

CONFRONTATION EVO-DEMO

DIVORATORI DI VILE-TIS

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 Divoratori hanno eccellenti statistiche combattive, alti PAUra e MOVimento. Sono in grado di infliggere attacchi rapidi, pesanti danni e di resistere ai contrattacchi nemici grazie alle loro armature. Con l'aiuto dei mezz'elfi, possono anche schierare truppe economiche, ma affidabili.

NOTA

L'armby book completo contiene molti piu` profili e combattenti, capacita`, 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:

MEZZ'ELFI

I Divoratori di taglia M e con Contrattacco/Ambidestro sono Mezz'Elfi.

WOLFEN

I Divoratori di taglia grande (W) e con l'abilità Uccisore Nato sono Wolfen.

Zeiren

TATTICHE FEROCI

Se Zeiren è il generale dell'armata, è possibile utilizzare, per effettuare i tiri di tattica, il numero di perdite subite dal nemico al posto del valore di DIS di Zeiren. Il valore massimo utilizzabile in questo caso è 5.

Tiranno di Vile-Tis, Ranghor Capo Muta

I TIRANNI DI VILE-TIS

Tutti gli assalti e gli inseguimenti del Tiranno si considerano Cariche.

Cacciatore di Teste, Cacciatore di Vile-Tis

LA STELLA DELLA BESTIA

Quando questo tiratore Tira egli può designare due bersagli, entro 5 cm l'uno dall'altro, per il suo tiro: se il bersaglio non viene colpito egli può allora provare a colpire l'altro bersaglio designato.

ARTEFATTI:

L'Asterione

Riservato a: Zeiren

Quando attacca un nemico Zeiren ottiene un bonus di +X FOR, dove X è il numero di dadi da combattimento cui l'avversario dispone.

Costo in PA: 9

Anello d'Assenza

Riservato a: Personaggi Divoratori

I combattenti nemici non possono prendere il portatore dell'Anello d'assenza come bersaglio diretto di un miracolo di una magia o di un tiro se un altro combattente dell'esercito del portatore è più vicino a loro del portatore e libero da ogni avversario.

In caso di uguale distanza questo artefatto non ha effetto.

Costo in PA: 6

ESEMPLI DI LISTE:

• Generale d'armata: Zeiren

- 1x Carnivoro (2)
- 2x Vorace
- 2x Guerriero del Sangue
- Total: 197 a.p.

Note: Questa armata schiera un numero di combattenti superiore alla media per una muta di Divoratori. Questo dovrebbe rendere possibile l'attaccare gli avversari con più di un combattente, cosa che offre un alto numero di dadi da combattimento e rende possibile abbattere nemici potenti. Il Carnivoro è un magnifico combattente, in grado di sopportare anche i colpi più duri.

• Generale d'armata: Managarm la Traditrice + Anello d'Assenza

- 2x Cacciatore di Teste
- 2x Razziatore (2)
- Total: 195 a.p.

Note: Un'armata rapida con un elevato potenziale distruttivo. Mentre i Cacciatori corrono veloci e infliggono danno a distanza, i Razziatori generalmente hanno più dadi da combattimento degli avversari. Managarm offre cariche letali grazie ad Assassino. Data la bassa RESistenza, è equipaggiata con l'Anello, così da essere protetta dagli attacchi a distanza.

• Generale d'armata: Ranghor Capo Muta

- 1x Capocaccia di Vile-Tis
- 3x Guerriero del Sangue
- Total: 200 a.p.

Note: Il generale dell'armata è sia un abile combattente sia un capace stratega. Il Capocaccia è incaricato di eliminare i nemici dalla distanza prima che i Guerrieri scendano in mischia.

PERSONAGGI

NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:															
Zeiren	60	15	6	5	9	6	7	\	-7	0	\	\	Catene Ferocia	W	Nemico Personale/Isakar e l'Insonne; Implacabile/1; Mercenario; Uccisore Nato
Kalyar il Risvegliato	66	15	5	5	8	7	7	\	-7	3	\	\	Catene Massacro	W	Comando/15; Uccisore Nato
VETERANI															
SPECIALI															
Managarm la Traditrice	77	15	6	7	8	6	6	\	-7	3	\	\	Catene Massacro e Calamità	W	Nemico Personale/Onyx; Assassino; Finta; Uccisore Nato
ELITE															
Ranghor, Capo Muta (Scaith)	97	15	6	6	9	6	11	\	-8	5	\	\	Catene Calamità	W	Comando/15; Posseduto; Uccisore Nato

