



CONFRONTATION EVO- DEMO



WOLFEN D'YLLIA

19/12/2016

Quando ancora gli Dei camminavano sulla terra Yllia, Dea della Luna, concesse il suo favore al più forte dei lupi rendendolo così il primo nato della razza dei Wolfen. Oggi, millenni dopo, i Wolfen sono i più grandi e temuti predatori di Aarklash, feroci e astuti grazie al loro lato bestiale, ma anche saggi e riflessivi grazie al dono divino dell'intelletto. Se la natura ha dei campioni, quelli sono sicuramente i Wolfen!

DESCRIZIONE

Un'armata Wolfen – o sarebbe meglio dire una muta – si basa sul potere d'attacco. I Wolfen corrono velocemente, attaccano per primi e infliggono colpi letali: anche se il nemico resiste al loro impatto, gli resta poco da fare in seguito. I Wolfen sono anche temibili predatori che possono mettere in fuga molti nemici. Attenzione però: i Wolfen sono costosi e di certo saranno in inferiorità numerica rispetto agli avversari.

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:

BALESTRA WOLFEN

Un Wolfen con quest'arma non subisce il malus di -1 al risultato finale delle sue prove di Tiro quando ricorre ad Assillo.

BRANCO FEDELE

Riservato a: Guerriero Zanna e Grande Zanna

In fase di costituzione dell'armata, questi combattenti ricevono un bonus a seconda del Generale d'armata:

Ashan'Tyr: Istinto di Sopravvivenza

Onyx: Implacabile/1

Killyox: +2 PAU

LE OMBRE D'YLLIA

Riservato a: Vestale Wolfen

Indipendentemente dall'esito della prova di INI, in corpo a corpo una vestale può sempre assegnare i suoi dadi da combattimento dopo i suoi avversari.

LE OMBRE NELLA NEBBIA

Riservato a: Battitore d'Ombra

Un Battitore d'Ombra che è nascosto prima del tiro di tattica ottiene Assassino fino al termine del turno.

Durante la fase mistica, se nessun combattente nemico può tracciare una linea di vista su un Battitore d'Ombra, il battitore d'Ombra diviene Nascosto.

Capacità: COLUI CHE PROTEGGE L'ETERNITÀ

Riservato a: Guardiano dei Sepolcri

Se l'armata nemica contiene combattenti dei seguenti popoli, i Guardiani dei Sepolcri beneficiano dell'abilità Furia Guerriera fino al termine della partita: Non-Morti d'Acheron, Alchimisti di Dirz, Keltois del Clan dei Druni, Goblin di No-Dan-Kar, Nani di Mid-Nor; Cadwallon.

ARTEFATTI:

Lama Keratis

Riservato a: Onyx

Onyx ottiene Fine Lama.

Dopo ogni tiro per ferire che effettua in Corpo a Corpo Onyx può decidere di lanciare un dado addizionale: il risultato del suo tiro per ferire sarà allora dato dal dado col risultato più alto per la forza e da quello col risultato più basso

per la locazione.

Costo in PA: 5

ESEMPI DI LISTE:

Generale: Onyx

3 Guerrieri-Zanna Wolfen

2 Cacciatori Wolfen

1 Guardiano delle Rune

Totale: 199 pa

Note: quest'armata stranamente ha molti combattenti per un branco Wolfen: in ogni caso, se riesci a mandare due combattenti contro uno stesso nemico, quest'ultimo non durerà a lungo.

Generale: Ashan'Tyr

2 Balestrieri Wolfen

2 Predatori Wolfen con Lama

Totale: 200 pa

Note: I due Predatori saranno troppo da reggere per la maggior parte dei nemici. Usa i balestrieri per indebolire le truppe nemiche e l'alta INI di Ashan'Tyr per essere quasi sicuramente il primo a colpire in combattimento.

