



CONFRONTATION EVO-DEMO

ORCHI DI BRAN-Ô-KOR

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

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:

Il Flagello Amok

Il portatore di quest'arma beneficia di +1 ATT e FOR per la prima mischia a cui prende parte in questo turno se ha assaltato.

Tork l'Animale

Lasciare Cadere

Se non ha effettuato azioni esclusive, Tork può effettuare un Tiro di Reazione quando viene assaltato, anche se è già stato attivato (vedi le regole complete per i tiri particolari).

Rapaci Orchi

I Rapaci Orchi

Ogni Rapace Orco ha 1 droga. Una volta per turno, all'inizio di una fase di gioco, un Rapace può usare la droga per ottenere 1d6 punti "Mutageno" che può distribuire secondo le normali regole dell'abilità.

Battitori Sciacallo

Somiglianze

I Battitori Sciacallo sono Guerrieri Sciacallo.

ARTEFATTI:

Il Totem dell'Avvoltoio

Riservato a: Dayak dalle Cento Vite

Il portatore guadagna "Comando/10".

Costo in PA: 8

Tatuaggio Tribale

Riservato a: Personaggi Orchi

A seconda dell'Orda a cui è affiliato, il

Personaggio guadagna un bonus

differente:

- Artigli dell'Avvoltoio: +1 RES
- Armata dei Due Soli: +1 DIS
- Battitori di Bran-O-Kor: +1 FOR
- Nessuna affiliazione: +1 DIF

Più Tatuaggi possono essere presenti nell'armata, ma ogni Personaggio può averne solo uno.

Costo in PA: 6

ESEMPI DI LISTE:

Generale dell'Armata: Rantakh Stato-Maggiore:

Musico Bruto

Porta-Stendardo Bruto

3x Bruto Orco/Machete

1x Cavaliere su Brontops con Spada

1x Rapace Orco

Totale: 200 pa

Note: Un'armata basata sul combattimento e su un Generale duro da uccidere. Il Cavaliere su Brontops ed il Rapace sono i tuoi combattenti per raggiungere i nemici più lontani e fermare quelli più pericolosi

Generale dell'Armata: Kal-Shadar

3x Balestriere Orco

3x Guerriero Sciacallo

Totale: 198 pa

Note: Kal-Shadar è una macchina da guerra ed insieme ai Guerrieri Sciacallo è una minaccia per qualunque nemico. Assicurati di indebolire i combattenti nemici con i Balestrieri prima che arrivano per avere un combattimento più semplice.

Generale dell'Armata: Dayak dalle

Cento Vite + Totem dell'Avvoltoio

3x Battitori Orchi

2x Sterminatori Amok

Totale: 190 pa

Note: Quest'armata schiera i temuti Sterminatori Amok! Veloci, potenti e resistenti, questi combattenti hanno tutto. Tieni Dayak vicino per garantire protezione contro i nemici più spaventosi grazie al suo "Comando".

PERSONAGGI																
NOME e RANGO	P A	M O V	I N I	A T T	F O R	D I F	R E S	T I R	C/ P	D I S	P O T	A S P	EQUIP	T G	ABILITÀ	
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Rantakh	54	10	4	6	8	5	8	\	6	4	\	\		M	Comando/10; Rozzo	
Dayak dalle Cento Vite	63	10	4	6	9	6	9	\	6	4	\	\		M	Audacia; Ossoduro; Rozzo	
ELITE																
Kal-Shadar	96	12,5	4	7	10	5	10	\	7	5	\	\	Flagello Amok	M	Colpo da Maestro/2; Audacia; Furia Guerriera; Rozzo	

TRUPPA																	
NOME e RANGO	P A	M O V	I N I	A T T	F O R	D I F	R E S	T I R	C/ P	D I S	P O T	A S P	EQUIP	T G	N °	ABILITÀ	
GUERRIERI PURI:																	
REGOLARI																	
Balestriere Orco	13	10	2	3	5	3	5	2	5	2	\	\	Balestra For 6/ 10-20-40	M	3	Rozzo	
Bruto Orco/ Macete	16	10	2	4	9	3	6	\	4	2	\	\		M	3	Rozzo	
Battitore Orco (Battitori)	16	10	2	4	7	3	8	\	4	3	\	\		M	3	Rozzo	
Musico Bruto	17	10	3	4	7	3	6	\	4	3	\	\		M	2	Comando/10; Rozzo	
Portastendardo Bruto	17	10	3	4	7	3	6	\	5	2	\	\		M	2	Comando/10; Rozzo	
VETERANI																	
Picchiatore Tribale	15	10	3	4	8	3	5	\	5	2	\	\		M	3	Audacia; Rozzo	
Guerriero Sciacallo con Ascia	21	10	2	5	10	5	6	\	4	3	\	\		M	3	Fanatismo; Rozzo	
Battitore Sciacallo (Battitori)	24	10	2	5	10	5	8	\	4	3	\	\		M	3	Fanatismo; Rozzo	
SPECIALI																	
Rapace Orco	18	10	3	4	7	3	6	\	4	3	\	\		M	3	Esploratore; Grido di Guerra/6; Rozzo	
ELITE																	
Sterminatore Amok (2)	35	12,5	3	5	9	5	9	\	5	3	\	\	Flagello Amok	M	2	Furia Guerriera; Audacia; Rozzo	
Cavaliere su Brontops con Spada	46	15	3	5	9	5	10	\	6	3	\	\	Brontops	G	2	Forza in Carica/12; Audacia; Carica Bestiale; Implacabile/2; Rozzo	