TRUPPA

NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ	
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Guerriero del Sangue (1)	18	12,5	3	4	5	5	7	\	4	2	\	\	Catene Massacro	M	3	Ambidestro
Cacciatore di Teste	24	17,5	4	3	5	3	6	3	-5	1	\	\	Catene Massacro; Stella For 7/ 15-25-35	W	3	Uccisore Nato
Vorace	26	15	4	4	7	5	7	\	-5	0	\	\	Catene Ferocia	W	3	Uccisore Nato
VETERANI																
Razziatore di Vile-Tis (2)	32	15	5	5	7	5	8	\	-6	1	\	\	Catene Massacro	W	2	Furia Guerriera; Uccisore Nato
SPECIALI																
Eclissante	34	15	5	5	7	5	5	\	-6	2	\	\	Catene Ferocia	W	2	Assassino; Uccisore Nato
ELITE																
Capocaccia di Vile-Tis	42	15	4	4	6	5	10	4	-7	2	\	\	Catene Calamità; Arco di Vile-Tis For 10/25-50-75	W	1	Artiglieria Leggera Perforante; Posseduto; Tiro Istinivo; Uccisore Nato
Carnivoro (2)	49	15	5	5	8	6	11	\	-7	2	\	\	Catene Calamità	W	2	Posseduto; Uccisore Nato
Tiranno di Vile-Tis	69	15	5	6	11	6	11	\	-8	3	\	\	Catene Calamità	W	1	Accanito; Posseduto; Uccisore Nato

APPENDICE: MISTICI

Questa sezione contiene tutti gli elementi per schierare Maghi e Fedeli nella tua armata.

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Nessuna.

INCANTESIMI DEI DIVORATORI:

Rabbia della Iena

Riservato a: Maghi Divoratori

Potere: 2

Gemme: 1 Tenebra o 1 Acqua

Difficoltà: ATT del Mago

Area d'Effetto: personale

Portata: personale

Durata: fino alla fine del turno

Frequenza: 1

Questa magia può essere lanciata solo all'inizio di un combattimento in cui è coinvolto il mago, prima di effettuare il tiro di Iniziativa. Il mago ottiene un dado da combattimento addizionale fino al termine della mischia. Uno stesso mago può essere bersaglio di questa magia più volte per turno.

Fuga Segreta

Riservato a: Velrys, Principe degli Impuri

Potere: 0

Gemme: 1 Acqua

Difficoltà: 7

Area d'Effetto: un Divoratore amico

Portata: 20 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 2

Velrys può lanciare questo incantesimo solo se non è coinvolto in una mischia e il bersaglio deve trovarsi a livello 0 al momento del lancio. Se l'incantazione ha successo, Velrys viene posizionato a livello 0 entro 5 cm dal combattente designato. Velrys non può essere posizionato in contatto con un avversario grazie a questo sortilegio.

Patto degli Incatenati

Riservato a: Adepto e Signore dei Massacri

Potere: 1

Gemme: 2 Acqua

Difficoltà: 5

Area d'Effetto: un Divoratore amico

Portata: 15 cm

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 3

Non è richiesta la linea di vista per lanciare questo incantesimo. Il bersaglio disporrà di un dado di combattimento in meno in tutte le mischie cui partecipa questo turno. Il mago, in base alle catene del bersaglio, ottiene uno dei seguenti bonus, a sua scelta, fino al termine del turno:

- Catene del Massacro: +2 ATT e FOR;
- Catene della Ferocia: il mago può risolvere i suoi tiri per ferire con 3 dadi e tenere i 2 risultati che preferisce (questo effetto non si cumula con altre abilità che fanno risolvere i tiri per ferire con più dadi);
- Catene della Perversione: +2 PAU;
- Catene della Calamità: il mago ottiene un dado di combattimento supplementare. Il mago non può lanciare questo incantesimo su se stesso e la difficoltà del sortilegio aumentata di 2 punti se viene lanciato da un Signore dei Massacri Personaggio. Il mago deve scegliere un bonus diverso ogni volta che lancia questa magia.

MIRACOLI DI VILE-TIS O RISERVATI:

Inarrestabile

Distruzione

Fervore: 1

Difficoltà: 6

Area: Aura di Fede

Portata: un Wolfen Divoratore amico

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio ottiene Implacabile/1 o +1. Se, mentre effettua un movimento di inseguimento verso un nemico, questo combattente non riesce a raggiungere quel nemico, allora questo incantesimo si dissipa ma il combattente aumenta di 5 cm la distanza di cui si sta spostando con l'inseguimento. Se in questo modo raggiunge il nemico si risolve il combattimento.

Voracità della Bestia

Distruzione

Fervore: 2

Difficoltà: 7

Area: un Divoratore amico

Portata: Aura di Fede

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio di questo miracolo beneficia dell'abilità Furia Guerriera ma dovrà ricorrere a questa abilità in ogni mischia cui partecipa.

ESEMPLI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Velrys, Principe degli Impuri

- Rabbia della Iena, Fuga Segreta

• 1x Carnivoro (2)

• 2x Eclissante

• Total: 196 a.p.

Note: Questa lista si basa su una buona distribuzione della forza d'impatto; il Carnivoro è una certezza in ogni occasione; le Eclissanti sono letali in carica e Velrys può andare a supportare dove serve, grazie ai suoi incantesimi e alla sua abilità speciale.

• **Generale d'armata:** Zeiren

• 2x Profanatore di Templi con Inarrestabile e Voracità della Bestia

• 1x Tiranno di Vile-Tis

• 2x Cantore d'Acheron con:

- Cantico della desolazione, Forza dell'aldilà

• Total: 199 a.p.