Generale: Killyox

3 Cacciatori Wolfen

1 Vestale Wolfen

Totale: 199 pa

Note: Killyox è uno dei più forti combattenti di Confrontation – la sua storia è leggenda, così come le sue STR 14 e PAU 11. Usa gli altri per proteggere il generale e assicurati che colpisca, perché dove lui colpisce, nulla rimane!

| PERSONAGGI | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|----|---|
| NOME e RANGO | PA | MOV | INI | ATT | FOR | DIF | RES | TIR | C/P | DIS | POT | ASP | EQUIP | TG | ABILITÀ |
| GUERRIERI PURI: | | | | | | | | | | | | | | | |
| REGOLARI | | | | | | | | | | | | | | | |
| Onyx il Vagabondo | 54 | 15 | 5 | 5 | 10 | 4 | 6 | \ | -6 | 3 | \ | \ | | G | Nemico Personale/Managarm; Implacabile/2; Uccisore Nato |
| SPECIALI | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ashan'Tyr | 56 | 17,5 | 6 | 5 | 8 | 6 | 7 | \ | -5 | 2 | \ | \ | | M | Vivacità; Spadaccino; Istinto di Sopravvivenza; Uccisore Nato |
| ELITE | | | | | | | | | | | | | | | |
| Killyox Capo Muta | 118 | 15 | 5 | 6 | 14 | 5 | 9 | \ | -11 | 5 | \ | \ | | G | Comando/15; Uccisore Nato |

| TRUPPA | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------------------------------|----|----|--|
| NOME e RANGO | PA | MOV | INI | ATT | FOR | DIF | RES | TIR | C/P | DIS | POT | ASP | EQUIP | TG | N° | ABILITÀ |
| GUERRIERI PURI: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| REGOLARI | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cacciatore Wolfen (1) | 20 | 17,5 | 4 | 4 | 6 | 3 | 4 | \ | -5 | 2 | \ | \ | | G | 3 | Uccisore Nato |
| Guerriero Zanna Wolfen [Branco Fedele] | 25 | 15 | 4 | 4 | 9 | 3 | 5 | \ | -5 | 2 | \ | \ | | G | 3 | Uccisore Nato |
| Balestriere Wolfen (1) | 26 | 15 | 4 | 3 | 6 | 3 | 5 | 2 | -5 | 2 | \ | \ | Balestra Wolfen For 7/20-35-45 | G | 2 | Assillo; Uccisore Nato |
| Balestriere Wolfen (2) | 27 | 15 | 3 | 3 | 7 | 3 | 5 | 2 | -5 | 2 | \ | \ | Balestra Wolfen For 10/20-40-60 | G | 2 | Uccisore Nato |
| Wolfen Grande Zanna [Branco Fedele] | 29 | 15 | 4 | 5 | 10 | 3 | 6 | \ | -6 | 2 | \ | \ | | G | 2 | Uccisore Nato |
| VETERANI | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Battitore Wolfen [Ombre nella Nebbia] | 33 | 17,5 | 4 | 5 | 8 | 3 | 6 | 3 | -6 | 1 | \ | \ | Giavelotto For 8/20-30-40 | G | 2 | Tiro in Assalto; Uccisore Nato |
| SPECIALI | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Vestale Wolfen [Ombre d'Yllia] | 21 | 17,5 | 4 | 4 | 6 | 4 | 4 | \ | -6 | 2 | \ | \ | Lame della Luna | G | 3 | Uccisore Nato |
| Battitore D'Ombra Wolfen (Ombre nella Nebbia) | 28 | 17,5 | 4 | 4 | 8 | 4 | 6 | \ | -6 | 2 | \ | \ | Arma della Luna | G | 2 | Esploratore; Paria; Uccisore Nato |
| Guardiano dei Sepolcri (1) [Colui che Protegge l'Eternità] | 30 | 15 | 4 | 4 | 9 | 3 | 5 | \ | -8 | 1 | \ | \ | | G | 2 | Flagello/Wolfen Zombie; Immunità/Paura; Balzo; Uccisore Nato |
| ELITE | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Predatore Wolfen/Spada | 43 | 15 | 4 | 6 | 12 | 5 | 7 | \ | -7 | 2 | \ | \ | | G | 2 | Uccisore Nato |
| Predatore Sanguinario | 52 | 15 | 4 | 6 | 12 | 5 | 8 | \ | -8 | 2 | \ | \ | | G | 1 | Ossoduro; Uccisore Nato |

ESPANSIONE MISTICI

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

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Capacità: Wolfen Solitari

Riservato a: Solitari

Finché almeno un altro solitario amico è vivo sul campo il solitario vede la sua Riserva di mana aumentare di 3 punti ed ottiene un bonus di +1 al risultato naturale delle sue prove di recupero.

INCANTESIMI WOLFEN:

Confusione

Potere: 1

Gemme: 2 acqua

Difficoltà: POT del mago +3

Area d'Effetto: Personale

Portata: Personale

Durata: Fino alla fine del turno

Frequenza: 1

Il mago ha un dado da combattimento in meno, ma i suoi nemici ricevono una penalità di -1 in INI, ATT e DIF.

