ALKEMY

LIVRET DE RÈGLES

AM

ROYAUME D'AVALON

Peinture et photo : Olivier Bredy

NATION AURLOK

Peinture et photo : Barbouille

SOMMAIRE

Présentation des peuples 4-7

Présentation du jeu 8

Matériel pour jouer en Blitz 9

La carte de profil 10/11
La carte verso, la carte multiple, les alchimistes

Créer sa liste d'armée 12
Limite de cartes, symbole de faction

Le système dés/symboles 12/13
Limitation de dés lancés et gardés, dé bonus et malus, jet de caractéristique

Mesure, Taille et Ligne de vue 14/15
Unité de mesure, lignes de vue, couverts et figurines cachées, les tailles des figurines et des décors

Les décors 15/16

Tour de jeu et mouvements 17/18
Début du tour, phase d'initiative, phase d'activation

Passer la main 18

Carte multiple 19

Figurine aux aguets 19

Les mouvements (Mvt) 20
La marche, la course, la charge

La charge 21/22
Charger plusieurs adversaires, carte multi-figurines et charge

Engagement/désengagement 23

Le combat 24/25
Initier un combat, le contact, la portée d'allonge, combat, combat en hauteur, chute, carte multi-figurines et combat

Jouer des Cartes de Combat (CC) 26/27
4 cas de figure

Le tir 28/29
Jet de tir, couvert, carte multi-figurines et tir, tirer dans un combat

Mouvement de réaction 30

Tir de réaction 31

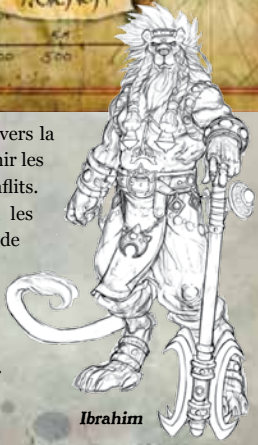
Alchimie 32-35
Les cartes alchimiques, la carte de formule, les composants alchimiques, les pierres alchimiques, le processus alchimique

Scénario d'initiation : les bornes jins 36-38
Pose des objectifs, pose des décors, pose des composants alchimiques, déploiement, objectif du scénario

Le temps a passé depuis la Guerre Alchimique, mais **l'Empire de la Triade de jade** n'a jamais abandonné son envie d'hégémonie sur Mornea. Ses commerçants cherchent à s'installer dans tous les ports et cités et nombre de ses représentants parcourent les routes de Mornea. L'armée de la Triade est ainsi toujours en activité pour protéger ses ressortissants et reste le meilleur moyen pour le peuple d'acquérir une précieuse charge de jade. Réunis à Yu Cheng, les Célestes suivent méticuleusement leur plan de conquête en s'appuyant sur les trois principes : découvrir le monde, comprendre le monde et combattre le monde.

Chen Sze

Instruit par son passé sanglant et la prophétie de Fatiha, le peuple **Khaliman** s'est désormais tourné vers la diplomatie. Il s'est fixé pour objectif de réunir les peuples de Mornea et de régler par la discussion ses conflits. Les différents corps de l'armée accompagnent ainsi les Cheikhs dans leur rôle de conciliation le long du canal de la Concorde ou dans les cités frontalières de Mornea. Mais l'attitude condescendante de ces médiateurs exaspère souvent ses interlocuteurs. Pourtant, par delà cette paix de façade, les Khalimans ne peuvent se cacher les dissensions politiques au sein de leur République.



Ibrahim

La République khalimane a dû faire face à une nouvelle difficulté au cours du cycle 1371. Le **pénitencier de la Dent**, où sont enfermés les criminels meurtriers, a subi l'attaque d'un ifrit pyrithin et de nombreux prisonniers ont réussi à s'évader. Depuis, ils errent dans les califats cherchant à échapper à l'armée lancée à leurs trousses. Certains d'entre eux se sont regroupés sous la conduite du plus redoutable des ex-détenus, Hakan le Borgne.

Hakan Le Borgne

La bataille de Gigage Gadusi a laissé des traces indélébiles dans la **nation Aurlok**. Depuis que leurs Manitous les ont éveillés, les pacifiques Aurloks sont devenus de terribles animaux guerriers. Loups, Aurochs, Corbeaux ou Crapauds ont alors réussi à repousser la puissante armée de la Triade. Aujourd'hui, c'est à l'expansion territoriale des Avaloniens que les Aurloks doivent s'opposer. Parmi les chefs de clans, certaines voix s'élèvent pour porter le combat au dehors de leurs terres ancestrales. De nombreux chasseurs semblent prêts à suivre un nouveau Père de la Terre qui les mènerait chasser Ceux-qui-portent-l'acier.

Wolitse

Au cœur des marais d'Oblaye Itse, comme dans la capitale Otsiliha, les **Walosi** aiment à se regrouper pour partager les tâches. Est-ce dû au regard des autres Aurloks à leur endroit ? Ou plutôt à un besoin de prouver leurs capacités ? Ceux du clan du Crapaud, sans renier l'appartenance à leur tribu, marchent désormais ensemble pour se soutenir face aux autres peuples. Malgré leurs sourires méprisants, ceux-ci apprennent vite à leur dépens qu'un Walosi n'est pas un crapaud...

Guerrier Tonnerre Crapaud

Avalon est la plus jeune des nations de Mornea. Peuplée de renégats qui ont fuit l'Empire de la Triade lors de la Guerre Alchimique, elle vit sous la protection envahissante du Beathacrann, le Saint-Arbre. Jeune nation guidée par son roi et l'église, elle doit se cantonner dans les pauvres terres immergées du delta du Ciar. Mais le Saint-Arbre a besoin d'espace pour croître et les Baronnies doivent offrir à leurs fils de nouvelles seigneuries. Leurs corps renforcés par les greffons du Beathacrann et leurs âmes par son église, les chevaliers d'Avalon ne cessent de repousser les frontières des Aurloks.

Mordrem

Nés avant même la rencontre avec le Beathacrann, les **Templiers** sont les défenseurs légendaires d'Avalon. C'est le sacrifice des membres de leur ordre qui permit en effet aux renégats d'échapper à l'Empire. Face à l'église séculière et aux nobles, le Temple possède une aura de mystère qui nuit à son image et la disparition du roi sous leur protection ne l'a en rien améliorée. Ses dirigeants, bien qu'acceptant parfois la présence de leurs frères parmi les troupes royales, prônent un strict respect des règles. L'ordre et l'efficacité avec lequel les Templiers agissent montrent leur obéissance.

Frère Collecteur

PRESENTATION

ALKEMY est un jeu de stratégie qui se déroule dans un contexte médiéval fantastique. Lors de vos parties, vous prenez le contrôle d'un groupe de combattants représentés par des figurines et les mettez en scène contre un groupe ennemi. Chaque partie est articulée autour d'un scénario, avec des objectifs à remplir qui vont permettre aux joueurs de marquer des points de victoire.

Il existe 2 versions du jeu, la version "300" se jouant sur un grand plateau (120 x 90 cm) en 300 points de figurines (entre 10 à 15 figurines) pendant 1h45 à 2 heures, et la version "Blitz", se jouant sur un petit plateau (60 x 60 cm) en 180 points (6 à 7 figurines en moyenne) pendant 45 minutes à 1 heure. Les règles pour ces 2 versions sont les mêmes à part le nombre et la dimension des décors, le nombre et la disposition des composants. Evidemment, vous pouvez jouer dans n'importe quel autre format en accord avec votre adversaire.

CE DONT VOUS ALLEZ AVOIR BESOIN POUR JOUER EN BLITZ

Un plateau de jeu d'une taille de 24 x 24 pouces (environ 60 x 60 cm).

6 décors de taille moyenne (environ une carte de jeu). Les décors peuvent être de hauteurs différentes.

Des figurines que vous allez pouvoir assembler et peindre.

Les cartes de profil pour les figurines.

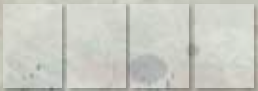
Les cartes de combat (CC).

Un mètre-ruban en pouce (1 pouce est égal à environ 2,5 cm).

Les dés de couleur (blanc, jaune et rouge).

Différents pions pour simuler les objectifs du scénario, les composants que vont ramasser les alchimistes.

Un feutre effaçable à sec pour cocher les cases de vie sur les cartes de profil.



Des protections plastiques pour protéger les cartes de profil.

LA CARTE DE PROFIL

Chaque figurine est liée à une carte de profil, sur laquelle sont indiquées les caractéristiques, les compétences, les valeurs de mouvement, la table de dommages ainsi que des règles spéciales au dos de la carte.

Nom de la figurine

Table de Dommages (DOM) liée aux symboles des dés

Compétences

Mouvement en pouces de Marche (4) Charge (6) Course (10)

On indique l'arme (COM/distance en pouce) quand une figurine peut tirer à distance. Elle a une 2ème table de DOM (arcs, armes de jet, etc.)

Points de vie (PV) blancs (Indemne), jaunes (Grave) et rouges (Critique). Pour chaque DOM subit, on coche une case (de gauche à droite). La première case non cochée indique l'état de santé et donne la couleur des dés à lancer pour cette figurine. Quand la figurine n'a plus de PV, elle est hors de combat et on la retire du jeu.

Esprit (ESP) (initiative du tour, résistance à l'alchimie...)

Réflexe (REF) (initiative pour le combat, désengagement...)

Combat (COM) (attaque, parade, ...)

