



CONFRONTATION EVO-DEMO



ALCHIMISTI DI DIRZ

18/12/2016

Mente brillante e geniale, nel nome di Merin Dirz creò meraviglie ad Arcavia, tendendo sempre all'ideale perfezione. Ma il tradimento delle toghe nere ad Alahan gettò un'aura oscura sul suo lavoro, e l'Inquisizione fu drastica con lui. Dirz fuggì nel deserto del Syrhalna con i suoi discepoli, e li, utilizzando macchine avanzate, portò i suoi studi genetici a picchi mai visti.

DESCRIZIONE

Gli alchimisti hanno bestie molto peculiari da schierare. La loro forza si basa sull'abilità Mutageno, che si può utilizzare per incrementare le statistiche di un combattente quando necessario. Usala saggiamente e puoi cambiare le sorti di una battaglia in un turno!

NOTA

L'army 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:

Arkeon Sanath

LA RABBIA DEL DESERTO

Arkeon beneficia di Implacabile/X, dove X è il totale di punti mutageno di cui dispone, assegnati e non.

Peste di Carne

I CLONI PHEMERA

Una Peste di Carne esplode quando viene eliminata e può farsi esplodere durante la sua attivazione o prima del tiro di INI di un combattimento cui partecipa. Quando esplode una Peste causa un tiro per ferire a FOR 5 a tutti i combattenti in contatto di base con lei.

Guerriero Skorize

PINZE DELLO SCORPIONE

Il guerriero Skorize acquisisce Possanza +1 quando carica.

TRATTAMENTI:

I trattamenti sono come Artefatti, ma alcuni possono anche essere dati alle truppe. La loro presenza nell'armata è limitata in numero e in combattenti che lo acquisiscono come indicato. I combattenti della stessa carta devono avere gli stessi trattamenti.

Trattamento Anthemis

Riservato a: combattenti di Dirz

Vantaggio: il combattente ottiene Furia Guerriera.

Svantaggio: il combattente ha un malus di -2 ai test di INI.

Quantità: 4

Costo in PA: 4

Trattamento Endocrino

Riservato a: Personaggi

Vantaggio: il combattente ignora il limite di 6 punti Mutageno

Svantaggio: se il dado Mutageno del combattente mostra un 1, egli ottiene 1 solo punto mutageno.

Quantità: 2

Costo in PA: 3 + X

Trattamento M65 - Sangue oscuro

Riservato a: Personaggi

Vantaggio: il combattente ottiene Rigenerazione/5.

Numero: 2

Costo in PA: 5

ESEMPI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Arkeon sanath

• 3x Guerriero dell'alba

• 2x Guerriero Keratis (1)

• 2x Peste di carne

• Total: 198 a.p.

Note: Questa armata ha un generale eccellente sia in attacco che in difesa. I guerrieri dell'Alba sono il cuore della lista mentre i Keratis sono truppe d'assalto con FOR molto alta. Le peste invece sono costrutti veloci, utili per bloccare pezzi paurosi.

• **Generale d'armata:** Cypher Lukan

• 2x Balestriere

• 1x Guerriero Skorize

• 3x Guerriero Belisarius

• Total: 199 a.p.

Note: Il generale dell'armata è una macchina da guerra con FOR e RES incredibilmente alte. I balestrieri servono per indebolire le truppe nemiche prima che arrivino mentre i Belisarius possono rivelarsi ostici contro le truppe nemiche a cause di Contrattacco.

• **Generale d'armata:** Vargas Metatron

• Stato Maggiore: Musico e Portastendardo

• 1x Clone Dasyatis

• 3x Clone di Dirz/Mazza

• Total: 199 a.p.

Note: Vargas e lo stato maggiore forniscono difesa ai cloni contro nemici spaventosi. Il dasyatis è un combattente veloce, forte e resistente. Ha anche un dado da combattimento extra rispetto agli altri combattenti per riuscire a ridurre il nemico in poltiglia.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:															
REGOLARI															
Vargas Metatron	45	10	4	4	8	4	6	\	5	5	\	\		M	Comando/10; Mutageno/1
VETERANI															
Arkeon Sanath	64	10	5	6	7	6	8	\	7	7	\	\	Spada Ascia	M	Pilastro; Rozzo; Mutageno/3
ELITE															
Cypher Lukhan	98	12,5	4	6	13	4	9	\	-7	4	\	\		M	Ossoduro; Mutageno/2

