



CONFRONTATION EVO-DEMO

ELFI DAIKINEE

18/12/2016



I Daikinee sono gli elfi più antichi, hanno un forte legame con la natura e sono alleati delle fate. Abitano le foreste di Quitaryan ed oggi cercano di sopravvivere al triste fato che la maledizione di Scaelyn, regina delle Elfe di Akkyshan, ha posto sulla loro stirpe: tutte le elfe Daikinee muoiono di parto.

DESCRIZIONE

I Daikinee sono veloci ed eccellenti tiratori, forniti di un buon numero di truppe in grado di sferrare potenti attacchi a distanza. Purtroppo però, eccetto rare eccezioni, non hanno truppe che eccellono nello scontro ravvicinato. Per cui, per aumentare le probabilità di successo, è opportuno affidarsi ai tiratori per indebolire i nemici prima che siano troppo vicini.

NOTA

Alcuni combattenti Daikinee hanno l'abilità Volo, che non è presente nelle regole DEMO. Nel profilo di questi combattenti sono presenti due valori di movimento, dei quali il secondo è da trascurare. Una volta padroneggiato il regolamento DEMO è possibile sfruttare appieno questi combattenti usando l'abilità Volo, dal regolamento completo.

NOTA

L'armby 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:

ARMA E ARMATURA SIMBIOTICA

Un combattente che infligge una ferita eccezionale con un Arma Simbiotica vede la RES dell'avversario dimezzata per il tiro per ferire; un combattente con un'Armatura Simbiotica che subisce una ferita eccezionale vede la FOR dell'attaccante dimezzata per il tiro per ferire. Questo si applica dopo un 6-6.

Numae

AMICO DELLE FATE

Finché sono presenti Fate amiche sul campo di battaglia Numae ottiene Risoluto/2

Combattenti con Fata

PROTETTORE SPIRITUALE

Quando una fata è eliminata può essere scelto un combattente Daikinee entro 15 cm da essa. Il combattente scelto può effettuare un test di Rigenerazione/5.

Coleottero Avvistatore

AVVISTARE

Il combattente deve essere associato alla carta di un Personaggio.

Tutti i combattenti alleati entro 10 cm dal Coleottero Avvistatore ottengono Istinto di Sopravvivenza.

Guerrieri Scarabeo, Maneos.

ELITE DAIKINEE

Maneos è una Guerriera Scarabeo.

Un guerriero scarabeo ottiene +2 INI e FOR fino alla fine del turno se ha effettuato un assalto durante la fase di attivazione. I guerrieri scarabeo hanno anche l'abilità Irremovibile.

ARTEFATTI:

L'Arco-Spirito

Riservato a: Kurujai

L'Arco-Spirito da a Kurujai l'abilità Maestro Arciere e sostituisce il suo arco con: Arco-Spirito, FOR 6: 25/45/65.

Costo in PA: 6

Goan

Riservato a: Maneos

Maneos ottiene Furia Guerriera e Arma Simbiotica.

Costo in PA: 6

ESEMPLI DI LISTE:

• Generale d'armata: Numae

- Stato maggiore:
 - **Musico Daikinee**
 - **Porta-stendardo Daikinee**
- 3x **Guerriero Scarabeo**
- 3x **Arciere Veterano Daikinee**
- **Totale:** 194 PA:
- **Note:** Numae e il suo stato maggiore offrono all'armata un buon comando e la possibilità di resistere a nemici spaventosi. I Guerrieri Scarabeo sono le truppe d'assalto dell'armata; è consigliabile indebolire i nemici col tiro degli arcieri prima di mandarli in corpo a corpo.

• Generale d'armata: Kurujai + L'Arco Spirito

- 1x **Guerriero Mandigorn**
- 3x **Zefiro Daikinee**
- 2x **Guerriero Daikinee/Mazza**
- **Total:** 199 PA:
- **Notes:** Kurujai col suo arco è un insidia che l'avversario deve assolutamente evitare. Inoltre l'armata schiera un combattente veloce e potente qual è il Mandigorn. Gli zefiri sono dei buoni tiratori che possono inoltre sorprendere l'avversario grazie all'abilità Balzo, che gli permette di saltare oltre gli elementi dello scenario.

