Gli eserciti fantasy del Mondo di Naran

Espansione non ufficiale per il wargame 3D FANTASY WARRIORS.[1]

ELFI OSCURI
ED
ELFI MALEDETTI

VERSIONE 2018

Un libro di due eserciti.

In questo "Libro Esercito" sono stati inseriti due Eserciti:

a) **ELFI OSCURI**
b) **ELFI MALEDETTI**

Il libro è stato diviso in quattro Sezioni:

1) Esercito degli Elfi Oscuri – Esercito Base Grenadier – basato sulla lista esercito che venne pubblicata sulla rivista WARRIOR, opportunamente corretta per adeguarla al sistema delle tabelle "Naran".
2) Aggiornamenti "Naran" della suddetta Lista Base, contenente le tabelle di profili non previsti nella suddetta lista, create ex novo dal Naran Team.
3) Personaggi, Creature ed Unità Speciali dei Regni degli Elfi Oscuri di Naran.
4) Esercito degli Elfi Maledetti**.**

Elfi Oscuri ed Elfi Maledetti: due Stirpi di un'unica Razza.

a) Comandi Alleati:

- Gli Elfi Oscuri e gli Elfi Maledetti sono due Stirpi di un'unica Razza, ognuna delle quali ha una sua specifica lista esercito. E' possibile schierare delle truppe di un esercito in un esercito dell'altra Stirpe mediante la costituzione di Comandi Alleati ai quali si applicano le normali regole previste per questi Comandi. Fanno eccezione a questa regola le **Streghe Elfe Oscure**, come indicato nella nota inserita nella loro Sub-Sezione della Sezione 3.

b) Personaggi Individuali Arcani:

- Nel caso in cui uno dei due eserciti schieri dei Comandi Alleati formati con truppe dell'altra Stirpe, i loro Personaggi Individuali Arcani potranno formare delle Cabale miste, con componenti di entrambe le Stirpi.

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

* * *

Sommario

Sezione/Capitolo **pagina**

ESERCITO DEGLI ELFI OSCURI

ELFI OSCURI - ESERCITO BASE

Regole Generali 5
Regole di Naran Fantasy Wars 5
Fanteria 6
Armi da lancio 6
Cavalleria 6
Cavalleria Volante 7
Personaggi Individuali 7
ARS ARCANA 8
ELFI SINISTRI 8

ELFI OSCURI - ESERCITO BASE – AGGIORNAMENTI "NARAN"

Fanteria 9
Artiglieria 9
Cavalleria 10
Cavalleria Volante 10
Carri da guerra 10
Personaggi Individuali 12
Personaggi Individuali Speciali 13
ARS ARCANA 14
— Personaggi Individuali Arcani — Aggiornamento (Chierici) 14
— Oggetti Magici Speciali 15

ELFI OSCURI DI NARAN
PERSONAGGI, CREATURE ED UNITÀ SPECIALI

Regole Speciali 17
— 1. Casata delle Streghe Elfe Oscure 19
— 2. Serraglio degli Elfi Oscuri 25

ESERCITO DEGLI ELFI MALEDETTI

Regole di Naran Fantasy Wars 27
Fanteria 28
Armi da lancio 28
Artiglieria 28
Cavalleria 29
Creature Terribili 30
Personaggi Individuali 31
ARS ARCANA 32

* * *

Avvertenza:

Questo Libro con due 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

ELFI OSCURI

Regole Generali – dal n. 5 – rivista WARRIOR (settembre/ottobre 1993):

- Gli eserciti degli Elfi Oscuri possono avere un Comando Alleato formato da guerrieri delle seguenti razze: Orchi, Trolls, Ogres, Goblins, Barbari, NonMorti.
- 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.
- Se nel Comando Alleato vi sono NonMorti, allora l'unica altra razza che può far parte di questo Comando è quella dei Goblin. Sia gli Elfi Oscuri che i Goblin sono soggetti al gelo di sangue dei NonMorti.
- Il Comando Alleato non può avere alcun Personaggio Individuale.
- Un esercito degli Elfi Oscuri può avere al massimo un talismano al costo di 100 punti.
- Gli Elfi Oscuri diventano Fanatici quando combattono contro Elfi Alti ed Elfi dei boschi.

Regole di Naran Fantasy Wars

Fazione: Male

Era di riferimento:

- L'esercito degli Elfi Oscuri può essere utilizzato solo nella 3ª Era dello Scenario di Naran.