Riservato a: Maghi Wolfen

Benedizione degli Antenati

Potere: 1

Gemme: 2 acqua

Difficoltà: speciale

Area d'Effetto: un Guardiano dei Sepolcri amico

Portata: 20 cm

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 3

Il bersaglio ottiene +2 in RES.

Riservato a: Maghi Wolfen

Corsa Tempestosa

Potere: 3

Gemme: 2 acqua

Difficoltà: 8

Area d'Effetto: speciale

Portata: 15 cm

Durata: fino al termine del turno

Frequenza: 2

Il bersaglio beneficia di "Rapidità".

Riservato a: Irix la Furia

Diluvio di Ibadaoth (nota: nell'inglese la b e la d sono invertite)

Potere: 0

Gemme: 1 acqua X fuoco

Difficoltà: 5+X

Area d'Effetto: un combattente nemico

Portata: 25 cm

Durata: istantanea

Frequenza: 1

X deve essere compreso fra 1 e 5.

Il bersaglio subisce un tiro per ferire con FOR uguale a 3 volte X.

Irix è immune a questa magia. e se il bersaglio della magia è un avversario in contatto di base con lei, allora riduce di 3 punti la difficoltà della magia e di 1 gemma d'acqua il costo.

Vulcanismo

Potere: 2

Gemme: X fuoco

Difficoltà: 7

Area d'Effetto: Personale

Portata: Personale

Durata: Fino al termine del turno

Frequenza: 1

Ogniqualevolta il mago subisce danno, un combattente in contatto con lui subisce un tiro per ferire con FOR uguale a 2 volte X.

MIRACOLI RISERVATI:

Rabbia d'Yllia

Distruzione

Fervore: 1

Difficoltà: 4

Area: Un combattente amico

Portata: 15 cm

Durata: Fino al termine del turno

Tutti i tiri per Ferire inflitti e ricevuti dal bersaglio in corpo a corpo si leggono una riga più in basso nella tabella delle ferite. Non è comunque possibile andare al di sotto dell'ultima riga della tabella.

Prezzo del Sangue

Creazione

Fervore: 2

Difficoltà: FED +4

Area: Un seguace Wolfen amico

Portata: 15 cm

Durata: Istantanea

Il Fedele perde 2 punti vita, ma il bersaglio recupera tutti i punti vita che ha perso. Questo miracolo può eliminare il Fedele.

Uno stesso combattente può essere bersaglio di questo miracolo una sola volta per partita.

Lama Fantasma

Alterazione

Fervore: 1

Difficoltà: 5

Area: un combattente amico

Portata: 15 cm

Durata: fino al termine del turno

Il bersaglio ottiene l'abilità "Finta".

ESEMPI DI LISTE:

- **Generale d'armata:** Irix 2° con
 - Vulcanismo e Corsa Tempestosa
- 2x Battitori Wolfen
- 1x **Predatore del Sangue**
- Totale: 194 pa

Note: Ogni combattente di questa lista può mantenere la posizione contro la maggior parte dei nemici che incontrerà: nota comunque che la tua armata non dispone di molti combattenti. Usa le magie di Irix per conferire velocità extra e non dimenticare della minaccia a distanza presentata dai Battitori.

- **Generale d'armata:** **Syriak l'Intrepido con Rabbia d'Yllia e Lama Fantasma**
- 2x **Grandi Zanne Wolfen**
- 2x **Guardiani dei Sepolcri**
- 1x **Predatore Wolfen con Lama**
- Totale: 195 pa

Note: I miracoli di Syriak saranno molto efficaci con i Guardiani dei Sepolcri, conferendo loro poteri di combattimento extra, e sulle Grandi Zanne, che beneficeranno dell'abilità "Finta" rubando dadi di combattimento all'avversario. Per far funzionare al meglio questa tattica, invia le Grandi Zanne a combattere assieme ad altri combattenti di supporto per massimizzare il massacro!