• Generale d'armata: Maneos + Goan

- 3x **Guerriero Silfide**
- 2x **Esploratore Daikinee**
- 2x **Arciere Daikinee**
- **Total:** 200 PA:
- **Notes:** Maneos è un combattente molto resiliente, in grado di tenere in scacco svariati avversari. Per farla colpire ancora più duramente in corpo a corpo, è dotata del suo artefatto. Le silfidi sono dei combattenti mediocri, per cui è vitale indebolire prima gli avversari col tiro degli arcieri.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:															
REGOLARI															
Numae, Guardiano Daikinee	39	12,5	4	5	6	5	7	\	4	3	\	\	Arma Simbiotica	M	Comando/10; Rigenerazione/5
Kurujai, Arciere Daikinee	45	12,5	5	4	4	4	6	5	4	2	\	\	Arco Daikinee For 4/ 25-45-65	M	Tiro Istintivo; Fratello di Sangue/Shaenre; Rigenerazione/5
ELITE															
Maneos	80	12,5	5	6	7	5	10	\	6	3	\	\	Armatura Simbiotica	M	Fine Lama; Colpo da Maestro/2; Irremovibile; Rigenerazione/5

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:																
IRREGOLARI																
Coleottero Avvistatore	8	12,5	3	1	2	2	4	\	0	0	\	\		P	-	Riorientamento; Immunità/Paura
REGOLARI																
Arciere Daikinee	11	12,5	3	2	3	2	5	3	3	1	\	\	Arco Daikinee For 4/ 25-45-65	M	3	Rigenerazione/5
Guerriero Daikinee/Mazza	12	12,5	3	3	6	3	5	\	3	1	\	\		M	3	Rigenerazione/5
Musico Daikinee	13	12,5	3	3	4	3	5	\	3	2	\	\		M	2	Comando/10; Rigenerazione/5
Porta-Stendardo Daikinee	13	12,5	3	3	4	3	5	\	4	1	\	\		M	2	Comando/10; Rigenerazione/5
VETERANI																
Arciere Veterano Daikinee	16	12,5	3	2	4	3	5	4	4	1	\	\	Arco Daikinee For 4/25-45-65	M	3	Mira; Rigenerazione/5
CREATURE																
Guerriero Mandigorn	58	15/20	2	5	10	2	12	\	-7	1	\	\		W	1	Volo; Implacabile/1; Carica Bestiale; Rigenerazione/5; Fata
SPECIALI																
Esploratore Daikinee	19	12,5	4	3	3	5	5	3	5	2	\	\	Arco d'Assalto For 5/15-30-45	M	2	Esploratore; Mira; Rigenerazione/5
Zéfiro Daikinee	22	12,5	4	5	5	4	5	3	5	2	\	\	Arma da Lancio Simbiotica For 5 /15-20-25	M	3	Balzo; Feroce; Rigenerazione/5
ELITE																
Guerriera Silfide	18	12,5/20	3	4	6	4	5	\	5	2	\	\		M	3	Volo; Audacia; Rigenerazione/5; Fata
Guerriero Scarabeo	27	12,5	4	5	6	4	8	\	5	2	\	\	Armatura Simbiotica	M	3	Fine Lama; Colpo da Maestro/2; Rigenerazione/5

ESPANSIONE MISTICI

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

CAPACITÀ SPECIALI DEI MISTICI:

Artiglio di Shaenre

Riservato a: Shaenre

Potere: 0

Gemme: 2 acqua

Difficoltà: 7

Area d'Effetto: un combattente nemico

Portata: 15 cm

Durata: speciale

Frequenza: 1

Il bersaglio subisce un tiro per ferire a FOR 6 che beneficia di Tossico/2.

INCANTESIMI DI SIMBIOSI:

Convocazione

Riservato a: Maghi Daikinee

Potere: 2

Gemme: 3 acqua

Difficoltà: 7

Area d'Effetto: Speciale

Portata: 10 cm

Durata: fino a fine partita

Frequenza: 1

Il mago evoca sul campo di battaglia un Coleottero Avvistatore, secondo le regole dei combattenti evocati.

