

# Confederación del Dragón Rojo España



Bienvenido(a), **Visitante**. Por favor, *ingresa* o *regístrate*.

¿Perdiste tu *email* de activación?

[Inicio](#) [Buscar](#) [Ingresar](#) [Registrarse](#)

[Confederación del Dragón Rojo](#) > [Aarklash](#) > [El Puerto de Kraken \(Novedades\)](#) > [Confrontation 3.5](#)

Imprimir

Autor

Tema: **Confrontation 3.5** (Leído 713 veces)

**Gringor**

Vocal Sur CDRE  
Inmortal



Staff Fede

Mensajes: 4423

Ubicación: (Benalmádena) Málaga



## **Confrontation 3.5**

« Fecha: 13 de Octubre de 2006, 06:44:31 pm »

### **Evolución de reglas. CONFRONTATION 3.5**

Tras ser estudiadas por el equipo de Rackham y las distintas CDR's internacionales se ha procedido a realizar algunas modificaciones para actualizar el juego y hacerlo mas adecuado.

#### **Línea de Visión**

Un combatiente posee una línea de visión válida sobre otro si puede ver alguna parte del cuerpo de esta. Las figuras montadas y sus monturas son consideradas un mismo combatiente. Ante la duda, un jugador puede situarse a la altura de su figura para comprobar su visión.

Nota: en torneo, la cara frontal de una figura tiene que ir marcada en su base.

#### **Disparo**

Todos los tiradores, (excepto la artillería) ahora tienen Tiro de Asalto y Puntería de forma gratuita. Estas habilidades se consideran inherentes al

estatus de tirador.

Los tiradores que ya posean estas habilidades en sus cartas de referencias se beneficiarán de ventajas adicionales cuando las usen (ver Habilidades)

### **Influencia del Miedo**

#### Reagrupamiento

*El siguiente texto reemplaza al del libro de reglas*

Al principio de cada ronda, durante la fase estratégica, los jugadores realizan los test de reagrupamiento (seleccionan o Coraje 8 o Disciplina 8 ) por cada uno de los luchadores en desbandada. Este test es un fallo automático si la figura se encuentra en contacto de un luchador aterrador. Si el test es un fallo la figura continúa en desbandada. Si pasa el test, la figura se reagrupa, deja de estar en desbandada y puede actuar normalmente. Sin embargo, no se inmuniza contra el nivel de miedo que le hizo sufrir la desbandada.

### **Máquinas de Guerra**

#### Definición

Todas las figuras que posean un pictograma "peso" se consideran máquinas de guerra.

#### Artillería perforante

*El siguiente texto reemplaza al del libro de reglas*

Esta categoría incluye a todos los guerreros en los que el rango mencione <artillería ligera> o < artillería pesada> sin mención a zona de efecto. Cuando se resuelve un disparo con el tirador, el tirador declara un disparo a corta, media o larga distancia. Luego indica un punto localizado en los límites de su rango en su línea de visión. El test de disparo se resuelve con la correspondiente dificultad. Si el test es un fallo, el proyectil se pierde sin mas consecuencias. Si es un éxito, el jugador traza una línea imaginaria desde el centro de su peana hasta el punto seleccionado. Cada luchador cuya base se encuentre en la trayectoria de esta línea sufrirá una tirada de heridas (de fuerza variable). Las figuras ocultas gracias a la habilidad explorador no sufren esta tirada de heridas. La trayectoria del proyectil se detiene ante elementos de escenografía. No continuará su curso mas allá del punto seleccionado.

Fuerza de la artillería perforante:

- Artillería ligera: FUE del arma para el objetivo mas cercano al tirador, FUE/2 (redondeando hacia arriba) para el resto de objetivos.
- Artillería pesada: FUE del arma

## **Levantar un ejercito**

### Hechizos

Los Hechizo dejan de costar P.E para ser adquiridos. Si será necesario calcular la suma de su potencia. Un mago puede adquirir hechizos hasta el doble de su potencial mágico y hasta su potencial en el caso de los guerreros-magos.

### Milagros

Los Milagos dejan de costar P.E para ser adquiridos. Si será necesario calcular la suma de su Fervor. Un fiel puede adquirir milagros hasta el doble de la suma de sus aspectos y hasta la suma en el caso de los monges-guerreros. Los milagros con Fervor "especial" se consideran como Fervor 2 para su adquisición.

## **Competencias**

### Encarnizado

*El siguiente texto reemplaza al del libro de reglas*

(pasivo) Cuando un encarnizado muere, no es retirado hasta le final de la fase de juego en curso. Hasta ese momento, sufrirá los siguientes efectos:

- Herida Crítica
- Sin movimiento de persecución
- Perderá Devoción y Mártir si los posee
- No podrá ser curado
- No podrá ser sacrificado

### Ambidiestro(pasivo)

*El siguiente texto reemplaza al del libro de reglas*

Un ambidiestro gana una dado de ataque por cada defensa exitosa. Este dado se añada a la reserva de ataques del combate en curso. Este dado se puede combinar con otros para realizar un golpe maestro si se posee la habilidad. Si el ataque que se pretende para es un fallo automático, el ambidiestro podrá elegir entre:

- Mantener su dado de defensa
- Perder su dado de defensa (no es necesario realizar ningún test) y ganar un dado de ataque adicional.

Los dados de ataque adicionales gracias a ambidiestro se pierden tras finalizar el combate.

#### Contra-ataque(activa)

*El siguiente texto reemplaza al del libro de reglas*

Un combatiente con contra-ataque gana un dado adicional de ataque por cada defensa que supere en al menos dos puntos la dificultad total del ataque que intenta parar. Si el ataque que se pretende para es un fallo automático, la figura con contra-ataque podrá elegir entre:

- Mantener su dado de defensa
- Perder su dado de defensa (no es necesario realizar ningún test) y ganar un dado de ataque adicional.

Los dados de ataque adicionales gracias a contra-ataque se pierden tras finalizar el combate.

#### Encadenamiento/X

Esta habilidad funciona tal y como aparece en el libro de reglas, con esta excepción:

- Cada dado adicional adquirido con esta competencia reduce en 1 punto la DEF y el ATA del luchador (en lugar de 2)

#### Fuerza en carga/X

*El siguiente texto reemplaza al del libro de reglas*

(Pasiva) Cuando un combatiente con esta habilidad carga, su fuerza se ve sustituida por X. Esta modificación se aplica hasta el final del primer combate en el que tome parte la figura durante el turno. Los posibles modificadores sobre la fuerza del combatiente se aplican a este nuevo valor de fuerza.

Fuerza en carga/X no se tiene en cuenta para los golpes maestros.

#### Inmortal

Un inmortal pertenece al pueblo que aparece en su rango. Si no se menciona ningún pueblo, puede unirse a cualquier pueblo de su vía de alianza

Ejemplo:

- Anima, "inmortal del destino". Se puede afiliar a cualquier pueblo del destino
- Guerrero Mandigor, "inmortal del destino. Daikinee". Solo puede unirse al pueblo de origen

#### Tiro de Asalto

Para los tiradores con esta habilidad en su carta de referencia y los personajes tiradores, la dificultad del tiro de asalto será de 4 (en lugar de 7)

#### Puntería

Para los tiradores con esta habilidad en su carta de referencia y los personajes tiradores, no es necesario renunciar al resto de acciones para usar Puntería. Puntería no puede combinarse con Tiro de Asalto.

**Estas reglas serán efectivas para la temporada 2007. La CDR-España se pronunciará sobre su aplicación lo antes posible.**

**Cualquier duda sobre estas reglas podrá ser consultada por las vías habituales: moderadores, árbitros y Biblioteca.**

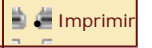
« Última modificación: 14 de Octubre de 2006, 09:05:01 am por Gringor »

Venerable Gringor, Magister y Comandante de "El Puño de Drac".

**EL PROTECTOR DE LOS AVATARES**

Miembro del FLO ( Frente de Liberación Orco)

Miembro de la Junta Directiva CDR-E, Vocal de la Zona Sur y Centinela para Málaga.



Confederación del Dragón Rojo > Aarklash > El Puerto de Kraken (Novedades) > Confrontation 3.5

Ir a:

