

# Elfi Oscuri

## Gli oseuri di Naggaroth

In molti non osano parlare male dei parenti degli Elfi Alti, i Druchii, o gli Elfi Oscuri come del resto sono meglio conosciuti. Essi hanno spinto il dolore e il piacere all'estremo. Lasciano distruzione e disperazione nella loro scia e sono più temuti dei barbari Orchi, non meno delle forze del Caos e dei contaminati Nonmorti. Per le vittime degli elfi Oscuri è una fortuna chi va incontro ad una morte rapida, questa razza malvagia vaga per il mondo conosciuto alla ricerca di schiavi. Gli schiavi degli Elfi Oscuri hanno lavorato fino alla morte o lavorano nelle loro miniere, alcuni vengono torturati su gli altari di Khaine dalle Streghe Elfe Oscure. Essi traggono un piacere perverso nell'infliggere dolore e vedere le loro vittime soffrire. Nonostante la loro terribile reputazione dovuta alla loro crudeltà sono degli avventurieri paragonabili solo a i loro cugini Elfi Alti, e sono abili nelle azioni furtive e nelle imboscate. Viaggiano per mare a bordo delle loro Arche Nere alla ricerca di schiavi e preziosi manufatti.



## Scelta di guerrieri

Una banda di Elfi Oscuri deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 12 modelli.

### Eroi

**Nobile:** la banda deve avere un Nobile: non uno di più, non uno di meno!

**Soggiogatore:** la banda può includere un Soggiogatore.

**Lame crudeli:** la banda può includere fino a due Lame crudeli.

**L'Incantatrice:** la banda può includere un'Incantatrice.

### Truppe

**Corsari:** la banda può includere un qualsiasi numero di Corsari.

**Ombre:** la banda può includere fino a cinque Ombre.

**Naggaronte:** la banda può includere fino a due Naggaronti solo se include un Soggiogatore.

## Esperienza iniziale

**Il Nobile** inizia con 20 punti esperienza.

**Le Lame crudeli e l'Incantatrice** iniziano con 12 punti esperienza.

**Il Soggiogatore** inizia con 8 punti esperienza.

**La Truppa** inizia con 0 punti esperienza.

## Caratteristiche Massime

Le caratteristiche dei guerrieri Elfi Oscuri non possono essere aumentate oltre i limiti massimi indicati sul profilo degli Elfi a pagina 121 del libro delle regole Mordheim.



## Regole speciali

**Odiano i parenti:** gli Elfi Oscuri hanno combattuto i loro cugini Elfi Alti per molti secoli. Le guerre tra queste due razze sono state molto lunghe e sanguinose, di conseguenza gli Elfi Oscuri odiano tutti gli Elfi Alti.

**Vista eccellente:** ci sono numerose leggende riguardo l'eccellente vista degli Elfi, essi possono avvistare nemici nascosti due volte più lontani dei normali guerrieri (vale a dire al doppio del loro valore d'Iniziativa).

**Armi da fuoco:** gli Elfi Oscuri non useranno mai armi a polvere nera, le ritengono troppo grezze, rumorose e inaffidabili.



## Lista equipaggiamenti Elfi Oscuri

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata a gli Elfi Oscuri:

### Armi da corpo a corpo

Pugnale . . . . .	1° gratis/2 co
Spada . . . . .	10 co
Ascia . . . . .	5 co
Lancia . . . . .	10 co
Alabarda . . . . .	10 co
Arma a due mani . . . . .	15 co
Sfregiabestie (solo Soggiogatore) . . . . .	10 co

### Armi da tiro

Balestra a ripetizione . . . . .	35 co
Balestrino . . . . .	35 co

### Armature

Armatura leggera . . . . .	20 co
Brocchiere . . . . .	5 co
Elmo . . . . .	10 co
Scudo . . . . .	5 co

### Lista d'equipaggiamento delle Ombre

#### Armi da corpo a corpo

Pugnale . . . . .	1° gratis/2 co
Ascia . . . . .	5 co
Spada . . . . .	10 co

#### Armi da tiro

Balestra a ripetizione . . . . .	35 co
----------------------------------	-------

#### Armature

Armatura leggera . . . . .	20 co
Elmo . . . . .	10 co

#### Equipaggiamento Speciale

Spada degli Elfi Oscuri* . . . . .	15 co
Icore Nero* . . . . .	15 co
Mantello del Drago Marino** . . . . .	50 co

\* Solo Eroi

\*\* Solo Eroi e Corsari



## Tabella Abilità Elfi Oscuri

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Special
High Born	X	X	X		X	X
Sorceress			X		X	X
Fellblade	X				X	X
Beastmaster	X				X	X



# Eroi

## 1 Nobile

### 70 Corone d'oro

*I Leader degli Elfi Oscuri sono in genere nobili che conducono la loro banda alla ricerca di schiavi e manufatti arcani da portare a Naggaroath. Sono freddi e spietati assassini che ottengono il rispetto delle loro truppe attraverso l'assassinio e il terrore. Hanno raggiunto la loro posizione di leadership eliminando i nobili rivali, essi sono rivali pericolosi che incarnano i tratti spietati della razza Druchii.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	5	5	4	3	3	1	6	1	9

**Armi/armature:** può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti degli Elfi Oscuri.

### REGOLE SPECIALI

**Comandante:** i guerrieri amici entro 6" dal Nobile possono utilizzare il suo valore di Disciplina.



## 0-2 Lame Crudeli

### 40 Corone d'oro

*Le Lame Crudeli sono i guerrieri d'elite delle armate degli Elfi oscuri e spesso sono in qualche modo legati ad una particolare famiglia nobile. Le Lame Crudeli vivono una vita di rigorosa formazione marziale ed ognuno di essi si specializza con una particolare arma e con uno stile di combattimento particolare. Uccidere è l'unico modo di vivere per questi guerrieri.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	5	5	4	3	3	1	6	1	8

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti degli Elfi oscuri.

### REGOLE SPECIALI

**Specialisti del corpo a corpo:** le Lame Crudeli seguono un rigoroso codice marziale pertanto non possono usare armi da tiro.

## 0-1 Soggiogatore

### 45 Corone d'oro

*Considerando che gli Elfi alti hanno una particolare affinità con Draghi Grifoni e altre nobili creature, i loro cugini malvagi hanno i Soggiogatori, Elfi Oscuri di fama particolarmente crudele che allevano molte bestie feroci e li conducono in combattimento. A differenza degli Elfi Alti che trattano i loro animali come compagni, gli Elfi Oscuri Soggiogatori sono molto crudeli e dispettosi come padroni.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti degli elfi Oscuri.

### REGOLE SPECIALI

**Segugi Naggaronti:** il soggiogatore può essere accompagnato da un massimo di due segugi, questi vengono acquistati come truppa e ne seguono tutte le regole.



## 0-1 Incantatrice Elfa Oscura

### 55 Corone d'oro

*Gli Elfi Oscuri sono abbastanza strani, in quanto a parte il Re Stregone non ci sono altri maschi stregoni, tutti gli altri praticanti di magia della razza degli elfi Oscuri sono donne. Si vocifera che tutti i maschi che sviluppano un'affinità per la magia vengono immediatamente uccisi per adempire a qualche oscura profezia. Le Incantatrici Elfe Oscure sono misteriose bellezze spietate che vengono rispettate anche dai nobili che ne richiedono i loro servizi.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti degli Elfi Oscuri.

### REGOLE SPECIALI

**Mago:** l'Incantatrice Elfa Oscura è una maga e utilizza gli incantesimi di Magia Nera.

# Truppe (organizzate in gruppi da 1-5 modelli)

## Corsari

### 35 Corone d'oro

Gli Elfi Oscuri sono combattenti crudeli e feroci. Questo riflette appieno l'indole di un corsaro, i banditi delle Arche Nere. Essi sono abili con le spade e con le asce, così come con le balestre a ripetizione.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista equipaggiamenti della Truppa, in oltre possono acquistare un Mantello del Drago Marino.



## 0-5 Ombre

### 30 Corone d'oro

I furtivi esploratori Elfi Oscuri usano le balestre a ripetizione per molestare e cecchinare i loro nemici. Anche se a volte ingaggiano il nemico in corpo a corpo preferiscono il combattimento a distanza a causa forse della loro giovane età e della loro inesperienza.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	5	3	3	3	3	1	5	1	8

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento delle Ombre.

### REGOLE SPECIALI

**Furtività naturale:** gli esploratori Elfi Oscuri sono abili nel muoversi senza farsi individuare. Se un Ombra è nascosta ogni modello nemico che cerca di scovarla subisce una penalità di -1 all'Iniziativa.