ESPANSIONE MISTICI

Questa sezione contiene tutto quello che serve per apprendere come giocare i mistici di questo esercito.

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Sangue di Bran-O-Kor

Riservato a: Guerrieri Mistici e Tork l'Animale

Il combattente guadagna "Colpo da Maestro/1" fintanto che è in contatto con il suolo.

I Servitori di Sciacallo

Riservato a: Maestro dei Riti Sciacallo
I Maestri dei Riti sono considerati Guerrieri Sciacallo. Quando un Maestro dei Riti Sciacallo invoca con successo un miracolo su un combattente amico, quel combattente beneficia di +1 ATT fino alla fine del turno.

INCANTESIMI DELLA MAGIA ISTINTIVA:

Astuzia di Sciacallo

Potere: 3

Gemme: 1 Neutra

Difficoltà: DIS del Mago +3

Area d'Effetto: Speciale

Portata: Tutto il campo

Durata: Speciale

Frequenza: 1

Questa magia dev'essere lanciata prima del Tiro di Tattica. Il Mago beneficia di un segnalino Autorità e di una riserva in più per questol turno.

Abbraccio della Terra

Potere: 2

Gemme X Neutra

Difficoltà: POT del Mago +3

Area d'Effetto: un combattente amico senza "Rapidità"

Portata: 10 cm

Durata: Fino alla fine della Fase di Attivazione

Frequenza: 4

X è uguale alla Possanza del bersaglio. Il Bersaglio ha il suo MOV aumentato o diminuito di 5 cm, a scelta del Mago.

Scheggia di Selce

Riservato a: Guerriero Mistico

Potere: 1

Gemme: 1 Neutra

Difficoltà: DIF del bersaglio +2

Area d'Effetto: un combattente nemico

Portata: 10 cm

Durata: Istantanea

Frequenza: 2

Il bersaglio subisce un tiro per ferire a FOR 4 che beneficia di "Feroce".

Vortice di Quarzo

Riservato a: Guerriero Mistico

Potere: 1

Gemme: 2 Neutre

Difficoltà: 5

Area d'Effetto: 5 cm

Portata: Speciale

Durata: Fino alla fine del turno

Frequenza: 1

All'inizio della Fase di Combattimento tutti i combattenti situati anche parzialmente entro 5 cm dal Guerriero Mistico subiscono un tiro per ferire a FOR 6.

MIRACOLI:

Soffio di Sciacallo

Aspetti: Alterazione

Fervore: 2

Difficoltà: 5

Area d'Effetto: un Mago amico che domina la Magia Istiniva

Portata: 15 cm

Durata: fino alla fine del turno

Il Mago ottiene un dado che può usare come dado di Maestria quando lancia una magia.

Indulgenza dell'Avvoltoio

Aspetti: Alterazione (2)

Fervore: 1

Difficoltà: Speciale

Area d'Effetto: un combattente amico

Portata: Aura di Fede

Durata: istantanea

Non è richiesta una linea di vista sul bersaglio per invocare questo miracolo. Questo miracolo viene invocato nel momento in cui un combattente amico sta per subire un tiro per ferire e la difficoltà è uguale alla FOR del tiro per ferire (minimo 4).

Se il miracolo è invocato con successo, il tiro per ferire è cancellato. Questo miracolo può essere invocato 2 volte per turno.

Rabbia dello Sciacallo

Riservato a: Maestro dei Riti Sciacallo

Aspetti:

Fervore: X

Difficoltà: 3+X

Area d'Effetto: Speciale

Portata: Aura di Fede

Durata: fino alla fine del turno

Questo miracolo ha effetto su 2 Guerrieri Sciacallo amici a portata. Il bersaglio acquisisce "Sequenza di Colpi/1" o +1.

ESEMPI DI LISTE:

Generale dell'Armata: Tork l'Animale con:

Astuzia di Sciacallo e Abbraccio della Terra

2x Sterminatori Amok

1x Cavaliere su Brontops con Spada

3x Bruto Orco/Machete

Totale: 197 pa

Note: Le magie di Tork assicurano supporto tattico ed in combattimento. Incrementando il MOV dei tuoi combattenti puoi riservare brutte sorprese al tuo avversario!

