



CONFRONTATION EVO-DEMO

GRIFONI D'AKYLANNIE

18/12/2016



I Grifoni di Akylannie erano un popolo ancora giovane quando gli elfi Cynwall, nella speranza di avere un nuovo alleato contro le Tenebre, rivelarono loro il segreto della polvere da sparo. Oggi, sotto la guida della chiesa e dell'unico dio, Merin, i Grifoni prosperano: da un lato con i Templari, campioni della Luce; dall'altro con gli Inquisitori, estirpatori del male; in segreto con la loggia di Hod, cacciatori degli orrori lasciati dal folle Dirz.

DESCRIZIONE

I Grifoni sono un'armata iconica di Confrontation data la loro apparenza e le loro armature. Infatti, queste gli forniscono alti valori di RESistenza. Il maggior limite dei Grifoni e' la loro lentezza: il vero Grifone va a piedi!

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:

Shanis l'Ombra
REGINA DELLE OMBRE
Quando viene schierata Shanis diviene Nascosta.

Arkhos
SIGILLO DEL TEMPIO
Un'armata che conti tra le sue fila un comandante templare sconto di 2 pa tutti i templari non Personaggio.

Arkhos
I MAESTRI DEL TEMPIO
Quando Arkhos forma uno Stato Maggiore, il bonus di COR e DIS fornito dallo Stato Maggiore è di +3 anziché +2.

Thallion e Cavalieri Thallion
OMBRE DELL'INQUISIZIONE
In fase di costituzione i Thallion possono acquisire Assassino per 3 pa l'uno.

Guardia Pretoriana
I PILASTRI DELL'IMPERO
Una Guardia Pretoriana che porta con successo un Colpo da Maestro su un avversario ottiene, dopo aver risolto tale attacco, un dado da combattimento da porre in attacco o difesa.

ARTEFATTI:

Hautclair (1)
Riservato a: Mira la Temeraria
Hautclair dona a Mirà +2 FOR.
Costo in PA: 5

Lama dell'Est
Riservato a: Arkhos
Arkhos può decidere di ricorrere alla Furia Guerriera anche dopo aver effettuato la sua prova di Iniziativa.
Costo in PA: 6

ESEMPI DI LISTE:

- **Generale d'armata:** Arkhos
- 2x **Templare del Grifone**
- 2x **Templare del Grifone**
- 2x **Fuciliere del Grifone**
- Totale: 200 a.p.
- Note: Una lista resistente con un generale iconico di Confrontation: Arkhos!. Questa lista ha una DIS molto alta e una RES altrettanto sopra la media. I fuciliari possono indebolire le truppe mentre i nemici arrivano.
- **Generale d'armata:** Mirà + Hauteclair (1)
- 2x **Coscritto del Grifone/Mazza**
- 2x **Guardia Pretoriana**
- 2x **Esecutore del Grifone**
- 2x **Lanceredel Grifone**
- Totale: 199 a.p.
- Note: Questa lista e' completamente votata al combattimento. Attenzione perche' non ci sono o combattenti molto forti, o molto resistenti, usa i primi per colpire i punti vitali dell'esercito nemici e i secondi per fermare le minacce nemiche.
- **Generale d'armata:** Abel
- Stato maggiore:
 - **Musico Coscritto**
 - **Porta stendardo Coscritto**
 - 3x **Thallion del Grifone**
 - 3x **Templare del Grifone**
 - Totale: 198 a.p.
 - Note: Questa lista ha un po' di tutto: supporto in corpo a corpo, tiro, protezione dalla paura. I Thallion sono ottimi indebolitori. Attenzione alla poca FORza in corpo a corpo, compensata da un ammontare di dadi di corpo a corpo sopra la media.

PERSONAGGI																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ	
REGOLARI																
Abel il Collerico	39	10	4	4	7	5	7	\	4	6	\	\		M	Comando/10; Fanatismo	
SPECIALI																
Shanys l'Ombra	51	12,5	6	7	8	5	5	\	6	7	\	\		M	Consapevolezza; Spadaccino; Audacia; Assassino; Fanatismo	
ELITE																
Mirà la Temeraria	48	10	4	5	7	5	7	4	6	5	\	\	Pistola For 6/ 10-15-20	M	Audacia; Furia Guerriera; Nemico Personale/Saphon II; Immunità/Fuoco; Fanatismo	
Arkos, Comandante Templare	106	10	6	6	9	7	10	\	7	9	\	\		M	Comando/10; Audacia; Furia Guerriera; Spadaccino; Fanatismo	