## 0-2 Segugi Naggaronti

### 30 Corone d'oro

Gli Elfi Oscuri catturano spesso esotiche creature, come animali da compagnia o per il combattimento. Una di queste creature è il Naggaronte, rettili grandi quasi quanto un cavallo che vivono nelle giungle e le paludi di Lustria. Queste creature vengono largamente impiegati dagli Elfi Oscuri, che spesso li utilizzano come segugi o come cani da guardia, nonostante siano delle bestie terribilmente aggressive e pericolose.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	6	3	0	4	4	1	1	1	4

**Armi/Armature:** fauci e artigli.

### REGOLE SPECIALI

**Animale:** i Naggaronti non guadagnano esperienza.

**Paura:** i Naggaronti causano paura.

**Soggiogatore:** i Naggaronti sono creature selvagge e brutali che necessitano del soggiogatore per essere tenute a bada, se il soggiogatore muore i Naggaronti scapperanno immediatamente e verranno rimossi dalla banda, se il Soggiogatore per qualche motivo non può partecipare ad una battaglia non potranno farlo neanche i Naggaronti.

**Stupidità:** i Naggaronti sono soggetti alle regole sulla stupidità, usano la Disciplina del Soggiogatore se vi si trova entro 6", essi non potranno mai usare la Disciplina del Comandante se il Soggiogatore si trova entro 6" dal Comandante.

**Pelle a scaglie:** i Naggaronti hanno delle pelli squamose che gli conferiscono un Ta di 6+ che non viene modificato dalla forza, ma un risultato di "nega i TA" sulla tabella delle ferite negherà questo TA.



# Equipaggiamenti Speciali

## Lama degli Elfi Oscuri

+20 co al prezzo dell'arma

**Disponibilità:** Raro9 (solo Elfi Oscuri)

*Le lame degli Elfi Oscuri sono forgiate nella città di Hag Graef, il picco oscuro. Esse sono fatte di acciaio nero, una rara forma di acciaio che viene estratta all'interno delle montagne che circondano la città. Queste lame hanno terribili sporgenze seghettate e uncinata capaci di infliggere tremende ferite a gli avversari.*

Un Elfo oscuro può sostituire la lama della sua arma pagando un costo aggiuntivo di 20 co al momento dell'acquisto. Le armi mantengono tutte le caratteristiche del tipo in questione.

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	-	Danno critico, Bordo malvagio

### REGOLE SPECIALI

**Danno critico:** questa lama è in grado di infliggere seri danni a gli avversari, quando tiri sulla tabella delle ferite aggiungi + 1 al risultato.

**Bordo Malvagio:** la lama di quest'arma possiede delle sporgenze dentate studiate per infliggere il massimo danno all'avversario, i modelli nemici sono considerati storditi con un risultato di 2-4 sulla tabella delle ferite.

Gli Eroi Elfi Oscuri possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.

## Sfregiabestie

10+d6 co

**Disponibilità:** Raro 8 (solo Domatore)

*Il Soggiogatore sa fare buon uso della sua frusta per punire gli schiavi e per spingere i Naggaronti verso i nemici.*

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	-	Danno critico, Bordo malvagio

### REGOLE SPECIALI

**Sfregiabestie:** questa frusta provoca paura negli animali. Qualsiasi animale desideri caricare il Soggiogatore dovrà prima superare un test di Paura.

**Allungo:** un Soggiogatore può attaccare gli avversari fino a 4" di distanza.

## Mantello del Drago Marino

50+2d6 co

**Disponibilità:** Raro 10 (solo elfi Oscuri)

*Gli Elfi Oscuri usano mantelli fatti con la pelle dei mostri che vivono nelle profondità degli oceani. Questi mantelli risultano molto duri e resistenti pur conservando un'ottima flessibilità.*

### REGOLE SPECIALI

**Scaglie:** il mantello conferisce un Ta di 5+ in corpo a corpo e di 4+ contro il tiro.

# Abilità Speciali Elfi Oscuri

## Furia di Rhaine

L'Elfo Oscuro è pervaso da una furiosa sete di sangue passando ed è un turbine in combattimento corpo a corpo, passando da nemico a nemico. Se durante la sua fase di corpo a corpo l'Assassino Elfo Oscuro manda fuori combattimento il suo avversario può muovere immediatamente di 4" per tentare di ingaggiare un altro nemico, questo nuovo combattimento si svolgerà nel turno successivo e l'Assassino Elfo Oscuro conterà in carica.

## Forte costituzione

Il guerriero ha una forte costituzione anche per un Elfo, ed è capace di prove di forza. Un guerriero con questa abilità può scegliere tra le abilità di Forza. Questa abilità può essere assegnata al massimo a due membri della banda e mai all'Incantatrice.

