



CONFRONTATION EVO-DEMO

LEONI D'ALAHAN

18/12/2016



Il Regno di Alahan è stato fondato oltre cinque secoli fa dai discendenti di due Clan Keltois ed oggi è il più grande baluardo della luce contro le tenebre. Grazie ai suoi cavalieri invincibili, ad i suoi potentissimi arcimaghi e ad una fitta rete di agenti infallibili il regno d'Alahan è una potenza indomabile, il sogno ultimo di ogni valoroso

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 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:

Arcieri d'Alhan

ADDESTRATI AD ICQUOR

Gli arcieri di d'Alahan possono ripetere una volta i loro test di tiro falliti se tirano su bersagli a gittata media o lunga.

Maestri di Spada

SPADACCINI

All'inizio della fase di corpo a corpo si sceglia un'abilità fra Finta e Fine Lama per ogni Maestro di Spada: il Maestro di Spada beneficia di questa abilità fino al termine della fase di combattimento.

Falconiere

IL FALCONIERE DI KAIBER

Una volta per turno un Falconiere può dare ad un nemico entro 20 cm -1 ai test di INI, ATT e DIF.

Cavalieri d'Alhan su cavalcatura

ORDINE CAVALLERESCO

Questi combattenti hanno normalmente MOV 20, ma per questa variante di gioco esso è ridotto a 15.

ARTEFATTI:

Sacramento

Riservato a: Alahel

Tutte le armi di Alahel diventano Sacre (sia da CaC che da tiro).

Costo in PA: 6

Bontà

Riservato a: Danil il Prode

Danil il Prode può usare l'abilità Cura/X su tutti i combattenti amici anche parzialmente entro 10 cm da lui. Un dado è lanciato per ciascuno di questi combattenti.

Costo in PA: 11

ESEMPLI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Alahel

• 1x Cavaliere d'Alhan su destriero

• 3x Maestri di spada

• 3x Paladino d'Alhan (1)

• Total: 199 a.p.

Note: Alahel è uno dei più rinomati eroi dei Leoni, è un combattente affidabile e un tiratore preciso. Questa armata schiera anche dei Paladini, per supportare in corpo a corpo, e dei Maestri di Spada, la cui abilità sottrae dadi agli avversari. Infine il Cavaliere fornisce una grande forza d'impatto per decimare la truppe nemiche.

• **Generale d'armata:** Agonn II

Stato maggiore: Musico d'Alhan 1, Porta stendardo d'Alhan

• 2x Guardia Reale 1

• 2x Falconiere d'Alhan

• Total: 196 a.p.

Note: Agonn e lo stato maggiore forniscono un bonus sia in disciplina che contro i combattenti spaventosi. Le Guardie Reali sono i combattenti più forti e preziosi dell'armata. Per sfruttarle al meglio ed incrementare la loro efficacia è opportuno usare i Falconieri e la loro abilità contro i nemici in mischia con esse.

• **Generale d'armata:** Danil il Prode

• 3x Arciere d'Alhan

• 3x Valchiria d'Alhan

• 2x Guardia d'Alhan/spada

• 1x Guardia Reale

Total: 197 a.p.

Note: Quest'armata ha un sacco di combattenti! Oltre ad essere un forte Guerriero, Danil fornisce anche supporto con la sua abilità Cura. In corpo a corpo si fanno valere anche la Guardia Reale e le valchirie, il cui colpo da maestro può essere insidioso. Gli arcieri possono tirare efficacemente ad ogni gittata ed indebolire i nemici.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
REGOLARI															
Alahel il Messaggero	41	12,5	4	5	5	5	5	4	6	4	\	\	Arco Lungo For 3/ 20-40-60	M	Ambidestro; Tiratore d'Elite; Audacia
VETERANI															
Agonn l'Ardenite II	51	10	4	6	7	5	8	\	7	4	\	\		M	Comando/10; Spadaccino; Nemico Personale/Azael; Audacia
ELITE															
La Leonessa Rossa	71	10	5	7	8	6	7	\	9	6	\	\	Arma Sacra	M	Esploratore; Grido di Guerra/6; Audacia
Danil il Prode	80	10	5	7	8	5	8	\	9	5	\	\	Arma Sacra	M	Cura/4; Risolutezza/2; Giusto

