

Modification de règles pour les tournois confrontation 3.5

Certaines règles de jeu sont modifiées par rapport a la version 3.0 et 3.5

La cococard !

Une carte de jeu non utilisée est placé face cachée a coté de chaque joueur, si il obtient un « 1 » sur un jet de caractéristiques, il retourne sa carte face visible.
Par la suite si il obtient de nouveau un « 1 » sur un jet de caractéristiques, celui-ci ne sera pas un échec. La cococard est de nouveau retournée face cachée.

Les 6 et les 1

Un combattant qui obtient un « 1 » sur un jet subit un echec (sauf cococard visible ou capacités)
Un combattant qui obtient en « 6 » sur un jet, peut éventuellement le relancer **UNE FOIS** pour augmenter son score. Si par la suite il obtient un 1, le total du jet est réduit a 1 mais n'est pas un échec.
(en cas de cococard visible ou d'autres capacités faisant que les 1 ne sont pas des échecs, c'est un 7 évidemment).

Les lignes de vues :

On considère qu'un adversaire est parfaitement visible si plus de la moitié de la figurine socle compris est visible,
si la moitié ou moins est visible, ou si il y a un obstacle d'une taille inférieure a celle de la cible devant lui, la cible est en vue partielle et lors d'un tir il y a malus.

Modification de compétence

« Bretteur »

Un combattant « bretteur » ne place pas ses dés lors des combats, il annonce ses actions au fur et à mesure qu'il les utilise et ce toujours **AVANT** le jet adverse.

"Furie guerrière" :

Un combattant qui déclare la furie renonce a effectuer des défenses lors du combat mais en échange il peut **AVANT** le jet d'init choisir entre ces deux effets:
Furie guerrière : +1 dé d'attaque pour le combat
Furie sanglante : la possibilité de passer 1 attaque supplémentaire par passe d'arme.

"Renfort" :

Deux tests par tour, si tu réussis au premier, la fig revient, toujours en commençant par la moins chère, et c'est fini. Si tu échoue, tu peut tester la suivante (qu'elle revienne ou pas c'est terminé).

« Coup de maître »

Fonctionne comme avant mais on ne peut en effectuer qu'un seul par passe d'arme.

Visée

Lors de son activation, un tireur souhaitant utiliser « visée » ne pourra pas effectuer de mouvement, en échange, il gagne un bonus au choix pour son tir :
Soit +2 en For
Soit +1 au jet de Tir

3 autres changements aux règlements DABOK concernent les tirs.

- Le tir d'artillerie perforante dans un corps a corps subit répartition. La répartition se fait entre le combattant initialement visé (ou sur la ligne de tir) et le combattant ennemi de la cible au contact le plus proche.
- La compétence tir instinctif est modifiée ainsi : lors d'une répartition d'un tir sur un corps a corps, la cible est touché sur 3 a 6, le combattant ennemi de la cible le plus proche sur 1 et 2.
- Le gabarit d'un tir a effet de zone passe de 5 cm de diamètre à 8 cm de diamètre. Gabarits dispo sur place pour le tournoi.

Fin d'une partie

Pour gagner la partie vous devez au mieux tenter de remplir les objectifs du scenario **ET** survivre à la partie.
Dans le cas d'une élimination totale de votre armée, vous marquez 0 points de scénario que vous ayez réussi ou non a en gagner au cours de la partie.
Les points de votre adversaire sont calculés en conséquence.

Donc évitez la table rase si vous le pouvez, d'autant plus si vous avez réussi un objectif du scénario.
Ex : vous perdez 1 / 2 face a votre adversaire, il élimine votre dernier combattant le score passe a 0 / 2.

Modification des règles de magie/prêtrise :

Acquisition : Chaque sort/miracle a un coût en puissance/ferveur allant de 1 à 4. Un magicien souhaitant acquérir un sort/miracle paye 2pa par point de puissance/ferveur, un sort de puissance 3 vaut donc 6pa. Les puissances/ferveurs "libre" ou "X" sont compté 2 pour la création des listes. Ce coût s'ajoute à celui du magicien/prêtre. Ils peuvent ainsi cumuler une puissance de sorts égale au double de leurs pouvoir/aspects.