Défense (DEF) (pour éviter d'être blessé par une attaque)

4 Points d'action (PA) pour marcher, combattre, tirer, etc.

La carte verso

Au verso de la carte sont indiquées plusieurs choses :

- le nombre de points de recrutement d'une figurine
- le symbole de la faction
- le nombre de cartes maximum lors du recrutement
- le rappel du nom de la figurine
- l'explication des compétences

La carte multiple

Sur certaines cartes, il y a plusieurs lignes de points de vie. Dans ce cas, plusieurs figurines dépendent de la même carte et chacune possède sa propre ligne de vie.

Les alchimistes

Les alchimistes possèdent sur leur carte des chiffres de 1 à 4, qui correspondent au niveau de concentration de l'alchimiste. Ils possèdent également une carte de formule avec l'explication des formules, la portée, les composants nécessaires pour lancer la formule, les améliorations, et le nombre de pierres et composants possédés par l'alchimiste.

CRÉER SA LISTE D'ARMÉE

Il existe quelques règles à suivre pour constituer correctement sa liste d'armée. Le format en points préconisé pour Alkemy "Blitz" est de 180 points. Chaque figurine coûte un certain nombre de points. Le total des figurines recrutées ne doit pas dépasser 180 points. **Il faut obligatoirement recruter 1 héros**. Les héros n'ont pas d'indication de limitation sur le dos de la carte et ils portent un nom. A partir de 201 points, on doit en recruter 1 ou 2, et à partir de 301 points, on doit en recruter 2 ou 3.

Limite de cartes

On ne peut prendre une carte qu'un certain nombre de fois (chiffre indiqué entre parenthèses au dos de la carte). Lorsque plusieurs figurines dépendent d'une même carte (plusieurs lignes de vie sur la carte), **on doit recruter toutes les figurines de la carte avant de pouvoir choisir à nouveau cette carte.** Un héros ne peut être recruté qu'une seule fois dans une même troupe.

Architekt

Architekt est un générateur d'armée sur internet. Vous pouvez consulter tous les profils de toutes les factions, construire votre liste d'armée, la sauvegarder, générer un PDF, l'imprimer avec toutes les caractéristiques des figurines sélectionnées, etc.

www.alkemy-the-game.com

Symbole de faction

Les cartes doivent posséder au moins un symbole de faction en commun. Certaines cartes ont plusieurs symboles. Elles appartiennent à différentes factions.

LE SYSTÈME DÉS/SYMBOLES

Il y a trois couleurs de dé (blanc, jaune et rouge), chaque couleur de dé correspond à un état de santé de la figurine (blanc pour indemne, jaune pour grave, rouge pour critique). Les chiffres et les symboles sur les faces sont différents selon la couleur. Il y a trois symboles différents sur les faces : épée, hache, masse. Combinés par deux, ces symboles vous permettront de déterminer les Dommages infligés lors d'une attaque ou d'un tir réussis.

Limite de dés lancés et gardés

Durant la partie, vous lancerez au minimum 2 dés. Parfois, vous en lancerez 3, voir 4 mais jamais plus. **Dans tous les cas, vous ne conserverez que 2 dés.**

Dé bonus et malus

Dans certaines situations, vous allez obtenir des dés bonus et/ou dés malus. Il s'agit toujours de la couleur de dé correspondante à l'état de santé de la figurine. Il peut arriver que vous obteniez des dés bonus ET des dés malus, il faut effectuer une opération : dé bonus - dé malus = nombre et type de dés.

Exemple :
- vous avez 2 dés malus et 1 dé bonus, vous obtenez 1 dé malus
- vous avez 3 dés bonus et 1 dé malus, vous obtenez 2 dés bonus

Au final :
- 1 ou 2 dés de bonus, vous ajoutez 1 ou 2 dés et **conservez les deux de votre choix.**
- 1 ou 2 dés de malus, vous ajoutez 1 ou 2 dés mais **conservez obligatoirement les deux chiffres les plus faibles.**

Le jet de caractéristique et le jet de caractéristisque en opposition

Le jet de caractéristique est utilisé pour déterminer le succès d'une action (liée à une caractéristique) en fonction d'un niveau de difficulté. Vous devez lancer les dés de la couleur indiquée par l'état de santé de la figurine. Le joueur additionne ensuite leurs résultats et ajoute la valeur de la caractéristique associée au jet. **Le jet est une réussite s'il est égal ou supérieur à la difficulté déterminée au préalable.**

Le jet de caractéristique en opposition est utilisé dans le cas où ce sont 2 figurines qui opposent leurs caractéristiques. Chaque joueur lance ses dés et ajoute sa caractéristique. **Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte**. S'il y a égalité, la figurine avec la caractéristique la plus élevée remporte l'opposition. Si les caractéristiques sont identiques, les joueurs recommencent jusqu'à ce que l'un d'eux l'emporte.

MESURE, TAILLE ET LIGNE DE VUE

Unité de mesure

Il faut un mètre pour la gestion des mouvements et des tirs de vos figurines. **L'unité de mesure d'ALKEMY est le pouce** , indiqué « p » ou « ” ». Un pouce est approximativement égal à 2,5 cm.

