

FUNNY NARAN FANTASY WARS

I MEZZUOMINI “FUNNY” DI NARAN VERSIONE 2018

Nota.

“*FUNNY FANTASY WARRIORS*” era una Sezione del **LIBRO DEI MERCENARI** dell’edizione 2001 degli Eserciti di Fantasy Warriors – versione Naran. Tale Sezione era stata ideata per inserire nel wargame dei Personaggi di fiabe, romanzi, testi teatrali, films, per i quali si potevano creare le tabelle dei profili per poterli giocare. In alcuni casi si trattava di parodie di personaggi storici o mitici, a volte tratti da fumetti o films. Questa speciale Sezione non è più stata ripresentata nelle successive versioni del 2007 e del 2010-2012.

Abbiamo ora messo in programma di rivedere i profili che erano stati fatti, in modo da riproporla, col nuovo nome “*FUNNY NARAN FANTASY WARS*”, con questa nuova edizione 2018-2019 degli eserciti di Naran.

In anteprima provvediamo a mettere nel nostro sito – **gratuitamente scaricabile** – questo documento, nel quale abbiamo inserito i profili per sei Mezzuomini molto famosi, che non potevano mancare anche nel nostro mondo fantasy di Naran. I primi cinque sono in assoluto i Mezzuoni più famosi, dai quali si può dire sia nata questa razza, poi approdata nell’universo fantasy del wargame e dei giochi di ruolo. Ne abbiamo aggiunto un sesto, reso famoso da un film firmato da due dei più grandi registi-autori cinematografici.

Questo documento forma la terza parte del libro dell’esercito dei Mezzuomini, per tale motivo la numerazione delle pagine inizia col numero 11.

I MEZZUOMINI DELLA BARONIA DI ALTO COLLE.

Nella Baronìa di Alto Colle, che è situata nel feudo della Contea di Montfort (Ducato di Tauran), vivono sei Mezzuomini che si sono resi famosi in tutto l’Impero per aver salvato la vita all’Imperatore di Argos, nel corso di una guerra contro le Armate dello Stregone Saunorassar.

Sebbene essi siano molto propensi ad oziare in pace e tranquillità nelle loro casette scavate nel tufo delle colline viticole di Alto Colle, famose per la produzione del vino “*Barolo*”, essi non si tirano mai indietro se vengono chiamati dal loro Barone per unirsi ad un esercito dei Mezzuomini o degli Uomini d’Arme, quando se ne renda necessario.

Nota:

- Possono essere schierati solo per battaglie ambientate nella Seconda Era dello Scenario di Naran.

* * *

PERSONAGGI INDIVIDUALI SPECIALI

Bror Bagant.

Capofamiglia della benestante famiglia dei Bagant. Di lui si mormora che sia stato un abilissimo “*ladro*”. Molto ricco, si sussurra che avrebbe trovato un favoloso “*tesoro*” durante una delle sue avventure assieme all’Ashdhar Myrdin (Mago Merlino).

Bror Bagant (*basetta. 2 x 2 cm a piedi*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Bror	Medio	Disc.	-	-	1	Xp	1m	17,5	7	No	No	68	-	-	-

Note:

- Ricopre il ruolo di Esploratore. Come Esploratore fornirà il bonus di 4D6 (anziché i 3D6 degli Esploratori Mezzuomini).
- Può essere pagato come Personaggio Adorato.
- Dispone di una speciale “*armatura di acciaio nanico*” che corrisponde ad una “*armatura sacra*”, che pertanto deve essergli pagata con i punti Ars Arcana disponibili: *vedere il Compendio Ars Arcana di Naran.*
- Dispone di una speciale spada di “*acciaio elfico*” che corrisponde ad una “*arma magica*”, che pertanto deve essergli pagata con i punti Ars Arcana disponibili: *vedere il Compendio Ars Arcana di Naran.*

Frederik Bagant.

Nipote ed unico erede di Bror Bagant. Mitico Eroe dei Mezzuomini.

Frederik Bagant (*basetta. 2 x 2 cm a piedi, 2 x 4 cm su pony*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Frederik	Vet	Disc.	-	-1	5	Xp	1m	17,5	7+1F	No	No	102	-	-	-
su pony	Vet	Disc.	-	-1	6	Xp	1m	25	6+2F	No	No	124	-	-	-

Note:

- ❑ E' un **Eroe** e deve essere pagato come **Personaggio Adorato** : *vedere il Regolamento.*
- ❑ Dispone di una speciale **“armatura di acciaio nanico”** che corrisponde ad una **“armatura sacra”**, che pertanto deve essergli pagata con i punti Ars Arcana disponibili: *vedere il Compendio Ars Arcana di Naran.*
- ❑ Dispone di una speciale spada di **“acciaio elfico”** che corrisponde ad una **“arma sacra”**, che pertanto deve essergli pagata con i punti Ars Arcana disponibili: *vedere il Compendio Ars Arcana di Naran.*
- ❑ Ha in dotazione una **“gemma magica”** incastonata in un anello: **amuleto sacro** — vedere le regole degli Amuleti nel Compendio Ars Arcana di Naran. In più gli fornisce il potere di disperdere (una volta per partita) gli incantesimi distruttivi **“Tempesta d’energia”** e **“Raggio della Morte”**.

