

CONFRONTATION 3.5

NEXUS ED OMBRE

NEXUS

Fontana Elementale

Alleanza: Universale; Potere 1+

Prova: Potere 4

Sacrificio: 1 mana Neutro

Area d'effetto: il catalizzatore

Accesso: Contatto

Durata: speciale

Carica: Illimitato/1

Quantità: uno ogni 500 pa

Effetto: alla Fontana Elementale viene assegnato un elemento quando essa è schierata. Solo un catalizzatore che padroneggi l'elemento scelto può attivare il Nexus. E' però possibile assegnare gemme di mana neutre alla fontana.

Se l'attivazione ha successo il catalizzatore può effettuare immediatamente un tiro di Recupero Mana, ma indipendentemente dal suo Rango questo tiro verrà letto nella colonna "Iniziato". Le gemme recuperate devono essere dell'elemento della Fontana Elementale.

E' possibile cambiare l'elemento assegnato alla Fontana durante la partita. Il catalizzatore deve dichiarare ciò prima di attivare il Nexus. In questo caso, invece di procedere al tiro di recupero, il Catalizzatore potrà scegliere un nuovo elemento, fra quelli che domina, per la Fontana

Elementale.

Abilità: Inalterabile; Mana/4; Taglia Media

Base: 5x5

Resistenza: 7

Struttura: 4

PA: 16

Il Monolito di Shaytan

Alleanza: Tenebre

Prova: Resistenza 9

Sacrificio: Ucciso sul Colpo

Area d'effetto: 15+1D6 cm

Accesso: Contatto

Durata: fino al termine del turno

Carica: 6/3

Quantità: uno ogni 500 pa

Effetto: se attivato con successo tutti i combattenti amici presenti nell'area d'effetto del Nexus beneficiano di +1 ATT e FOR fino al termine del turno.

Uno stesso combattente può beneficiare di questi bonus più volte per turno, ma solo se provengono dallo stesso Monolito.

Gli evocati non possono fare da catalizzatore al Monolito.

Abilità: Emblema/10; Inalterabile; Taglia Grande

Base: 5x5

Resistenza: 8

Struttura: 6

PA: 19

L'Araldo della Misericordia

Alleanza: Luce

Prova: Coraggio 7

Sacrificio: Nessuno

Area d'effetto: 15 cm

Accesso: 15 cm

Durata: Speciale

Carica: Speciale/1

Quantità: uno ogni 300 pa

Effetto: l'Araldo inizia la partita senza nessuna carica.

Durante il gioco viene lanciato 1D6 ogni volta che un combattente alleato delle Vie della Luce viene ucciso entro l'area d'effetto del Nexus. Con 4+ l'Araldo ottiene un segnalino (max: Punti Struttura di cui l'Araldo ancora dispone).

Se ha almeno un segnalino l'Araldo può essere attivato normalmente. Ogni segnalino che il catalizzatore rimuove dalla riserva del Nexus gli permette di riguadagnare un livello di ferite.

Abilità: Icona/1; Inalterabile; Santuario/15; Inviolabile; Taglia Grande

Base: 2,5x2,5

Resistenza: 7

Struttura: 4

PA: 15

La Spira Fulminante

Alleanza: Universale; Potere 1+

Prova: Potere 8

Sacrificio: da 1 a 5 mana Neutri

Area d'effetto: 10+3D6 cm

Accesso: 10 cm

Durata: istantanea

Carica: Illimitate/1

Quantità: uno ogni 500 pa

Effetto: viene scelto un combattente nemico situato entro l'area d'effetto della Spira.

Il bersaglio può trovarsi a qualsiasi livello ed il catalizzatore deve avere una linea di vista verso di lui.

Per sapere se un bersaglio a livello differente è a portata, si sommi 5 cm per livello alla distanza che separa il bersaglio dal Nexus.

Se l'attivazione ha successo, il bersaglio subisce un Tiro per Ferire con forza pari al doppio del numero di gemme spese.