Lignes de vue, couverts et figurines cachées

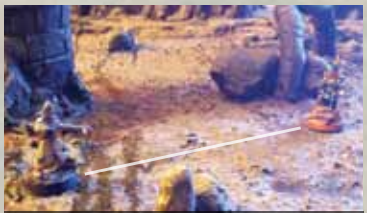
La ligne de vue est une droite imaginaire permettant de savoir ce qu'une figurine perçoit ou pas. **Les figurines possèdent un angle de vue de 360 degrés**. Pour déterminer les lignes de vue, on compare les tailles des figurines (sur la carte recto du profil) entre elles et avec les tailles des éléments de décors.

Les tailles des figurines et des décors

Les figurines et décors se classent en quatre tailles en fonction de leur hauteur en pouces sur la table. La taille des figurines est indiquée sur la carte. On peut mesurer un décor pour connaître sa taille :
Taille 1 = 1 pouce ou moins de hauteur.
Taille 2 = entre 1 pouce et 2 pouces.
Taille 3 = entre 2 pouces et 3 pouces.
Taille 4 = de plus de 3 pouces.

Dans le cas où un décor possède différentes hauteurs, déterminez sa taille selon la hauteur à l'endroit où passe une ligne de vue.

Une figurine bénéficie d'une ligne de vue sur une autre si une ligne droite peut être tracée d'un point de son socle à un point de celui de l'autre sans traverser une figurine ou un décor plus haut que les 2 figurines.

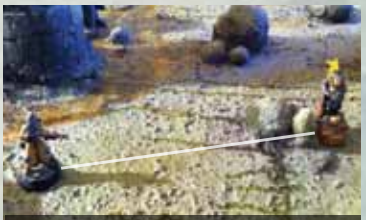


L'arbalétrier a une ligne de vue sur le chamane.

Une figurine est cachée d'une autre si aucune ligne droite ne peut être tracée d'un point de son socle à un point de celui de l'autre, sans traverser une figurine ou un décor plus haut que les 2 figurines.

L'arbalétrier n'a pas de ligne de vue sur le chamane.

Une figurine bénéficie d'un couvert si elle est à 1 pouce ou moins derrière un décor ou une figurine de taille inférieure ou égale à la sienne ou si elle est à 1 pouce ou moins derrière un décor ou une figurine de n'importe quelle taille mais qui ne cache qu'une partie de son socle.


Le chamane est à moins d'1 pouce d'un décor, il est à couvert.

Une figurine placée sur un élément de décor d'une taille minimum de 1, gagne un point en taille tant qu'elle est sur ce décor pour ce qui est de la détermination des lignes de vue.

LES DÉCORS

Les décors sont essentiels car ils ont plusieurs effets dans le jeu. **Ils agissent sur les déplacements des figurines, sur les lignes de vue et sur les ressources disponibles pour les alchimistes.** Les décors sont placés sur la table en fonction du scénario.

- *Les terrains découverts :* souvent des plaines, vallons ou autres terrains plats, ils n'agissent sur le jeu d'aucune manière.

Terrain découvert.

- *Les terrains gênants :* des murets, des haies... Ces terrains gênent les lignes de vue et le mouvement. Ils sont de taille 1 ou 2 et il faut 1 pouce pour pouvoir les franchir. Ils peuvent procurer des couverts.

Terrain gênant.

- *Les terrains encombrés :* des marécages, des rivières, des champs de ruines. Lorsqu'une figurine est dans un terrain encombré ou traverse celui-ci, chaque pouce parcouru compte double lors de ses mouvements.

Terrain encombré.

- *Les terrains obstruants :* des maisons, murs, rochers, arbres... À partir de taille 3 ils bloquent complètement le mouvement et à partir de taille 4 toute ligne de vue.

Terrain obstruant.

- *Les terrains spéciaux :* les lacs, ravins... Ils bloquent le mouvement mais n'ont aucun effet sur les lignes de vue. Les collines... Elles n'ont aucun effet sur le mouvement mais bloquent complètement les lignes de vue dès lors que les figurines sont de part et d'autre.

Terrain spécial.

TOUR DE JEU ET MOUVEMENTS

Début du tour

La phase de début de tour marque l'ouverture d'un nouveau tour de jeu. **Toutes les figurines récupèrent l'intégralité de leurs Points d'Actions.**

Les règles fondamentales

- Les règles sur les cartes de profil prennent toujours le pas sur celles du livret.
- Qui voit sa cible est vu par elle.
- Il est interdit de mesurer les distances sur le plateau avant la résolution d'une action impliquant une mesure.
- Les distances se mesurent toujours de bord à bord des socles.