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 d'Alahan	9	10	2	3	3	2	6	\	4	2	\	\		M	3	Audacia
Guardia d'Alahan/ Spada	10	10	3	3	3	2	6	\	5	2	\	\		M	3	Audacia
Arciere d'Alahan	11	10	2	2	2	2	4	3	4	2	\	\	Arco Lungo For 3/ 20-40-60	M	3	Audacia
Musico d'Alahan I	13	10	2	3	3	2	4	\	4	3	\	\		M	2	Comando/10; Audacia
Porta Stendardo d'Alahan	13	10	2	3	3	2	4	\	6	2	\	\		M	2	Comando/10; Audacia
VETERANI																
Maestro di Spada	12	10	3	3	4	3	6	\	5	3	\	\		M	3	Audacia.
SPECIALI																
Valkyria d'Alahan (2)	10	10	3	4	3	4	4	\	5	3	\	\		M	3	Colpo da Maestro/3; Audacia
Falconiere d'Alahan	15	12,5	4	4	3	4	3	3	5	2	\	\	Pistola For 6/ 10-15-20	M	2	Assillo; Flagello/Esploratore; Audacia
ELITE																
Paladino d'Alahan (1)	17	10	3	4	5	3	7	\	5	3	\	\	Arma Sacra	M	3	Audacia
Guardia Reale (1)	35	10	4	4	6	4	10	\	6	4	\	\	Arma e Armatura Sacra	M	2	Ossoduro; Fanatismo; Audacia
Cavaliere d'Alahan su Destriero	75	20	4	6	7	5	13	\	7	7	\	\	Lancia - Forza in Carica/15	C	1	Destriero; Carica Bestiale; Colpo da Maestro/0; Giusto

ESPANSIONE MISTICI

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

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Bardo d'Alahan (2)

IL COLPO DEL NARRATORE

Una volta per turno, prima di un tiro o di un attacco, il bardo può dichiarare che esso è un colpo del narratore. L'eventuale tiro per ferire è un Colpo Preciso.

INCANTESIMI DI ERMETISMO:

Forza della Virtù

Potere: 2

Gemme: 2 luce

Difficoltà: POT+3

Area d'Effetto: un combattente amico

Portata: 20 cm

Durata: Fino alla fine del turno

Frequenza: 2

Il bersaglio guadagna +2 FOR. +3 se è equipaggiato con un'arma sacra.

Pilastro di energia

Potere: 2

Gemme: 3 luce

Difficoltà: POT+4

Area d'Effetto: tutti gli alleati a portata

Portata: 5 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 1

Tutti i bersagli recuperano un punto vita.

Castigo della Luce

Potere: 3

Gemme: 1+X luce

Difficoltà: 4+X

Area d'Effetto: X combattenti nemico

Portata: 20 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 1

Ogni bersaglio subisce un tiro per ferire a FOR 5.

INCANTESIMI DELLA LUCE:

Freccia di mana

Potere: 1

Gemme: 2 neutre

Difficoltà: POT+3

Area d'Effetto: un combattente nemico

Portata: 20 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 2

Il bersaglio subisce un tiro per ferire con FOR pari al POT del mago.

Riservato a: Bardo d'Alahan (2)

Canto della Ferita

Potere: 1

Gemme: 1 luce

Difficoltà: 7

Area d'Effetto: un combattente nemico

Portata: 15 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 2

Canto delle Ferite deve essere lanciato subito prima che il bersaglio subisca un tiro per ferire a causa di un Tiro.

Il tiro per ferire viene effettuato con un bonus di +2 in FOR.

MIRACOLI:

Ispirazione Guerriera

Riservato a: Pizia d'Azal

Fervore: 1

Difficoltà: DIF del bersaglio +1

Area: un combattente amico

Portata: 10 cm

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio ottiene Contrattacco.

La Pizia può lanciare questo miracolo più volte per turno.

Spirito Eroico

Alterazione

Fervore: 1

Difficoltà: 5

Area: un combattente amico

Portata: 20 cm

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio riduce di 1 il numero delle ferite che perde a causa del prossimo tiro per ferire del turno.

ESEMPLI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Sardar Tillius II
con:

forza della virtù, pilastro di energia e castigo della luce

• 1x Guardia Reale 1

• 3x Arciere d'Alhan

• 3x Paladino d'Alhan (1)

• Total: 199 a.p.

