

NARAN FANTASY WARS

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL WARGAME 3D FANTASY WARRIORS

FANTASY WARRIORS REGOLAMENTO MAGIA

VERSIONE AGGIORNATA GENNAIO 2012

Versione “NARAN” del Regolamento di gioco di
FANTASY WARRIORS

integrata con la traduzione di una parte delle regole contenute nel
«FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND»

Edizione curata da Sandro & Sergio Squarotti –
«NARAN TEAM TORINO».

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

Il gioco FANTASY WARRIORS è una creazione originale di NICK LUND

Lo scenario del «MONDO DI NARAN» è una creazione originale di
Sandro & Sergio SQUAROTTI - NARAN TEAM TORINO
<http://www.naran.it/>

Avvertenza:

Questa espansione NON ufficiale del wargame FANTASY WARRIORS non è stata realizzata a scopo di lucro, ma semplicemente a fini ludici, per essere utilizzato da privati o nell'ambito di circoli o associazioni senza fini di lucro.

La proprietà letteraria, con i relativi diritti di esclusiva utilizzazione, appartiene al legittimo proprietario del gioco FANTASY WARRIORS e, per la parte innovativa e non ufficiale, ai sottoscritti, i quali non hanno percepito alcuna remunerazione per la stesura del presente lavoro, ma lo hanno fatto a puro scopo di divertimento.

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 presente regolamento e del materiale che viene fornito gratuitamente dal sito «Naran Fantasy Wars», 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 del legittimo proprietario dei diritti su FANTASY WAARIORS.

I diritti sul gioco e sul marchio Fantasy Warriors sono detenuti dalla ditta MIRLITON di Stefano GRAZZINI - Tavernuzze (Firenze).

Naran Team Torino
<http://www.naran.it/>

SOMMARIO

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
MAGIA.	1
- La Magia in Fantasy Warriors	3
- I Punti di "ARS ARCANA"	3
1. GLI INDOVINI (ex cap. 4.8.5. e 3.5.2.)	4
- Indovini	4
- Presagi	4
- Effetto dei Presagi	4
- Leggere i Presagi	4
- Inviare una Superstizione	4
2. I SACERDOTI (ex cap. 4.8.4)	5
- Alterare gli Eventi	5
- Attaccare Maghi e Druidi avversari	6
3. I MAGHI (ex cap. 4.8.3.)	7
3.1. Utilizzo della Magia.	
- Cosa accade quando si lancia un incantesimo	8
- Quando si può lanciare un incantesimo	8
- Segnalini di Punti Magia	8
- Spendere Punti Magia	8
- Superare i propri P.M.	8
- Morte di un Mago	8
3.2. Recupero dei Punti Magia (ex cap. 4.3.9)	9
3.3. Gli Incantesimi evocabili dai Maghi (ex cap. 4.10.8.)	
- Utilizzo degli Incantesimi	10
- Dispersione del Magico	10
- Campo Anti Magia	11
- Comando Sovrannaturale	11
- Confondere il Messaggero	11
- Controllo Temporale	12
- Furia	12
- Presagi Arcani	12
- Protezione Magica	13
- Raggio della Morte	13
- Scudo Magico	14
- Tempesta d'Energia	14
- Terrore Arcano	15
- Visioni Terrificanti	15
- Vista Arcana	15
3.4. Duello Arcano	16

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
4. Talismani (ex cap. 4.11.) Stendardo dell'Esercito - Personaggi Adorati Oggetti Sacri.	
4.1. Lo Stendardo dell'Esercito (ex cap.4.11.1.)	17
- Ammainare uno Stendardo	17
- Abbattere lo Stendardo dell'Esercito	17
- Miniature e Basette per gli Stendardi	17
4.2. Personaggi Adorati (ex cap. 4.11.2)	19
4.3. Oggetti Sacri (ex cap. 4.11.3)	19
- Sottrarre un Oggetto Sacro al nemico	19

* * *



Immagine tratta dal FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND