

## Ch.4 Phase Stratégique.

Chaque tour de jeu débute par la phase Stratégique.

Au cours de celle-ci, les joueurs procèdent dans l'ordre aux actions suivantes :

- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique (sans autre précision).
- Détermination de l'ordre d'activation des combattants en jeu.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et avant le jet de Tactique.
- Jet de Tactique.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et après le jet de Tactique.

### IV-A. Séquence d'activation.

Lors d'une partie de Confrontation, chaque combattant est représenté par une carte de références. Une même carte peut également représenter plusieurs combattants de même profil.

Au début de la phase Stratégique, chaque joueur constitue une pile avec toutes ses cartes de références en les plaçant dans l'ordre qu'il souhaite. Cette pile est appelée **séquence d'activation**. Lors de la phase d'activation, les cartes sont tirées une par une, dans l'ordre ainsi défini (la première carte tirée est celle du sommet de la pile, et ainsi de suite).

Au cours de la partie, si tous les combattants représentés par une même carte de références sont éliminés, cette carte ne doit plus être incluse dans la séquence d'activation. La carte n'est cependant pas retirée immédiatement, elle ne l'est qu'une fois qu'elle a été jouée.

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.

### IV-B. Jet de Tactique.

Une fois les séquences d'activation de chaque joueur définies, ceux-ci procèdent à un test de Discipline : le jet de Tactique. Pour ce jet de dé, chaque joueur doit désigner un combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au même peuple que l'armée (sont donc exclus les alliés et les combattants dotés de compétence « 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) et qui ne sont pas dotés de la compétence « Paria » (sauf si l'armée est intégralement composée de combattants dotés de la compétence « Paria »). On considère que ce combattant coordonne l'armée ; le jet de Tactique est donc effectué avec sa DIS. Cette valeur peut être modifiée par certains bonus ou malus (présence d'un musicien, effets d'un sortilège, etc...), mais en aucun cas un combattant ne peut utiliser la DIS d'un commandant à la place de la sienne pour effectuer le jet de Tactique.

Les conséquences de ce test se font ressentir tout au long du tour de jeu en cours, il est donc important de garder à l'esprit lequel des deux joueurs l'a remporté.