Aiuto Fatato

Riservato a: Maghi Daikinee

Potere: 1

Gemme: X acqua

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: Speciale

Portata: 10 cm

Durata: istantaneo

Frequenza: 1

Questa magia deve bersagliare un Coleottero Avvistatore e un Daikinee amico non-fata a portata. Il Coleottero Avvistatore perde X punti vita e il Daikinee recupera X-1 punti vita. Questa magia non può uccidere il Coleottero Avvistatore.

INCANTESIMI DI ACQUA:

Vigore dell'Onda

Potere: 1

Gemme: 1 acqua

Difficoltà: 5

Area d'Effetto: tutti i combattenti alleati a portata

Portata: 10 cm

Durata: fino alla fine del turno

Frequenza: 2

Tutti i bersagli beneficiano di +2 FOR e Rozzo

Perla Purificante

Potere: 1

Gemme: 3 acqua

Difficoltà: 6

Area d'Effetto: un combattente

Portata: contatto

Durata: istantaneo

Frequenza: 3

Il bersaglio recupera un punto ferita. Se il bersaglio è un non-morto, costruito o un elementale del fuoco perde invece un punto ferita.

MIRACOLII:

Resurrezione del Mandigorn

Riservato: Personaggi Fedeli di Earthe

Aspetti: creazione

Fervore: 3

Difficoltà: 8

Area: speciale

Portata: speciale

Durata: istantaneo

Questo miracolo deve essere invocato su un Mandigorn che è stato eliminato. Il Mandigorn torna in gioco nell'aura di fede del fedele, secondo le regole dei combattenti evocati. La sua carta viene posta nuovamente nella sequenza di attivazione prima del successivo tiro di tattica. Esso combatte normalmente se ingaggiato.

Questo miracolo può essere invocato con successo solo una volta per partita.

Campione di Smeraldo

Riservato: Meari

Fervore: 2

Difficoltà: COR/PAU del bersaglio

Area: un combattente amico

Portata: 20 cm

Durata: fino alla fine del turno

Il bersaglio acquisisce lo status di personaggio. Solo un combattente per armata può essere incantato con questo miracolo nello stesso turno.

Sciami di Falene

Aspetti: alterazione

Fervore: 1

Difficoltà: 5

Area: un combattente nemico

Portata: 20 cm

Durata: fino alla fine del turno

Gli "1" nei test sono dei fallimenti automatici. Inoltre il bersaglio perde le seguenti abilità fino alla fine del turno: Tossico/X (ed eventuali dadi assegnatigli), Implacabile/X e Consapevolezza.

ESEMPI DI LISTE:

• **Generale d'armata:** Shaenre + Coleottero Avvistatore con

- Artiglio di Shaenre, Aiuto Fatato e Convocazione

• 3x Guerrieri Scarabeo

• 3x Arciere Veterano Daikinee

• 2x Guerriero Daikinee/Mazza

• Totale: 196 PA.

Note: Shaenre ha un coleottero avvistatore per migliorare la sua difesa e ne può evocare altri. Può anche danneggiarli con l'Artiglio di Shaenre se si avvicinano troppo. Il resto della lista deve proteggerla e indebolire i nemici con gli attacchi a distanza.

• **Generale d'armata:** Meari + Coleottero Avvistatore con

- Resurrezione del Mandigorn, Campione di Smeraldo e Sciame di Falene

• 1x Guerriero Mandigorn

• 2x Guerriero Silfide

• 3x Arciere Daikinee

• 3x Guerriero Daikinee/Mazza

• Total: 162 PA.