Alleati e Mercenari:

- Gli Elfi Oscuri possono schierare Comandi Alleati formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Male o dei Neutrali.
- Gli Elfi Oscuri possono schierare Comandi Mercenari formati con i guerrieri di eserciti della fazione del Male o dei Neutrali.
- Vedere le Regole Speciali degli Alleati e dei Mercenari nel Compendio ***"Alleati e Mercenari di Naran"***.
- Gli Elfi Oscuri possono schierare dal libro dell'esercito degli Aracnotauri una Unità per ogni due Sacerdoti o Sacerdotesse schierati.

Composizione dell'esercito:

- Gli eserciti degli Elfi Oscuri 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"***.

* * *

FANTERIA

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Ps/Sc	1m	15	No	No	Giorno	10	+4Elite	5	20
Guerriero	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Ps	2m	15	No	No	Giorno	10	+4Elite	5	20
Guerriero	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Ps/Sc	ln	15	No	No	Giorno	10	+4Elite	5	20

Streghe guerriere *(basetta cm. 2,5 x 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Strega	Vet.	Fan.	-	-	1	Lg	2m	20	No	No	Giorno	20	-	5	20
Sete di sangue	Elite	"	+1	-1	2	"	"	25	7	"	"	"	"	"	"

Regole speciali:

- Berserker

ARMI DA LANCIO

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

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Balestriere	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Md	Bal/1m	15	No	No	Giorno	9	+4Elite	5	20

CAVALLERIA

Guerrieri su Raptor *(basetta cm. 2,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Vet	Disc/Fan	-	-	1	Ps	1m	32,5	7	No	Giorno	27	+8Elite	3	10
con Raptor	"	"	+2	-2	2	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Opzioni:

- Scudo: **+4 punti** per modello**.**
- Lancia da carica: **+2 punti** per modello.

Guerrieri su Verme di terra *(basetta cm. 2,5 x 7,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Vet	Disc/Fan	-	-	1	Ps	1m	25	7	Si	Giorno	29	+8Elite	3	10
con Verme	"	"	+2	-1	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Opzioni:

- Scudo: **+6 punti** per modello**.**
- Balestra: **+2 punti** per modello (quando tirano con la balestra non possono proteggersi con lo scudo)

CAVALLERIA VOLANTE

Guerrieri su Verme alato *(basetta cm. 7,5 x 5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerrieri	Vet	Disc/Fan	-	-	1	Md	1m	37,5	7	No	Giorno	30	+8Elite	2	10
con Avvolt.	"	"	+1	-1	3	"	z&a	"	"	"	"	"	"	"	"

Opzioni:
- Unità volante

Opzioni:
- Balestra: **+2 punti** per modello

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Cavalcadraghi

- Condottieri Eroici a piedi, Condottieri a piedi, Generali a piedi, Maghi a piedi ed Eroi a piedi degli Elfi Oscuri possono essere schierati a cavallo di un Drago, che acquisirà la regola speciale ***"Creature cavalcate".***
- Per le tabelle dei profili dei Draghi vedere il libro degli Alleati & Mercenari – Volume 1.

Condottieri e Generali *(basetta cm. 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 su raptor, 2,5 x 7,5 su verme di terra)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Disc/Fan	+1	-	2	Ps/Sc	1m	15	7	No	Giorno	32+C	-	-	-
su raptor	Elite	Disc/Fan	+2	-2	4	Ps/Sc	1m	32,5	6	No	Giorno	69+C	-	-	-
su verme	Elite	Disc/Fan	+2	-1	4	Ps/Sc	1m	25	6	Si	Giorno	65+C	-	-	-