Abilità: Inalterabile; Ostile/POT; Taglia Media

Base: 2,5x2,5

Resistenza: 4

Struttura: 3

PA: 20

Il Guardiano dell'Eternità

Alleanza: Destino; Fedele

Prova: Divination 6

Sacrificio: 1 punto fede

Area d'effetto: 10+2D6 cm

Accesso: 10 cm

Durata: fino al termine del turno

Carica: 5/2

Quantità: uno ogni 300 pa

Effetto: se il Nexus è attivato con successo è possibile designare un combattente alleato entro l'area d'effetto.

Fino al termine del turno ogni volta che il bersaglio deve subire un tiro per ferire si lanci 1D6: con 4+ il tiro per ferire è

annullato ed il Nexus perde 1 punto struttura.

Uno stesso combattente può essere sotto la protezione di un solo Guardiano dell'Eternità per volta.

Abilità: Inalterabile; Riparazione/5; Taglia Media

Base: 2,5x2,5

Resistenza: 4

Struttura: 4

PA: 18

Il Totem Sanguinante

Alleanza: Universale

Prova: Disciplina 6

Sacrificio: Tiro per Ferire (FOR 10)

Area d'effetto: 30 cm

Accesso: Contatto

Durata: fino al termine del turno

Carica: Illimitate/1

Quantità: uno ogni 300 pa

Effetto: il costo del Totem è pari a 10+ 3 pa per ogni Minotauro presente nell'armata.

I combattenti evocati o dotati dell'abilità Costrutto, Non-Morto ed Inalterabile non possono fungere da catalizzatori.

Se il Nexus viene attivato con successo tutti i Minotauri (amici o nemici) situati nell'area d'effetto beneficiano di Uccisore Nato fino al termine del turno.

Abilità: Guardiano/5; Inalterabile; Taglia Grande

Base: 5x5

Resistenza: 6

Struttura: 4

PA: Speciale

I personaggi di seguito riportati sono le Ombre di C2. Sono comunque storici profili R che magari potranno essere giocati in tornei "ad hoc".

Per una questione di memoria storica li riportiamo in questo documento.

Il loro popolo di appartenenza è scritto con il nome.

CAPACITA' SPECIALI

Rejan d'Orbeh: alla sua attivazione Rejan può scegliere se tirare con le sue pistole o col suo fucile. Questa scelta vale fino al termine del turno. Le caratteristiche delle armi sono:

- Pistole _ For 6/10-15-20; 2 tiri
- Fucile _ For 8/30-55-80

Llyr, Guerriero Crane: le ferite che Llyr infligge sono lette una riga più in basso nella tabella delle ferite.

Asamon, Formor di Dun Schait: Asamon è automaticamente e gratuitamente equipaggiato con l'Ascia Vorpai di Baal.

- **Ascia Vorpai:** i tiri per ferire inflitti dal portatore e localizzati alla testa sono automaticamente degli Ucciso sul Colpo.

PERSONAGGI															
NOME e RANGO	PA	MOV	INI	ATT	FOR	DIF	RES	TIR	C/P	DIS	POT	A SP	EQUIP	T G	ABILITÀ
GUERRIERI PURI:															
IRREGOLARI															
Tunguska il Rinnegato (Orchi di Bran-O-Kor)	97	10	5	6	9	6	7	4	6	4	\	\	Balestra For 6 / 15-30-45	M	Esploratore; Paria; Audacia; Tossico/3; Mercenario; Rozzo
VETERANI															
Rejan d'Orbeh (Mercenario)	116	20	4	3	6	4	11	5	6	8	\	\	Speciale	M	Assillo; Flagello/Taglia Grande; Mercenario
CREATURE															
La Bestia Nemesi (Alchimisti di Dirz)	182	15	4	7	15	2	8	\	-10	\	\	\		G	Costrutto; Abominevole; Uccisore Nato; Tossico/1; Mutageno/1 (Basetta 5x5)
SPECIALI															
Aghovar, Maestro dei Ladri (Cadwallon)	105	12,5	11	6	6	5	6	\	7	7	\	\		M	Audacia; Consapevolezza; Esploratore
Lenaic d'Aran (Indipendente)	105	10	4	6	9	3	10	\	-8	\	\	\		M	Mercenario; Immunità/Ferite Leggere e Terreni Difficili o Impossibili; Rigenerazione/5; Non-Morto
Lianzareth l'Usuraio (Cadwallon)	108	12,5	5	8	8	5	7	\	7	5	\	\		M	Immunità/Paura; Implacabile/2; Alleanza/ Acheron; Istinto di Sopravvivenza; Assassino
Gdraan Dinasyn (Leoni; Kallienne)	121	10	8	7	6	6	6	5	8	7	\	\	Pistola For 7 / 15-20-25	M	Comando/15; Assassino; Spadaccino; Flagello/Assassino; Audacia