Note: questa lista cerca di spingere al massimo il Tiranno, uno dei combattenti più forti dell'intero gioco. Grazie al supporto dei mistici e dei loro miracoli, egli può dedicarsi a lasciare una scia di distruzione alle sue spalle. Non va inoltre sottovalutato Zeiren, che, ugualmente, può essere molto pericoloso.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
ADEPTI															
Velrys, Principe degli Impuri	79	12,5	5	5	5	6	7	\	7	4	5	\	Catene Calamità	M	Acqua e Tenebre/Ctonia ed Ululati; Consapevolezza; Contrattacco; Concentrazione/2 (Ini, Att, Res)
FEDELI															
DEVOTI															
Nemetis il Sacrilego	61	15	5	4	7	5	8	\	-6	2	\	0\1\2	Catene Massacro e Perversione	W	Fedele di Vile-Tis/15; Iconoclasta; Monaco-Guerriero; Uccisore Nato

TRUPPA															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
SPECIALI															
MISTICI:															
INIZIATI															
Adepto dei Massacri	26	12,5	4	5	6	5	7	\	6	2	2	\	Catene Massacro e Calamità	M	2 Tenebre/Ululati; Guerriero-Mago; Esploratore; Ambidestro
Signore dei Massacri (2)	36	15	4	5	7	6	7	\	-6	2	2	\	Catene Massacro e Ferocia	W	2 Acqua/Tormenti; Guerriero-Mago; Sequenza di Colpi/1; Uccisore Nato
DEVOTI															
Profanatore di Templi	34	15	4	4	7	5	8	\	-6	3	\	0\1\1	Catene Perversione e Massacro	W	2 Fedele di Vile-Tis//15; Iconoclasta; Monaco-Guerriero; Insensibile/4; Uccisore Nato

APPENDICE: AFFILIAZIONI:

Le seguenti, brevi affiliazioni offrono un modo di migliorare i combattenti e aggiungere varietà al gioco.

L'ARMAGEDDON

Capoguerra: Ellis

Rivelazione/Discepoli della Bestia

(1 pa): tutti i combattenti affiliati ottengono +1 DIS.

Solo/Istinto del Guerriero (1 pa): il combattente acquisisce Spadaccino.

L'Estasi

Capoguerra: Nekhar l'Estatico

Rivelazione/Squilibri (2 pa): i combattenti affiliati ottengono Posseduto.

Solo/Evasione della Carne (3 PA): il combattente acquisisce Carica Bestiale.

Il Massacro

Capoguerra: Shurat

Rivelazione/Vandali (Speciale): il costo d'affiliazione è pari al rango dei combattenti affiliati ed essi ottengono +1 COR/PAU.

Solo/Soffio di sangue (3 pa): il combattente acquisisce Implacabile/1.

ESEMPLI DI LISTE:

L'Armageddon

- **Generale d'armata:** Ranghor + affiliazione + solo
- 2x **Eclissante+** affiliazione + solo
- 3x **Guerriero del Sangue+** affiliazione
- Totale: 198 a.p.

Note: l'alto valore di disciplina di Ranghor rende molto probabile la vittoria del tiro di tattica, cosa che favorisce le cariche delle Eclissanti. I Guerrieri del Sangue si occupano di bloccare i nemici, mentre Ranghor si prende cura degli avversari rimasti.

L'Estasi

- **Generale d'armata:** Zeiren + affiliazione
- 2x **Razziatore (2)** + affiliazione + Solo
- 2x **Vorace** + affiliazione + Solo
- Total: 200 a.p.

Note: Una lista con un buon numero di pezzi e, in carica, un altissimo numero di dadi. Inutile dire quanti danni possano causare i Razziatori in queste circostanze. Non va neppure sottovalutato il fatto che Posseduto doni a tutti i combattenti una maggiore resistenza ai danni.

Il Massacro

• **Generale d'armata:** Nemetis + affiliazione Con: **Voracità della Bestia, Inarrestabile**

- 1x **Carnivoro (2)** + affiliazione + solo
- 1x **Signore dei Massacri** + Affiliazione con **Patto degli Incatenati**
- 2x **Cacciatore di Teste** + affiliazione
- Total: 199 a.p.

Notes: questa lista si avvale di un buon supporto mistico e un buon bilanciamento. Ogni guerriero può infliggere danni (che lo faccia a distanza o in mischia). Il Carnivoro resta il pilastro centrale, che può diventare ancora più pericoloso quando viene bersagliato da tutti gli effetti di supporto dei suoi alleati.

Il Massacro

• **Generale d'armata:** Managarm la Traditrice + affiliazione + solo

- 1x **Capocaccia di Vile-Tis** + affiliazione
- 2x **Razziatori di Vile-Tis** + affiliazione + solo.
- Total: 194 a.p.

Notes: L'obiettivo del Capocaccia è quello di indebolire le truppe nemiche prima che i combattenti principali inizino a uccidere i loro avversari in mischia e li inseguano tra le loro fila.