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Clone di Dirz/Mazza	10	10	2	2	6	2	5	\	2	3	\	\		M	3	Mutageno/-1
Balestriere di Dirz (2)	11	10	2	2	3	2	3	3	2	2	\	\	Balestra For 6/ 15-30-45	M	3	Mutageno/-1
Musico di Dirz (2)	14	10	2	2	4	2	5	\	2	4	\	\		M	2	Comando/10; Mutageno/-1
Portastendardo di Dirz	14	10	2	2	4	2	5	\	3	3	\	\		M	2	Comando/10; Mutageno/-1
VETERANI																
Guerriero Belisarius	16	10	3	3	7	4	7	\	4	4	\	\	Lame di Arh-Tolth	M	3	Contrattacco; Mutageno/-1
Guerriero dell'Alba	16	10	3	3	7	3	7	\	3	4	\	\	Spada Ascia	M	3	Mutageno/0
CREATURE																
Pesti di Carne	12	12,5	3	1	3	2	3	\	\	\	\	\		P	3	Costrutto; Mutageno/-3
Clone Dasyatis	90	15	3	6	12	3	11	\	-8	0	\	\		G	1	Uccisore Nato; Posseduto; Mutageno/2
SPECIALI																
Guerriero Skorize	28	10	4	4	6	4	7	\	4	4	\	\		M	2	Carica Bestiale; Accanito; Esploratore; Mutageno/0
ELITE																
Guerriero Keratis (3)	26	12,5	3	4	8	3	7	\	-5	3	\	\		M	2	Rozzo; Ambidestro; Mutageno/1
Guerriero Keratis (1)	28	12,5	2	4	10	2	8	\	-5	3	\	\		M	2	Mutageno/1

ESPANSIONE MISTICI

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

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Salias Yesod e i Biopsisti di Dirz

I VAGABONDI DI SHAMIR

Salias Yesod è un Biopsista di Dirz.

Un Biopsista beneficia di +X al risultato finale delle sue prove di COR, dove X è il suo valore di POT.

Sasia

4 Lame Dorsali FOR 7

Sasia ha 4 dadi addizionali posti in attacco. Questi hanno FOR 7 e nessun effetto di gioco la può alterare. Questi attacchi usano il valore di ATT di Sasia e non si possono usare per il Colpo da Maestro. Questi dadi vengono contati quando si calcola la difesa sostenuta.

INCANTESIMI DI BIOPSIA:

Riservato a: Biopsisti di Dirz

Tetania

Potere: 1

Gemme: 2 tenebra

Difficoltà: RES del bersaglio - POT del Mago (min 6)

Area d'Effetto: un nemico

Portata: contatto

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 3

La vittima subisce un malus di -1 Possanza (min 0).

Alterazione Genetica

Potere: 2

Gemme: 1 tenebra

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: un combattente amico

Portata: 15 cm

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 2

Questa magia può avere per bersaglio solo un combattente con l'abilità Mutageno/X senza punti Mutageno in riserva o assegnati.

Quel combattente ottiene un numero di punti mutageno pari al suo valore di Mutageno+1.

I Mille Tagli

Potere: 2

Gemme: X Tenebre

Difficoltà: libera

Area d'Effetto: un combattente

Portata: 15 cm

Durata: speciale

Frequenza: 2

Il bersaglio subisce un tiro per ferire con forza pari al doppio di X

INCANTESIMI DI CTONIA:

Orgia del Sanguinario

Potere: 2

Gemme: 2 tenebre

Difficoltà: 8

Area d'Effetto: un combattente amico

Portata: 10 cm

Durata: Fino al termine del turno

Frequenza: 2

Il bersaglio ottiene Immunità/Paura e Carica Bestiale.

Crudele Ossessione

Potere: 1

Gemme: 2 Tenebre

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: un combattente amico

Portata: 15 cm

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 2

Il bersaglio ottiene Implacabile/1 o +1 al valore di questa abilità.

MIRACOLI RISERVATI:

Le Lame Oscure

Riservato: Vicari di Dirz

Creazione

Fervore: 1

Difficoltà: ATT del bersaglio +1

Area: un combattente amico con una Lama di Arh-Tolth

Portata: Aura di Fede

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio ottiene Tossico/0 ed un dado di Tossico. Se già dispone di Tossico/X egli allora ottiene solo un dado di tossico.

Strale Divino

Distruzione

Fervore: 1

Difficoltà: 5

Area: un combattente amico

Portata: 15 cm

Durata: fino al termine del turno

Se l'invocazione riesce, il bersaglio beneficia dell'abilità Precisione e, quando tira in mischia, non deve ripartire il tiro e colpisce sempre il bersaglio designato.

ESEMPI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Sasia Samaris con

- Mille tagli, Crudele ossessione, Orgia del sanguinario

• 3x Clone di dirz/mazza

• 2x Guerriero Skorize

• 1x Guerriero dell'alba

• Total: 199 a.p.