Samuel Granger.

Ultimo rappresentante della famiglia Granger, così denominata perché proveniente da una Baronia situata in zona di montagna, dove i Mezzuomini, anziché vivere in dimore scavate nel tufo delle colline, abitano in case di legno che sono chiamate **“grange”**. Quando giunsero nella Baronia di Alto Colle anziché scavare la loro dimora sotterranea edificarono una grangia, per cui vennero soprannominati **“i grangers”**, pseudonimo che poi diventò il loro cognome: Granger. Samuel è il giardiniere della famiglia Bagant ed è molto amico di Frederik. In un esercito dei Mezzuomini egli svolge i compiti dell’esploratore e del guaritore.

Samuel Granger (*basetta. 2 x 2 cm a piedi, 2 x 4 cm su pony*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Samuel	Medio	Disc.	-	-1	1	Lg	1m	17,5	7	No	No	62	-	-	-
su pony	Medio	Disc.	-	-1	2	Lg	1m	25	7	No	No	69	-	-	-

Note:

- ❑ Segue le regole dell’**Esploratore** ed ha le abilità dei Guaritori anche se non è un mago
- ❑ Non ha bisogno dei Punti Magia, come Guaritore avrà accesso alle pozioni curative, ma non può evocare incantesimi.

Merkyr Benburth «Merk».

Nipote di Bror Bagant e cugino di Frederik. Amico per la pelle del cugino, col quale ha vissuto molte avventure e partecipato a diverse battaglie. E' soprannominato "Merk".

Merkyr Benburth (*basetta. 2 x 2 cm a piedi, 2 x 4 cm su pony*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Merkyr	Vet	Disc.	-	-1	2	Md/Sc	Fi/1m	15	7	No	No	23	-	-	-
su pony	Vet	Disc.	-	-1	3	Md/Sc	Fi/1m	25	7	No	No	28	-	-	-

Note:

- Ricopre il ruolo di Combattente Speciale; si può unire ad una Unità di Fanteria (se è a piedi) o di Cavalleria (se è su pony), della quale diventa il Capo.
- E' un abilissimo fromboliere, quindi se è a piedi può anche unirsi ad una Unità di Frombolieri, della quale diventerà il Capo.

Perth Thunferth «Perry».

Cugino di «Merk» ed anche, alla lontana, di Frederik. Amico per la pelle di entrambi, con i quali ha vissuto molte avventure e partecipato a diverse battaglie. E' soprannominato "Perry".

Perth Thunferth «Perry» (*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.
Perth	Vet	Disc.	-	-1	2	Md/Sc	Fi/1m	15	7	No	No	23	-	-	-
su pony	Vet	Disc.	-	-1	3	Md/Sc	Fi/1m	25	7	No	No	28	-	-	-

Note:

- Ricopre il ruolo di Combattente Speciale; si può unire ad una Unità di Fanteria (se è a piedi) o di Cavalleria (se è su pony), della quale diventa il Capo. Se vi è anche «Merk», questi sarà il Capo e «Perry» il Campione.

ARS ARCANA

Junkos, Apprendista Mago Illusionista.

Junkos è un giovane Mezzuomo che ha il pallino per la magia e vorrebbe diventare un mago. Da un vecchio Mago che viveva nel suo villaggio, Junkos aveva imparato i primi rudimenti dell'arte arcana, basati essenzialmente sull'arte dell'illusione, il primo scalino per accedere agli studi della magia vera e propria. Il suo mentore però dovette partire e non fece più ritorno. Junkos dovette quindi rassegnarsi a rinunciare al suo progetto di diventare un mago, anche perché nel frattempo aveva messo su famiglia ed aveva due figli da mantenere. Si rassegnò quindi a limitare l'uso dei suoi poteri di illusionista durante le feste paesane, per rallegrare i suoi amici e gli altri abitanti del villaggio. Divenne poi amico dei cinque Mezzuomini di Alto Colle, incontrati ad una fiera in una città del contado. Da allora, quando essi lo chiamano per partecipare a qualche avventura, non si lascia scappare l'occasione e, salutata moglie e figli, che ora sono già grandicelli, parte con essi alla ventura. Nel corso delle sue missioni, Junkos ha salvato più volte gli amici, mettendo in atto quelle poche conoscenze di magia illusionistica che conosce.

Junkos, Apprendista Mago Illusionista (*basetta: cm. 2 x 2*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Junkos	Scad.	Trib.	-	-	1	lg	1m	15	no	no	notte	2+M	-	-	-

Note:

- Può avere in dotazione il «Grimorio» (Libro degli Incantesimi) e le «Ghiande Fatate» che gli aveva lasciato il suo Maestro: vedere sotto “Oggetti Magici”.

Oggetti Speciali Magici di Junkos

Grimorio (Libro degli Incantesimi).

Consente all'Illusionista di evocare più facilmente i suoi incantesimi; deve essere portato da uno degli Assistenti dell'Illusionista che dovrà essere a contatto di basetta con lui.