ELITE															
Yh-Vangghor Dominante (Mid-Nor)	138	12,5	4	7	11	5	10	\	-8	5	\	\		P	Abominevole; Carica Bestiale; Rigenerazione/5; Vivacità; Posseduto
Cavaliere Templare Vedath (Grifoni)	140	10	4	5	7	6	9	\	9	8	\	\		M	Amato dagli Dei; Furia Guerriera; Giusto; Fanatismo
Kithairin Saar (Alchimisti di Dirz)	160	12,5	6	6	7	7	6	6	8	6	\	\	Fucile Lungo For 6 / 25-50-75	M	Esploratore; Assillo; Tiratore d'Elite; Tiro Istantivo; Mercenario; Flagello/Personaggi; Mutageno/3
Llyr, Guerriero Crane (Acheron)	168	10	5	8	11	7	11	\	-9	\	\	\	Speciale	M	Comando/12,5; Spadaccino; Implacabile/2; Rigenerazione/5; Non-Morto
Asamon, il Formor di Dun Schait (Druni)	211	15	5	8	13	7	11	\	-9	6	\	\	Speciale	G	Uccisore Nato; Carica Bestiale; Abominevole; Implacabile/2 (Basetta 5x5)
LEGGENDE VIVENTI															
Idabaath, Signore del Fuoco (Elementale)	287	15	8	10	15	8	12	4	-10	5	\	\	Proiezione For 15 / 15-30-45	G	Furia Guerriera; Enorme; Immunità/Fuoco; Vivacità (Basetta 5x5)
INIZIATI															
Lyiet Izhar, Traditore di Cadwallon (Cadwallon)	109	10	4	2	3	2	5	\	7	6	6	\		M	Tenebre/Tifoni; Immunità/Paura; Rigenerazione/4; Mutageno/4
Reverendo Saint-Juste (Grifoni)	138	10	5	5	7	6	8	4	7	7	4	\	Armatura Benedetta; Pistole For 6/10-15-20	M	Fuoco/Teurgia ed Esorcismo; Comando/10; Guerriero-Mago; Esploratore; Credente/1; Fanatismo
ADEPTI															
Kaeghir l'Aggressivo (Tir-Na-Bor)	78	7,5	2	4	5	5	6	\	-4	6	5	\	Caldaia; Vapore (PAU, FOR)	P	Terra e Fuoco/Tellurica e Teurgia; Accanito; Ossodoro
Kar-Nehra, Alchimista Corrotto (Indipendente)	123	7,5	3	4	5	3	8	\	-8	11	7	\		P	Tenebre e Terra/Tecnomanzia e Forgia; Paria; Mercenario; Posseduto; Ossodoro
Grekhan l'Eremita (Keltois)	126	12,5	5	5	7	4	8	\	7	4	7	\		M	Tenebre ed Aria/Necromanzia, Tifoni e Sciamanesimo; Immunità/Paura; Autorità; Rigenerazione/6; Alleanza/Acheron; Furia Guerriera
Shakansa, Maestro dei Massacri (Divoratori)	150	17,5	5	6	10	7	9	\	-8	4	4	\	Catene del Massacro e della Calamità	G	Acqua e Fuoco/Tormenti ed Ululati; Comando/15; Guerriero-Mago; Furia Guerriera; Uccisore Nato
Malal d'Aran	170	10	8	8	10	6	8	\	8	7	5	\		M	4 Elementi/Nera e Stregoneria; Guerriero-Mago; Comando/15; Autorità; Giusto; Spadaccino; Mercenario; Furia Guerriera
MAESTRI															
Meghan l'Incantatrice (Senza Patria; Immortale del Destino)	175	10	7	3	3	6	5	\	10	8	9	\		M	4 Elementi/Elementale; Spirito dei 4 Elementi; Essere del Destino/1; Istinto di Sopravvivenza; Senza Patria

