

FUNNY NARAN FANTASY WARS

L'ARMATA BRANCALEONE 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, fumetti, 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.

Come fatto anche per altri eserciti, provvediamo a mettere nel nostro sito – **gratuitamente scaricabile** – questo documento, nel quale abbiamo inserito i profili per Brancaleone e la sua “Armata”, ispirati ai personaggi dei due divertentissimi films di **Mario Monicelli**: “*L’Armata Brancaleone*” e “*Brancaleone alle Crociate*”, nei quali il personaggio di “*BRANCALEONE DA NORCIA*” è interpretato dallo straordinario **Vittorio Gassman**.

Questo personaggio “*fantasy*” inventato da Mario Monicelli trova un corrispondente “*storico*” con uno dei Cavalieri italiani partecipanti alla “*Disfida di Barletta*”: **Giovanni Bracalone de Carlonibus, meglio noto come GIOVANNI BRANCALEONE da Genazzano** (Fonte: Wikipedia). Gli altri Personaggi di questa “*Armata*” sono stati presi da quelli dei due films citati.

Questo documento costituisce la parte finale del Volume III del libro dell’**ESERCITO DEGLI UOMINI D’ARME**, per tale motivo la numerazione delle pagine inizia col numero **29**.

* * *

L'«ARMATA BRANCALEONE»

L'ESERCITO MERCENARIO DI BRANCALEONE DA NORCIA

Scenario del Mondo di Naran

ARNALDO BRANCALEONE DA NORCIA – CAPITANO DI VENTURA – CONDOTTIERO

ARNALDO BRANCALEONE, ultimo, diseredato rampollo della nobile famiglia dei Conti di Norcia, è il cugino del più noto **GIOVANNI BRANCALEONE DA GENAZZANO**, un valoroso Condottiero al servizio della famiglia rahmana dei Colonna. Giovanni combatté nell'Enotria contro i Merovingi, al seguito di Pompeo Colonna che comandava l'esercito della Zaragona nella guerra contro i merovingi per la conquista dell'Enotria. Inoltre Giovanni fu uno dei 13 Cavalieri del Vinland che vennero scelti per la famosa "*Disfida di Barletta*". Fu lui, assieme a **GIOVANNI CAPOCCIO**, che si recò al campo merovingio a portare il messaggio di sfida. A lui venne accreditata l'uccisione di **GRAJAN D'ASTE**, un Eridano, considerato traditore perché aveva combattuto assieme ai Merovingi. Il giovane Arnaldo presenziò alla "*Disfida*" in qualità di Scudiero di suo cugino. Non si sa come abbia poi fatto a racimolare i soldi per organizzare una sua Compagnia di Ventura, ma è riuscito a farlo, anche se i suoi sottoposti non sono proprio il meglio dei Mercenari che formano tali formazioni militari: in maggioranza essi sono dei **Picari** e con essi vi è un manipolo di miserabili e loschi figure di varie etnie, che fungono da suoi luogotenenti. Arnaldo Brancaleone ha indubbiamente il dono di una grande eloquenza ed è animato da grandi principi cavallereschi, grazie ai quali riesce ad ottenere ingaggi presso importanti Principi e Condottieri degli Uomini d'Arme. Da un losco figuro che si spaccia per "principe argivo", molto abile nel disegno degli stemmi araldici e nella scrittura che viene solitamente usata per le "patenti di nobiltà", Arnaldo Brancaleone si è auto costruito una carriera nobiliare di tutto rispetto, benché in gran parte del tutto fasulla.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Bene

Era di riferimento:

- L'Armata Brancaleone i può essere utilizzata solo nella 3ª Era dello Scenario di Naran.

Composizione dell'Armata:

- L'Armata Brancaleone può costituire un Esercito Mercenario oppure un Comando Mercenario in un Esercito degli Uomini d'Arme, escluso quello dei Merovingi.
- Come Unità può schierare solo quelle delle **"Masnade del Vinland"** e della Lista Base di Fantasy Warriors, oltre a quella Speciale di questa Sezione. Idem per i Personaggi Individuali.
- Dovranno comunque sempre essere osservate 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"**.

Regola Speciale dell'Armata Brancaleone: Indisciplinati

- Gli uomini di Brancaleone sono un branco di lavativi indisciplinati. Quando lui dà un ordine il più delle volte non lo eseguono o lo eseguono in modo del tutto errato, questo in battaglia ha un rilievo soprattutto nel cambio degli Ordini, sia nel caso in cui Brancaleone sia il Condottiero, sia se è il Generale di un Comando. Nel primo caso ad effettuare il Test sarà un Generale alle dipendenze di Brancaleone, nel secondo lo effettuerà lui :
- Una volta consegnato il nuovo ordine, invece di effettuare il normale test previsto nel Regolamento, si effettua il seguente col lancio di 1D6:
- se il risultato del dado è = 1 oppure = 6 il nuovo ordine non viene recepito, come se non fosse stato consegnato; il Portaordini o il Messaggero verrà congedato, nel caso sia stato uno di questi Personaggi Individuali a consegnare l'ordine.
 - se il risultato del lancio del D6 è > di 1 e < di 6 si hanno i seguenti casi:
 - se il nuovo Ordine era ATTACCARE:
 - risultato del dado 2-3 = l'ordine sarà ATTENDERE
 - risultato del dado 4-5 = l'ordine sarà OPPORRE
 - se il nuovo Ordine era ATTENDERE:
 - risultato del dado 2-3 – l'ordine sarà ATTACCARE
 - risultato del dado 4-5 – l'ordine sarà OPPORRE
 - se il nuovo Ordine era OPPORRE:
 - risultato del dado 2-3 – l'ordine sarà ATTENDERE
 - risultato del dado 4-5 – l'ordine sarà ATTACCARE

