



# CONFRONTATION EVO-DEMO

## KELTOIS DEL CLAN DEI SESSAIR

18/12/2016



*I sessair sono stati il primo popolo umano di Aarklash. Essi vennero dal mare ed affrontarono i centauri ed i giganti che abitavano le pianure di Avagd, ed uscirono sempre vittoriosi. Oggi sono alleati di questi fieri popoli e combattono nel nome di Danu e della Luce contro le Tenebre che avvolgono Aarklash e che hanno corrotto i loro fratelli Druni.*

### DESCRIZIONE

I Sessair sono barbari, come sottolineato dalla loro abilità-chiave: Furia Guerriera! Quel dado di combattimento extra, unito all'alta iniziativa, li rende molto potenti in combattimento. Attenzione però, escluse le bestie che mettono in campo, essi tendono a essere tra i combattenti più fragili, a causa del fatto che indossano armature molto leggere.

### 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:

#### UNA FURIA DA GOVERNARE

Riservato a: Malek.

Questo Personaggio è un Guerriero di Danu già trasformato in Guerriero Spasmo e può far normalmente parte dell'armata.

#### LO SPASMO DELLA FURIA

Riservato a: Guerrieri di Danu.

Ogni volta che un guerriero di Danu perde almeno 1 punto vita si lanci 1d6.

- 1-3: nessun effetto;
- 4-6: il Guerriero di Danu si trasforma in Guerriero Spasmo fino al termine della partita.

Inoltre se il risultato naturale del dado è 5 o 6, il Tiro per Ferire è ignorato.

#### TRASFORMATI

Riservato a: Guerrieri Spasmo.

Un'armata non può integrare Guerrieri Spasmo al momento della sua costituzione.

#### IMPETUOSI

Riservato a: Centauro Keltois e Baal.

Alla sua attivazione ogni Centauro deve decidere se ottenere Forza in Carica/8 o +1 al risultato finale delle sue prove di TIR fino al termine del turno.

Di norma questo combattente ha MOV 20 ma per fini di gioco questo valore viene ridotto a 15.

#### Arco del Dragone

Riservato a: Hogarth (tutte le versioni)

L'Arco del Dragone ha le seguenti caratteristiche:

- For 5/ 30-60- illimitata

Costo in PA: 6

#### Cuore del Furore

Riservato a: Malek l'Assetato

Ogni volta in cui un Guerriero di Danu nel raggio di 10cm prova un test di trasformazione in Guerriero Spasmo, se il test di trasformazione ha un risultato inferiore al necessario, il dado può essere rilanciato.

Costo in PA: 8

### ESEMPI DI LISTE:

- **Generale d'armata: Hogarth** + Arco del Dragone

#### Gruppo Comando:

- **Musico Sessair**
- **Porta-stendardo Sessair**

- 2x Centauri Keltois

- 1x Minotauro Sessair

- 2x Fianna Keltois

- Totale: 200 pa

Note: Quest'armata schiera uno dei generali più iconici: Hogarth! Per supportarlo, l'armata ha un guppo comando, utile a fornire aiuto contro combattenti spaventosi. Poi ci sono i centauri: truppe veloci che possono anche tirare a distanza; le Fianna per rafforzare il nucleo dell'armata; infine un Minotauro, per colpire duro anche i nemici più pericolosi.

- **Generale d'armata: Malek** + Cuore del Furore

- 2x Guerrieri di Danu

- 3x Arcieri Sessair

- 1x Minotauro Keltois

- Totale: 195 pa

Note: Quest'armata sfrutta l'artefatto del suo generale Malek per far trasformare i Guerrieri di Danu con maggiore facilità. Ci sono poi gli arcieri per indebolire le truppe nemiche e un potente minotauro, un vero killer: veloce, forte e resistente.

- **Generale d'armata: Baal**

- 3x Guardiani delle Lande

- 3x Guerrieri Sessair con Ascia

- 1x Gigante Barbaro (2)

- Total: 192 pa

Note: Baal è un potente generale da combattimento. Per dargli supporto, l'armata ha i Guardiani e i Guerrieri. Il Gigante è un altro potente guerriero, che dà la possibilità di ingaggiare il nemico su più fronti.

PERSONAGGI																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ	
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Hogarth il Colosso	49	10	4	4	8	4	7	3	6	3	\	\	Arco For 4/ 25- 50-75	M	Comando/10; Rozzo; Furia Guerriera	
ELITE																
Malek l'Assetato	45	10	6	6	9	3	5	\	6	2	\	\		M	Grido di Guerra/6; Carica Bestiale; Furia Guerriera	
Baal il Conquistatore	107	20	7	7	10	5	8	\	8	4	\	\		C	Carica Bestiale; Furia Guerriera	

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:																
REGOLARI																
Guardiano delle Lande	9	10	3	2	3	1	2	3	3	1	\	\	Zagaglia For 4/ 15-25-35	M	3	Furia Guerriera
Guerriero Sessair con Ascia o Spada	10	10	3	2	6	2	4	\	4	0	\	\		M	3	Furia Guerriera
Arciere Sessair	10	10	3	2	3	2	3	3	4	0	\	\	Arco For 3/ 20-40-60	M	3	Furia Guerriera
Musico Sessair	12	10	3	3	4	2	4	\	4	1	\	\		M	2	Comando/10; Furia Guerriera
Porta Stendardo Sessair	12	10	3	3	4	2	4	\	5	0	\	\		M	2	Comando/10; Furia Guerriera
VETERANI																
Fianna Keltois	12	10	4	3	6	3	3	\	4	2	\	\		M	3	Furia Guerriera
CREATURE																
Minotauro Sessair	47	12,5	3	5	11	3	9	\	-7	0	\	\		W	2	Carica Bestiale; Implacabile/1; Furia Guerriera
Minotauro Keltois	74	15	2	5	14	3	11	\	-8	1	\	\		G	1	Carica Bestiale; Furia Guerriera; Mercenario
ELITE																
Guerriero Spasmo [Trasformato]	\	10	4	6	10	4	6	\	-6	0	\	\		M	-	Furia Guerriera
Guerriero di Danu [Spasmi della Furia]	19	10	4	4	7	2	4	\	4	0	\	\		M	3	Furia Guerriera
Centauro Keltois (1)	26	20	5	5	5	3	5	3	6	2	\	\	Ascia da Lancio For 5/10-20-30	C	2	Carica Bestiale; Furia Guerriera
Gigante Barbaro (2)	28	12,5	2	4	10	3	7	\	5	1	\	\		M	2	Colpo da Maestro/0; Audacia; Ossoduro; Furia Guerriera

## ESPANSIONE MISTICI

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

## CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

### I Gesa

Riservato a: Druidi Keltois e Kelen  
Un druido fornisce 2 punti Gesa all'armata, Kelen ne fornisce 5.  
Indicato tra parentesi vi è il numero di punti necessario ad acquisire il relativo Gesa. Tutti combattenti associati a una stessa carta devono avere gli stessi Gesa. Un combattente può avere massimo 1 Gesa.

- *Pietra Piatta (2)*: Ossoduro;
- *Collana di Sidhe (2)*: Carica Bestiale;
- *Vendetta Urlante (2)*: Colpo da Maestro/0 o +1;
- *Tatuaggio del serpente (2)*: Posseduto;
- *Sigillo dell'Onore (1)*: Audacia

### La Regina delle Fianna

Riservato a: Virae  
Le Fianna non Personaggio dell'armata di Virae acquisiscono l'abilità Rinforzi fintanto che Virae è presente sul campo di battaglia. Le Fianna che rientrano in gioco grazie all'abilità Rinforzi devono essere schierate entro l'aura di fede di Virae.

## INCANTESIMI DEL SENTIERO DEL DRUIDISMO:

### Lamento di Danu

**Potere:** 1  
**Gemme:** 1 terra  
**Difficoltà:** 5  
**Area d'Effetto:** Un Guerriero di Danu alleato  
**Portata:** 15 cm  
**Durata:** Speciale  
**Frequenza:** 3  
Il bersaglio riceve un bonus di +1 al test di trasformazione.

