

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

MEZZUOMINI (HALFLINGS)

VERSIONE 2018

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

* * *

MEZZUOMINI

SOMMARIO

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<u>ESERCITO BASE</u>	
Regole Generali	5
Regole di Naran Fantasy Wars	5
Fanteria	6
Armi da lancio	6
Personaggi Individuali	6
ARS ARCANA	6
<u>ESPANSIONE "NARAN"</u>	
Regola Speciale: Ponies portamunizioni	7
Fanteria	7
Armi da lancio	7
Artiglieria	8
Cavalleria	9
Carri da guerra	9
Creature Terribili	9
Unità Speciali	9
Personaggi Individuali	10
ARS ARCANA	10
<u>"FUNNY NARAN FANTASY WARS"</u>	
Nota	11
<u>I MEZZUOMINI DELLA BARONIA DI ALTO COLLE</u>	
Personaggi Individuali Speciali	
<input type="checkbox"/> Bror Bagant	12
<input type="checkbox"/> Frederik Bagant	13
<input type="checkbox"/> Samuel Granger	13
<input type="checkbox"/> Merkyr Benburth «Merk»	14
<input type="checkbox"/> Perth Thunferth «Perry»	14
ARS ARCANA	
<input type="checkbox"/> Junkos, Apprendista Mago Illusionista	15
<input type="checkbox"/> Oggetti Speciali Magici di Junkos	15
<input type="checkbox"/> Magie Illusionistiche apprese da Junkos	16

* * *

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

MEZZUOMINI (HALFLINGS)

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

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

Regole speciali – dal *F.W. Rules Update by Nick Lund*:

A causa delle loro dimensioni e della naturale capacità di nascondersi, gli Halfling sono degli abilissimi Esploratori.

- ❑ Aggiungete 1 al risultato del Test di Esplorazione per ogni Unità di Halflings che esplora.
- ❑ Lanciate 3D6 per ogni Esploratore Halflings che schierate (invece di 2D6).
- ❑ Nella fase delle armi da lancio, tutti i tiri per colpire effettuati contro gli Halflings subiranno un malus di -1.
- ❑ I Mezzuomini non utilizzano mai i veleni.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Bene

Era di riferimento:

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

Alleati e Mercenari:

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

Ausiliari degli Uomini d'Arme:

- ❑ I Mezzuomini possono essere schierati negli eserciti degli Uomini d'Arme come "*Ausiliari*", quindi senza l'obbligo di costituire degli appositi Comandi Alleati o Mercenari per essi. Se vengono schierati dei Generali Mezzuomini, nei loro Comandi potranno esserci solo truppe della loro razza.

Composizione dell'esercito:

- ❑ Gli eserciti dei Mezzuomini 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*".

Regole Speciali

Si applicano le regole del *F.W. Rules Update by Nick Lund*, sopra riportate, con la seguente variante alla prima regola:

- ❑ Aggiungete +1 al risultato del Test di Esplorazione per ogni Unità di Mezzuomini presente nell'esercito, escluse quelle con i carri da guerra ed Artiglieria; per quest'ultime il malus di -2 è ridotto a -1.

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

FANTERIA

Milizia (*basetta cm. 2 x 2*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Milizia	Med.	Trib.	-1	-	1	Lg	1m	17,5	No	No	No	3	+3Vet	5	40
Milizia	Med.	Trib.	-1	-	1	Lg/sc	1m	17,5	No	No	No	4	+3Vet	5	40

ARMI DA LANCIO

Arcieri (*basetta cm. 2 x 2*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere	Med.	Trib.	-1	-	1	Lg	A/1m	17,5	No	No	No	6	+3Vet	5	30

Frombolieri (*basetta cm. 2 x 2*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fromboliere	Med.	Trib.	-1	-	1	Lg	Fi/1m	17,5	No	No	No	6	+3Vet	5	30

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Condottiero e Generali (*basetta. 2 x 2 cm a piedi, 2 x 4 su pony.*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Trib	-	-	2	Md/Sc	1m	15	8	No	No	26+VC	-	-	-
su pony	Elite	Trib	-	-1	3	Ps/Sc	1m	25	7	No	No	35+VC	-	-	-

