

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

ORCHI
VERSIONE 2018

Sommario

<u>Sezione/Capitolo</u>	<u>pagina</u>
<u>ORCHI – ESERCITO BASE</u>	
Fanteria	4
Armi da lancio	4
Artiglieria	4
Cavalleria	5
Creature Terribili	5
Personaggi Individuali	6
Ars Arcana	6
<u>ORCHI - ESERCITO BASE – AGGIORNAMENTI “NARAN”</u>	
Personaggi Individuali	7
Ars Arcana	7
– Oggetti Magici Speciali	8
<u>ORCHI di NARAN</u>	
<u>PERSONAGGI, CREATURE ED UNITÀ SPECIALI</u>	
1. Gli Invasati	10
2. Gli Orchi Ogodai	11
3. I Campioni di Baahl	13
4. I Khurgal: i Grandi Orchi del Nord	14
5. Gli Orchi delle Foreste	21
6. I Kromagnork: gli Orchi Primitivi	23
7. Orchetti delle Montagne	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

ORCHI

ESERCITO BASE

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

- ❑ Gli eserciti degli Orchi possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Goblins, Trolls, Ogres 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 di Orchi può avere al massimo un talismano al costo di 100 punti.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Male

Era di riferimento:

- ❑ L'esercito degli Orchi può essere utilizzato in tutte le Ere previste nello Scenario di Naran.

Alleati e Mercenari:

- ❑ Gli Orchi possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Male o dei Neutrali.
- ❑ Potranno arruolare dei Comandi Mercenari formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Male o dei Neutrali.

Ogres & Trolls :

- ❑ Gli Orchi possono schierare gli Ogres ed 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 degli Orchi 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:

- ❑ Gli eserciti degli Orchi possono utilizzare le frecce avvelenate.

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

FANTERIA

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Scad.	Trib.	-	-	1	Lg/Sc	1m	15	No	No	Giorno	1	+1Med	10	30

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Med	Tribale	+1	-	1	Md/Sc	1m	15	No	No	Giorno	5	+3Vet	5	20
Fanti	Med	Tribale	+1	-	1	Md	2m	15	No	No	Giorno	5	+3Vet	5	20
Fanti	Med	Tribale	+1	-	1	Md/Sc	Ln	15	No	No	Giorno	5	+3Vet	5	20
Fanti	Med	Tribale	+1	-	1	Md	Asta	15	No	No	Giorno	6	+3Vet	5	20

Guardie del Corpo (*basetta 2,5 x 2,5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardie	Vet.	Tribale	+1	-1	2	P/Sc	1m	12,5	No	No	Giorno	18	+8Elite	4	10
Guardie	Vet.	Tribale	+1	-1	2	P	2m	12,5	No	No	Giorno	18	+8Elite	4	10
Guardie	Vet.	Tribale	+1	-1	2	P	Asta	12,5	No	No	Giorno	19	+8Elite	4	10

Regole Speciali:

- Unità Leggendaria.

Limitazioni:

- Devono far parte del Comando del Condottiero.

ARMI DA LANCIO

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Scad.	Tribale	-	-	1	Lg	A/1m	15	No	No	Giorno	3	+1Medi	5	20

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arcieri	Med.	Tribale	+1	-	1	Md	A/1m	15	No	No	Giorno	7	+3Vet	5	20

ARTIGLIERIA

Tutte le Unità di questa Sezione seguono le regole dell'Artiglieria.

Ballista (*basetta cm. 2,5 x 5, Serventi cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ballista	Med.	-	+2	-	3	-	Bal	-	7	No	-	20	-	2	5
Servente	Med.	Trib.	+1	-	1	Md	1m	15	No	No	Giorno	5	-	2	3

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

CAVALLERIA

Orchi su lupo (*basetta cm. 2,5 x 5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Lanciere con lupo	Med.	Tribale	+1	-	1	Md/Sc	Ln/1m	27,5	7	No	Giorno	15	+7Vet	3	20
	"	"	+2	-1	2	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Note:

- Hanno la Lancia da carica.