### Unguento della Cura

**Potere:** 2  
**Gemme:** 1 terra  
**Difficoltà:** POT del Mago +3  
**Area d'Effetto:** un combattente alleato  
**Portata:** 5 cm  
**Durata:** Fino alla fine del turno  
**Frequenza:** 2  
Il bersaglio recupera 1 punto vita.

### Bulbo Velenoso

**Potere:** 1  
**Gemme:** 1 aria  
**Difficoltà:** 5  
**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 25 cm  
**Durata:** istantanea  
**Frequenza:** illimitata  
Il nemico bersaglio e ogni combattente in contatto di base con lui subiscono un tiro per ferire a FOR 0. Ogni combattente che perde almeno 1 punto vita in questo modo subisce un altro tiro per ferire a FOR 0. Questo processo viene ripetuto fino a che l'incantesimo non infligge più danni o il combattente è eliminato. L'incantesimo non ha effetto su combattenti con SP (???), Nonmorti, Costrutti, Elementali e Immortali.

### Freccia di Hecate

**Potere:** 2  
**Gemme:** 1 fuoco  
**Difficoltà:** 8  
**Area d'Effetto:** Un combattente nemico  
**Portata:** 30 cm  
**Durata:** istantanea  
**Frequenza:** 4  
Il mago può spendere da 1 a 3 gemme di fuoco aggiuntive per incrementare la gittata di 10 cm per gemma spesa. Il bersaglio subisce un tiro per ferire a FOR 5.

## MIRACOLI:

### Vigore della Dea Creazione

**Fervore:** speciale  
**Difficoltà:** speciale  
**Area:** un sessair amico  
**Portata:** 20 cm  
**Durata:** fino al termine del turno  
Il bersaglio ottiene INI +1, ATT +1, FOR +2. Questo miracolo può essere invocato più volte per turno.

### Presagio di Cianath Alterazione

**Fervore:** 1  
**Difficoltà:** 5  
**Area:** un Sessair amico  
**Portata:** 30 cm  
**Durata:** fino al termine del turno  
Il bersaglio può ricorrere all'abilità "Furia Guerriera" dopo il tiro d'Iniziativa.

### Ira Divina

**Distruzione (2)**  
**Fervore:** 2  
**Difficoltà:** FOR del bersaglio -2 (min 6)  
**Portata:** 20 cm  
**Area d'Effetto:** un alleato  
**Durata:** fino al termine del turno  
Quando il bersaglio ricorre a Furia Guerriera egli ottiene 2 dadi posti in attacco aggiuntivi invece che uno.

## ESEMPLI DI LISTE:

- **Generale d'armata:** Kelen con
  - Unguento della Cura, Bulbo Velenoso, Freccia di Hecate

- 2x Centauri Keltois
- 3x Guardiani delle Lande + Gesa: Sigillo dell'Onore
- 1x Gigante Barbaro (2) + Gesa: Collana di Sidhe
- Totale: 191 pa

Note: Kelen può lanciare sia incantesimi curativi che offensivi, assicurati di bilanciare saggiamente le sue gemme. I Guardiani sono resi più coraggiosi dal loro Gesa, mentre il Gigante è ancora più letale quando riesce a caricare.

- **Generale d'armata:** Virae con
  - Vigore della Dea, Presagio di Cianath, Ira Divina

- 3x Fianna Keltois
- 1x Minotauro Sessair
- 3x Guerrieri Sessair con Ascia/Spada
- Total: 190 pa

Note: Virae disponi di miracoli capaci di trasformare anche le truppe più deboli in avversari più letali. In più, le Fianna ricevono "Rinforzi", in modo da poter ritornare in gioco. Assicurati di proteggere Virae e mantieni combattenti vicino a lei in modo da garantirle la FT di cui ha bisogno.

