

CONFRONTATION 3.5

ÉVOLUTION DES RÈGLES

DE LA TROISIÈME ÉDITION DE CONFRONTATION

LES MEMBRES DU STUDIO RACKHAM, TOUT COMME LES LECTEURS DE CRY HAVOC, SONT AVANT TOUT DES JOUEURS. AU FIL DE LEURS PARTIES, ILS ONT EUX AUSSI DÉCOUVERT QUE CERTAINS POINTS DE RÈGLES DE CONFRONTATION 3 N'ÉTAIENT PAS CONFORMES À LEUR VISION DU JEU. AINSI EST NÉ LE PROJET CONFRONTATION 3.5, DESTINÉ À MODIFIER CERTAINES RÈGLES JUGÉES INADÉQUATES. CET ARTICLE PRÉSENTE EN OUTRE DES NOUVELLES RÈGLES ÉLABORÉES DANS L'INTENTION DE RENDRE JUSTICE À DES COMBATTANTS PARFOIS DÉLAISSÉS : LES FIDÈLES, LES MAGICIENS ET LES TIREURS.

LIGNE DE VUE (PP. 23-24)

On considère qu'un combattant dispose d'une ligne de vue valide sur un autre s'il voit une partie du corps de sa cible.

Les combattants montés ne forment qu'une seule cible avec leur monture.

En cas de doute, les joueurs se penchent et adoptent le point de vue de leur figurine.

Attention ! En tournoi, l'avant du socle des figurines doit être marqué afin de déterminer sans ambiguïté leur champ de vision.

PHASE D'ACTIVATION

TIR (P. 39)

Tous les tireurs (hormis l'artillerie) disposent désormais gratuitement de Tir d'assaut (pp. 143-144) et de Visée (p. 145). Ces compétences sont considérées comme étant inhérentes au statut de tireur.

Les tireurs dotés de l'une ou l'autre de ces compétences sur leur carte de références bénéficient d'avantages supplémentaires lorsqu'ils les utilisent (cf. Compétences, ci-après).

L'INFLUENCE DE LA PEUR

RALLIEMENT (P. 62)

Le texte suivant remplace celui du livre de règles.

Au début de chaque tour, lors de la phase de stratégie, les joueurs effectuent un test de ralliement (COU 8 ou DIS 8 au choix) pour chacun de leurs combattants en déroute. Ce test est un échec automatique si le combattant est au contact d'un adversaire effrayant.



Si le test est un échec, le combattant reste en déroute.

Si le test est réussi, le combattant est rallié : il n'est plus en déroute et peut dorénavant agir de façon normale. Toutefois, il n'est pas immunisé à la PEUR qui l'a mis en déroute.

MACHINES DE GUERRE

DÉFINITION (P. 115)

Cette phrase remplace le premier paragraphe de la p. 115.

Toutes les figurines dotées d'un pictogramme de Poids  et  sont des machines de guerre.

ARTILLERIE PERFORMANTE (P. 119)

Le texte suivant remplace celui du livre de règles.

Cette catégorie regroupe tous les combattants dont le rang indique « Artillerie légère » ou « Artillerie lourde » sans mention d'effet de zone.

Au moment de résoudre un tir avec le combattant, le joueur déclare un tir à portée courte, moyenne ou





longue. Il désigne ensuite un point situé à l'extrémité de cette portée et dans l'angle de vue du combattant. Le test de tir est effectué avec la difficulté correspondante.

Si le test est un échec, le projectile se perd sans autre conséquence.

Si le test est un succès, le joueur trace une ligne imaginaire allant d'un point du bord du socle du tireur jusqu'au point choisi. Chaque combattant dont le socle (ou la base) est traversé(e) par cette ligne imaginaire subit un jet de Blessures (FOR variable, voir ci-dessous). Les combattants dissimulés grâce à la compétence « Éclaireur » ne subissent pas ce jet de Blessures.

La trajectoire du projectile est interrompue par les éléments de décor. Le projectile ne poursuit pas sa course au-delà du point ciblé.

Force de l'artillerie perforante :

- Artillerie légère : FOR de l'arme pour la cible la plus proche du tireur, FOR/2 (arrondi au supérieur) pour les suivantes ;
- Artillerie lourde : FOR de l'arme.

LEVER UNE ARMÉE (P. 126-129)

SORTILÈGES

Les sortilèges n'ont plus de valeur en P.A. Pour en acquérir, il faut calculer la somme de leurs puissances. Un magicien peut acquérir des sortilèges totalisant jusqu'au double de son Pouvoir, un Guerrier-mage jusqu'à son Pouvoir.