Note: Sardar può potenziare sia i Paladini che la Guardia Reale. Può anche curare gli alleati o colpire i nemici, dovesse trovarsi circondato.

• **Generale d'armata:** La Leonessa Rossa

• 3x Valchiria d'Alhan

• 2x Falconiere d'Alhan

• 3x Pizia d'Azal con
Ispirazione Guerriera e Spirito Eroico

Total: 197 a.p.

Note: Tre Pizie assicurano una buona copertura del campo coi loro miracoli. Previene i danni o potenzia le truppe con alta difesa come la Leonessa o le Valchirie dando loro Contrattacco.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
ADEPTI															
Sardar Tillius (II inc. Sardar)	80	10	5	3	3	3	7	\	7	6	6	\		M	Luce e Terra/Ermetismo, Solaris e Sciamanesimo; Comando/10; Audacia

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MISTICI:																
INIZIATI																
Bardo d'Alahan (2)	26	10	4	3	3	5	3	4	6	4	4	\	Daga da Lancio For 1/5-10-15	M	2	Luce/Circaeus; Guerriero-Mago; Tiro Istintivo; Audacia
FEDELI:																
DEVOTI																
Pizia d'Azael	22	10	4	5	5	4	5	\	6	4	\	0\1\1		M	2	Fedele di Arin/10; Accanito; Monaco-Guerriero; Audacia

ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste brevi affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

AFFILIAZIONI:

ALLMOON

Barone: Mirvillus d'Allmoon

Baronia/Terra inospitale (1 pa): i combattenti affiliati beneficiano di Istinto di Sopravvivenza.

Solo/ Campione dell'Eterno Inverno (3 pa): Il combattente ottiene Implacabile/1 e Robustezza

DORIMAN

Barone: Valdenar di Doriman

Baronia/Forza (1 pa): i combattenti affiliati beneficiano di +1 in FOR.

Solo/ Furia d'Ephrem (3 pa): Il combattente ottiene Furia Guerriera

LUISHANA

Barone: Kamis d'Amirat

Baronia/Astuzia (1 pa): una volta per turno un combattente può rilanciare un tiro di INI, ATT, DIF, TIR, COR, DIS, POT o fede.

Solo/ Leone delle nebbie (2 pa): Questo solo può essere assegnato ad un massimo di 3 combattenti di taglia media. Il combattente ottiene esploratore.

ESEMPI DI LISTE:

ALLMOON

- **Generale d'armata:** Alahel + affiliazione + solo + sacramento
- 1x Cavaliere d'Alhan su Destriero + affiliazione + solo
- 2x Lanciere d'Alhan + affiliazione
- 3x Paladino d'Alhan (1) + affiliazione
- Total: 200 a.p.

Note: Questa è l'evoluzione di una delle liste iniziali. Il Cavaliere e tutti gli altri combattenti risultano potenziati.

LUISHANA

- **Generale d'armata:** Agonn II + affiliazione

Stato maggiore

- Musico d'Alhan 1
- Porta stendardo d'Alhan

- 2x Guardia reale 1 + affiliazione
- 2x Falconiere d'Alhan + affiliazione + solo

Total: 192 a.p.

Note: Rispetto alla versione iniziale questa armata ha un falconiere in meno, ma essendo schierati come esploratori infastidiscono molto di più l'avversario.

DORIMAN

- **Generale d'armata:** Danil il Prode + affiliazione + solo

- 1x Guardia Reale 1 + affiliazione + solo
- 3x Arciere d'Alhan + affiliazione
- 3x Valchiria d'Alhan + affiliazione + solo
- Total: 200 a.p.

Note: Quest'affiliazione fornisce un punto extra in FOR a tutti i combattenti, rendendoli più incisivi, ed un dado supplementare grazie al solo. In questo modo le valchirie possono colpire ancora più duramente col loro Colpo da Maestro

LUISHANA

- **Generale d'armata:** Alahel + affiliazione

- 2x Guardia Reale 1 + affiliazione
- 2x Arciere d'Alhan + affiliazione
- 2x Bardo d'Alhan con freccia di mana e canto della ferita

Total: 198 a.p.

Note: Il bonus di questa affiliazione aiuta i Bardi a lanciare con successo le proprie magie. Gli arcieri disturbano l'avversario e sono resi più efficaci dal Canto della Ferita dei Bardi.