Phase d'initiative

Les 2 joueurs choisissent une de leurs figurines en jeu. Ils effectuent un jet d'Esprit en opposition (2 dés de l'état de santé de la figurine + Esprit). **Le gagnant du jet choisit qui prend la main pour ce tour.** S'il choisit son adversaire, celui-ci ne peut pas refuser de jouer une première carte.

Phase d'activation

- Le joueur qui a la main désigne une de ses cartes de profil et joue la ou les figurines qui en dépendent. Elle(s) est (sont) appelée(s) figurine(s) active(s). **On dit qu'il active sa carte.**
- Le joueur annonce obligatoirement la 1ère action de la ou les figurines liées à la carte activée (si plusieurs figurines dépendent de la carte, ces actions peuvent être différentes). Il dépense ensuite le nombre de Point d'Action (PA) nécessaire.
- Une fois la (les) première(s) action(s) résolue(s), **il peut annoncer une nouvelle action** pour la (les) figurine(s) ayant encore suffisamment de PA.

Le joueur active la carte de Garlan, dépense 1 PA et effectue une marche.

Le joueur actif continue à faire agir ses figurines tant qu'il leur reste des PA. Tant que les règles ne précisent pas le contraire, un joueur peut effectuer autant d'actions identiques à la suite qu'il désire **(hors Charge et Course)**.

Après la 1ère marche, le joueur va dépenser un 2ème PA pour effectuer une autre marche.

- Un joueur **peut choisir de ne pas dépenser tous les PA d'une figurine lors de son activation.** L'activation de celle-ci est alors terminée et elle est alors considérée comme étant **« aux aguets »**.
- Une figurine qui n'a plus de PA est dite **inactive**.
- Une fois que le joueur actif a terminé l'activation de toutes les figurines de sa carte, **il incline la carte** afin d'indiquer à son adversaire qu'elle a été activée. Il indique aussi **s'il reste des PA non dépensés** aux figurines (à l'aide de pions ou bien de petits dés visibles).
- Une fois ceci terminé, il redonne la main à son adversaire qui devient joueur actif et qui peut activer une carte à son tour.

Garlan a dépensé 2 PA, il est mis "aux aguets". Il lui reste 2 PA (symbolisés par 2 pions) et la carte est inclinée.

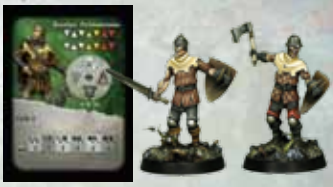
PASSER LA MAIN

Le joueur actif (a) peut choisir de passer la main et de ne pas activer de carte. Il redonne la main à son adversaire (b). Si celui-ci (b) décide d'activer une carte, il doit redonner la main à son adversaire (a) une fois les figurines de sa carte jouées. Le joueur qui a précédemment passé la main (a) peut alors activer une carte à nouveau.

Un joueur peut passer la main autant de fois qu'il le veut. **Le tour prend fin si les deux joueurs passent la main successivement.**

CARTE MULTIPLE

Certaines figurines dépendent d'une carte multiple. La carte a plusieurs lignes de vie, chaque ligne de vie correspondant à une figurine. Lorsqu'on active la carte, on joue toutes les figurines qui en dépendent. Chaque figurine possède le nombre de point d'action indiqué sur la carte. **A chaque PA, il faut annoncer l'action de chaque figurine avant de résoudre les actions** (marche, charge, tir, etc.) mais les figurines ne sont pas obligées d'effectuer la même action.



Le joueur annonce l'action qu'il effectue pour chaque recrue et dépense les PA appropriés.

FIGURINE AUX AGUETS

Une figurine « aux aguets » est une figurine à qui il reste des PA, qu'elle ait déjà été jouée durant le tour en cours ou pas.

Il existe plusieurs actions possibles pour les figurines « aux aguets » :
1) La réactivation. Le joueur actif peut dépenser 1 PA afin de jouer à nouveau une figurine « aux aguets » précédemment activée. **Elle ne peut pas effectuer de nouveaux déplacements si elle a effectué une course ou une charge avant**. Le PA dépensé ne sert qu'à réactiver la figurine aux aguets. Elle doit dépenser de nouveau des PA si elle désire effectuer des actions. Seules les figurines possédant 3 ou 4 PA peuvent donc se réactiver.

2) La réaction. Durant la phase d'activation du joueur actif, son adversaire peut choisir de dépenser 1 PA afin de faire réagir une de ses figurines « aux aguets » à certaines actions la ciblant directement.
Si la figurine est **ciblée par un tir**, elle peut faire un mouvement de réaction ou un tir de réaction. Si la figurine **est chargée**, elle peut faire un tir de réaction si elle possède une arme de tir. Si la figurine **est en combat** avec une figurine ennemie qui initie un combat avec elle, elle peut participer au combat.