Costo:

- ◆ Il Grimorio costa +15 punti.

Effetti:

- ◆ L'Illusionista avrà un bonus di +1 per i test di evocazione che dovrà fare.

Ghiande fatate.

Per aumentare la capacità di influire mentalmente su chi vuole influenzare, per far credere di essere riuscito a evocare un vero incantesimo, l'Illusionista si avvale di espedienti quali il lancio per aria di ghiande che in precedenza ha definito “magiche”, le quali attirano l'attenzione degli astanti e così li distraggono dallo scoprire i trucchi dell'Illusionista.

Costo:

- ◆ Le ghiande costano 5 punti per ogni ghianda.

Effetti:

- ◆ L'Illusionista avrà un bonus di +1 per i test di evocazione dei suoi pseudo-incantesimi.
- ◆ Ogni ghianda potrà essere usata una volta sola e l'illusionista dovrà lanciarla contro l'unità o il personaggio a cui vuole fare l'incantesimo (la gittata del lancio è di 20 cm)

Magie Illusionistiche apprese da Junkos

Presenza Illusoria

Descrizione:

Questo incantesimo permette ad un illusionista di far assumere un aspetto terribile a se stesso o ad un Personaggio Individuale amico, tale che il nemico sia colto da terrore.

Tempo:

- ◆ Qualsiasi fase di ogni turno.

Distanza:

- ◆ non si applica

Costo:

- ◆ 2D6 PM per l'evocazione + 1D6 per ogni punto valore del modello scelto per l'illusione.
- ◆ 1D6 PM per mantenerlo + 1D6 per ogni punto valore del modello scelto per l'illusione.

Metodo ed effetti

- ◆ L'illusionista deve essere a contatto di base con il Personaggio Individuale al quale vuole dare l'aspetto terrificante. L'Illusionista o il Personaggio Individuale scelto da lui, acquisisce l'abilità **“Creatura Terribile entro 15 cm”**, mentre questo incantesimo ha effetto.
- ◆ L'incantesimo si può mantenere nei turni seguenti, purché il Personaggio Individuale al quale tale abilità è stata data non si allontani di più di 30 cm dall'Illusionista.

Gli effetti di incantesimo sono annullati immediatamente se l'Illusionista rinuncia a mantenerlo o venga ucciso o messo in fuga.

Incantesimo della Sparizione.

Grazie ai suoi trucchi ed alla sua abilità di prestigiatore, l'Illusionista è in grado di “far sparire” se stesso o un Individuale del suo esercito dentro una cassapanca magica. Per evocare questo incantesimo l'Illusionista deve avere una **cassapanca magica** (*vedere la sezione degli Oggetti Magici Speciali*).

Tempo:

- ◆ qualunque fase di ogni turno (anche prima della battaglia, al momento dello schieramento)

Distanza:

- ◆ non si applica.

Costo:

- ◆ Evocazione: 1D6 PM per ogni punto Valore del personaggio da rendere invisibile.
- ◆ Mantenimento: 1D6 PM per ogni punto Valore del personaggio da rendere invisibile.

Metodo ed effetti:

- ◆ L'Illusionista deve essere a contatto di basetta con l'Individuale che vuole far sparire (se non è lui stesso) e con il modellino di un grosso baule o cassapanca in basetta di cm. 2,5 x 5.
- ◆ L'Illusionista effettua un test col lancio di 1D6: risultato ed effetti:
- ◆ 1-3 = l'illusione fallisce
- ◆ 4-6 = l'illusione ha effetto, la persona che è entrata nella cassapanca svanisce.

Effetti collaterali:

- ◆ Il personaggio che è stato fatto sparire nella cassapanca potrà riapparire solo quando l'Illusionista effettuerà nuovamente questo stesso incantesimo, col medesimo test di cui sopra.
- ◆ Se il secondo test riesce, l'Individuale può uscire dalla cassapanca, altrimenti continua a restare nel piano astrale dove è stato inviato. Se non dovesse far ritorno entro la fine della battaglia, sarà considerato tra le perdite subite dall'esercito dell'Illusionista che lo ha fatto sparire. Questo vale anche se la persona scomparsa è lo stesso Illusionista che ha evocato questo incantesimo.

Visioni Illusorie.

Descrizione:

Questo incantesimo permette ad un Illusionista di distrarre i nemici che hanno armi da lancio, creando delle immagini illusorie nel loro campo visivo, in modo da penalizzare le loro prestazioni.

Tempo:

- ◆ Fase Armi da lancio, dopo che l'Unità da incantare abbia dichiarato il suo bersaglio.

Distanza:

- ◆ 60 cm– l'Illusionista deve avere linea di vista sull'Unità che vuole incantare.

Costo:

- ◆ 1D6 PM per creare l'illusione + 1D6 PM per ogni salva interessata.

Metodo ed effetti

- ◆ L'illusionista può incantare una Unità nemica che ha dichiarato di effettuare delle salve.
- ◆ Questa Unità soffrirà un malus di -1 nel suo test per colpire per le salve che ha dichiarato di effettuare.

* * *