

Ch.5 Phase d'Activation.

Sommaire :

V-A. Tirage des cartes.....	1
V-A-1. Réserve.....	1
V-A-2. Refus.....	2
V-A-3. A tour de rôle.....	2
V-A-4. Exemple de tirage des cartes.....	2
V-B. Annonces et Types d'actions.....	3
V-B-1. Annonces.....	3
V-B-2. Actions exclusives.....	3
V-B-3. Actions cumulatives.....	3
V-B-4. Cumul d'une action exclusive avec des actions cumulatives.....	3
V-B-5. Actions hors phase d'Activation.....	4
V-C. Résolution des actions exclusives.....	4
V-C-1. Charger (assaut).....	4
V-C-2. Courir.....	4
V-C-3. Engager un adversaire (assaut).....	4
V-C-4. Se déplacer à couvert.....	4
V-D. Résolution des actions cumulatives.....	5
V-D-1. Marcher.....	5
V-D-3. Tirer.....	5
V-D-4. Actions mystiques (sortilèges et miracles).....	5

Pendant la phase d'Activation, les joueurs révèlent leurs cartes à tour de rôle pour activer leurs combattants. À chaque fois qu'une carte est révélée par un joueur, tous les combattants associés à cette carte sont activés.

Les actions qui peuvent déboucher sur un combat sont annoncées avant les autres.

Lorsque toutes les actions des combattants associés aux cartes jouées ont été annoncées et résolues, le joueur passe la main à son adversaire. Tous deux procèdent ainsi à tour de rôle, jusqu'à ce que leurs séquences d'activation respectives soient épuisées.

V-A. Tirage des cartes.

La phase d'Activation est divisée en **tours de parole**. Lors d'un même tour de parole, un seul joueur active les combattants associés à une ou plusieurs de ses cartes de références.

Au tout début de la séquence d'activation, le vainqueur du jet de Tactique décide quel joueur parle le premier. On dit alors qu'il a la main.

Le joueur qui a la main doit effectuer, au choix, une seule des actions suivantes :

- Jouer la carte du dessus de la séquence d'activation.
- Mettre en réserve (voir plus bas) la carte du dessus de sa séquence d'activation.
- Jouer la carte qu'il possède déjà en réserve.
- Jouer la carte du dessus de sa séquence d'activation ainsi que la carte qu'il possède déjà en réserve.
- Utiliser un refus s'il en a la possibilité.

Attention ! Au cours d'un même tour de parole, un joueur peut jouer en même temps la carte du dessus de sa pioche et sa carte de sa réserve, mais il ne peut pas jouer plusieurs cartes de sa pioche.

V-A-1. Réserve.

Lorsqu'un joueur a la main, il peut décider de placer en réserve la carte du dessus de sa pioche pour la jouer plus tard.

Chaque joueur peut ainsi placer en réserve une seule carte au cours d'une même phase d'Activation. Une fois cette carte placée, le joueur ne peut plus placer de carte en réserve de toute la phase d'Activation, pas même après avoir joué cette carte.

Exemple : Un joueur ayant perdu le jet de Tactique a la main. Il place la première carte de sa pioche en réserve. Cette dernière est donc à son maximum. Lorsqu'il reprend la main, quatre possibilités s'offrent à lui :

- Passer son tour s'il en a le droit.
- Jouer la première carte de sa séquence d'activation.
- Jouer sa carte de réserve.
- Jouer à la fois la première carte de sa séquence d'activation et sa carte de réserve.

Cependant, il ne peut pas placer de carte en réserve, même s'il joue celle qui s'y trouve déjà.

V-A-2. Refus.



Au début d'un tour, chaque joueur fait le total du nombre de cartes présentes dans sa séquence d'activation. Celui qui compte le plus faible total bénéficie d'un nombre de **refus** égal à la différence entre ces 2 totaux.

Un refus permet à un joueur de passer son tour, il ne joue aucune carte et ne peut pas en placer en réserve, et son adversaire reprend immédiatement la main.

Exemple : Le joueur A possède 6 cartes dans sa séquence d'activation. Le joueur B possède quant à lui 11 cartes.

Le joueur A bénéficie donc de $11 - 6 = 5$ refus. Il pourra donc rendre 5 fois la main à son adversaire durant ce tour.

V-A-3. A tour de rôle.

