

NARAN FANTASY WARS

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL WARGAME 3D FANTASY WARRIORS

COMPENDIO

del REGOLAMENTO di FANTASY WARRIORS
VERSIONE NARAN 2012

VERSIONE AGGIORNATA GENNAIO 2012

ABILITÀ SPECIALI - RISERVE E RINFORZI
BOSCHI & FORESTE - VOLANTI
DIFESE CAMPALI - ARTIGLIERIA

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/>

IMMAGINI:

Tranne per quelle per le quali è specificata la fonte, le immagini che abbiamo utilizzato per abbellire il presente Bollettino Speciale **ARS ARCANA** sono state tratte dai fumetti **ARES - WARLORDS - HARMORAN** - editi dalla **EDIZIONI ORIONE - TORINO**, per gentile concessione dell'Editore; disegnatori: **Emanuele MANFREDI, Elisabetta BARLETTA, Nicola CARABETTA, Michela DA SACCO, Roberto GRAZIANO, Giuseppe IANNOLO, Rosanna LA BELLA, Antonio MENIN, Roberto PELLE, Tiziano SCANU, Cristiano SPADAVECCHIA, Boris SQUARCIO.**

Sommarario

Sezione/Capitolo = = pagina

Abilità Speciali.

1. Abilità Tattica dei Generali	1
2. Arcieri a cavallo	1
3. Berserker	1
4. Lancia da carica	1
5. Profilo speciale 1° Round	2
6. Transitare l'Intransitabile	2
7. Muro di scudi	2
8. Tiro a parabola	2
9. Sfondamento	3
10. Creature Giganti	3
- Stendardo dell'Esercito sulla Creatura Gigante	3
11. Barrito	4
12. Creature cavalcate	4
13. Branchi di felini	5
13.1. Caccia in branco (solo di notte)	5
13.2. Rari	5
13.3. Avanzamento furtivo	5
13.4. Copertura	5
13.5. Personaggi speciali	5
13.6. Regole speciali dei Domatori	5

Riserve e Rinforzi.

1. Regole generali	7
2. Schieramento delle Riserve	8
3. Schieramento dei Rinforzi	9

Boschi & Foreste.

- Muoversi e combattere nei Boschi	13
1. Boschi e Foreste	13
2. Muovere attraverso i boschi	13
3. Visibilità ed armi da lancio	13
4. Combattere nei boschi e nelle foreste	14
5. Raggio di Comando ed alberi	14

Regole per i Volanti.

- Attaccare con arma da lancio da Unità Volanti	15
- Attaccare con armi da lancio Unità Volanti	15
- Unità Volanti e Personaggi Individuali in combattimento	15
- Unità su animali volanti all'assalto	15
- Regole Speciali	16
- Draghi e Creature Terribili volanti	16

Sezione/Capitolo **pagina**

Difese Campali.

1. Mantelletti	19
2. Pavesi	21
- Pavesi e Mantelletti: <i>chiarimenti ed integrazioni</i>	22
3. Palizzate	25
4. Aculei interrati	26
5. Cavalli di Frisia	27

Artiglieria.

1. Ballista, Balestra Pesante e Multibalista	29
2. Spingarda e Multispigarda	30
3. Bombarda e Cannone pesante	31
3.1. Gittata	31
- Test di Accensione	32
- Tiro per Colpire	32
- Tiro per Uccidere	32
- Protezione dei Serventi	32
- Movimento della Bombarda e del Cannone pesante	33
- Ordini e reazioni	33
- Tiro Salvezza dei pezzi	33
4. Catapulte	34
- Regole d'impiego	34
- Catapulta Leggera	34
- Catapulta Pesante	34
- Test di funzionamento	35
- Tiro per Colpire	35
- Tiro per ferire	35
5. Movimento delle Unità di Artiglieria	36
6. Combattimento tra l'Unità di Artiglieria ed una Unità nemica	36

* * *