Personaggi Individuali (*Basetta. 2 x 2 cm a piedi. - Basetta 2 x 4 cm quelli su ponies*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Trib.	-	-1	5	Md/sc	1M	15	7+1F	No	No	83	-	-	-
su Pony	Elite	Trib.	-	-1	6	Ps/Sc	1M	25	6+2F	No	No	122	-	-	-
Esploratore	Vet.	Trib.	-1	-	1	Lg	1M	17,5	7	No	No	66	-	-	-

ARS ARCANIA

Personaggi Arcani.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mago	Medio	Disc.	-	-	1	Lg	1m	17,5	8	No	No	7+M	-	-	-
Sacerdote	Medio	Disc.	-	-	1	Lg	1m	17,5	8	No	No	82	-	-	-
Indovino	Medio	Disc.	-	-	1	Lg	1m	17,5	8	No	No	51	-	-	-

Nota del Naran Team.

- Nel *F.W.Rules Update 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** di alcuni eserciti, quindi anche a quello a quello dei Mezzuomini.
- Per chi volesse proprio schierare un Druido Mezzuomo, può usare lo stesso profilo del Mago, senza alcuna variazione.

MEZZUOMINI (HALFLINGS)

ESPANSIONE “NARAN”

Regola Speciale: Ponies portamunizioni

Le Unità con armi da lancio e di Artiglieria, sia quelle della “**Lista Base**” che queste di questa espansione “**Naran**”, possono avere facoltativamente in dotazione da **1** a max **4** ponies, per i quali vi sono delle apposite miniature, ai quali si applicano le seguenti regole:

- ogni pony che venga associato ad una Unità fornirà alla stessa un segnalino di salva aggiuntivo;
- i ponies devono restare a contatto di basetta con l’Unità; nelle Unità di Artiglieria saranno posizionati dietro i Serventi del pezzo;
- se l’Unità viene fatta a segno da armi da lancio, dei ponies non se ne tiene conto, come se non ci fossero;
- se l’Unità venisse ingaggiata in combattimento, dei ponies non se ne tiene conto, come se non ci fossero.
- Ogni pony costa 20 punti — basetta: cm. 2 x 4.**

FANTERIA

Armigeri (basetta cm. 2 x 2).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Armigeri	Medi	Trib.	-1	-	1	Md/Sc	1m	15	No	No	No	6	+3Vet	5	30
Armigeri	Medi	Trib.	-1	-	1	Md/Sc	Ln	15	No	No	No	6	+3Vet	5	30

Guardia del Corpo del Barone (basetta cm. 2 x 2)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Vet.	Disc.	-	-	1	Md/Sc	1m	15	No	No	No	10	-	5	10
Guardia	Vet.	Disc.	-	-	1	Md	Asta	15	No	No	No	11	-	5	10

Note:

- Possono essere schierati solo nel Comando del Barone.

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

ARMI DA LANCIO

Balestrieri (*basetta cm. 2 x 2*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Balestriere	Med.	Disc.	-1	-	1	Lg	A/1m	17,5	No	No	No	6	+3Vet	5	15

Nota:

- il -1 di Forza si applica solo quando combattono in corpo a corpo;
- le balestre feriscono con Forza = 0.

Archibugieri (*basetta cm. 2 x 2*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Archibugiere	Med.	Disc.	-1	-	1	Lg	Arch/1m	17,5	No	No	No	7	+3Vet	5	10

Nota:

- il -1 di Forza si applica solo quando combattono in corpo a corpo;
- Gli Archibugi feriscono con Forza = 0; si applica la stessa tabella dell'archibugio.
- Possono essere schierati solo in battaglie ambientate in scenari della Terza Era di Naran.

ARTIGLIERIA

Nota:

- L'Artiglieria può essere schierata solo in battaglie ambientate in scenari della Terza Era di Naran.

Colubrina (*basetta cm. 4 x 4, Serventi in basetta di cm. 2 x 2*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Colubrina	-	-	+2	-	4	-	Arch	-	7	-	-	25	-	1	3
Servente	Med.	Trib.	-1	-	1	Lg	1m	17,5	No	No	No	4	-	2	4

Opzioni:

- Possono avere fino a 4 salve aggiuntive al costo di **+20 punti** a salva, la salva può essere rappresentata dalla miniatura del pony.

Note:

- Segue le regole delle Multispingarde (vedere regole dell'Artiglieria)

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

CAVALLERIA

Arcieri su ponies (*basetta cm. 2 x 4*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	Trib.	-1	-	1	Lg	A/1M	25	7	No	No	12	+7Vet	5	10
Pony	"	"	-	-1	2	"	c&z	"	"	"	"	"	"	"	"

CARRI DA GUERRA

Carro da guerra (*basetta 4 x 8 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Carro	Vet.	Trib.	-1	-1	2	Ps/Sc	Bal/c&z	25	7	No	No	26	-	2	6
1° round	"	"	-	"	4	"	"	"	"	"	"	"	-	"	"

Regole speciali:

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

CREATURE TERRIBILI

Grande Albero (*basetta 7,5 x 7,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Albero	Vet.	Trib.	+7	-8	7	Ps	z&a	12,5	6+2F	Si	No	185	-	1	1
Equipaggio	Vet.	Trib.	-1	-	1	Lg	1m	-	No	No	No	7	-	2	6

Regole speciali:

- Creature giganti
- Sfondamento

Opzioni:

- L'equipaggio può essere armato con fionda o arco corto al costo di **+2 punti** per modello.

UNITÀ SPECIALI

I CACCIATORI (*basetta cm. 2 x 2*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Capitano	Elite	Disc.	-	-	2	Md	A/1m	15	No	No	No	79	-	-	-
Arcieri	Vet.	Disc.	-	-	1	Md	A/1m	15	No	No	No	12	+4Elite	5	10

Note:

- Il Capitano è un Combattente Speciale ed è il Capo dei Cacciatori, conta come Esploratore; quando tira con l'arco ha Valore 1.
- I Cacciatori sono dei validissimi esploratori; ogni unità di Cacciatori da un bonus di +1 aggiuntivo, cioè in aggiunta al +1 assegnato alle normali Unità di Mezzuomini che vengono considerate nel test di Esplorazione e Manovra.

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Personaggi Individuali *(Basetta. 2 x 2 cm a piedi. - Basetta 2 x 4 cm quelli su ponies)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Portaordini	Vet.	Trib.	-1	-	1	Md	1M	20	7	No	No	41	-	-	-
su Pony	Vet.	Trib.	-	-1	1	Md	1M	25	7	No	No	49	-	-	-
Portabandiera	Vet.	Trib.	-1	-	1	Md	1M	15	7	No	No	51	-	-	-
su Pony	Vet.	Trib.	-	-1	2	Ps	1M	25	7	No	No	60	-	-	-
Araldo	Vet.	Trib.	-1	-	1	Md	1M	15	7	No	No	41	-	-	-
su Pony	Vet.	Trib.	-	-1	2	Ps	1M	25	7	No	No	50	-	-	-

PERSONAGGI INDIVIDUALI SPECIALI

I Baroni Mezzuomini.

I Mezzuomini vivono in comunità che occupano dei territori all'interno dei feudi dei Nobili (Conti, Marchesi, Duchi) dell'Impero di Argos e degli altri Regni degli Uomini d'Arme, dai quali ottengono protezione. Ai Capi di tali Comunità di Mezzuomini dall'Imperatore o dal Sovrano del Regno viene conferito il titolo di Barone e le terre che fanno parte dei loro feudi sono denominate **Baronie**. Da questo rapporto amichevole, deriva il fatto che i Mezzuomini possono essere schierati in un esercito degli Uomini d'Arme come *"Ausiliari"*, quindi senza l'obbligo di dover costituire degli appositi Comandi Alleati per essi.

Il Barone *(basetta. 2 x 2 cm a piedi, 2 x 4 su pony.)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Disc.	-	-	3	Ps/Sc	1m	10	7	No	No	34+C	-	-	-
su pony	Elite	Disc.	-	-1	4	Ps/Sc	1m	25	6	No	No	48+c	-	-	-

Note:

- Ricopre il ruolo di Condottiero di un esercito di Mezzuomini oppure di Generale di un Comando che fa parte di un esercito di Uomini d'Arme. In quest'ultimo caso, il Barone, come qualsiasi altro Generale Mezzuomo, potrà avere ai suoi ordini solo truppe della sua stessa razza.

ARS ARCANA

Personaggi Arcani *(basetta cm 2 x 2)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Chierico	Medio	Disc.	-	-	1	Lg	1m	15	8	No	No	50	-	-	-

Regole Generali – Ars Arcana Naran

Gli Eserciti dei Mezzuomini potranno schierare un **Ashdar**.

I Maghi dei Mezzuomini hanno accesso alle seguenti categorie arcane: Magia di Base, Magia del Bene, Magia delle Foreste (Druidi).

* * *