

Ch.10 Fin du tour de jeu.

Sommaire :

X-A. Phase de ralliement des combattants en déroute.	1
X-B. Phase Mystique.	1
X-B-1. Calcul de la Foi Temporaire.	1
X-B-2. Récupération du Mana.	1
X-C. Phase d'Entretien.	1
X-C-1. Effets nuisibles.	1
X-C-2. Compétences passives.	2
X-C-3. Compétences actives.	2
X-C-4. Effets divers.	2
X-C-5. Résurrection et renforts.	2
X-C-6. Phase administrative.	2
X-D. Temps mort.	2

X-A. Phase de 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 XI-E).

X-B. Phase Mystique.

Durant cette phase de jeu, les magiciens (voir XIV-A) et les fidèles (voir XV-A) reconstituent leurs réserves d'énergie mystique avant d'aborder un nouveau tour de jeu. Elle se déroule en deux étapes.

X-B-1. Calcul de la Foi Temporaire.

Chaque joueur commence par calculer le nouveau score de FT de chacun de ses fidèles en suivant la règle énoncée au chapitre Divination (voir XV-B-2).

X-B-2. Récupération du Mana.

Une fois calculée la FT de tous les fidèles, les joueurs effectuent un jet de récupération de Mana (voir XIV-G-1) pour chacun de leurs magiciens.

X-C. Phase d'Entretien.

Si certains effets nécessitent une dépense de FT ou de mana 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.
2. Compétences passives.
3. Compétences actives.
4. Effets divers.
5. Résurrection et renforts.
6. Retrait des divers marqueurs.

X-C-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).

Exemple : Un magicien a lancé un sortilège pouvant être prolongé d'un tour sur l'autre moyennant une dépense de mana lors de la phase d'Entretien. Il est cependant lui-même victime d'un miracle qui aggrave ses Blessures d'un cran lors de chaque phase d'Entretien. Ce magicien est déjà en Blessure critique. L'effet qui aggrave son

état de santé est géré le premier. Le magicien est donc éliminé avant d'avoir pu dépenser le mana nécessaire au prolongement de son sortilège. Celui-ci est donc dissipé.

X-C-2. Compétences passives.

Une fois que les effets nuisibles ont été appliqués, les effets liés aux compétences passives (voir XIX-A-1) sont résolus.

X-C-3. Compétences actives.

Les effets liés aux compétences actives (voir XIX-A-1) sont appliqués ensuite.

X-C-4. Effets divers.

Les autres effets, comme l'entretien de certains sortilèges ou miracles, sont appliqués après les compétences.

X-C-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.

X-C-6. Phase administrative.

Les divers marqueurs qui ne sont plus utiles sont retirés de la table de jeu (défense, sonné, etc...).

X-D. Temps mort.

Cette dernière phase marque simplement le passage d'un tour à un autre. Aucun des joueurs ne peut plus effectuer quelque action que ce soit.