LES MOUVEMENTS (MVT)

Les trois chiffres à la base du cercle indiquent les différentes valeurs de mouvement de la figurine. Il s'agit respectivement du mouvement de **marche ou d'engagement (4)**, du mouvement de **charge (6)**, du mouvement de **course (10)**.

Attention ! Lors d'un mouvement, quel qu'il soit, il n'est pas possible de traverser une figurine, amie ou ennemie.

La marche

1 PA pour faire une marche.

Pour 1 PA, une figurine peut effectuer une marche. Elle permet à une figurine de se déplacer en pouces de tout ou partie de son mouvement de marche. Elle peut être effectuée **dans toutes les directions** et pas nécessairement en ligne droite. Une marche **interdit de se mettre au contact d'une figurine ennemie, d'initier un combat** contre une figurine ennemie.

La course

Pour 2 PA une figurine peut effectuer une course. Elle permet à une figurine de se déplacer en pouces de tout ou partie de sa valeur de course. Elle peut être effectuée dans toutes les directions **et pas nécessairement en ligne droite**.

Une course interdit tout autre mouvement après celui-ci (il est possible par contre d'effectuer une ou plusieurs marches avant de courir dans la limite du nombre de PA disponibles), de **se mettre au contact** d'une figurine adverse, **d'initier un combat** contre une figurine ennemie.

2 PA pour faire une course.

LA CHARGE

Pour 1 PA, elle permet un déplacement en pouce égal à son mouvement de charge.

Le joueur annonce que le ghulam charge l'inquisiteur. Il dépense 1 PA. Comme il possède la compétence allonge (page 24), il peut se placer à moins d'1 pouce de l'inquisiteur.

La charge doit être annoncée avant de mesurer. Elle peut être effectuée dans toutes les directions et **pas nécessairement en ligne droite.** Elle permet d'initier un combat avec une ou plusieurs figurines adverses si les conditions sont respectées. Elle ne peut être réalisée par une même figurine **qu'une seule fois par tour.**

Pour être réussie, elle nécessite une ligne de vue sur sa cible, une distance entre la figurine et sa cible inférieure ou égale à son mouvement de charge.

Une **charge réussie** offre **une attaque gratuite** (contre une seule figurine dans le cas d'une charge contre plusieurs figurines), **un dé bonus pour cette attaque** lors du jet de COM.

Le ghulam était trop loin pour réussir la charge. La charge est ratée et le ghulam effectue une marche en direction de l'inquisiteur.

Echec d'une charge :
Si la figurine ne peut atteindre sa cible avec son mouvement de charge, elle échoue. Elle doit alors immédiatement effectuer une marche dans la direction de sa cible. **Elle ne peut pas se placer au contact de la cible et le combat n'est pas initié.**
Une figurine échouant une charge ne peut jouer que les Cartes de Combat « Parade » ou « Inactif » jusqu'à la fin du tour.

Que la charge soit réussie ou ratée, une figurine qui a tenté une charge ne peut plus effectuer de mouvement jusqu'à la fin du tour . Elle peut réaliser toute(s) autre(s) action(s).

Charger plusieurs adversaires

Le joueur annonce que le ghulam charge les 2 figurines.

L'attaquant désigne toutes les figurines qu'il souhaite charger, et il **choisit une des figurines comme cible initiale.** Pour chacune d'elles, il regarde si les contraintes de charge sont respectées (distance, immunité diplomatique, furtivité, etc.) :

- Si oui, il place sa figurine en contact ou en allonge avec les figurines chargées, **l'attaque gratuite et le dé de bonus ne sont valables que contre la cible initiale de la charge.**
- En cas d'échec, **la charge est ratée** et la figurine doit effectuer un mouvement de marche **en direction de la cible initiale**. Elle ne peut pas se placer au contact des cibles et le combat n'est pas initié.

Carte multi-figurines et charge

Le joueur annonce l'action pour chaque recrue. Ils chargent la jaraya.

Lorsque plusieurs figurines dépendent de la même carte, il faut déclarer ce que l'on fait avec chacune d'elles. Si les 2 figurines chargent la même cible, on déplace les 2 figurines vers la cible de la charge. **On résout l'attaque de chaque figurine l'une après l'autre**, dans l'ordre voulu par le joueur attaquant. Si la cible change d'état de santé lors du combat avec la 1ère figurine, il est pris en compte pour le 2ème combat. Si la cible est mise hors jeu lors du combat avec la 1ère figurine, la 2ème figurine ne peut pas utiliser son attaque gratuite.

Il n'est pas possible de rediriger la charge sur une autre figurine.

ENGAGEMENT / DÉSENGAGEMENT

L'engagement

Lors du précédent tour, le ghulam a chargé le disciple avec allonge. Le disciple dépense 1 PA et engage le ghulam.

Pour 1 PA, il permet **un déplacement** en pouce égal à son mouvement de marche. Il n'est possible que lorsqu'une figurine souhaite venir au contact d'une figurine adverse contre laquelle un combat est déjà initié, ou en réaction à un tir.

