



CONFRONTATION EVO-DEMO

NON MORTI D'ACHERON

18/12/2016



Una volta una delle più ricche e potenti Baronie di Alahan, oggi Acheron è solo un terra desolata in mano ai Negromanti dell'ordine dell'Ariete. Questi maghi corrotti guidano orde i Non Morti in battaglia nel tentativo di forzare l'ultima difesa che li separa dal continente: il passo di Kaiber. Ma il tempo, il tempo e dalla parte dei loro corpi ormai immortali e prima o poi le orde di non morti sommergeranno Aarklash...

DESCRIZIONE

I non morti d'Acheron hanno alti valori di PAU che possono far scappare i nemici. L'armata contiene sia combattenti di basso costo, per sommergere gli avversari in una marea d'ossa, che combattenti costosi e potenti, con cui infliggere grossi danni.

NOTA

L'armby book completo contiene molti più profili e combattenti, capacità, artefatti etc. Alcuni effetti sono stati semplificati per velocizzare il gioco.

Questo documento fa parte del gioco Confrontation EVO-DEMO. Questo documento ha lo stesso copyright del Manuale delle Regole di Confrontation EVO:

E' possibile scaricare gratuitamente il Manuale delle regole di Confrontation EVO e l'altro materiale di gioco a: <http://confrontationevo.altervista.org/> .

CAPACITÀ SPECIALI DEI PERSONAGGI:

Melmoth, Alderan

AURA DI TENEBRE

I combattenti con l'abilità Non-Morto nell'area di Comando del personaggio ottengono +2 PAU fino a un massimo di 7.

Chagall

SERVITORE DEL MALE

Chagal beneficia di +2 al risultato finale dei suoi tiri di tattica se vi è almeno una carta di Ghoul nella sequenza di attivazione della sua armata.

CAPACITÀ SPECIALI DELLA TRUPPA:

Paladino Nero

I PALADINI NERI D'ACHERON

Durante la costituzione delle armate ogni Paladino Nero può ottenere Ossoduro per 3 pa

Spettro d'Achéron

I LADRI DI VITA

Se uno Spettro d'Acheron infligge, con un suo attacco, un Tiro per Ferire localizzato al Torace (locazione 4), la vittima perde 2 punti vita addizionali e lo Spettro recupera un punto vita.

ARTEFATTI:

Calvario

Riservato a: Melmoth

Le ferite causate da questa arma sono lette una riga più in basso nella tabella delle ferite.

Costo in PA: 8

Stigmatte Abissale

Riservato a: Personaggi d'Achéron

Il Personaggio ottiene uno dei bonus di seguito riportati a sua scelta:

- Comando/10
- Rigenerazione/5.
- una volta per turno può rilanciare un tiro per ferire causato da un suo attacco.

Costo in PA: 9

ESEMPI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Melmoth + Calvario

• 3x Scheletro in armatura

• 3x Zombie d'Acheron

• 2x Centauro pesante d'Acheron

• Total: 200 a.p.

Note: Questa armata ha un generale resistente e potente in corpo a corpo grazie al suo artefatto. Scheletri e zombie forniscono truppe difensive mentre i centauri sono truppe d'assalto veloci.

• **Generale d'armata:** Alderan

• 3x Marionetta d'ossa

• 2x Centauro d'Acheron

• 2x Wolfen Zombie (3)

• Total: 196 a.p.

Note: Il generale di questa armata è molto resistente. Egli è circondato dalle truppe più deboli, le Marionette, il cui compito è di sommergere l'avversario! I centauri qui danno supporto balistico mentre i wolfen zombie sono le truppe brutali con cui colpire il nemico.

• **Generale d'armata:** Chagall

• 3x Ghoul d'Acheron

• 2x Paladino Nero

• 3x Zombie in armatura

• Total: 195 a.p.

Note: Molti combattenti in questa armata non sono Non-morti. Il generale non è molto resistente ma con ambidestro può tenere a bada molti nemici. I ghoul sono la versioni in miniatura del generale e potranno sorprendere molti nemici! Infine i paladini possono sia difendere che attaccare, sono una risorsa da preservare!

PERSONAGGI																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ	
GUERRIERI PURI:																
SPECIALI																
Chagall l'Affamato	44	10	4	5	8	5	7	\	-7	2	\	\		M	Ambidestro; Ossoduro	
ELITE																
Melmoth, Guerriero Crane	61	10	4	6	9	4	9	\	-7	\	\	\		M	Comando/10; Rigenerazione/5; Fratello di Sangue/Azael; Non-Morto	
Alderan, Guerriero Crane	72	10	4	7	9	5	10	\	-7	\	\	\		M	Comando/10; Rigenerazione/5; Ossoduro; Non-Morto	