Arcieri Orchi su lupo (*basetta cm. 2,5 x 5 cm*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Arciere con lupo	Med.	Tribale	+1	-	1	Md	A/1m	27,5	7	No	Giorno	10	+7Vet	3	20
	"	"	+2	-1	2	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

CREATURE TERRIBILI

Orchi Giganti (*basetta cm. 4x4*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Orchi g.	Med.	Tribale	+3	-1	2	Md/Sc	1m	15	7	Si	Giorno	25	+6Vet	4	10
Orchi g.	Med.	Tribale	+3	-1	2	Md	2m	15	7	Si	Giorno	25	+6Vet	4	10

Limitazioni:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.

Mezzi Giganti Orchi a due teste (*basetta cm. 5x5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Gigante	Impr.	Tribale	+4	-3	5	Lg	2m	20	6+2F	Si	Giorno	92	-	1	1

Regole Speciali:

- Creature Giganti
- Sfondamento

Nota:

- La tabella con il profilo di questo Mezzo Gigante è stata pubblicata sul *“Rules Update by Nick Lund”*.

Juggernaut (*basetta cm. 10x10*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Juggernaut	Impr.	Fan.	+9	-6	10	Ps	2m	20	6+4F	Si	Giorno	328	-	1	1

Regole Speciali:

- Creature Giganti
- Creature Cavalcate (può essere cavalcato solo da Condottieri, Condottieri eroici, Eroi e Maghi)
- Sfondamento

ESERCITI DI FANTASY WARRIORS – VERSIONE NARAN – 2018

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Condottieri e Generali Orchi *(basetta: cm 2,5 x 2,5 a piedi – 2,5 x 5 su lupo)*

Nome	Qua	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min	Max
a piedi	Elite	Trib.	+2	-	2	Ps/Sc	1m	15	7	No	Giorno	32+C	-	-	-
su lupo	Elite	Trib.	+3	-1	5	Ps/Sc	1m	25	6	No	Giorno	66+C	-	-	-

Condottieri Orchi su carro da guerra *((basetta cm 10 x 10)*

Nome	Qua	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min	Max
Cond./Gen.	Elite	Trib.	+2	-1	15	Ps/Sc	z&a	25	6+4F	No	Giorno	375+VC	-	-	-

Regole speciali:

- Condottieri Eroici
- Sfondamento
- Carri da guerra

Personaggi Individuali Orchi *(basetta: cm 2,5 x 2,5 a piedi – 2,5 x 5 su lupo)*

Nome	Qua	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min	Max
Eroe	Elite	Tribale	+2	-1	5	Md/Sc	1m	15	7+1F	No	Giorno	96	-	-	-
su lupo	Elite	Tribale	+3	-2	9	Md/Sc	1m	27,5	6+2F	No	Giorno	210	-	-	-
Portaordini	Vet.	Tribale	+1	-	1	Lg	1m	35	7	No	Giorno	45	-	-	-
Esploratore	Vet.	Tribale	+1	-	1	Md	1m	15	7	No	Giorno	66	-	-	-
Araldo	Vet.	Tribale	+1	-	1	Md	1m	15	7	No	Giorno	40	-	-	-
Portaband.	Vet.	Tribale	+1	-	1	Md	1m	15	7	No	Giorno	50	-	-	-

Regole speciali:

- Sfondamento (solo Eroi)

ARS ARCANA

Personaggi Arcani Orchi *(basetta cm 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 su lupo)*

Nome	Qua	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min	Max
Indovino	Scad.	Tribale	+1	-	1	Lg	1m	22	7	No	Giorno	52	-	-	-
Mago	Medi	Tribale	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	9+M	-	-	-
su lupo	Medi	Tribale	+2	-1	3	Lg	1m	32,5	7	No	Giorno	18+M	-	-	-
Sacerdote	Medi	Tribale	+1	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	84	-	-	-

Nota:

- La tabella con il profilo del Mago su lupo gigante è stata pubblicata su **“WARRIOR n. 6 – Nov./Dec. 1993”**.

* * *