

Ch.4 Déroulement d'une Confrontation.

Sommaire :

Ch.4 Déroulement d'une Confrontation.....	1
IV-A. Phase stratégique.....	1
IV-A-1. Constitution des séquences d'activation.....	1
IV-A-2. Jet de Tactique.....	2
IV-B. Phase d'activation.....	2
IV-B-1. Tirage des cartes de la séquence d'activation.....	2
IV-B-2. Activation des combattants.....	2
IV-C. Phase de combat.....	3
IV-D. Phase d'entretien.....	3
IV-D-1. Ralliement des combattants en déroute.....	3
IV-D-2. Régénération mystique.....	3
IV-D-3. Entretien des effets de jeu.....	3
Suivi des modifications.....	4

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

Une partie de Confrontation est généralement divisée en 6 tours de jeu, mais certains scénarios se jouent en 4 ou 5 tours et les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord sur le nombre de tours de jeu qu'ils souhaitent effectuer. Une fois la phase de déploiement terminée, les joueurs débutent le premier tour. Chaque tour se déroule selon la succession des phases suivantes :

Tour de jeu :

- 1) Phase stratégique** : chaque joueur réalise sa séquence d'activation qui établit dans quel ordre ses combattants agiront. Les joueurs effectuent ensuite un « jet de Tactique » pour savoir qui décide quel joueur est le premier à activer un/des combattant(s).
- 2) Phase d'activation** : les combattants sont activés à tour de rôle. Ils se déplacent, tirent, lancent des sortilèges, accomplissent des miracles, etc.
- 3) Phase de combat** : les actions de combat au corps à corps sont effectuées. Certains combattants ont aussi la possibilité de lancer des sortilèges, accomplir des miracles ou effectuer des mouvements de poursuite.
- 4) Phase d'entretien** : les joueurs effectuent **le ralliement des combattants en déroute**, puis la **régénération mystique** (reconstitution de la réserve d'énergie magique des magiciens et du nouveau total de foi temporaire des fidèles) et enfin **l'entretien des effets de jeu** (paiement du coût d'entretien de certains sortilèges ou miracles, jets de dés liés à certaines compétences : « Régénération/X », « Renfort » ...)

IV-A. Phase stratégique.

La phase stratégique se déroule en deux étapes : 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet de Tactique.

Remarque : si un effet de jeu doit être résolu durant la phase stratégique sans autre précision, il est résolu avant l'étape 1). S'il doit être résolu avant le jet de tactique, il est néanmoins résolu une fois l'étape 1) terminée.

IV-A-1. Constitution des séquences d'activation.

Chaque joueur constitue une pioche face cachée avec toutes ses cartes de référence en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. On appelle cette pioche la **séquence d'activation** car c'est elle qui indiquera l'ordre dans lequel seront activés les combattants lors de la phase d'activation.

Chaque joueur est libre de consulter à tout moment sa séquence d'activation personnelle, mais ne peut en aucun cas la modifier une fois le jet de tactique effectué.

Remarque : Au cours de la partie, si tous les combattants représentés par une même carte de référence ont été éliminés aux tours précédents, cette carte ne doit plus être incluse dans la séquence d'activation.

IV-A-2. Jet de Tactique.

Chaque joueur effectue un test de Discipline avec le combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au peuple de l'armée : le **jet de Tactique**. Le vainqueur de ce jet choisira quel joueur commence à parler lors de la phase d'activation.

Remarque 1 : le combattant utilisé doit faire partie du peuple de l'armée. Sont donc exclus les alliés et les combattants dotés des compétences « Immortel/X », « Élémentaire/X », « Mercenaire », sauf s'ils appartiennent au peuple de l'armée ou s'ils sont dotés de la compétence « Alliance/X », à condition que X soit le peuple de l'armée ou sa voie d'alliance.

Remarque 2 : en aucun cas un combattant ne peut utiliser la Discipline d'un combattant possédant la compétence Commandement/X à la place de la sienne pour effectuer le jet de Tactique.

IV-B. Phase d'activation.

C'est durant la phase d'activation que les joueurs activent leurs combattants à tour de rôle via le tirage des cartes de référence de leur séquence d'activation.

IV-B-1. Tirage des cartes de la séquence d'activation.

Les joueurs activent leurs combattants selon le tirage successif des cartes de leur **séquence d'activation**. Le tirage se déroule selon les règles suivantes :

- Le joueur qui a gagné le **jet de Tactique** décide quel joueur prend la parole en premier.
- Lorsqu'un joueur a la parole, il doit **soit** piocher et révéler la carte du dessus de sa séquence d'activation et activer tous les combattants associés, **soit** mettre cette carte en réserve (il la pose face cachée à côté de sa pioche) s'il n'en a pas encore mis une, **soit** utiliser un refus s'il en a la possibilité. Puis il passe la parole à son adversaire.
- Chaque joueur ne pourra placer qu'une seule de ses cartes en réserve, une seule fois au cours de la phase d'activation.
- Lorsqu'un joueur reprend la parole et qu'il a déjà une carte en réserve, il peut, **soit** jouer la carte du dessus de sa pioche, **soit** jouer sa carte placée en réserve à la place, **soit** jouer sa carte placée en réserve **plus** la carte du dessus de sa pioche.
- Refus : au début de la phase d'activation, les joueurs comparent le nombre de cartes que comptent leurs séquences d'activation. Celui qui en a le moins dispose d'un nombre de refus égal à la différence du nombre de cartes. Au cours de la phase d'activation, l'utilisation d'un refus permet à un joueur qui a la parole de ne jouer aucune carte et de directement redonner la parole à son adversaire.

Remarque 1 : Si l'un des joueurs n'a plus aucune carte (ni dans sa pile, ni en réserve), son adversaire continue seul les tours de parole de la même manière que décrit ci-dessus jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes lui non plus.