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Marionetta d'Ossa (2)	6	7,5	0	2	5	0	2	\	-5	\	\	\		M	3	Non-Morto
Scheletro in Armatura	10	7,5	0	3	5	0	7	\	-5	\	\	\		M	3	Non-Morto
Zombie d'Acheron	11	7,5	1	4	7	2	5	\	-5	\	\	\		M	3	Rigenerazione/5; Non-Morto
Zombie in Armatura	16	7,5	1	4	5	2	9	\	-5	\	\	\		M	3	Rigenerazione/5; Non-Morto
CREATURE																
Wolfen Zombie (3)	34	15	3	5	11	3	7	\	-7	\	\	\		W	2	Rigenerazione/5; Non-Morto
Wolfen Zombie (1)	40	12,5	3	6	13	3	8	\	-8	\	\	\		W	2	Rigenerazione/5; Non-Morto
SPECIALI																
Ghoul d'Acheron	13	10	3	3	6	3	6	\	-6	0	\	\		M	3	Ambidestro
Paladino Nero	33	10	3	5	8	5	9	\	-6	4	\	\	Arma e Armatura Nera	M	2	Contrattacco; Sequenza di Colpi/1; Irremovibile; Giusto
Spettro d'Acheron	36	10	3	6	9	1	6	\	-8	\	\	\		M	2	Etereo; Non-Morto
ELITE																
Centauro d'Acheron	19	17,5	2	4	5	2	5	3	-7	\	\	\	Arco Lungo For 3/ 20-40-60	C	2	Esploratore; Non-Morto
Centauro Pesante d'Acheron (1)	35	15	2	6	6	3	9	\	-8	\	\	\		C	2	Carica Bestiale; Forza in Carica/10; Non-Morto

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Azael, La Gorgone

NECROMANTE

Questi maghi beneficiano tutti dell'abilità Incrollabile ed Evocatore/2.

Cantore D'Acheron

IL CORO DI SALAUUEL

Quando un cantore d'Acheron desidera lanciare un sortilegio, ogni cantore entro 15 cm da lui può sacrificare gemme di mana per aiutarlo a migliorare la maestria o gli effetti del sortilegio (il costo base della magia deve essere pagato interamente dal cantore che la lancia). Le gemme così investite sono considerate spese dal cantore che lancia la magia.

Becchino di Salauel

I SIGNORI DEGLI ZOMBIE

Tutti gli Zombie entro l'aura di fede di un Signore degli Zombie non subiscono le penalità delle ferite in Forza.

INCANTESIMI DI NECROMANZIA:

Evocazione delle Marionette d'Ossa

Potere: 4

Gemme: 2 tenebra

Difficoltà: 7

Area d'Effetto: Speciale

Portata: 10 cm

Durata: Istantanea

Frequenza: 3

Questa magia evoca una Marionetta d'Ossa a scelta del mago entro la portata: essa segue le regole dei combattenti evocati.

Danza Macabra

Potere: 2

Gemme: 1 tenebra

Difficoltà: libera

Area d'Effetto: una marionetta

Portata: 15 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 3

La marionetta viene eliminata e tutti i combattenti in contatto di base con essa subiscono un tiro per ferire con FOR pari al POT del mago.

Onda di Morte

Potere: 3

Gemme: 3 tenebra

Difficoltà: POT+3

Area d'Effetto: un combattente nemico

Portata: 20 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 2

Il bersaglio subisce un tiro per ferire la cui FOR è uguale al POT del mago sommato al numero di Non-Morti amici (il mago escluso) situati, anche parzialmente, entro 10 cm dal mago.

INCANTESIMI DI CIRCAEUS:

Cantico della Desolazione

Potere: 1

Gemme: 1 Tenebre

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: Personale

Portata: Personale

Durata: Fino al termine del turno

Frequenza: 2

Il mago beneficia di +1 FOR.

Una volta lanciato con successo questo sortilegio, il mago può spendere gemme di tenebre supplementari per migliorarne l'effetto:

- 1 *gemma*: il bonus è +3 FOR;
- 2 *gemme*: il bonus è +5 FOR.

Forza dell'Aldilà

Potere: 1

Gemme: 1 tenebre

Difficoltà: FOR del bersaglio -2

Area d'Effetto: un Non-Morto amico

Portata: 20 cm

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 2

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio non subisce le penalità delle ferite in ATT e FOR.

MIRACOLI RISERVATI:

Catena Sepolcrale

Riservato: Becchini di Salauel

Fervore: 2

Difficoltà: 6

Area: speciale

Portata: speciale

Durata: speciale

Compiuto questo miracolo, l'essenza vitale del prossimo combattente Ucciso nell'aura di fede del becchino e' catturata da quest'ultimo e viene utilizzata per creare un nuovo zombie.

Viene allora immediatamente evocato uno Zombie d'Acheron entro l'aura di fede del Becchino, non in contatto con un avversario. Questo miracolo ha termine solo dopo che e' stato creato uno Zombie: solo a quel punto il becchino può lanciarlo nuovamente.

