

NARAN FANTASY WARS

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL WARGAME 3D FANTASY WARRIORS

FANTASY WARRIORS REGOLAMENTO

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>
1. INTRODUZIONE	1
1. 1. Il Gioco	1
1. 2. Segnalini e Dadi	2
1.2.1. Dadi	2
1.2.2. Segnalini	2
1. 3. Sequenza di Gioco	3
1. Preparativi per la battaglia	3
2. Prima della battaglia	4
3. Il turno di gioco	5
2. PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA	7
2. 1. Organizzare un Esercito	7
2.1.1. Struttura dell'Esercito	7
2.1.2. Il Profilo	10
2.1.3. Arruolamento delle Truppe	13
2. 2. Preparazione del Terreno	14
2.2.1. Il Campo di Battaglia Scenografico	14
2.2.2. Come creare il Terreno	14
2. 3. Vittoria e Sconfitta	15
A) METODO "INGLESE".	
2.3.1. Vittoria ai punti	15
B) METODO "ITALIANO"	
2.3.2. Campagne Militari	18
2. 4. Partite con più Giocatori	18
3. PRIMA DELLA BATTAGLIA	19
3. 1. Esplorazione	19
3.1.1. Il test di esplorazione e manovra	19
3. 2. Tempo del giorno	20
3.2.1. Decidere il momento del giorno all'inizio della battaglia	20
3.2.2. Condizioni di Luce Sfavorevole	20
3. 3. Preparazione del Campo di Battaglia	21
3.3.1. Creazione delle configurazioni particolari del terreno	21
3.3.2. Fiumi e Torrenti	22
3.3.3. Piazzamento delle Configurazioni Particolari del Terreno	22
3. 4. Schieramento degli Eserciti	23
3.4.1. Schieramento degli Eserciti	23
3.4.2. Chi si schiera per primo	24
3.4.3. Acquavite	24
3.4.4. Distribuzione delle munizioni e dei punti magia	24
3.4.5. Frecce e dardi avvelenati	25
3.4.6. Pony e Munizioni	25
3.4.7. Proiettili incendiari	26

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
3. 5. Promesse e Presagi	27
3.5.1. Promesse	27
3.5.2. Discorso di Incitamento	28
3.5.3. Presagi	29
3. 6. Invio degli Ordini	30
3.6.1. Gli Ordini	31
3.6.2. Gli Ordini per Unità	34
4. IL TURNO DI GIOCO	35
4. 1. Round UNO: Minacciare	35
4.1.1. Sequenza della Fase di Minaccia	35
4.1.2. Come si minaccia	35
4.1.3. Il Test di Minaccia	36
4.1.4. Reazioni	38
4. 2. Round DUE: Attacco con armi da lancio	41
4.2.1. Munizioni e segnalini di salve	41
4.2.2. Sequenza della Fase di Lancio	41
4.2.3. Come si attacca con le armi da lancio	42
4.2.4. Metodo di attacco con armi da lancio	45
4.2.5. Il Test delle Perdite	52
4.2.6. Reazioni	53
4.2.7. Attacco con armi da getto a corto raggio	54
4. 3. Round TRE: Movimento e Riorganizzazione	57
4.3. 1. Cosa accade durante la fase di Movimento e Riorganizzazione	57
4.3. 2. Il Test di Iniziativa	57
4.3. 3. Peso trasportato	58
4.3. 4. Terreno difficoltoso	59
4.3. 5. Ordini e Reazioni	62
4.3. 6. Manovre	62
4.3. 7. Volare	67
4.3. 8. Come si riorganizzano le Unità disorganizzate	67
4. 4. Round QUATTRO: Combattimento	69
4.4.1. Sequenza della Fase di Combattimento	69
4.4.2. Regole di Combattimento	69
4.4.3. Sequenza di Combattimento	76
4.4.4. Il Test di Combattimento	82
4.4.5. Reazioni	83

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
4. 5. Round CINQUE: Nuovi Ordini	85
4.5.1. Condottiero eliminato	85
4.5.2. Comandi privi di Generale	85
4.5.3. Invio di nuovi ordini ai Generali	85
4.5.4. Messaggeri e Portaordini	85
4.5.5. Nuovi ordini per il comando del Condottiero	86
4.5.6. I Generali e il Valore di Comando	86
4.5.7. Reazioni dei Generali all'arrivo di nuovi ordini	86
4.5.8. Il Test del Generale	87
4.5.9. Dare Ordini per Unità - Nuovi Ordini	89
4. 6. Round SEI: Influenza	91
4.6.1. Influenza	91
4.6.2. Metodo	91
4. 7. Round SETTE: Test di Comando	93
4.7.1. Chi deve effettuare il Test?	93
4.7.2. Quando si deve effettuare il Test?	93
4.7.3. Chi effettua il Test per primo?	93
4.7.4. Metodo	94
4.7.5. Dare Ordini per Unità - il Test di Comando	94
4. 8. Personaggi Individuali in Battaglia	95
4.8.1. Regole generali per i Personaggi Individuali	95
4.8.2. Eroi	96
4.8.3. Eroe Paladino	96
4.8.4. Eroe Distruttore	97
4.8.5. Combattente Speciale	97
4.8.6. Messaggeri	97
4.8.7. Esploratori	97
4.8.8. Araldi e Portabandiera	98
4. 9. Condottieri e Generali in battaglia	99
4.9.1. Regole generali per Generali e Condottieri	99
4.9.2. Condottieri e Generali all'assalto	99
4.9.3. Armi da lancio e Combattimento	100
4.9.4. Condottieri e Generali su carro da guerra	100
4.9.5. Condottieri e Generali all'assalto e Personaggi Individuali del loro Comando	101
4.10. Il Condottiero Eroico	102

FANTASY WARRIORS - versione NARAN - 2012

<u>Capitolo</u>	<u>pagina</u>
5. L'ELENCO DEGLI ESERCITI	103
5.1. Come usare l'elenco degli eserciti	103
5.1.1. Il sistema di punteggi	103
5.1.2. Il costo dei Personaggi Speciali	103
5.1.3. Il costo del Valore di Comando	103
5.1.4. Migliorare la Qualità delle truppe (Mig.)	103
5.2. Composizione degli eserciti	106
5.2.1. Utilizzo dei «Punti Esercito» e dei «Punti Ars Arcana»	107
5.2.2. Limitazioni per la composizione dell'esercito	108
5.2.3. Modelli Particolari	109
5.2.4. Limitazioni inserite nei vari elenchi degli eserciti di Naran	110
5.2.5. Chiarimenti	111
5.3. Miniature	113



Immagine tratta dal FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND