

# NARAN FANTASY WARS

## L'Armata delle Tenebre.

### LA COMPOSIZIONE DI UNA ARMATA DELLE TENEBRE.

Analogamente a quanto previsto per tutti gli altri eserciti di Naran, anche per l'Impero del Male si possono formare eserciti "*misti*" costituiti dalle unità appartenenti ai tre *Domini del Male* che ne costituiscono la base su cui si regge:

- ❑ **Caos**
- ❑ **Demoni**
- ❑ **Vampiri & Non-morti**

Ne consegue allora che:

- ❑ un esercito del **Caos** (*che però non schieri degli "Ausiliari", cioè delle creature viventi che possono combattere per il Caos: Elfi Scuri, Orchi, Goblins, ecc.*) potrà avere un Comando Alleato formato da **Non-morti** (*inclusi i Vampiri e le altre Creature della notte*) ed un secondo Comando Alleato formato da **Demoni**.
- ❑ un esercito di **Demoni** potrà avere un Comando Alleato formato da **Non-morti** (*inclusi i Vampiri e le altre Creature della notte*) ed un secondo Comando Alleato formato da **Creature del Caos** (*esclusi però gli "Ausiliari"*);
- ❑ un esercito di **Non-morti** (*comprendente i Vampiri e le altre Creature della notte*) potrà avere un Comando Alleato formato da **Demoni** ed un secondo Comando Alleato formato da **Creature del Caos** (*esclusi però gli "Ausiliari"*);

### Regole:

- ❑ Il vincolo di tenere separati in due Comandi Alleati i Non-morti dagli altri deriva dal fatto che i Non-morti dovranno dipendere da un Generale non-morto (o Vampiro) e le loro Unità dovranno osservare le regole imposte dalla **Cabala dei Necromanti**. Pertanto ne consegue che le Armate delle Tenebre potranno schierare due Comandi Alleati, purché in termini di punti la somma dei due Comandi Alleati non sia superiore al 40% dell'intero esercito.
- ❑ Se a capo dell'Armata delle Tenebre si mette un Negromante, allora sarà possibile formare un esercito costituito da tre Comandi: uno per ogni Dominio.
- ❑ Per poter unire nello stesso esercito unità appartenenti ai tre Domini è quindi necessario che il Condottiero sia uno Stregone-Negromante, e non si potranno costituire dei Comandi "*misti*", ma ogni Dominio dovrà avere un proprio Generale, dal quale dipenderanno tutte le Unità e Personaggi Individuali del proprio Dominio.
- ❑ Lo Stregone-Negromante che ricopre il grado di Condottiero non avrà alle sue dirette dipendenze alcuna Unità, così come è anche previsto dal Regolamento. Fa eccezione a questa regola il barone Frank von Ensthain, il quale deve avere alle proprie dipendenze la sua Guardia del Corpo. Eventuali altre eccezioni potranno essere fatte in futuro per specifici "*personaggi*".
- ❑ **Un Condottiero Non-morto potrà comandare solo un esercito di Non-morti.**
- ❑ Naturalmente si possono formare Armate delle Tenebre con unità appartenenti ad un solo Dominio.
- ❑ Essendo umani viventi, i **Negromanti (Stregoni)** sono considerati facenti parte del **Dominio del Caos** alla pari quindi con i **Condottieri del Caos**, e al pari dei **Condottieri del Caos Mercenari** essi possono comandare degli eserciti di Orchi, Goblins & Hobgoblins, Elfi Oscuri, Elfi Sinistri, Elfi Neri, Uomini Lucertola, Uomini Ratto, ecc.. Queste razze non appartenenti ai tre Domini del Male, sebbene schierate con le forze oscure dipendenti in certa misura da Ahriman, **non** potranno coesistere – nel medesimo esercito – con Creature del Caos, Demoni, Non-morti e Vampiri.

- ❑ Nel caso di “*campagne*” o di scenari di guerra che vedano impegnati più eserciti per parte, con le Forze del Male si possono però schierare anche alcuni degli eserciti dei suddetti **popoli di Naran** i cui Dei si sono messi al servizio di Ahriman: **Orchi, Goblin, Elfi Scuri (Sharmath), Elfi Neri (Aztland), ecc.** Questi eserciti, essendo composti da creature viventi asservite al Male, si considerano come una delle “*componenti esterne*” del **Caos**. Un esercito di questo tipo, formato con Hobgoblin, Goblin ed Orchi, è quello comandato dal negromante **Xanatar** (*vedere Esercito del Regno dello Zagros*).
- ❑ Nel caso sia presente uno dei Grandi Demoni, questi sarà certamente il Condottiero dell’esercito, a meno che sia presente l’Avatar di **Azaz’Hel** oppure quello della sua diabolica madre **Lilith**.
- ❑ In quanto Demoni o Creature del Male, i Condottieri delle Armate delle Tenebre sono anche i supremi conoscitori degli arcani misteri della Magia Nera, pertanto in alcuni casi saranno essi ad esercitare, eventualmente, anche i compiti normalmente assegnati ai Maghi, con le limitazioni imposte dal Regolamento Base o da quello del torneo; cioè si chiarisce che una Armata delle Tenebre potrà di norma non schierare uno Stregone (Mago), poiché tale ruolo potrebbe essere ricoperto dal Condottiero, che assumerà quindi la doppia veste di Condottiero-Mago. L’eccezione a questa regola è data dall’Armata delle Tenebre formata da Non-morti comandati da un Condottiero Non-morto che si avvale dei Necromanti; per questo esercito il ruolo di Mago potrà essere ricoperto solo ed esclusivamente da uno **Stregone non-morto (Lich)**.

\* \* \*

### **Regole speciali per il “Gelo di sangue”:**

- ❑ Demoni e Creature del Caos non patiscono il “*gelo di sangue*” nei confronti delle Creature che lo generano (*ad esempio gli Spettri*), ma lo patiscono se si trovano in linea di vista con una **Entità Luminosa** o altra Creatura del Bene che abbia codesto potere.
- ❑ Quanto sopra vale sia nei confronti delle Creature che facciano parte dello stesso esercito (Armata delle Tenebre) sia eventualmente di un esercito avversario o di una Armata delle Tenebre nemica.