Gli Zombie evocati dipendono dalla carta del Becchino, ed egli non può lanciare questo miracolo se ha già in gioco il massimo di combattenti evocati che può controllare

Forza delle Tenebre

Creazione

Fervore: 2

Difficoltà: 5

Area: un combattente amico

Portata: 20 cm

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio beneficia di un bonus di +2 FOR

ESEMPI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** La Gorgone con

- Evocazione delle marionette, Danza macabra, Onda di morte,

• 3x Scheletro in armatura

• 2x Spettro d'Acheron

• Total: 198 a.p.

Note: La gorgone può evocare marionette, farle esplodere e causare ingenti danni grazie all'onda di morte e all'alto numero di non-morti attorno a lei. Gli spettri invece sono il fulcro d'attacco dell'armata.

• **Generale d'armata:** Chagall

• 3x Ghoul d'Acheron

• 2x Paladino nero con Flagello delle battaglie

• 2x Cantore d'Acheron con:

- Cantico della desolazione, Forza dell'aldilà

• Total: 199 a.p.

Note: Questa variazione di una delle listae iniziale irrobustisce i paladini e ha i cantori. Questi ultimi condividono le magie e possono aiutare i compagni a colpire più forte o aiutare se stessi a farlo

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
INIZIATI															
Azael l'Infedele (Lazarian)	37	10	3	4	3	3	6	\	-6	4	4	\		M	Tenebre/Necromanzia e Tifoni; Fratello di Sangue/Melmoth; Nemico Personale/Agonn
ADEPTI															
La Gorgone	96	10	4	5	5	4	6	\	-9	\	6	\		M	Tenebre e Fuoco/Necromanzia, Circaeus e Tifoni; Comando/10; Abominevole; Immunità/Testa; Spirito delle Tenebre; Non-Morto

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MISTICI:																
INIZIATI																
Cantore d'Acheron	22	10	2	4	6	3	6	\	-6	\	3	\		M	2	Tenebre/circaeus; Guerriero-Mago; Immunità/Terreni Difficili; Non-Morto
FEDELI:																
DEVOTI																
Becchino di Salauel (1)	23	10	2	4	7	3	7	\	-6	1	\	1\0\1		M	2	Fedele di Salauel/15; Iconoclasta; Accanito; Monaco-Guerriero; Colpo da Maestro/0

AFFILIAZIONI:

HESTIA

Patriarca: Ganzhyr d'Hestia

Casata/Armata dei morti (0 pa): il costo degli scheletri in armatura e' diminuito di 2 punti.

Solo/ Velocità Infernale (2):

Il combattente ottiene +2,5 cm MOV.

LAZARIAN

Patriarca: Iandorias Lazarian

Casata/Carnale (2 pa): gli zombie ottengono Mutageno/0, gli altri combattenti Mugtageno/-1.

Solo/Segreti di Hesperide (1 pa):

Il combattente ottiene Arto Aggiuntivo.

TANIT

Matriarca: Selith Tanit

Casata/Il Segreto di Tiamat (1 pa): tutti i combattenti affiliati ottengono Istinto di Sopravvivenza.

Solo/Erranza (3): Il combattente acquisisce l'abilità Esploratore (massimo 3 combattenti).

ESEMPI DI LISTE:

Hestia

• **Generale d'armata:** Melmoth + Calvario + affiliazione + solo

• 3x **Scheletro in Armatura** + affiliazione + solo

• 2x **Zombie d'Acheron** + affiliazione + solo

• 2x **Centauro pesante d'Acheron** + affiliazione + solo

• Total: 193 a.p.

Note: Questa armata sfrutta lo sconto sugli scheletri per renderli piu` veloci allo stesso prezzo. I centauri e Melmoth sono anche loro piu` veloci per avere cariche ancora piu` devastanti.

Lazarian

• **Generale d'armata:** Alderan + affiliazione

• 2x **Wolfen Zombie (3)** + affiliazione

• 3x **Zombie in armatura** + affiliazione

• Total: 200 a.p.

Note: Questa armata sfrutta il mutageno che Zombie e Crane ricevono dall'affiliazione. Usalo per aumentare la FOR delle truppe d'attacco o la RES di quelel di difesa!

Tanit

• **Generale d'armata:** Chagall + affiliazione

• 3x **Ghoul d'Acheron** + affiliazione + solo

• 2x **Paladino Nero** + affiliazione + **flagello delle battaglie**

• 3x **Marionetta d'ossa** + affiliazione

• Total: 198 a.p.

Notes: Questa affiliazione ti permette di avere i Ghoul Esploratori per fermare i pezzi nemici piu` pericolosi sul nascere mentre i paladini arrivano a terminarli.

Lazarian

• **Generale d'armata:** Alderan + affiliazione + solo

• 2x **Wolfen Zombie (3)** + affiliazione + solo

• 2x **Becchino di Salauel** + affiliazione + solo. Con

- **Catena sepolcrale, Forza degli abissi**

• Total: 196 a.p.

Notes: Questa armata e` molto piccola ma devastante in combattimento. Uccidi i nemici in fretta e falli risorgere col miracolo dei Becchini!