PERSONAGGI

| NOME e RANGO | PA | MOV | INI | ATT | FOR | DIF | RES | TIR | C/P | DIS | POT | ASP | EQUIP | TG | ABILITÀ |
|---------------------------------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|----|---|
| MAGHI | | | | | | | | | | | | | | | |
| Adepti | | | | | | | | | | | | | | | |
| Irix la Furia (2° incarnazione) | 76 | 15 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | \ | -9 | 4 | 5 | \ | | G | Acqua e Fuoco/Mormorii ed Ululati; Focus; Uccisore Nato |
| Devoti | | | | | | | | | | | | | | | |
| Syriak l'Intrepido | 34 | 15 | 4 | 4 | 6 | 2 | 5 | \ | -5 | 3 | \ | 0/2\1 | | G | Fedele d'Yllia/15; Uccisore Nato |

TRUPPA

| NOME e RANGO | PA | MOV | INI | ATT | FOR | DIF | RES | TIR | C/P | DIS | POT | ASP | EQUIP | TG | N° | ABILITÀ |
|---------------------------------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|----|----|--|
| MISTICI: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| INIZIATI | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Solitario (1) [Wolfen Solitari] | 40 | 15 | 3 | 5 | 9 | 4 | 8 | \ | -6 | 2 | 1 | \ | | G | 2 | Acqua/Lamenti; Paria; Ossoduro; Guerriero-Mago; Uccisore Nato |
| FEDELI: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DEVOTI | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Guardiano delle Rune | 34 | 15 | 4 | 4 | 8 | 4 | 7 | \ | -5 | 2 | \ | 1\0\1 | | G | 2 | Fedele di Yllia/15; Posseduto; Monaco-Guerriero; Taumaturgo; Uccisore Nato |

ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste brevi affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

AFFILIAZIONI:

SENTIERO D'OPALE

Capo muta: Asgarh

Muta/Sangue dei Worg (2 pa): I combattenti affiliati ricevono un bonus di +1 in INI, STR, RES, DIS.

Solo/ Capo Worg (5 pa): Questo Solo è riservato ai Personaggi. Il Personaggio riceve "Comando/15".

TRONO DELLE STELLE

Capo muta: Onyx e Kylliox Capomuta

Muta/Dominio Crudele (1 ap): I combattenti affiliati ricevono l'abilità "Risolutezza/1".

Solo/Selezione Estrema (2 pa): Il combattente con questo Solo riceve "Colpo da Maestro/0".

COLLINE DEL CREPUSCOLO

Capo muta: Isakar

Muta/Guerriglia (1 pa):

Subito dopo la fase di schieramento è possibile scambiare di posto due combattenti.

Solo/Cerchio Mortale (2 pa): solo i Guardiani dei Sepolcri hanno accesso a questo solo. Essi ottengono "Ossoduro" e "Furia Guerriera".

ESEMPI DI LISTE:

Sentiero d'Opale

• **Generale d'armata:** Onyx + affiliazione + solo + Lama Keratis

• 2x Guerrieri Zanna Wolfen + affiliazione

• 3x Vestali Wolfen + affiliazione

• Totale: 195 pa.

Note: Questa affiliazione trasforma anche il Wolfen più debole in un guerriero potente: in tal modo, questa lista punta su un elevato numero di combattenti per soverchiare il nemico!

Trono delle Stelle

• **Generale d'armata:** Killyox + affiliazione (0)

• 2x Guerrieri Zanna Wolfen + affiliazione + solo

• 1x Vestale Wolfen + affiliazione + solo

• Totale: 197 pa.

Note: Ogni lista con Killyox avrà pochi combattenti: in questa, comunque, tutti beneficiano di "Risolutezza" e "Colpo da Maestro". Carica il nemico per infliggergli penalità, usa "Risolutezza" per vincere l'iniziativa e poi esegui un "Colpo da Maestro". Le Vestali arrivano a FOR 10, i Guerrieri a 13 e Killyox...oh caspita.

Colline del Crepuscolo

• **Generale d'armata:** Ashan'Tyr + affiliazione

• 2x Battitori Wolfen + affiliazione + solo

• 2x Battitori d'Ombra Wolfen + affiliazione

• Totale: 193 pa

Note: Questa affiliazione conferisce bonus di combattimento che sono a misura di ogni Wolfen! In questo caso, Ashan'Tyr qui ha una INI impareggiabile, i Battitori forniscono attacchi a distanza e i Battitori Ombra sono ottimi Esploratori per infastidire il nemico.

Colline del Crepuscolo

• **Generale d'armata:** Onyx + affiliazione + solo

• 2x Guardiani dei Sepolcri + affiliazione

• 2x Solitari Wolfen + affiliazione con

- Confusione e Benedizione degli Antenati

• Totale: 199 pa

Note: I Guardiani dei Sepolcri possono beneficiare degli incantesimi dei Solitari per divenire più resistenti e quindi più duri da uccidere.