* * *

PERSONAGGI INDIVIDUALI SPECIALI

Arnaldo Brancaleone da Norcia - Paladino Errante - Capitano di Ventura.

(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	Fan.	+1	-1	5	Ps/Sc	1m	12,5	6+2F	No	Notte	70+C	-	-	-
su Aquilante	Imprev.	Fan.	+1	-2	8	Ps/Sc	1m	25	6+2F	No	Notte	-	-	-	-

Note:

- In qualità di **Paladino**, Brancaleone può avvalersi dei bonus previsti per i Paladini, già compresi nel costo; gli possono essere assegnati gli Oggetti Magici previsti per i Paladini.
- Egli potrà ricoprire il grado di **Condottiero** di una Armata Mercenaria («L'ARMATA BRANCALEONE»), oppure quello di **Generale** di un Comando Mercenario in un Esercito degli Uomini d'Arme, escluso quello dei Merovingi.
- Se Brancaleone è il Condottiero, nella sua Armata dovranno essere schierati tutti (nessuno escluso) i Personaggi qui sotto elencati, compresa almeno una Unità di Straccioni Supplizianti.
- Brancaleone cavalca **Aquilante**, un ronzino dal color senape il cui comportamento è del tutto imprevedibile:
 - Fase di Movimento:**
 - quando Brancaleone decide di muoversi (*eventualmente per guidare all'attacco i suoi uomini*), si dovranno tirare **4D6** ed assieme a questi un **dado SCART**; il dado SCART indicherà la direzione presa dal cavallo, mentre la somma ottenuta con gli altri quattro dadi fornirà la distanza (vincolante) in cm da lui percorsa.
 - Fase di Combattimento:**
 - se si decide di far combattere Brancaleone appiedato lo si sostituisce provvisoriamente con una miniatura **a piedi**. Resterà appiedato finché non avrà eliminato l'avversario, dopodiché potrà risalire a cavallo.

Mangoldo (Uomini d'Arme) – Portabandiera - Portaordini *(basetta cm. 2,5 x 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mangoldo	Imprev.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	42	-	-	-

Note:

- Ricopre le funzioni di **Portabandiera** del Comando di Brancaleone e se questi è il Condottiero anche di **Portaordini**. Nel secondo caso, quando si stacca da Brancaleone per andare a consegnare un nuovo ordine, il bonus al raggio di Comando per la sua presenza viene momentaneamente sospeso, finché lui non tornerà a contatto di basetta col suo Condottiero.

Taccone (Uomini d'Arme) - Araldo - Portaordini *(basetta cm. 2,5 x 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Taccone	Imprev.	Trib.	-	-	1	Ps	1m	10	7	No	Notte	34	-	-	-

Note:

- Ricopre le funzioni di **Araldo** del Comando di Brancaleone e se questi è il Condottiero anche di **Portaordini**. Anche per lui vale la regola sopra riportata per il Portabandiera.

Teofilatto de' Leonzi (Uomini d'Arme) –

Combattente Speciale *(basetta: a piedi cm. 2,5 x 5 – a cavallo cm. 2,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Teofilatto	Elite	Fan.	+1	-1	3	Ps/Sc	1m	10	7	No	Notte	40	-	-	-
a cavallo	Elite	Fan.	+2	-2	4	Ps/Sc	1m	30	6	No	Notte	66	-	-	-

Mastro Zito - (Nano) – Combattente Speciale - (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mastro	Elite	Disc.	-	-	1	Ps	2m	10	7	No	No	19	-	-	-

Note:

- ❑ Prima di unirsi alla Compagnia svolgeva il mestiere di fabbro, nel quale era molto abile e per tale motivo viene chiamato *“Mastro”*. In battaglia funge da Campione di una Unità.
- ❑ Solitamente come arma usa un grosso martello di ferro.

Thorsh (Barbaro) - Campione Berserker - (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Campione	Imprev.	Fan.	+2	-1	3	Lg	2m	25	7	No	Notte	19	-	-	-

Note:

- ❑ Funge da guardaspalle a Brancaleone, proteggendolo dai nenicì... quando riesce a raggiungere Aquilante. Egli inizia sempre la battaglia con il suo *“Duce”* e si muoverà sempre dopo di lui, cercando di rimanere a contatto con lui, anche se difficilmente gli riesce.
- ❑ Non potrà andare ad ingaggiare una Unità o P.I. nemico, se non è a contatto di basetta con Brancaleone. Dovrà muovere al massimo della sua velocità, per andare ad ingaggiare i nemici con i quali Brancaleone sia a contatto.

