila (*basetta 7,5 x 5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri su aquila	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg/Sc	1m	37,5	7	No	No	41	+8Elite	2	10
	"	"	+2	-2	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Regole speciali:

- Unità volante

Arcieri su aquila (*basetta 7,5 x 5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri su aquila	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	A/1m	37,5	7	No	No	37	+8Elite	2	10
	"	"	+2	-2	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Regole speciali:

- Unità volante
- Arcieri a cavallo

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

CREATURE TERRIBILI

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mutaforma	Vet.	Fan.	-	-	1	Lg/Sc	1m	20	No	No	No	22	+6Elite	5	20
in forma di orso	"	"	+1	-1	2	Lg	z&a	25	6	Si	"	"	"	"	"

Regole speciali:

- Berserker
- Unità Leggendaria

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	Trib.	+1	-	2	Lg/Sc	1m	20	7	No	No	29+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Trib.	+2	-1	3	Lg/Sc	1m	37	6	No	No	51+C	-	-	-

Opzioni:

- Possono sostituire l'arma a una mano e scudo con arma a due mani senza variazione di costo.

Personaggi Individuali *(basetta: a piedi cm. 2,5 x 2,5 - a cavallo cm. 2,5 x 5 - su aquila cm. 7,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Trib.	+1	-1	5	Lg/Sc	1m	20	7+1F	No	No	92	-	-	-
a cavallo	Elite	Trib.	+1	-1	8	Lg/Sc	1m	35	6+2F	No	No	183	-	-	-
su aquila	Elite	Trib.	+2	-2	8	Lg/Sc	1m	37	6+2F	No	No	264	-	-	-
Portaordini	Elite	Trib.	-	-	1	Lg	1m	30	7	No	No	48	-	-	-
a cavallo	Elite	Trib.	+1	-1	2	Lg	1m	47,5	7	No	No	67	-	-	-
Esploratore	Elite	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	70	-	-	-
Araldo	Elite	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	44	-	-	-
a cavallo	Elite	Trib.	+1	-1	2	Lg	1m	35	7	No	No	57	-	-	-
Portaband.	Elite	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	54	-	-	-
a cavallo	Elite	Trib.	+1	-1	2	Lg	1m	35	7	No	No	67	-	-	-

Regole speciali:

- Sfondamento (solo Eroi)
- Volante (Solo Eroe su aquila)

ARS ARCANA

Personaggi Arcani (*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.
Mago	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	13+M	-	-	-
Sacerdote	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	88	-	-	-
Indovino	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	No	57	-	-	-

Nota.

- Il Mago può anche essere un “*Druido*”, cioè può avere il *Potere Druidico*.

Nota del Naran Team.

- Nel *F.W.Companion by Nick Lund*, nella tabella corrispondente a quella sopra riportata, è anche presente il Personaggio Individuale del **Druido**, che nella versione Naran non esiste, ma i suoi poteri possono essere attribuiti al **Mago**.
- Chi volesse usare il Personaggio Individuale del **Druido** può utilizzare il profilo del **Mago** senza alcuna variazione.

* * *