

CONFRONTATION 3.5

EVOLUTION DER REGELN

DER DRITTEN EDITION VON CONFRONTATION

DIE MITGLIEDER DES RACKHAM STUDIO, GENAUSO WIE DIE LESER DES CRY HAVOC, SIND IN ERSTER LINIE SPIELER. IM LAUFE IHRER PARTIEN STELLTEN AUCH SIE FEST, DAS BESTIMMTE REGELPUNKTE VON CONFRONTATION 3 NICHT IHRER VISION DES SPIELS ENTSPRACHEN. AUF DIESE WEISE ENTSTAND DAS PROJEKT CONFRONTATION 3.5, MIT DEM ZIEL, BESTIMMTE ALS UNZUREICHEND BETRACHTETE REGELN ZU MODIFIZIEREN. DIESER ARTIKEL PRÄSENTIERT DARÜBER HINAUS NEUE REGELN, ERARBEITET IN DER ABSICHT, DEN MANCHMAL VERNACHLÄSSIGTEN KÄMPFERN GERECHT ZU WERDEN: DIE PRIESTER, DIE MAGIER UND DIE FERNKÄMPFER.

SICHTLINIE (S. 23-24)

Ein Kämpfer hat dann eine gültige Sichtlinie zu einem anderen Kämpfer, wenn er einen Teil des Körpers seines Ziels sehen kann. Berittene Kämpfer bilden mit ihrem Reittier nur ein einziges Ziel. Im Zweifelsfall sollten sich die Spieler über das Schlachtfeld beugen und den Blickwinkel ihrer Figur einnehmen.

Achtung! Bei Turnieren muss die Frontseite der Figurenbasis markiert sein, um ihren Sichtbereich eindeutig definieren zu können.

AKTIVIERUNGSPHASE

SCHIESSEN (S. 39)

Alle Fernkämpfer (ausgenommen Artillerie) verfügen von nun an kostenlos über Angreifen & Schießen (S.131) und Zielsicher (S.145). Diese Fähigkeiten gelten als integraler Bestandteil des Rangs eines Fernkämpfers. Fernkämpfer, die eine dieser Fähigkeiten auf ihrer Referenzkarte abgedruckt haben, profitieren von zusätzlichen Vorteilen bei deren Verwendung (siehe Fähigkeiten, unten).

FURCHT UND IHRE AUSWIRKUNG

SAMMELN (S. 62)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Am Anfang jeder Runde, während der Strategiephase, müssen die Spieler eine Sammeln-Probe (wahlweise MUT 8 oder DIS 8) für jeden Kämpfer in Panik durchführen. Diese Probe scheitert automatisch, wenn der Kämpfer in Kontakt mit einer furchteinflößenden Figur steht.



Wenn die Probe scheitert, verbleibt die Figur in Panik.

Wenn die Probe bestanden wird, sammelt sich der Kämpfer: Er ist nicht mehr in Panik und kann von jetzt an wieder in der üblichen Form handeln. Allerdings wird er nicht immun gegen den Grad an FUR, der ihn in Panik versetzt hat.

KRIEGSMASCHINEN

DEFINITION (S. 115)

Dieser Satz ersetzt den ersten Absatz auf S. 115.

Alle Figuren, die mit dem Symbol  oder  ausgestattet sind, gelten als Kriegsmaschinen.

GEZIELTER SCHUSS (S. 119)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Diese Kategorie umfasst alle Kämpfer, in deren Rang «Leichte Artillerie» oder «Schwere Artillerie» ohne den Zusatz «Streuung» aufgeführt wird. Im Moment, in dem der Kämpfer einen Schuss durchführt, muss der Spieler einen Schuss auf kurze, mittlere oder lange Reichweite ansagen. Er bezeichnet





anschließend einen Punkt, der sich am Limit der Reichweite und im Sichtbereich des Kämpfers befindet. Die FER-Probe wird mit der entsprechenden Schwierigkeit durchgeführt.

Wenn die Probe scheitert, geht das Geschoss ohne weitere Konsequenz verloren.

Wenn die Probe gelingt, zieht der Spieler eine imaginäre Linie von der Basis des Fernkämpfers bis zum gewählten Punkt. Jeder Kämpfer, dessen Basis von dieser imaginären Linie durchkreuzt wird, erleidet einen Schadenswurf (mit variabler STÄ, siehe unten). Kämpfer, die dank der Fähigkeit « Kundschafter » versteckt sind, erleiden diesen Schadenswurf nicht. Geländeteile stoppen die Flugbahn des Geschosses. Das Geschoss folgt seiner Flugbahn nicht weiter als bis zum anvisierten Punkt.

STÄ eines Gezielten Schusses:

- Leichte Artillerie: STÄ der Waffe auf das nächststehende Ziel, STÄ/2 (aufgerundet) für alle weiteren Ziele.
- Schwere Artillerie: STÄ der Waffe.

EINE ARMEE ZUSAMMENSTELLEN (S. 126-129)

ZAUBER

Zauber haben keine A.P.-Kosten mehr. Um sie zu erwerben, muss die Summe ihrer Magiestufen berechnet werden. Ein Magier kann insgesamt Zauber in Höhe seines doppelten MAC-Wertes erwerben, ein Kriegsmagier in Höhe des einfachen MAC-Wertes.

WUNDER

Wunder haben keine A.P.-Kosten mehr. Um sie zu erwerben, muss die Summe ihrer Glaubenswerte berechnet werden. Ein Priester kann insgesamt Wunder in Höhe seines doppelten Glaubens erwerben, ein Kriegspriester in Höhe des einfachen Glaubens. Wunder mit dem Glaubenswert «spezial» werden für den Erwerb so behandelt, als hätten sie den Glaubenswert 2.

FAEHIGKEITEN

ANGREIFEN & SCHIESSEN

(S. 131)

Für Fernkämpfer, die diese Fähigkeit auf ihrer Referenzkarte abgedruckt haben, und Persönlichkeiten mit einem Wert in FER beträgt die Schwierigkeit für Angreifen & Schießen 4 (statt 7).

ANGRIFFSWUCHT/X (S. 131)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Angriffswucht/X (passiv):

Wenn ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit einen Sturmangriff durchführt, wird seine STÄ durch den Wert X ersetzt. Diese Modifikation gilt bis zum Ende seines ersten Kampfes in dieser Runde. Eventuelle Modifikatoren auf die STÄ des Kämpfers wirken auf den neuen STÄ-Wert. Angriffswucht/X hat keine Wirkung, wenn der Kämpfer einen Meisterschlag durchführt.

BEIDHAENDIG (S. 132)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Beidhändig (passiv): Ein beidhändiger Kämpfer erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel für jede erfolgreiche Verteidigung. Dieser Angriffswürfel wird den übrigen Angriffswürfeln des Kämpfers für den laufenden Kampf hinzugefügt. Er kann diesen Würfel mit anderen Angriffswürfeln kombinieren, um einen Meisterschlag auszuführen, sofern er dazu fähig ist.

Wenn die Angriffsprobe des Angreifers ein automatischer Misserfolg ist, muss der Spieler, der den beidhändigen Kämpfer kontrolliert, folgende Wahl treffen:

- Entweder behält er seinen Verteidigungswürfel;
- Oder er verliert seinen Verteidigungswürfel (keine Probe erforderlich) und erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel.

Angriffswürfel, die mithilfe von Beidhändig erlangt werden, gehen am Ende des Kampfes verloren.

GEGENANGRIFF (S. 134)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Gegenangriff (aktiv): Ein Kämpfer mit Gegenangriff erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel für jede erfolgreiche Verteidigung, deren Endergebnis mindestens 2 Punkte höher ist als das Endergebnis des parierten Angriffs. Dieser Angriffswürfel wird den übrigen Angriffswürfeln des Kämpfers für den laufenden Kampf hinzugefügt. Er kann diesen Würfel mit anderen Angriffswürfeln kombinieren, um einen Meisterschlag auszuführen, sofern er dazu fähig ist.

Wenn die Angriffsprobe des Angreifers ein automatischer Misserfolg ist, muss der Spieler, der den beidhändigen Kämpfer kontrolliert, folgende Wahl treffen:

- Entweder behält er seinen Verteidigungswürfel;
- Oder er verliert seinen Verteidigungswürfel (keine Probe erforderlich) und erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel.

Angriffswürfel, die mithilfe von Gegenangriff erlangt werden, gehen am Ende des Kampfes verloren.

SCHLAGFOLGE/X (S. 142)

Diese Fähigkeit funktioniert wie im Regelbuch beschrieben, mit folgender Ausnahme: Jeder zusätzliche Würfel, der mithilfe dieser Fähigkeit erlangt wird, reduziert den ANG und die VER des Kämpfers um 1 Punkt (nicht um 2).

UNSTERBLICHER (S. 144)

Der Satz « Eine Armee kann nur Unsterbliche aufnehmen, die dem gleichen Pfad folgen. » wird ersetzt durch « Ein Unsterblicher gehört dem Volk an, das in seinem Rang aufgeführt wird. Ist kein Volk aufgeführt, kann er jeder Armee angehören, die dem gleichen Pfad folgt. »

BEISPIELE:

- Der Rang der Waldgeister lautet « Unsterblicher Soldat des Schicksals. » Sie können sich daher jeder Armee des Schicksals anschließen;
- Der Rang der Mandigorn-Krieger lautet « Daikinee Kreatur. Unsterblicher des Schicksals. Feenwesen. » Sie gelten daher als Daikinee-Kämpfer.

ZAEH (S. 145)

Der folgende Text ersetzt den aus dem Regelbuch.

Zäh (passiv): Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit, der eine tödliche Verletzung erleidet, wird nicht sofort als Verlust entfernt, sondern verbleibt bis zum Ende der laufenden Spielphase auf dem Feld. Bis dahin unterliegt er den folgenden Regeln:

- Kritisch verletzt;
- Keine Verfolgungsbewegungen;
- Er verliert die Möglichkeit, Hingabe oder Märtyrer einzusetzen, falls er diese Fähigkeiten besitzt;
- Er kann nicht geheilt werden;
- Er kann nicht geopfert werden.

ZIELSICHER (S. 145)

Fernkämpfer, die diese Fähigkeit auf ihrer Referenzkarte abgedruckt haben, und Persönlichkeiten mit einem Wert in FER müssen bei der Verwendung dieser Fähigkeit nicht auf jede andere Aktion verzichten.

Zielsicher kann nicht gleichzeitig mit Angreifen & Schießen verwendet werden.