Note: Questa armata schiera sia un potente Guerriero Mandigorn che Meari. Una volta morto il Mandigorn, Meari può provare a risorgerlo; un miracolo molto costoso ma sicuramente valido. Inoltre può potenziare i combattenti alleati come le silfidi ed indebolire i nemici. Il resto dell'armata è composto da numerosi combattenti che devono stare vicini a Meari per garantirgli FT.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	ABILITÀ
MAGHI															
INIZIATI															
Shaenre, Sentinella Daikinee	35	12,5	4	2	4	4	4	\	4	2	4	\		M	Acqua/Fatata; Fratello di Sangue/Kurujai; Rigenerazione/5
FEDELI															
DEVOTI															
Meari, il Protettore	27	12,5	3	3	3	3	5	\	4	3	\	2\1\0		M	Fedele di Earthë/10; Rigenerazione/5

TRUPPA																
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	ASP	EQUIP	TG	N°	ABILITÀ
MISTICI:																
INIZIATI																
Guerriera dei Sogni	26	12,5	4	3	8	5	6	\	5	2	3	\	Arma ed Armat. Simbiotica	M	2	Acqua/Simbiosi; Guerriero Mago; Rigenerazione/5; Fata

ESPANSIONE: AFFILIAZIONI

Queste brevi affiliazioni introducono l'espansione affiliazioni gradualmente.

AFFILIAZIONI:

NUHAM

Guardiano: Maneos

Cittadella/Strenui difensori (1 pa): i combattenti affiliati beneficiano di +1 al loro primo tiro di rigenerazione.

Solo/ Carapace (3 pa): il combattente beneficia di ossoduro

DIFENSORI DI QUITHARYAN

Guardiano: Elandir

Cittadella/Foresta delle Fate (1 pa): le Fate di taglia media beneficiano di rinforzi.

Solo/ Potenza Silvestre (2 pa): questo solo è riservato alle fate. Il combattente ottiene Concentrazione/1 (INI, DEF, COR).

CERCATORI DI ANURA

Guardiano: Sconosciuto

Cittadella/Guerriglia (2 pa): i combattenti affiliati beneficiano di Assillo.

Solo/ Implacabile (3 pa): Questo solo è riservato ai tiratori. Il combattente beneficia di Ricarica Rapida.

ESEMPLI DI LISTE:

Generale d'armata: Maneos (gratis dato che è il guardiano) + affiliazione + solo

- 3x Esploratore Daikinee + affiliazione
- 2x Arciere Daikinee + affiliazione
- 3x Guerriero Daikinee/Mazza + affiliazione + solo
- Totale: 195 PA.

Note: Maneos in quest'affiliazione è ancora più resiliente e anche i guerrieri Daikinee. Tutti rigenerano meglio, per cui hanno più possibilità di rimanere in vita e colpire l'avversario.

Difensori di Quitharyan

- **Generale d'armata:** Numae + affiliazione
- Stato maggiore:
 - Musico Daikinee + affiliazione
 - Porta-stendardo Daikinee + affiliazione
- 3x Guerrieri Silfide + affiliazione + solo
- 3x Arciere Veterano Daikinee + affiliazione
- 1x Guerriero Scarabeo + affiliazione
- Totale: 196 PA.

Note: Questa armata sfrutta appieno le Fate. I guerrieri Silfide sono potenziati dal solo e possono ritornare in campo grazie a Rinforzi. Inoltre donano Risoluto/2 a Numae.

Cercatori di Anura

- **Generale d'armata:** Kurujai + Arco-Spirito + affiliazione + solo
- 1x Guerriero Mandigorn + affiliazione
- 3x Zefiri Daikinee + affiliazione + solo
- Totale: 197 PA.

Note: In questa variazione di una delle liste iniziali i tiratori sono ancora più insidiosi, dato che possono muoversi e tirare o tirare 2 volte. Il Mandigorn non ha benefici ma fornisce un combattente potente e veloce per controllare il campo.

Difensori di Quitharyan

- **Generale d'armata:** Numae + affiliazione
- Stato maggiore:
 - Musico Daikinee + affiliazione
 - Porta-stendardo Daikinee + affiliazione
- 3x Guerrieri Silfide + affiliazione + solo
- 1x Guerriera dei Sogni + affiliazione con:
 - Vigore dell'onda, Perla Purificante.
- 3x Arciere Veterano Daikinee
- Totale: 197 PA.

Note: Anche questa armata sfrutta i potenziamenti alle fate. In questo caso schiera anche un singolo Guerriero dei Sogni per curare e potenziare i combattenti.