

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

# **GOBLINS & HOBGOBLINS**

**VERSIONE 2018**

---

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

# GOBLINS & HOBGOBLINS

## Sommarrio

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<b><u>GOBLINS - ESERCITO BASE</u></b>	
Regole Generali	5
Regole di Naran Fantasy Wars	5
Fanteria	6
Armi da lancio	6
Artiglieria	7
Cavalleria	7
Creature Terribili	8
Personaggi Individuali	9
Ars Arcana	9
<b><u>GOBLINS - ESERCITO BASE – AGGIORNAMENTI "NARAN"</u></b>	
Personaggi Individuali	9
Ars Arcana	9
– Oggetti Magici Speciali	10
<b>GOBLINS &amp; HOBGOBLINS di NARAN</b>	
<b><u>PERSONAGGI, CREATURE ED UNITÀ SPECIALI:</u></b>	
<b><u>1. REGNI HOBGOBLIN e TRIBÙ di GOBLINS di NARAN</u></b>	
– Regole Generali e Speciali	13
– Abilità Speciali dei Ragni Giganti	14
– Fanteria	15
– Armi da lancio	15
– Artiglieria	16
– Carri da guerra	16
– Personaggi Individuali Hobgoblin	17
<b><u>2. I GOBLINS DELLE FORESTE</u></b>	
– Fanteria	20
– Artiglieria	20
– Cavalleria	21
– Carri da guerra	22
– Creature Terribili	22
– Branchi di Creature	23
– Condottieri e Generali Goblin delle Foreste	24
– Condottieri e Generali Goblin delle Foreste su carro	24
– Personaggi Individuali Goblin delle Foreste	25

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<b><u>3. I DEI REGNI HOBGOBLINS DEL SYHAM</u></b>	
– Fanteria	28
– Creature Terribili	28
– Personaggi Individuali su Scorpione Gigante	29
<b><u>4. GLI STREGONI DEL SYHAM</u></b>	
– Lo Peng, lo Stregone Hobgoblin non-morto	30
– Shnag Tzeng, lo Stregone guerriero dell'Isola del Drago	31

\* \* \*

### **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)

# GOBLINS

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

- ❑ Gli eserciti dei Goblins possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Orchi, Trolls, Ogres, Uomini o Barbari.
- ❑ 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 dei Goblins può avere al massimo un talismano al costo di 100 punti.
- ❑ I Goblins sono Tribali di giorno e diventano Fanatici di notte (valida anche per Naran Fantasy Wars).

## Canto di guerra dei Goblins – dal *F.W. Companion by Nick Lund*:

I Goblins possono utilizzare lo speciale stratagemma denominato “*Canto di guerra dei Goblins*”:

- ❑ vedere la versione italiana del “*Fantasy Warriors Companion by Nick Lund*”, scaricabile gratuitamente dal sito Naran, oppure quella originale scaricabile dal sito della Mirliton.

## Regole di Naran Fantasy Wars

### Fazione: Male

### Era di riferimento:

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

### Alleati e Mercenari:

- ❑ I Goblins possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Male o dei Neutrali.
- ❑ I Goblins possono schierare Comandi Mercenari formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Male o dei Neutrali.
- ❑ Vedere le Regole Speciali degli Alleati e dei Mercenari nel Compendio “*Alleati e Mercenari di Naran*”.

### Trolls :

- ❑ I Goblins possono schierare i Trolls come normali truppe, senza dover prevedere per essi appositi Comandi Alleati o Mercenari. Vedere i loro profili nel libro dell'esercito degli **Ogres & Trolls**.

### Composizione dell'esercito:

- ❑ Gli eserciti dei Goblins & Hobgoblins 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

### Marmaglia Goblin (*basetta cm. 2,5x2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Scad.	T/F	-	-	1	Lg/Sc	1m	20	No	No	Giorno	2	+1Medi	5	40
Fanti	Scad.	T/F	-	-	1	Lg	2m	20	No	No	Giorno	2	+1Medi	5	40
Fanti	Scad.	T/F	-	-	1	Lg	Ln	20	No	No	Giorno	1	+1Medi	5	40

#### Opzioni:

- Scudo: **+1 punto** per modello (solo per i modelli armati di lancia)

### Fanteria Goblin (*basetta cm. 2,5x2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Med.	T/F	-	-	1	Lg/Sc	1m	20	No	No	Giorno	3	+3Vet	5	30
Fanti	Med.	T/F	-	-	1	Lg	2m	20	No	No	Giorno	3	+3Vet	5	30
Fanti	Med.	T/F	-	-	1	Lg	Ln	20	No	No	Giorno	2	+3Vet	5	30

#### Opzioni:

- Scudo: **+1 punto** per modello (solo per i modelli armati di lancia)

### Fanteria Goblin Grandi (*basetta cm. 2,5x2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Med.	T/F	+1	-	1	Lg/Sc	1m	20	No	No	Giorno	4	+3Vet	5	20
Fanti	Med.	T/F	+1	-	1	Lg	2m	20	No	No	Giorno	4	+3Vet	5	20
Fanti	Med.	T/F	+1	-	1	Lg/Sc	Ln	20	No	No	Giorno	4	+3Vet	5	20

## ARMI DA LANCIO

### Arcieri della Marmaglia Goblin (*basetta cm 2,5x2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere	Scad.	T/F	-	-	1	Lg	A/1m	20	No	No	Giorno	4	+1Medi	5	40

### Arcieri Goblin (*basetta cm. 2,5x2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere	Med.	T/F	-	-	1	Lg	A/1m	20	No	No	Giorno	5	+3Vet	5	30

### Arcieri Goblin Grandi (*basetta cm. 2,5x2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere	Med.	T/F	+1	-	1	Lg	A/1m	20	No	No	Giorno	6	+3Vet	5	30

# ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

## ARTIGLIERIA

### Spingarda su Ragno (*basetta 5x5 cm - Serventi 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Servente	Med.	T/F	-	-	1	Lg	1m	35	7	Si	Giorno	40	-	2	5
con ragno	"	"	+2	-2	3	"	z&a	"	"	"	"	"	-	"	"
Spingarda	-	-	+4	-	2	-	Arch	-	-	-	-	-	-	-	-

#### Regole speciali:

- Transitare l'intransitabile

#### Limitazioni:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.
- Possono essere usati solo nelle battaglie della 3<sup>a</sup> Era del background di Naran.