Remarque 2 : Si tous les combattants représentés par une même carte de références sont éliminés pendant la phase d'activation avant que leur carte n'ait été jouée, celle-ci reste dans la séquence d'activation (ou dans la réserve le cas échéant) et sera jouée normalement lors d'un tour de parole sans qu'aucune action ne soit effectuée vu qu'il n'y a aucun combattant à activer.

IV-B-2. Activation des combattants.

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, tous les combattants correspondant à cette/ces carte(s) sont activés simultanément. Chaque combattant effectue ensuite sa/ses propre(s) action(s) qui peuvent être différentes de celles des autres combattants.

Les actions possibles pour chaque combattant sont réparties en deux groupes :

1. Les actions exclusives : le combattant effectuant une action exclusive ne peut pas effectuer d'autre action lors de la phase d'activation. Lors de l'activation de la/des carte(s), le joueur annonce en premier toutes les actions exclusives qui seront effectuées et par quels combattants, puis les résout les unes après les autres.

Les actions exclusives sont : la **Charge**, l'**Engagement**, la **Course**, le **Déplacement à couvert**. Elles sont décrites au chapitre suivant (cf. Ch.5).

2. Les actions cumulatives : les actions cumulatives permettent à un combattant de combiner plusieurs actions différentes au cours de son activation. Lors de l'activation de la/des carte(s), les combattants effectuant des actions cumulatives sont joués les uns après les autres, après ceux ayant effectué une action exclusive. Il n'est pas obligé d'annoncer à l'avance quelles actions cumulatives les différents combattants vont effectuer.

Les actions cumulatives sont : la **Marche** (cf. Ch.5), le **Tir** (cf. Ch.6), les **Actions mystiques** (cf. Ch.10 et 11).

Remarque : le fait qu'un combattant ait effectué une action exclusive lors de la phase d'activation ne veut pas dire qu'il ne pourra plus rien faire pour le reste du tour. Il pourra par exemple combattre lors de la phase de combat, lancer certains sorts qui ont la possibilité d'être lancés en dehors de « l'activation du combattant », etc.

Actions et mesure : beaucoup d'actions exclusives et cumulatives nécessitent de mesurer des distances sur le terrain afin de voir si un combattant est à portée de charge, de tir... Par défaut, il est interdit de réaliser la mesure avant de déclarer quelle action un combattant va réaliser. Afin de favoriser l'immersion, le joueur doit évaluer la distance comme le combattant (ou son commandant) devrait le faire dans la réalité, et décider en fonction de cette évaluation quelle(s) action(s) le combattant va entreprendre.

Bien sûr si les deux joueurs sont d'accord, il est possible de passer outre cette règle et autoriser la mesure à n'importe quel moment de la partie, les joueurs devenant en quelque sorte des entités omniscientes qui guident leurs combattants dans leur confrontation.

IV-C. Phase de combat.

Tous les combattants en contact avec un combattant ennemi doivent combattre au corps à corps pendant la phase de combat. Les règles régissant les corps à corps et les mouvements de poursuite sont rassemblées au chapitre 7.

IV-D. Phase d'entretien.

Une fois la phase de combat effectuée, le tour se termine avec la **phase d'entretien** qui comprend d'abord le **ralliement des combattants en déroute**, puis la **régénération mystique** et enfin **l'entretien des effets de jeu**.

IV-D-1. Ralliement des combattants en déroute.

Il peut arriver que certains combattants, ayant été effrayés par des adversaires particulièrement terrifiants, subissent les effets de la **déroute**. Cet effet n'est cependant pas irréversible et les combattants en déroute ont une chance de se reprendre à la fin de chaque tour. Les règles sur le ralliement sont décrites dans la section consacrée à l'influence de la peur (voir IX-E).

IV-D-2. Régénération mystique.

Les magiciens et les fidèles reconstituent leurs réserves d'énergie mystique avant d'aborder un nouveau tour de jeu. Chaque joueur commence par calculer le nouveau score de Foi Temporaire de chacun de ses fidèles en suivant la règle énoncée au chapitre Divination (XI-B-2) puis les joueurs effectuent un jet de récupération de Mana (X-G-1) pour chacun de leurs magiciens.

IV-D-3. Entretien des effets de jeu.

Si certains effets nécessitent une dépense de Foi Temporaire (cf. Ch.11) ou de mana (cf. Ch.10) pour perdurer, ces points doivent être sacrifiés lors de la phase d'entretien. Certains jets de dés relatifs à des compétences doivent également être effectués pendant cette phase. Les divers effets doivent être résolus dans l'ordre suivant :

1. Effets nuisibles : si un ou plusieurs combattants sont concernés par des effets pouvant entraîner une dégradation de leur état de santé, voire leur élimination, ces effets sont résolus avant tout autre (même s'ils sont liés à une compétence).
2. Compétences passives : les effets liés aux compétences passives (voir XII-A-1) sont résolus.
3. Compétences actives : les effets liés aux compétences actives (voir XII-A-1) sont appliqués ensuite.
4. Effets divers : les autres effets, comme l'entretien de certains sortilèges ou miracles, sont appliqués après les compétences.

5. Résurrection et renforts : les effets de jeu permettant à un combattant de revenir sur le champ de bataille lors d'une phase d'entretien sont résolus en dernier. Les combattants qui reviennent en jeu de cette façon ne peuvent ni engendrer ni subir quelque effet que ce soit au cours de cette même phase d'entretien.

6. Retrait des divers marqueurs : les divers marqueurs qui ne sont plus utiles sont retirés de la table de jeu (chargé, sonné, etc...)

Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas) depuis décembre 2022.

2022/12/05 ; page 4 : création de la section '***Suivi des modifications***'.