Lors d'un tour de jeu, ils peuvent lancer des sorts/miracles pour un total de puissance égal à leur score de pouvoir/aspects et bien sur si ils ont les gemmes/points de foi nécessaires. Un même sort ne peut normalement être lancé qu'une seule fois sur une même cible. Le magicien doit avoir une ligne de vue sur sa cible ou l'endroit qu'il vise.

Les guerrier mages et moine guerriers peuvent prendre des sorts/miracles pour le double de leur pouvoir/aspects maximum comme un mage normal mais ne peuvent en lancer qu'un **seul** par tour (mais plusieurs fois suivant la fréquence du sort). On ajoute des modificateurs :

- +1 sort par tour si c'est un personnage
- +1 sort par tour si c'est un zélate ou adepte
- +2 sort par tour pour maître ou doyen

Malus au CaC : Les moines guerriers et guerrier mage peuvent dans un même tour engager (et ce jusqu'au double de leur mouvement) et lancer un miracle/sort au cours de leur activation (pas de charge, qui est une action exclusive, il peuvent charger mais ne font rien d'autre). Pour les magos et prêtres "purs", on applique un malus de -1 au test de divination/incantation lorsqu'ils sont au corps à corps **et** aussi à la récupération de pts de foi et gemmes. (donc -1 pt de foi ou -1 gemme récupérée).

Censure, absorption et contre magie :

Un magicien peut tenter de contrer le lancement d'un sort adverse si il est à moins de 30 cm du lanceur et à une ligne de vue sur ce dernier.

La même règle s'applique pour tenter de censurer un miracle ou absorber un sort.

Portée des miracles:

un fidele pur peut lancer un miracle dans une portée égale au double de son aura de foi.

un moine guerrier peut lancer un miracle dans une portée égale à son aura de foi

Certains sorts ont des portées spécifiques qui prennent le pas sur cette règle.

Refonte complète des familiers :

Une armée peut recruter un familier (15pa) par rang de magicien présent dans ces rangs. Un familier n'est pas considéré comme un combattant ami mais comme un allié pour tous les effets de jeu. Il est activé par la même carte que le magicien qui lui tient lieu de maître. Un même magicien peut avoir 1 familier par rang de magie (donc adepte 2)

Un familier apporte certains bonus à son maître tant qu'il est à moins de 10 cm de lui. Le maître du familier bénéficie de la compétence récupération/2 (élément du familier)

Un familier peut aussi servir de réserve à gemmes ; tous magicien ami peut si il est à moins de 10 cm en déposer ou y puiser des gemmes. Le familier peut recevoir jusqu'à 6 gemmes de son élément.

Devotion/X : le combattant peut pendant son activation s'infliger une blessure de force X (ignorant sa RES), en échange un magicien de son camp et à moins de 10cm récupère X gemmes de mana de son choix (ou de l'élément du combattant si il s'agit d'un être élémentaire). Si le combattant succombe à sa blessure, le magicien récupère une gemme supplémentaire.

Mort du familier : Si le familier est éliminé alors que son maître est encore en jeu, ce dernier perd immédiatement 3 gemmes de l'élément du familier, si il ne les possède pas, il subit une blessure légère.

Cet effet n'a pas lieu si le familier est éliminé par sa compétence « dévotion/X »

Mort du maître : Si le maître meurt, le ou les familiers qui lui sont liés disparaissent à la fin du tour.

Les invocations de combattants :

L'invocation d'élémentaire est de puissance 4 **ET** réservée au personnage. Fréquence unique. Pour les élémentaires, Il n'y a qu'un seul sort d'invocation qui fonctionne de manière identique quel que soit l'élément utilisé.

Vous pouvez prendre ce sort en plusieurs exemplaires mais un magicien ne peut contrôler qu'un élémentaire à la fois.

La façon de contrôler l'élémentaire ne change pas, tableau d'invoc etc.

Pour les autres sorts ou miracles d'invocations, il vous permettent d'invoquer maximum 3 combattants dans la partie.

Vous pouvez prendre ce sort ou miracle en plusieurs exemplaires.

Puissance ou ferveur : 2 coût exceptionnel du miracle/ sort 8 pa (et non 4pa)