Pattume (Orchetto) - Esploratore - (basetta cm. 2,5 x 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esplor.	Imprev.	Tribale	+1	-	1	Md	A/1m	15	7	No	Giorno	62	-	-	-

Note:

- ❑ È un Orchetto della Maremma che venne cacciato dalla sua tribù per aver commesso un crimine innominabile.
- ❑ Viene normalmente utilizzato da Brancaleone come *“Addetto ai rifiuti”*, mentre in battaglia svolge i compiti dell’**Esploratore**.

Pecoro - (Mezzo Gigante Barbaro) e la sua Orsa

(basetta:Pecora cm. 5 x 5 – Orsa cm. 2,5 x 5).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Pecoro	Med.	Fan.	+3	-2	5	Lg	2m	20	6+2F	Si	Notte	67	-	-	-
Orsa	Vet.	Fan.	+3	-3	2	Lg	z&a	20	6	No	No	33	-	-	-

Note:

- ❑ Pecoro cadde in un fiume e venne dato per morto; invece poi si scoprì che era stato salvato da una femmina di orso, alla quale ora si accompagna come se fosse sua moglie. L’orsa è gelosissima e non lascia avvicinare nessuna donna a Pecoro. In battaglia l’orsa segue sempre Pecoro come un cagnolino, affiancandolo nell’ammazzare i nemici di Brancaleone.
- ❑ I due formano un *“gruppo”* di Individuali e ne seguono le regole, come da Regolamento Base F.W. Devono però seguire anche le regole delle Unità per quanto riguarda il Movimento e l’ingaggio dei nemici, come le Creature Giganti.

* * *

UNITÀ SPECIALI — FANTERIA

Gli Straccioni Supplizianti di Zenone.

I Supplizianti sono dei pezzenti che seguivano il monaco Zenone verso le terre dei Saraceni, per andare a combattere contro codesti infedeli per la gloria di Mithra. Vennero presi sotto tutela da Brancaleone che si autonominò loro “*duce*” e “*conducador*”. Costituiscono un miserevole complemento alla truppa mercenaria al soldo del patetico «Capitano di Sventura» Arnaldo Brancaleone.

Straccioni Supplizianti (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Supplizianti	Scad.	Fan.	+1	-	1	Lg	2m	15	-	No	Notte	4	-	5	20
Supplizianti	Scad.	Fan.	+1	-	1	Lg/Sc	1m	15	-	No	Notte	4	-	5	20

Note:

- E' considerata una Unità di Fanteria.

Miniature:

- L'Unità di Supplizianti può essere formata con miniature di vario genere, di guerrieri umani trasandati e straccioni, ad esempio sul tipo di quelle della **GW**, serie **MORDHEIM**, dei «**REIETTI**», «**FANATICI**», «**FLAGELLANTI**», «**GAGLIOFFI**» (del Reikland e di Middenheim), oppure altre, di altre Ditte, corrispondenti ad esse.

ARS ARCANA

Monaco Zenone (Uomini d'Arme) – Sacerdote - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Sacerdote	Imprev.	Fan.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	81	-	-	-

Tiburzia (Uomini d'Arme) - Strega Incantatrice - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Strega	Imprev.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Notte	5+M	-	-	-

Nota:

- Ricopre il ruolo della **Strega Incantatrice** nell'Armata Brancaleone.
- Come Strega (Maga), Tiburzia ha accesso alla **Magia di Base** ed alla **Magia del Bene**.

Abacuc (Goblin) - Mago - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*) - **Pony:** *basetta cm. 2 x 4*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Abacuc	Medio	Trib.	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	8+M	-	-	-
Pony	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-	-	15	-	-	-

Note:

- Viaggia sempre accompagnato da un pony che trasporta un piccolo forziere, nel quale vi dovrebbe essere il “*tesoro*” della squattrinatissima Armata, perché Abacuc svolge anche le funzioni di segretario e cassiere della Compagnia di ventura di Brancaleone. Solitamente però il forziere è quasi o del tutto vuoto. Abacuc vi ripone anche il suo grosso grimorio, contenente le formule magiche degli incantesimi che egli è riuscito ad apprendere.
- Come Mago, Abacuc ha accesso alla **Magia di Base** ed alla **Magia Sciamanica**.
- Durante la battaglia il pony resterà a contatto di basetta con Abacuc, ma senza aver alcun ruolo nel caso in cui il Mago venga fatto segno ad armi da tiro o incantesimi, oppure venga ingaggiato in combattimento.

Abacuc e il pony

Miniature:

- Per Abacuc si può usare la miniatura di un **Mago Goblin**.
- Per il Pony si può usare uno di quelli dei Mezzuomini (Grenadier-Mirliton) del blister dei **“Pony con bagagli”**, sistemandogli sopra il modellino - eventualmente auto costruito – di un piccolo forziere o baule.



Mules with Baggage - Product Code: HM005

<http://www.mirliton.it/fantasy-25-28mm/halfmen/mules-baggage-hm005>

* * *

* * *