Lorsqu'un tour de parole se termine (c'est-à-dire une fois que le joueur actif a fini d'activer les figurines qui correspondent aux cartes qu'il vient de jouer), c'est à l'adversaire de jouer. Les joueurs prennent ainsi la main (et la parole) à tour de rôle jusqu'à ce que toutes leurs cartes aient été jouées.

Si l'un des joueurs n'a plus de cartes dans sa séquence d'activation, mais qu'il en a encore en réserve, les tours de parole se suivent normalement.

Si l'un des joueurs n'a plus aucune carte (ni dans sa pile, ni en réserve), son adversaire garde la parole jusqu'à ce qu'il ait joué toutes ses cartes.

Attention ! Cela n'autorise pas un joueur à jouer simultanément plus de cartes que sa réserve ne le permet.

Exemple : Un joueur ayant perdu le jet de Tactique possède encore trois cartes dans sa pioche alors que son adversaire n'en a plus. Il n'a pas encore placé de carte en réserve. Il peut placer la première carte en réserve, puis la jouer simultanément avec la seconde, mais il ne peut pas jouer les trois simultanément.

Note : 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 n'est pas retirée de la séquence d'activation ni de la réserve si elle s'y trouve encore. Elle doit être jouée normalement, le joueur ne peut alors faire aucune action vu qu'il n'a aucun combattant à activer.

V-A-4. Exemple de tirage des cartes.

Cet exemple porte seulement sur le tirage des cartes.

Un joueur Griffon et un joueur Scorpion entament leur premier tour de jeu. Le joueur Griffon a cinq cartes de références. Le Scorpion n'a que quatre cartes. Cette différence lui confère la possibilité de passer une fois son tour. Chacun prépare sa séquence d'activation.

Séquence Griffon	Séquence Scorpion
1. Conscrit du Griffon	1. Tigre de Dirz
2. Templier de l'Inquisition	2. Clone de Dirz
3. Abel le Colérique	3. Guerrier Kératis
4. Inquisiteur du Griffon	4. Cypher Lukhan
5. Fusilier du Griffon	

Les joueurs effectuent ensuite le jet de Tactique. Celui-ci est remporté par le joueur Griffon qui décide de laisser la main à son adversaire.

Les chiffres entre parenthèses indiquent l'état de la réserve (nombre de carte en réserve/nombre maximal de cartes en réserve autorisé) de chaque joueur aux différentes étapes du tirage. Le symbole « - » signifie que le joueur n'a plus le droit de placer de carte en réserve.

1. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion passe son tour (0/1).
2. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue la carte « Conscrit du Griffon » (0/1).
3. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion place la carte « Tigre de Dirz » en réserve (1/1).
4. Tour Griffon : Le joueur Griffon place la carte « Templier de l'Inquisition » en réserve (1/1).
5. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion joue la carte « Clone de Dirz » (1/1).

6. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue la carte « Abel le Colérique » (1/1).
7. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion joue simultanément la carte « Tigre de Dirz » qu'il avait en réserve (depuis le tour de parole 3), et la carte « Clone Kératis» (0/-).
8. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue la carte « Inquisiteur du Griffon» (1/1).
9. Tour Scorpion : Le joueur Scorpion joue la carte « Cypher Lukhan» (0/-).
10. Tour Griffon : Le joueur Griffon joue simultanément la carte « Templier de l'Inquisition» qu'il avait en réserve (depuis le tour de parole 4), ainsi que la carte « Fusilier du Griffon» (0/-).

V-B. Annonces et Types d'actions.

Lorsqu'un joueur joue une ou plusieurs cartes, les figurines correspondantes sont activées. Ces combattants peuvent alors agir.


Lorsqu'un joueur veut activer lors d'un même tour de parole des combattants représentés par des cartes différentes, il doit d'abord jouer toutes les cartes qui correspondent aux figurines qu'il souhaite activer. Il est interdit de jouer une carte, d'activer les combattants correspondants, puis de jouer une nouvelle carte. Ainsi, toute figurine dont la carte a été jouée au début d'un tour de parole est obligatoirement activée durant ce même tour de parole.

Exemple : Un joueur Griffon souhaite activer lors d'un même tour de parole trois conscrits et deux fusiliers. Pour cela, lorsqu'il a la main, il doit jouer simultanément les cartes « Conscrit du Griffon» et « Fusilier du Griffon ». Il peut alors activer ces cinq combattants un par un, dans l'ordre qu'il souhaite, en tenant compte des règles d'activation décrites dans le chapitre qui suit.