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Lanciere del Grifone	9	10	2	2	3	3	8	\	2	4	\	\		M	3	Fanatismo
Coscritto del Grifone/Mazza	11	10	2	2	5	3	8	\	3	4	\	\		M	3	Fanatismo
Musico Coscritto	13	10	2	2	3	3	6	\	3	5	\	\		M	2	Comando/10; Fanatismo
Porta Stendardo Coscritto	13	10	2	2	3	3	6	\	4	4	\	\		M	2	Comando/10; Fanatismo
Fuciliere del Grifone	17	10	2	1	6	3	2	3	2	4	\	\	Fucile For 6/ 25-50-75	M	3	Fanatismo
SPECIALI																
Esecutore del Grifone	16	12,5	4	5	7	3	3	\	4	6	\	\		M	3	Assassino; Fanatismo
Esorcista del Grifone	29	10	3	5	7	5	8	\	5	6	\	\	Lama del Giudizio e Armatura Benedetta	M	2	Giusto; Sequenza di Colpi/1; Fanatismo
ELITE																
Templare del Grifone	17	10	3	3	4	4	9	\	3	5	\	\		M	3	Furia Guerriera; Audacia; Fanatismo
Thallion del Grifone	24	10	4	4	6	4	7	3	6	6	\	\	Armatura Benedetta Pistola Consacrata For 6/ 10-15-20	M	3	Esploratore; Credente/1; Spadaccino; Fanatismo
Guardia Pretoriana	37	10	3	5	8	5	11	\	6	8	\	\		M	2	Giusto; Rozzo; Colpo da Maestro/2; Fanatismo

ESPANSIONE MISTICI

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

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Eschelius

INQUISITORE

Questo Personaggio è un inquisitore del Grifone ed è soggetto a tutti gli effetti di gioco che hanno effetto e di cui dispongono gli inquisitori del Grifone.

Inquisitore

INQUISITORE DEL GRIFONE

Un Inquisitore aumenta di X punti (max 3) il risultato finale delle sue prove di COR o POT, dove X è il numero di Inquisitori amici entro 15 cm da lui.

INCANTESIMI DEI GRIFONI:

Riservato a: Maghi del Grifone

Angelo di Fuoco

Potere: 3

Gemme: 3 fuoco, 2 luce

Difficoltà: 8

Area d'Effetto: speciale

Portata: area di 10 cm di raggio

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 1

Finchè restano a portata tutti i combattenti amici con Fanatismo ottengono un dado addizionale posto in attacco. Nessun effetto di gioco può privarli di questo dado o alterare la posizione di questo dado.

Quando questa magia si dissipa il mago subisce un tiro per ferire dovuto al fuoco con FOR pari al suo POT+1.

Riservato a: Maghi del Grifone

Devozione Guerriera

Potere: 2

Gemme: 2 fuoco

Difficoltà: DIS del bersaglio (max 10)

Area d'Effetto: Un combattente amico con Fanatismo

Portata: 10 cm

Durata: Fino al termine del turno

Frequenza: 2

Il bersaglio ottiene un dado d'attacco addizionale durante ogni combattimento cui partecipa. Nessun effetto di gioco può privarli di questo dado o alterare la posizione di questo dado.

INCANTESIMI DI REDENZIONE:

Riservato a: Inquisitori del Grifone

Grazia dell'Inquisizione

Potere: 2

Gemme: 2 fuoco

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: Speciale

Portata: 10 cm

Durata: Istantanea

Frequenza: 2

Questo incantesimo deve essere lanciato subito prima che un Inquisitore amico a portata subisca un Tiro per Ferire. Non è richiesta una linea di vista sul bersaglio.

Se l'incantesimo ha successo allora il Tiro per Ferire è annullato.

Uno stesso combattente può beneficiare di una sola Grazia dell'Inquisizione per turno.

Riservato a: Inquisitori

Rogo

Potere: 2

Gemme: 2 fuoco

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: Un nemico

Portata: contatto

Durata: Istantanea

Frequenza: 1

Il bersaglio incassa un tiro per ferire (FOR 1) ma per questo tiro la sua RES è considerata pari alla sua DIS. Questa magia è senza effetto su Giusti, Iperioni e combattenti con DIS "-".

MIRACOLI RISERVATI:

Braccio Vendicatore di Merin

Distruzione

Fervore: 2

Difficoltà: 5

Area: Un combattente

Portata: Aura di fede del fedele

Durata: Fino al termine del turno

Le armi in corpo a corpo del combattente diventano Sacre.

Sacro Terrore

Alterazione

Fervore: 1

Difficoltà: DIS del bersaglio

Area: Un Grifone amico

Portata: 30 cm

Durata: Fino al termine del turno

Il combattente sostituisce il suo COR/PAU con un valore di PAU pari alla sua DIS.

Egida di Merin

Alterazione

Fervore: 3

Difficoltà: 7

Area: Speciale

Portata: Aura di Fede

Durata: Fino al termine del turno

La difficoltà di tutti i tiri la cui traiettoria attraversa l'Aura di Fede del fedele aumenta di 2 punti, mentre la loro FOR si riduce di 2 punti.