Note: Sasia ha magie per rendere i combattenti immuni a magie, dar loro dadi da combattimento addizionali e per danneggiare il nemico. Se la può cavare in corpo a corpo, ma ha DEF e RES piuttosto basse, quindi va tenuta protetta. Gli Skorize sono esploratori che servono proprio a questo.

• **Generale d'armata:** Salias yesodh contiene

- Tetania, Alterazione Genetica

• 3x Balestriere di dirz

• 3x Guerriero dell'alba

• 2x Guerriero Keratis (3)

• Total: 197 a.p.

Note: Salias ha magie per ridurre la possanza nemica, che previene i malus della carica. Inoltre può distribuire punti mutageno anche a chi non ha il dado, visto che l'armata ha tanti pezzi.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
INIZIATI															
Salias Yesod	59	10	5	6	8	5	6	\	6	4	4	\		M	Tenebre/Biopsia; Guerriero Mago; Immunità/Paura; Esploratore; Mutageno/1
ADEPTI															
Sasia Samaris la Rosa delle Sabbie	97	12,5	4	3	4	4	6	\	-7	5	6	\	Mantello della Reptazione	W	Tenebre e Terra/Tecnomanzia e Ctonia; Nemico Personale/Sered; Mutageno/2

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MISTICI:																
INIZIATI																
Biopsista di Dirz (1)	24	10	4	4	8	3	5	\	3	4	3	\		M	2	Tenebre/Biopsia; Guerriero Mago; Esploratore; Mutageno/0
FEDELI:																
DEVOTI																
Vicario di Dirz	21	10	3	4	4	4	6	\	-4	5	\	1\0\1	Lame di Arh-Tolth	M	2	Fedele di Arh-Tolth/15; Colpo da Maestro/0; Iconoclasta; Monaco Guerriero; Mutageno/1

ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste breve affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

AFFILIAZIONI:

DANAKIL

Maestro: Mezaian Genariah

Laboratorio/Mutageno Stabilizzato (1 pa): dopo aver lanciato i 2 dadi di mutageno è possibile ridurre il risultato di 1 dado di un punto per aumentare di 1 punto il risultato dell'altro dado.

Solo/Addestramento di Mezaian (2 pa):

Il combattente ottiene Istinto di Sopravvivenza.

SHAMIR

Maestro: Basyleüs Villa

Laboratorio/Cloni di Serie (0 PA): tutti i combattenti di rango Regolare ottengono Rinforzi finché è presente sul campo un Personaggio amico.

Solo/Estasi Alchemica (2 pa): il valore di Mutageno/X del combattente aumenta di 1 punto.

TENSETH

Maestro: Cypher Lukhan

Se affiliato Cypher Lukhan ottiene Comando/15.

Laboratorio/Makurak (1 PA): i combattenti affiliati possono spendere 1 punti mutageno dopo un loro tiro per ferire in Corpo a Corpo per rilanciare questo tiro.

Solo/Inesorabile (2 pa): il combattente ottiene Implacabile/1.

ESEMPI DI LISTE:

Danakil

- **Generale d'armata:** Arleon+ + affiliazione +solo
- 3x **Guerriero dell'alba** + affiliazione + solo
- 2x **Guerriero Keratis (1)** + affiliazione + solo + Trattamento Anthemis
- Total: 199 a.p.

Note: Questa affiliazione bilancia l'effetto casuale del Mutageno. Pur con un malus in INI, i Keratis hanno furia guerriera, e quel dado addizionale li rende molto forti.

Shamir

- **Generale d'armata:** Vagas + affiliazione
- Stato maggiore + affiliazione : **Musico e Portastendardo**
- 3x **Cloni di dirz/ mazza**+ affiliazione
- 1x Clone **Dasyatis** + affiliazione
- Total: 200 a.p.

Note: Questa armata migliora una delle liste base dando rinforzi a ben 5 pezzi.

Tenseth

- **Generale d'armata:** Cypher Lukhan + affiliazione + solo
- 3x **Balestrieri di dirz**+ affiliazione
- 2x **Guerriero skorize** + affiliazione + solo
- Total: 198 a.p.

Notes: Questa armata rivisita una delle liste base. Ricordate di tenere in riserva dei punti Mutageno per ripetere i tiri per ferire meno fortunati!

Shamir

- **Generale d'armata:** Vagas + affiliazione + solo + Trattamento M65
- Stato maggiore + affiliazione : **Musico e Portastendardo**
- 3x **Balestriere di dirz** + affiliazione
- 2x **Guerriero Belisarius** + affiliazione + solo
- 2x **Vicario di Dirz**+ affiliazione + solo. Con
 - **Lame oscure, Strale divino**
- Total: 195 a.p.

Notes: Questa armata ha i Vicari che danno Tossico e rendono i Balestrieri ancora piu` mortali. Vargas e` stato irrobustito col trattamento M65.