Comme la charge, il **donne une attaque gratuite** (contre une seule figurine dans le cas d'un engagement contre plusieurs figurines). Contrairement à la charge, il ne met pas fin aux mouvements et ne donne **aucun bonus au jet de COM. On peut jouer toutes les cartes de combat.** Ce mouvement doit se faire de la manière la plus directe possible. Il n'est pas possible de contourner la figurine adverse.

Le désengagement

Le ghulam se désengage du combat. Il va devoir faire un jet de REF en opposition avec 1 des 2 figurines.

Une figurine en combat avec un ou plusieurs adversaires peut se désengager du combat. Elle doit faire un test pour savoir si son adversaire réussit à l'attaquer avant qu'elle ne quitte le combat. Si elle est **en combat contre plusieurs figurines adverses, c'est le joueur adverse qui choisit quelle figurine** effectue le test. Une figurine avec portée d'allonge n'a pas à effectuer de test contre une figurine qui n'a pas la portée d'allonge et qui n'est pas à son contact.

Les 2 figurines font un jet de REF en opposition. Si la figurine qui se désengage remporte le jet, elle se désengage sans subir d'attaque. Si elle perd le jet, avant de se désengager, **toutes les figurines adverses en combat**

peuvent faire une attaque gratuitement en lisant les DOM une colonne à gauche. Cette attaque reste un choix du joueur, elle n'est pas obligatoire.
Un désengagement peut être un mouvement de marche, de course ou un engagement. Attention ! Un désengagement ne peut pas être une charge.

LE COMBAT

Initier un combat

Une figurine initie un combat lorsqu'elle réussit à charger une ou plusieurs figurines adverses. Un combat reste initié tant qu'une des figurines intervenantes reste en contact ou dans la portée d'allonge de l'autre.

Combat en contact.
Combat avec portée d'allonge.

Le contact

Deux figurines sont en contact quand elles n'appartiennent pas à la même troupe et que leurs socles se touchent.

La portée d'allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles.

Le templier est en combat au contact avec Xian Ling, et en combat dans la portée d'allonge avec le sergent.

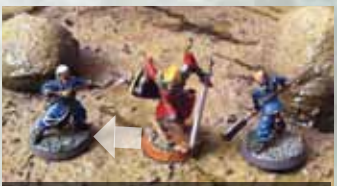
Combat

Un combat se gère toujours à un contre un, même si plusieurs figurines sont au contact ou dans la portée d'allonge d'une figurine adverse. Si une figurine est en combat contre plusieurs figurines adverses, elle choisit librement avec laquelle elle combat. **Une figurine ne peut pas tirer lorsqu'elle est en combat.** Une fois en combat, aucun mouvement n'est permis sans effectuer au préalable un désen-

gagement. Il n'y a plus de combat entre deux figurines lorsque les deux ne se trouvent plus au contact ou dans la portée d'allonge de leur adversaire.

Cas particulier : désengagement / engagement

Quand une figurine qui ne possède pas l'allonge, qui se trouve en combat avec une figurine avec portée d'allonge, et qu'elle est chargée par une autre figurine avec portée d'allonge, elle se trouve en combat avec les deux. Pour 1 PA, elle peut se désengager en sortant de la portée d'allonge de la première figurine et engager la deuxième.



Le templier se désengage du garde de droite et engage le garde à gauche.

Combat en hauteur

Une figurine peut combattre un adversaire dont le socle est situé 1 pouce au-dessus ou 1 pouce en-dessous du sien.

Chute

Une figurine chute quand elle est contrainte de descendre d'un décor par un mouvement ou capacité spéciale ou bien lorsqu'elle saute pour descendre d'un décor (une figurine dotée de la compétence Bond ignore la chute). Elle subit alors un nombre de DOM déterminé comme suit : Hauteur de la chute (en pouce) - Taille de la figurine = nombre de DOM arrondi au supérieur (la compétence Coriace ne fonctionne pas).

Carte multi-figurines et combat

On résout les actions de combat l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par l'attaquant. Pour le défenseur, un changement d'état de santé lors du premier combat est pris en compte pour le suivant. Si une figurine joue la CC inactif lors de son activation, et que son adversaire fait de même, l'activation de toutes les figurines liées à cette carte est terminée, même si certaines des figurines ont encore des PA.

Les 2 recrues combattent la jaraya.