ESEMPLI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** [Shanys](#)

3x [Fuciliere del Grifone](#)

1x [Guardia Pretoriana](#)

2x [Inquisitore](#) Con:

– [Grazia dell'inquisizione](#), [Rogo](#)

Totale: 191 a.p.

Note: Gli inquisitori devono stare vicini in modo da avere più chances di lanciare magie con successo.

• **Generale d'armata:** [La Sacerdotessa del Ferro](#) Con:

– [Braccio vendicatore di Merin](#), [Terrore sacro](#), [Egida di Merin](#)

• 3x [Coscritto del Grifone/Mazza](#)

• 2x [Guardia Pretoriana](#)

• 2x [Esorcista del Grifone](#)

• Totale: 195 a.p.

• Note: La Sacerdotessa può difendere le truppe dal tiro nemico e renderle più forti in corpo a corpo con armi sacre. L'armata ha molti pezzi, quindi lei ha possibilità di avere i PF necessari per tutti i miracoli ogni turno.

PERSONAGGI

NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
INIZIATI:															
Cairn l'Apostolo	34	10	4	3	5	4	7	\	3	6	3	\		M	Fuoco/Teurgia; Fanatismo
ADEPTI															
Eschelus il Fervente	115	10	5	7	8	7	10	\	7	9	5	\	Lama del Giudizio	M	Fuoco e Luce/Redenzione e Teurgia; Guerriero-Mago; Comando/15; Autorità; Fanatismo
FEDELI:															
DEVOTI															
La Sacerdotessa di Ferro	30	10	3	3	3	4	8	\	4	7	\	02\1		M	Fedele di Merin/10; Fanatismo

TRUPPA

NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MISTICI:																
INIZIATI																
Inquisitore del Grifone	26	10	3	4	7	5	9	\	4	6	2	\	Lama del Giudizio	M	2	Fuoco/Redenzione; Guerriero-Mago; Fanatismo

ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste breve affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

AFFILIAZIONI:

ARMATA IMPERIALE

Maestro: Cardinale Aerth

Crociata/Disciplina di Ferro (1 pa):

I combattenti affiliati ottengono Rigore ed i Personaggi ottengono anche Comando/10.

Solo/Tiratore d'Elite (1 pa): questo Solo è riservato ai tiratori, le cui gittate aumentano di 5/10/15 cm, rispettivamente.

TEMPIO DEL NORD

Maestro: Thurbard.

Crociata/Tempio delle Tempeste (1 pa): ogni turno, prima del tiro di tattica, 2 combattenti beneficiano di +1 FOR e RES fino al termine del turno.

Solo/Inflessibile (2): il combattente ottiene Irremovibile.

CROCIATA DELL'INQUISIZIONE

Maestro: Aedhann Orphelion

Crociata/Cacciatori di Eretici (1 pa): i combattenti affiliati ottengono Giusto.

Solo/Guerrieri Santi (3): il combattente ottiene Arma Sacra.

ESEMPI DI LISTE:

Armata Imperiale

- **Generale d'armata:** Abel + affiliazione
- Stato maggiore:
 - Musico Coscritto(2) + affiliazione
 - Porta stendardo Coscritto + affiliazione
- 2x Lancere del Grifone + affiliazione
- 3x Fuciliere del Grifone + affiliazione + solo
- 2x Thallion del Grifone + affiliazione + solo
- Totale: 197 a.p.
- Note: L'armata è incentrata sui tiratori che possono, col Solo, colpire a gittata corta molti nemici. Lo stato maggiore fornisce invece protezione dai nemici paurosi.

Tempio del Nord

- **Generale d'armata:** Arkhos + affiliazione + solo + Lama dell'est
- 3x Templare del Grifone + affiliazione + solo
- 1x Thallion del Grifone + affiliazione + Ombra dell'inquisizione
- Totale: 194 a.p.
- Note: Questa variazione di una delle liste iniziali ha un solo Thallion per indebolire il nemico: è il tuo asso nella manica. Usa il bonus dell'affiliazione per dare bonus ai combattenti che devono essere più incisivi in corpo a corpo

Inquisizione

- **Generale d'armata:** Shanys + affiliazione+ solo
- 2x Coscritto del Grifone/Mazza + affiliazione
- 2x Guardia Pretoriana + affiliazione
- 2x Esecutore del Grifone + affiliazione + solo
- Totale: 197 a.p.
- Note: Questa lista si basa sulle armi sacre in combinazione con Assassino per fare tiri per ferire con 3 dadi dove un doppio fa 2 ferite extra!

Inquisizione

- **Generale d'armata:** Eschelus + affiliazione + solo. Con:
 - Rogo, Devozione guerriera
- 3x Coscritto del Grifone/Mazza + affiliazione
- 2x Esecutore del Grifone + affiliazione + solo
- Totale: 196 a.p.
- Note: Eschelus qui può obliterare ogni nemico gli si pari davanti, proteggerlo dai tiratori nemici e pulite il campo nel nome di Merin!