Generale dell'Armata: Rantakh Stato Maggiore:

Musico Bruto

Porta-Stendardo Bruto

Shaka Umruk con:

Soffio di Sciacallo

ed Indulgenza dell'Avvoltoio

Guerriero Mistico con:

Scheggia di Selce

3x Guerrieri Sciacallo

Totale: 198 pa

Note: Rantakh e lo Stato Maggiore proteggono dalla Paura, mentre Shaka Umruk può dare un dado di Maestria al Guerriero Mistico, che a sua volta può essere più efficace con la sua magia.

PERSONAGGI																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ	
MAGHI:																
INIZIATI																
Tork l'Animale	33	10	3	5	5	3	7	3	5	3	3	\	Masso For 10 / 5-10-\	M	Istintiva; Rozzo	
FEDELI:																
DEVOTI																
Shaka-Umruk	29	10	2	3	7	3	5	\	6	3	\	1\2\0		M	Fedele dello Sciacallo/10; Rozzo	

TRUPPA																
S																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MAGHI:																
INIZIATI																
Guerrero Mistico (1)	18	10	4	5	7	4	5	\	4	2	1	\		M	3	Istintiva; Guerriero-Mago; Rozzo
FEDELI:																
DEVOTI																
Maestro dei Riti Sciacallo (Battaglie)	23	10	2	5	8	4	7	\	4	4	\	1\1\0		M	2	Fedele dello Sciacallo/10; Fanatismo; Monaco-Guerriero; Rozzo

ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste brevi affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

AFFILIAZIONI:

L'Armata dei Due Soli

Raik: Kal-Shadar

Orda/Armata dei Coraggiosi (1 pa): i combattenti guadagnano "Audacia".

Solo/Guerrieri Possenti (speciale): il combattente ottiene "Ossoduro". Il costo di questo Solo è pari a metà della RES del combattente (difetto).

Gli Artiglieri dell'Avvoltoio

Raik: Dakhran

Orda/Approfittatori (1 pa): i combattenti affiliati guadagnano "Flagello/X" dove X è qualunque nemico ferito.

Solo/Saccheggiatori (1 pa): il combattente guadagna "Disingaggio/4" e se fallisce il disingaggio può mettere i dadi come preferisce.

I Battitori di Bran-O-Kor

Raik: Avangorok l'Inafferrabile

Orda/Gruppo combattente (0 pa): l'armata deve includere Dayak dalle Cento Vite con il Totem dell'Avvoltoio.

Solo/Esploratori (2 pa): il combattente guadagna "Esploratore".

Fino a 5 combattenti possono ricevere questo Solo.

ESEMPI DI LISTE:

Armata dei Due Soli

Generale dell'Armata: Rantakh + affiliazione + Solo + Tatuaggio Tribale
2x Sterminatori Amok + affiliazione + Solo

3x Rapaci Orchi + Affiliazione

Totale: 198 pa

Note: L'affiliazione migliora i combattenti dandogli maggior resistenza. Tutti i combattenti guadagnano "Audacia", così che debbano preoccuparsi di meno di Paura. Non sacrificare i Rapaci, ma usali per tenere sotto controllo i pezzi principali del nemico.

Artiglieri dell'Avvoltoio

Generale dell'Armata: Kal-Shadar + affiliazione + Solo + Tatuaggio Tribale
3x Picchiatori Tribali + affiliazione
3x Brutti Orchi/Machete + affiliazione + Solo

Totale: 200 pa

Note: Laddove il bonus di quest'affiliazione non si concretizza dall'inizio, crea vantaggi con il procedere della partita. Prova a usare più pezzi contro lo stesso avversario per incrementare i benefici!

Battitori di Bran-O-Kor

Generale dell'Armata: Dayak dalle

Cento Vite + Totem dell'Avvoltoio + affiliazione + Solo

3x Battitori Orchi + affiliazione

2x Battitori Sciacallo + affiliazione

2x Balestrieri Orchi + affiliazione + Solo

Totale: 200 pa

Note: Quest'armata ci consente di schierare i Balestrieri vicino ai nemici, per massimizzarne l'efficacia. In più, Dayak è anche Esploratore, ma come protezione (essendo Nascosto) piuttosto che per attaccare.

Battitori di Bran-O-Kor

Generale dell'Armata: Dayak dalle

Cento Vite + Totem dell'Avvoltoio + affiliazione + Solo

2x Battitori Orchi + affiliazione

3x Battitori Sciacallo + affiliazione

1x Maestro dei Riti Sciacallo con:

- Rabbia dello Sciacallo

Totale: 200 pa

Note: Questa è una variazione della lista precedente, con il Maestro dei Riti che con il suo Miracolo può fornire a tutti tranne che al Generale dadi da combattimento aggiuntivi, una risorsa preziosa!