MIRACLES

Les miracles n'ont plus de valeur en P.A. Pour en acquérir, il faut calculer la somme de leurs ferveurs. Un fidèle pur peut acquérir des miracles totalisant jusqu'au double de sa Foi, un Moine-guerrier jusqu'à sa Foi.

Les miracles dont la ferveur est « Spécial » sont considérés comme ayant une ferveur de 2 pour leur acquisition.

COMPÉTENCES

ACHARNÉ (P. 131)

Le texte suivant remplace celui du livre de règles.

Acharné (passive) : Lorsqu'il est Tué net, un Acharné n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase de jeu en cours. Dans l'intervalle, il est soumis aux effets suivants :

- Blessure Critique ;
- Pas de mouvement de poursuite ;
- Il perd l'usage de Dévotion et de Martyr s'il les possède ;
- Il ne peut pas être soigné ;
- Il ne peut pas être sacrifié.

AMBIDEX+RE (P. 131)

Le texte suivant remplace celui du livre de règles.

Ambidextre (passive) : Un combattant Ambidextre gagne un dé d'attaque supplémentaire pour chaque Défense réussie. Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours. Il peut combiner ce dé à d'autres dés d'attaque pour réaliser des Coups de maître, s'il est capable d'en effectuer.

Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le joueur qui contrôle l'Ambidextre doit faire le choix suivant :

- Soit il conserve son dé de défense ;
- Soit il perd son dé de défense (aucun test requis) et gagne un dé d'attaque supplémentaire.

Les dés d'attaque acquis grâce à Ambidextre sont perdus à la fin du combat.

CONTRE-AT+TAQUE (P. 134)

Le texte suivant remplace celui du livre de règles.

Contre-attaque (active) : Un combattant doté de Contre-attaque gagne un dé d'attaque supplémentaire pour chaque défense réussie et dont le résultat final est supérieur d'au moins deux points au résultat final de l'attaque ainsi parée. Ce dé d'attaque est ajouté à la réserve d'attaque du combattant pour le combat en cours. Il peut combiner ce dé à d'autres dés d'attaque pour réaliser des Coups de maître, s'il est capable d'en effectuer.

Si le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le joueur qui contrôle le combattant doté de Contre-attaque doit faire le choix suivant :

- Soit il conserve son dé de défense ;
- Soit il perd son dé de défense (aucun test requis) et gagne un dé d'attaque supplémentaire.

Les dés d'attaque acquis grâce à Contre-attaque sont perdus à la fin du combat.

ENCHÂÎNEMENT+X (P. 136)

Cette compétence fonctionne comme décrit dans le livre des règles, hormis l'exception suivante.

Chaque dé supplémentaire acquis grâce à cette compétence enlève un point à l'Attaque et à la Défense du combattant (et non deux).

FORCE EN CHARGE/X (P. 137)

Le texte suivant remplace celui du livre de règles.

Force en Charge/X (passive) : Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue une charge, sa FOR est remplacée par X. Cette modification s'applique jusqu'à la fin du premier combat auquel participe le combattant au cours du tour. Les éventuels modificateurs à la FOR du combattant s'appliquent à cette nouvelle valeur de FOR.

Force en charge/X n'est pas pris en compte si le combattant effectue un Coup de maître.



IMMORT+EL (P. 138)

La phrase « Une armée donnée ne peut comprendre dans ses rangs que des Immortels issus de sa voie » est remplacée par « Un Immortel appartient au peuple inscrit dans son rang. Si aucun peuple n'est mentionné, il peut rejoindre n'importe quelle armée issue de sa Voie d'alliance. »

Exemples :

- Le rang des animæ sylvestres est « Régulier immortel du Destin. » Elles peuvent donc se joindre à n'importe quelle armée du Destin ;
- Le rang des guerriers mandigorn est « Créature daïkinee. Immortel du Destin. Faye. » Ils sont donc des combattants daïkinees.

TIR D'ASSAUT (P. 143)

Pour les tireurs dotés de cette compétence sur leur carte de références et les Personnages tireurs, la difficulté des tirs d'assaut est fixée à 4 (au lieu de 7).

VISÉE (P. 145)

Pour les tireurs dotés de cette compétence sur leur carte de références et les Personnages tireurs, il n'est pas nécessaire de renoncer à toute autre action pour avoir recours à cette compétence.

Visée ne peut pas être utilisée lors d'un Tir d'assaut.