V-B-1. Annonces.

Les actions possibles sont réparties en deux groupes :

- Les actions exclusives interdisent à un combattant d'effectuer une autre action pendant la phase d'Activation.
- Les actions cumulatives permettent à un combattant de combiner plusieurs actions différentes lors d'un même tour de parole.

 Toutes les actions exclusives des combattants de(s) la carte(s) activée(s) doivent être annoncées simultanément, puis elles sont résolues une par une. Les actions cumulatives peuvent ensuite être résolues, combattant par combattant, sans qu'il soit nécessaire de les annoncer préalablement.

V-B-2. Actions exclusives.

Charger : Si un combattant est libre de tout adversaire et dispose d'une ligne de vue sur une figurine ennemie au moment de son activation, il peut déclarer une charge. Ce type de déplacement permet dans certains cas d'infliger des pénalités à l'adversaire (voir VII-A-4).

Courir : Le combattant peut se déplacer rapidement, ce qui l'empêche, dans la plupart des cas, d'effectuer une autre action.

Engager un adversaire : Si un combattant ne remplit pas les conditions nécessaires pour charger un adversaire, il peut tout de même l'engager (c'est-à-dire venir se placer à son contact) sous certaines conditions. Engager un combattant permet donc de l'attaquer au corps à corps, mais sans lui infliger les pénalités liées à la charge.

Se déplacer à couvert : Pour se protéger des tirs ennemis, un combattant peut se déplacer prudemment. Cela réduit ses chances d'être touché, mais diminue également son potentiel de déplacement.


V-B-3. Actions cumulatives.

Marcher : Le combattant peut se déplacer lentement, de façon à pouvoir effectuer d'autres actions, comme tirer ou lancer un sortilège.

Tirer : Si le combattant est doté d'une arme à distance, il peut l'utiliser.

Actions mystiques : Si le combattant est un magicien, il peut tenter de lancer un ou plusieurs sortilèges (voir XIV-D). Si le combattant est un fidèle, il peut tenter d'accomplir un ou plusieurs miracles (voir XV-D).

V-B-4. Cumul d'une action exclusive avec des actions cumulatives.

 Les magiciens, les fidèles et les tireurs peuvent parfois cumuler une action exclusive (charge, engagement ou course) avec une ou plusieurs actions cumulatives.

Cela est décrit dans les chapitres concernant le Tir (voir XIII-A-8), l'Incantation (voir XIV-L) et la Divination (voir XV-I).

V-B-5. Actions hors phase d'Activation.

Il existe certaines actions qui ne peuvent pas être effectuées pendant la phase d'Activation (attaques au corps à corps, mouvements de poursuite, certains sortilèges et miracles).

L'accomplissement d'une action exclusive n'interdit à un combattant d'effectuer une autre action que pendant la phase d'Activation. Si le combattant a la possibilité d'effectuer des actions pendant d'autres phases de jeu, il peut y recourir même s'il a effectué une action exclusive lors de la phase d'Activation du même tour.

V-C. Résolution des actions exclusives.

Les actions exclusives doivent être **annoncées et résolues** avant les actions cumulatives et ce, pour tous les combattants activés lors d'un même tour de parole.

Un combattant qui effectue une action de ce type ne peut effectuer aucune autre action pendant la phase d'Activation. Certaines de ces actions induisent la gestion d'un combat lors de la phase suivante. On parle alors d'**assaut**. Le verbe « assaillir » est utilisé indifféremment pour parler d'une charge et d'un engagement (voir plus loin).

V-C-1. Charger (assaut).

Conditions nécessaires : Pour charger un adversaire, un combattant doit être libre de tout adversaire et voir sa cible, même partiellement, au moment de son activation. Il doit également être possible de le placer au contact de son adversaire (voir VI-B).

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une charge, son potentiel de déplacement est MOU x 2 (en cm).

V-C-2. Courir.

Conditions nécessaires : Un combattant ne peut effectuer une course que s'il est libre de tout adversaire au moment de son activation.

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une course, son potentiel de déplacement est de MOU x 2 (en cm).

Un combattant ne peut en aucun cas parvenir au contact d'un adversaire au terme d'une course (pour cela, il faudrait annoncer un engagement et non une course).

V-C-3. Engager un adversaire (assaut).

Conditions nécessaires : Si un combattant ne voit pas le combattant adverse qu'il veut atteindre au moment de son activation, il peut tout de même tenter de l'engager au corps à corps.