## PERSONAGGI

NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
ADEPTI															
Kelen la Tredicesima Voce [I Gesa]	86	10	5	5	8	5	7	\	7	3	5	\		M	4 Elementi e Luce/Druidismo e Solaris; Iperione; Guerriero-Mago; Furia Guerriera
ZELOTI															
Virae, Sacerdotessa Fianna [La Regina delle Fianna]	77	10	6	7	8	6	6	\	7	5	\	11/2		M	Fedele di Danu/12,5; Comando/15; Monaco-Guerriero; Audacia; Furia Guerriera

## TRUPPA

NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MISTICI:																
INIZIATI																
Druido Keltois (2)	25	10	4	3	6	3	5	\	4	2	3	\		M	2	4 Elementi/Druidismo; Guerriero-Mago; Furia Guerriera

### ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste brevi affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

### AFFILIAZIONI:

#### GUARDIANI DI SCATH

**Capo Tribù:** Brag an Scathar

**Tribù/Tribù delle Ombre (1 pa):** ogni volta che un combattente affiliato ricorrere alla Furia Guerriera, egli ottiene +1 RES fino al termine del turno.

**Solo/ Urlo dell'Oltretomba (2 pa):** Il combattente ottiene "Grido di Guerra/7".

#### CLAN DEL CORVO

**Capo Tribù:** Culwain Mac Cormaill e la misteriosa Morrigan

**Tribù/Guerriero del Corvo (1 pa):** i combattenti del Clan del Corvo beneficiano Audacia e di +1 DIS.

**Solo/Ombra della Foresta Nera (2 pa):** Il combattente ottiene "Balzo".

#### L'ORDA DI MURGAN

**Capo Tribù:** Velkanos.

**Tribù/Leggende (0 pa):** solo i combattenti il cui valore strategico è pari o superiore a 13 PA possono essere associati all'orda di Murgan.

Il costo di tutti i combattenti Sessair e Keltois affiliati di taglia Grande è ridotto di 3 pa.

**Solo/Sangue d'Ogmios (2 pa):** Il combattente ottiene +1 COR, +1 DIS e Comando/10.

### ESEMPLI DI LISTE:

#### Guardiani di Scath

- **Generale d'armata:** Malek + Cuore del Furore + affiliazione + solo

- 3x Guerrieri di Danu affiliazione + solo

- 3x Arcieri Sessair+ affiliazione + solo

- 3x Guerriero Sessair con Ascia+ affiliazione + solo

- Totale: 199 pa

Note: Quest'armata schiera molti combattenti che beneficiano spesso dall'uso di "Furia Guerriera". Il loro principale problema potrebbe essere la paura, e per questo motivo hanno il Solo per ricevere il coraggio extra per caricare nemici spaventosi.

#### Clan del Corvo

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

- 2x Guardiani delle Lande + affiliazione + solo

- 3x Guerriero Sessair con Ascia + affiliazione

- 1x Gigante Barbaro (2) + affiliazione + solo

- Totale: 194 pa

Note: Molti combattenti in questa lista hanno "Balzo", così possono sorprendere i nemici attorno agli ostacoli. In più, essi hanno "Audacia", in modo da resistere meglio ai nemici spaventosi.

#### Orda di Murgan

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

- 2x Centauri Keltois + affiliazione + solo

- 1x Minotauro Sessair + affiliazione

- 2x Gigante Barbaro + affiliazione

- Totale: 199 a.p.

Note: Quest'armata sfrutta lo sconto sui combattenti di taglia Grande per schierare molti di loro, assieme ad altri potenti combattenti.

#### Guardiani di Scath

- **Generale d'armata:** Malek + Cuore del Furore + affiliazione + solo

- 3x Guerrieri di Danu + affiliazione + solo + Gesa: Tatuaggio del Serpente

- 2x Arcieri Sessair + affiliazione + solo.

- 2x Druido Sessair + affiliazione con

- Unguento della Cura, Lamento di Danu

- Totale: 197 pa

Note: I due Druidi possono curare e aiutare i Guerrieri Spasmo a trasformarsi più velocemente: quest'armata è incentrata sul farli trasformare e poi mantenerli vivi il più possibile nella loro letale forma.