#### Note:

- Per le regole d'impiego si veda la Sezione Artiglieria del Regolamento (Spingarde).

## CAVALLERIA

### Goblins su ragno gigante (*basetta 5x5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Med.	T/F	-	-	1	Lg	1m	45	7	Si	Giorno	38	+7Vet	2	8
con ragno	"	"	+2	-2	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

#### Regole speciali:

- Transitare l'intransitabile.

#### Opzioni:

- Scudo: +6 punti per modello.
- Arco: +2 punti per modello

### Guerrieri Goblins su Gargoyle (*basetta 7,5x5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Med.	T/F	-	-	1	Lg	1m	30	7	No	Giorno	14	+7Vet	2	5
con gargoyle	"	"	+1	-2	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

#### Regole speciali:

- Unità volante.

#### Opzioni:

- Lancia da carica: +1 punto per modello.
- Scudo: +6 punti per modello.

### Arcieri Goblins su Gargoyle (*basetta 7,5x5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	T/F	-	-	1	Lg	A/1m	30	7	No	Giorno	16	+7Vet	2	5
con gargoyle	"	"	+1	-2	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

#### Regole speciali:

- Unità volante.

**CREATURE TERRIBILI**

**Grandi Hobgoblins** (*basetta 4 x 4 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Medi	Fan.	+2	-1	2	Lg	2m	20	7	Si	Giorno	23	+6Vet	4	10
Guerriero	Medi	Fan.	+2	-1	2	Lg	Ln	20	7	Si	Giorno	22	+6Vet	4	10
Guerriero	Medi	Fan.	+2	-1	2	Lg	Asta	20	7	Si	Giorno	24	+6Vet	4	10

**Opzioni:**

- Armatura media: **+1 punto** per modello (Mov scende a 15 cm)
- Armatura pesante: **+3 punti** per modello (Mov scende a 12,5 cm)

**Limitazioni:**

- Massimo una unità ogni 1000 punti esercito

**Gigante da guerra Goblin** (*basetta cm 10x10*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gigante	Med.	Trib.	+17	-10	16	Md	c&z	25	6+6F	Si	Giorno	719	-	1	1
Ballista	-	-	+2	-	3	-	Bal	-	No	No	No	15	-	2	2
Serventi	Med.	T/F	-	-	1	Lg	c&z	-	No	Si	Giorno	3	-	6	6

**Regole speciali:**

- Creature Giganti
- Creature Cavalcate
- Sfondamento

**Note:**

- Le Baliste seguono le regole descritte nella sezione Artiglieria
- Sul Gigante potrà essere schierato un Mago Goblin che potrà anche fungere da Condottiero



# ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

## PERSONAGGI INDIVIDUALI

### Condottieri e Generali Goblins *(basetta cm 2,5x2,5 a piedi, 5x5 su ragno gigante)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	T/F	+1	-	2	Md/Sc	1m	20	7	No	Giorno	32+VC	-	-	-
su ragno gig.	Elite	T/F	+3	-2	4	Lg/Sc	1m	45	6	Si	Giorno	94+VC	-	-	-

#### Regole speciali:

- Transitare l'intransitabile (solo Personaggi Individuali su ragno gigante)

### Personaggi Individuali Goblins *(basetta cm 2,5x2,5 a piedi, 5x5 su ragno gigante)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	T/F	+2	-1	5	Md	2m	20	7+1F	No	Giorno	106	-	-	-
su ragno gig.	Elite	T/F	+3	-2	9	Lg/Sc	1m	45	6+2F	Si	Giorno	281	-	-	-
Distruttore	Elite	T/F	+2	-1	10	Md	2m	20	6+2F	No	Giorno	190	-	-	-
Esploratore	Vet	T/F	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	64	-	-	-
Portaordini	Vet	T/F	-	-	1	Lg	1m	30	7	No	Giorno	42	-	-	-
Araldo	Vet	T/F	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	38	-	-	-
Portabandiera	Vet	T/F	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	48	-	-	-

#### Regole speciali:

- Sfondamento (solo Eroe e Distruttore)
- Transitare l'intransitabile (solo Personaggi Individuali su ragno gigante)

### Personaggi Individuali Grandi Hobgoblins *(basetta cm 4x4)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Fan	+3	-1	6	Md	2m	20	7+1F	Si	Giorno	134	-	-	-
Distruttore	Elite	Fan	+3	-1	10	Md	2m	20	6+2F	Si	Giorno	251	-	-	-

#### Regole speciali:

- Sfondamento

## ARS ARCANA

### Personaggi Arcani Goblins *(basetta cm 2,5x2,5 a piedi, 5x5 su ragno gigante)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mago	Medi	T/F	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	8+M	-	-	-
su ragno gigante	Medi	T/F	+2	-2	3	Lg	1m	45	7	Si	Giorno	43+M	-	-	-
Sacerdote	Medi	T/F	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	83	-	-	-
Indovino	Medi	T/F	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	52	-	-	-

#### Regole speciali:

- Transitare l'intransitabile (solo Mago su ragno gigante).

\* \* \*