

## Confrontation 3.5 RAVEN 1

*Voici les règles de confrontation 3.5, modifiée par mes soins. En noir les modifications officielles que nous appliquons (par exemple nous n'avons pas retenus les règles sur l'artillerie perforante et les lignes de vues), en bleu mes variations.*

### REGLES Génériques

#### *Autres Paramètres (P.18)*

La cavalerie (Cavaliers montés, Centaures) dispose désormais gratuitement de Bond (pp. 132-133) pour la cavalerie légère (RES < 10) et de Cri de Guerre (COU) (p. 135) pour la cavalerie lourde (RES >=10). Les cavaliers dotés de la compétence sur leur carte de référence bénéficient d'avantages supplémentaires lorsqu'ils les utilisent (cf. Compétences, ci-après).

### 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

#### *Fuite (P. 62)*

*La fuite (d'une figurine qui n'était pas en déroute) suite à la charge d'un adversaire effrayant ne se fait que de MOU cm (et non MOUx2) comme pour une fuite normale.*

#### *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 perforante (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.

Le joueur trace une ligne imaginaire allant d'un point du bord du socle du tireur jusqu'à la première cible sur la trajectoire choisie (il est donc nécessaire d'avoir une ligne de vue au moins partielle sur celle-ci). La difficulté correspond à la portée de la première figurine sur cette ligne. Le projectile continue sa trajectoire de FOR (de l'arme à distance) cm après cet impact. 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). Un Test de répartition a lieu si la première fig touchée est en mêlée, pas pour les suivantes.

La trajectoire du projectile est interrompue par les éléments de décor.

Force de l'artillerie perforante :

- Artillerie légère : FOR de l'arme pour la cible la plus proche du tireur, FOR/2 (arrondi au supérieur) par combattant après le 1er ;
- Artillerie lourde : FOR de l'arme.

## **LEVER UNE ARMÉE (PP. 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.

### ***Artefacts***

Un incarné Guerrier peut choisir gratuitement un artefact par Rang (ex : 2 artefacts pour un Élite), d'une valeur cumulée égale à la moitié de ses PA.

## **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.

### ***Ambidextre (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.

### ***Bond (pp. 132-133)***

Pour la cavalerie légère dotée de cette compétence sur leur carte de références et les Personnages cavaliers ou centaures le nombre de sauts maximum est de 3.

### ***Contre-attaque (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.

### ***Cri de Guerre /X (p. 135)***

Pour la cavalerie lourde dotée de cette compétence sur leur carte de références et les Personnages cavaliers ou centaures, X est augmenté du Rang (ex : +2 pour un Élite).

### ***Éclaireur (pp. 135-136)***

Si la troupe n'est pas déployée au début de la partie, elle peut être mise en jeu à plus de 10 cm d'une autre fig (20 cm pour une fig ayant conscience) à n'importe quelle phase de jeu même au tour d'un autre joueur (si l'on souhaite faire de la contre magie par exemple).

### ***Enchaînement / 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).

### ***Furie guerrière (P. 137)***

Il est aussi possible de déclencher la furie guerrière lors de la phase d'activation pour charger un adversaire effrayant. Dans ce cas, le COU du combattant est augmenté de 2. Si le jet de courage est réussi, la charge à lieu, sinon la Furie guerrière n'est pas déclenchée (et ne sera pas utilisable ce tour là).

### ***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.

### ***Immortel (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.

### ***Mutagène (P. 140-141)***

Le mutagène peut aussi servir à augmenter TIR, COU/PEU et DIS,

### ***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)***

La phrase « Si le test est réussi, la différence entre la difficulté du test et son résultat final s'ajoute à la FOR du jet de Blessures qui s'ensuit » est remplacée par « Si le test est réussi, le TIR est ajouté à la FOR du jet de Blessures qui s'ensuit »

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.

## **PERSONNAGES INCARNÉS**

### ***Guerriers (P. 154)***

Si les personnages guerriers sont des cavaliers ou des centaures, ils bénéficient d'une des capacités suivantes (en fonction de leur RES) :

- Bond (pp. 132-133) pour la cavalerie légère (RES < 10);
- Cri de Guerre (COU) (p. 135) pour la cavalerie lourde (RES >=10).