Personaggi Individuali *(basetta cm. 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 su raptor, 2,5 x 7,5 su verme di terra)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Disc/Fan	+1	-1	5	Ps/Sc	1m	15	7+1F	No	Giorno	98	-	-	-
su raptor	Elite	Disc/Fan	+2	-2	8	Ps/Sc	1m	32,5	6+2F	No	Giorno	201	-	-	-
su verme	Elite	Disc/Fan	+2	-2	8	Ps/Sc	1m	25	6+2F	Si	Giorno	201	-	-	-
Distruttore	Elite	Fan.	+2	-2	10	Ps	2m	20	6+2F	No	Giorno	204	-	-	-
Portaordini	Elite	Disc/Fan	-	-	1	Lg/Sc	1m	30	7	No	Giorno	46	-	-	-
Esploratore	Elite	Disc/Fan	-	-	1	Lg/Sc	1m	20	7	No	Giorno	68	-	-	-
Araldo	Elite	Disc/Fan	-	-	1	Ps	1m	15	7	No	Giorno	46	-	-	-
su raptor	Elite	Disc/Fan	+2	-2	2	Ps	1m	32,5	7	No	Giorno	63	-	-	-
su verme	Elite	Disc/Fan	+2	-1	3	Ps	1m	25	7	Si	Giorno	75	-	-	-
Portaband.	Elite	Disc/Fan	-	-	1	Ps/Sc	1m	15	7	No	Giorno	56	-	-	-
su raptor	Elite	Disc/Fan	+2	-2	2	Ps/Sc	1m	32,5	7	No	Giorno	73	-	-	-
su verme	Elite	Disc/Fan	+2	-1	3	Ps	1m	25	7	Si	Giorno	85	-	-	-

Regole speciali:
- Sfondamento (solo Eroi e Distruttori)

Opzioni:
- Gli Eroi a piedi possono sostituire l'arma 1m e lo scudo con arma a 2m

ARS ARCANA

Personaggi Arcani *(basetta cm. 2,5 x 2,5).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Mago	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	11+M	-	-	-
Sacerdote	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	86	-	-	-
Indovino	Vet.	Disc/Fan	-	-	1	Lg	1m	20	7	No	Giorno	55	-	-	-

Note:

- I Maghi, Sacerdoti ed Indovini degli Elfi Oscuri sono per la maggioranza femmine e sono denominate rispettivamente **Streghe**, **Sacerdotesse** ed **Indovine**. Il loro profilo è lo stesso di quello del Mago, Sacerdote ed Indovino della tabella sopra riportata.
- Le Streghe ed i Maghi degli Elfi Oscuri seguono le regole dei Liches dell'esercito dei NonMorti (vedere le regole dei Necromanti)

Nota

(variante introdotta per la versione Naran Fantasy Wars).

- Mago, Sacerdote e Indovino possono essere delle donne, come sopra indicato, le quali possono anche essere ***"Incantatrici"***, cioè possono avere il ***Potere di Incantamento*** con una maggiorazione di costo di **+100 punti**.

Magia degli Elfi Oscuri - dal n. 5 – rivista WARRIOR (settembre/ottobre 1993):

Streghe Elfe Oscure.

- Le Streghe Elfe Oscure hanno l'abilità di **creare il Potere Necromantico**, come i Maghi NonMorti (Liches) : vedere il ***"F.W. Companion by Nick Lund"*** - versione italiana.

ELFI SINISTRI – GRENADIER'S LOST LANDS

Elfi Sinistri *(basetta cm. 2,5 x 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanteria	Media	Trib.	-	-	1	Md/Sc	1m	17,5	No	No	No	7	+3Vet	5	20
Berserker	Vet.	Fan.	+1	-1	2	Md/Sc	1m	17,5	No	No	No	21	-	5	20
Balestrieri	Vet.	Trib.	-	-	2/1	Md	Xbal/1m	17,5	No	No	No	14	+4Elite	5	20
Mago	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	17,5	7	No	No	13+M	-	-	-
Sacerdotessa	Vet.	Trib.	-	-	1	Lg	1m	17,5	7	No	No	88	-	-	-

Nota:

- Gli ***"Elfi Sinistri (Elfi Oscuri)"*** erano stati aggiunti dalla Grenadier con la serie ***"Lost Lands"*** di miniature. Nella scatoletta con la quale venivano vendute le miniature, veniva messo un foglietto con le tabelle dei profili per Fantasy Warriors. Li abbiamo quindi inseriti nell'esercito degli Elfi Oscuri.
- Vedere nel documento ***"Elfi-Oscuri_Elfi-Sinistri-Grenadier.pdf"***, scaricabile dalla stessa pagina ***"Eserciti"*** del sito Naran, la fotocopia del documento originale Grenadier.

Regole speciali:

- La Balestra a ripetizione (Xbal.) ha Valore = 2.
- Il Mago e la Sacerdotessa sono normali Individuali Arcani degli Elfi Oscuri e ne seguono le regole.

* * *