

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.

Regles de tir

- 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
- Le tir d'artillerie perforante dans un corps à 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 marquerez 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.

Les magiciens /prêtres doivent payer leurs sorts/miracles 2pa par point de puissance/ferveur lors de la constitution d'armée.

Pour les sorts/miracles à puissance/ferveur variable, on considère qu'ils ont une valeur de 2 (soit 4pa).

Les sorts miracles sont disponibles soit en cartes fournies avec les figurines soit dans les grimoires du livre de règles Confrontation 3 ou dans la partie révision des effets.

Les invocations de combattants

L'invocation de combattants se fait par le biais de sorts ou de miracles.

Sur ces sorts/miracles est précisé non pas un coup fixe comme pour les autres sorts/miracles mais un coup variable en fonction du nombre de marqueurs que vous achetez pour la partie. Lorsque vous invoquez un combattant, vous défaussez un marqueur, si vous n'avez plus de marqueurs, vous ne pouvez plus invoquer ce type de combattant.

Cette règle se rajoute à celle sur les limites de contrôle d'invocation.

Exemple :

Irae tenebrae/ange (3pa/marqueur)

Etincelant/moissonneur/animae (2pa/marqueur)

Cas des invocations d'élémentaire

L'invocation d'élémentaire a une puissance de 4, mais coûte 12pa par marqueur. (et non 8pa) Elle est réservée aux personnages et ces derniers ne peuvent contrôler qu'un seul élémentaire à la fois.

Avec un marqueur, vous pouvez invoquer 1 seul élémentaire de ce type par partie. Avec 2 marqueurs vous pouvez en invoquer un second, si le premier n'est plus dans la partie.

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.