Potentiel de déplacement :

Si le combattant est libre de tout adversaire, son potentiel de déplacement est de MOU x 2 (en cm).

Si le combattant est au contact d'un adversaire, il doit tout d'abord tenter de rompre le combat avant de pouvoir engager un autre ennemi. Pour cela, il doit se désengager (voir VII-B). S'il y parvient, son potentiel de déplacement est de MOU (en cm) ; il peut alors engager un nouvel adversaire (y compris l'un de ceux avec lesquels il était précédemment au contact). Cela permet, par exemple, de dégager un combattant d'une mêlée dans laquelle il était en infériorité numérique pour le faire revenir dans un combat à un contre un.

V-C-4. Se déplacer à couvert.

(icône légendée)

Conditions nécessaires : Seul un combattant libre de tout adversaire au moment de son activation peut effectuer un déplacement à couvert.



S'il est la cible d'un tir alors qu'il n'a pas encore été activé et qu'il n'est pas engagé, un combattant peut annoncer qu'il se jette à couvert. Il n'effectue pas de déplacement, mais sera obligé de se déplacer à couvert lors de son activation.

Potentiel de déplacement : Le potentiel de déplacement à couvert est égal au MOU (en cm) du combattant.



Effets : Le combattant gagne la compétence « Cible/+2 » jusqu'à son activation du prochain tour.

V-D. Résolution des actions cumulatives.

Une fois les actions exclusives résolues, les combattants qui n'en ont pas effectué sont activés un par un, dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle.

Un combattant ainsi activé peut effectuer toutes les actions auxquelles il a droit, dans l'ordre souhaité par le joueur qui le contrôle. Cependant, il est impossible de reprendre une action interrompue. Un tireur peut donc se déplacer puis tirer ou bien faire feu, puis se déplacer, mais il ne peut pas se déplacer d'une partie de son mouvement, tirer, puis terminer son déplacement.

V-D-1. Marcher.

Conditions nécessaires : Un combattant libre de tout contact peut effectuer une marche sans condition.

Si un combattant est au contact d'au moins un combattant adverse, il doit parvenir à se désengager avant de pouvoir effectuer une marche.

Réorienter un combattant sans pour autant le déplacer est tout de même considéré comme une marche.

Potentiel de déplacement : Lorsqu'un combattant effectue une marche, son potentiel de déplacement est de MOU (en cm).

Lors d'un même tour de parole, un combattant **ne peut pas** marcher et ...

- Marcher à nouveau.

Une marche peut par contre précéder ou suivre un tir, l'incantation d'un sortilège ou l'appel d'un miracle.

Un combattant ne peut en aucun cas parvenir au contact d'un adversaire au terme d'une marche (pour cela, il faudrait annoncer un engagement et non une marche).

V-D-3. Tirer.

Conditions nécessaires : Seul un combattant doté d'une caractéristique de TIR et d'une arme à distance peut tirer. Il doit disposer d'une ligne de vue sur sa cible et être libre de tout adversaire.

Un combattant peut tirer **avant ou après** une marche.

Un combattant peut tirer après s'être désengagé. Cela revient à tirer après avoir effectué une marche.



Si un combattant effectue un tir **sans se déplacer** lors de la même activation, il gagne un bonus de Tir immobile (voir XIII-A-7). Si le joueur souhaite que son combattant effectue une marche après avoir tiré, il doit l'annoncer avant de résoudre le tir.

Sauf exception, un combattant ne peut tirer qu'une seule fois par tour. S'il a la possibilité de tirer plusieurs fois et de se déplacer lors d'une même activation, il peut effectuer tout ou partie de ses tirs avant et/ou après s'être déplacé.

Se reporter au chapitre Tir (voir Ch.13) pour plus de précisions.

V-D-4. Actions mystiques (sortilèges et miracles).

Les **magiciens** et les **fidèles** peuvent lancer des sortilèges ou accomplir des miracles tant qu'ils disposent des ressources nécessaires. Ils peuvent le faire :

- Avant et après s'être déplacés (un magicien peut, par exemple, lancer un sortilège, marcher, puis lancer un nouveau sortilège s'il dispose du mana requis).
- Lorsqu'ils se trouvent au corps à corps.
- Après s'être désengagés.

Se reporter aux chapitres Incantation (voir Ch.14) et Divination (voir Ch.15) pour plus de précisions.