## Infiltrazione

Un Elfo Oscuro con questa abilità è in grado di infiltrarsi, viene sempre schierato sul tavolo

quando entrambi i giocatori hanno finito di schierare e può essere posizionato in qualunque punto del tavolo, che sia fuori vista dai modelli nemici e ad almeno 12" di distanza da essi. Se entrambi i giocatori hanno modelli che possono infiltrare, tirate un D6, chi ottiene il risultato più basso schiera per primo.

## Rapidità Fey

Pochi possono sperare di eguagliare la velocità e l'agilità disumana di un Elfo Oscuro con rapidità Fey che può evitare gli attacchi corpo a corpo e da tiro con un risultato di 6 su d6. Se lo stesso Elfo possiede anche l'abilità finta o schivata può evitare l'attacco del settore in questione con un risultato di 4+ su d6 (3+ con il mantello).

## Maestro dei veleni

L'Elfo Oscuro è esperto nel miscelare i veleni. Se l'Eroe non cerca oggetti rari può provare a creare immediatamente 1d3 -1 dosi di Icore Nero. Il veleno può essere usato nella prossima battaglia e non può essere venduto o scambiato.

# Magia Nera degli Elfi Oscuri

**Gli Elfi Oscuri sono professionisti affermati per quanto riguarda la magia, come i loro acerrimi nemici gli Elfi Alti, ma mentre gli Elfi Alti utilizzano essenzialmente magia difensiva e per la forza del bene, gli Elfi Oscuri utilizzano i poteri del male e la loro magia risulta particolarmente distruttiva.**

## D6 Risultato

### 1 Fulmine di condanna

**Difficoltà: 9**

*Sussurrando un antico incantesimo l'Incantatrice evoca un fulmine di pura energia oscura che si scatena dalla sua mano tesa.*

Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi modello nemico in vista entro 18" provoca un colpo a Fo 5, se il modello bersaglio è ferito, il fulmine rimbalzerà sul modello più vicino entro 6" pollici dal bersaglio che sarà colpito con 4+ e subirà un colpo con Fo -1 rispetto al precedente. Il fulmine continuerà a saltare finché non ci saranno più modelli entro il raggio o fino a quando la sua Fo scende a 1. Ogni modello può essere colpito dal fulmine una sola volta per turno.

### 2 Parola del dolore

**Difficoltà: 8**

*L'Incantatrice evoca la maledizione del Re Stregone sul suo nemico riducendo la sua volontà di combattere.*

L'incantesimo può essere lanciato su un modello nemico entro 12". La vittima deve ritirare tutti i tiri per colpire e i tiri per ferire lanciati con successo. Se la vittima intende caricare deve prima superare un test di Disciplina per farlo. Questo incantesimo dura fino al prossimo turno degli Elfi Oscuri.

### 3 Ruba anima

**Difficoltà: 9**

*Al tocco dell'Incantatrice l'essenza della vita è drenata dal suo nemico e assorbita rinnovando il suo vigore.*

Questo incantesimo può essere lanciato su i modelli in contatto di base, una volta lanciato con successo l'Incantatrice deve effettuare un tiro per colpire usando la propria AC. Se l'attacco ha successo e l'avversario è colpito il bersaglio subisce una ferita senza nessun TA possibile. L'Incantatrice si nutre di questa forza vitale e aggiunge una ferita al suo profilo. I punti ferita accumulati grazie a questo incantesimo vengono persi al termine della battaglia.

### 4 Spada infuocata

**Difficoltà: 8**

*L'Incantatrice evoca un arma che si intreccia di fiamme nere.*

L'Incantatrice può lanciare questo incantesimo su se stessa o su un modello amico entro 6". Questa conterà come un'arma magica che ignora i Ta e concede un bonus di +2 Fo. Questo incantesimo dura fino alla prossima fase di tiro dell'Incantatrice.

### 5 Spasmo mortale

**Difficoltà: 10**

*L'Incantatrice incanala la Magia Nera sul suo nemico costringendolo a contorcersi tra dolori strazianti.*

L'incantesimo ha una gittata di 6" e deve essere lanciato sul modello nemico più vicino. Il modello colpito deve fare immediatamente un tiro sulla tabella delle ferite. se l'incantesimo ha successo l'Incantatrice è immediatamente atterrata.

### 6 Volo

**Difficoltà: 7**

*L'Incantatrice piega i venti della magia al suo volere e vola .*

L'Incantatrice può muoversi immediatamente di 12", questo movimento può contare come una carica. Se lo fa su un nemico in fuga, questo subirà un colpo automatico durante la fase di corpo a corpo, in seguito se sopravvive potrà continuare a fuggire.