JOUER DES CARTES DE COMBAT (CC)

Lorsque deux figurines combattent, chaque joueur choisit une Carte de Combat (CC) pour sa figurine. **Ce choix est effectué uniquement pour le combat en cours. Chaque joueur pose ensuite la carte de son choix, face cachée devant lui.**

- Si une figurine **a chargé, le joueur doit obligatoirement choisir une CC d'Attaque,** donc ni « Parade », ni « Inactif ».
- Si une figurine n'a pas chargé mais qu'elle est « aux aguets », jouer une CC coûtera 1 PA à moins de choisir la CC « Inactif ».
- Une figurine **Inactive** (à laquelle il ne reste plus de PA) ne peut pas agir dans le combat et **doit jouer la CC « Inactif ».**
- Une figurine qui n'a pas la compétence « Allonge » et qui est dans la portée d'allonge d'une figurine adverse **ne peut jouer que les CC « Parade » ou « Inactif »**. Si elle choisit la CC « Parade », elle ne pourra pas non plus effectuer de contre attaque si son résultat est supérieur de 3 points à celui de l'adversaire.

Les deux joueurs révèlent leur CC et dépensent (ou non) 1 PA comme indiqué ci-dessus. Ils comparent les cartes afin de déterminer les éventuels modificateurs et règles spéciales qui s'appliquent pour le combat en cours.

Il existe quatre cas de figure :

1- Les deux joueurs ont choisi une CC d'attaque : « Attaque brutale », « Attaque normale » ou « Attaque rapide ».

Les figurines **font un jet de Réflexes (REF) en opposition,** en fonction de leur état de santé, avec les dés bonus/malus des CC jouées **(1 dé bonus pour CC rapide, 1 dé malus pour CC brutale)**, effets et compétences. Le joueur qui remporte le jet de REF **effectue son jet de combat (COM)** en premier.

La difficulté du jet de combat (COM) pour déterminer si l'attaque touche est la défense (DEF) de la figurine adverse. **Le jet de COM** dépend de l'état de santé, des dés bonus/malus des CC jouées :

1 dé bonus si CC rapide est jouée contre CC normale
1 dé bonus si CC normale est jouée contre CC brutale
1 dé bonus si CC brutale est jouée contre CC rapide
+ effets et compétences (rappel : la charge donne 1 dé bonus).

Si le **résultat du jet de 2 dés + la valeur de COM est égal ou supérieur à la valeur de défense adverse (DEF)**, la figurine touche sa cible et inflige des Dommages (DOM). Le deuxième joueur fera un jet de COM si sa figurine n'est pas hors de combat.

Infliger des DOM. Le joueur a retenu deux dés parmi ceux lancés. On lit les DOM infligés sur la table de DOM, et en fonction de la CC d'attaque choisie :

on décale 1 colonne à gauche si on a choisit une CC rapide
on décale 1 colonne à droite si on a choisit une CC brutale
+ effets et compétences.

L'adversaire coche le nombre de cases correspondantes aux DOM sur la ligne de vie de sa figurine.

2- Un des joueurs a choisi la CC « Parade » et l'autre une CC d'attaque. Aucun jet de REF n'est nécessaire, l'une des figurines se défend. Les deux joueurs font **un jet de COM en opposition**. Le joueur qui a choisi la CC d'attaque effectue son jet de COM avec les modificateurs (charge, CC, compétences, etc.). **Il annonce le résultat final à son adversaire après avoir choisi ses 2 dés.** Le joueur qui a choisi la CC « Parade » effectue son jet de COM, avec les modificateurs (CC, compétences, etc.).

Si l'attaquant gagne, il touche son adversaire, et inflige des DOM **(il n'y a pas besoin de passer la DEF adverse)**. Sinon, l'attaque est contrée et le défenseur peut éventuellement bénéficier de la règle spéciale « contre-parade » de la carte « Parade » **(s'il fait 3 points de plus au jet de COM en opposition, il peut effectuer une attaque normale).**

3- Un des joueurs a choisi la CC « Inactif » et l'autre une CC d'attaque. Pas de jet de REF. Le joueur qui a choisi une CC d'attaque effectue un jet de COM avec les modificateurs (charge, CC, compétences, etc.). Si le résultat du **jet de COM** est une réussite (la difficulté est la DEF de la cible), la figurine touche son adversaire et inflige des DOM.

4- Les deux joueurs ont choisi la CC « Inactif » ou « Parade ». Rien ne se produit. Les joueurs qui ont choisi la CC « Parade » dépensent 1 PA sans effet. Si les deux joueurs jouent chacun la CC « Inactif », **l'activation de la carte se termine** et le joueur actif redonne la main à son adversaire et ce, même si toutes ses figurines n'ont pas été activées.

LE TIR

Taille 2
Arc (3/30)

3 est la valeur de COM de l'arc. 30 est la distance en pouce maximum à laquelle tire l'arme.

Pour 1 PA, une figurine qui n'est pas en combat peut utiliser son arme de tir durant son activation. Une figurine est considérée comme un tireur si elle possède une compétence de tir notée sur la carte de profil : Arme de tir (x/y).

Araoui déclare un tir sur le guerrier totem auroch. Le joueur doit estimer la distance qui sépare le tireur de la cible.

Un tir se fait toujours sur une figurine ennemie. Le tireur doit avoir une ligne de vue, même partielle sur sa cible. Il **estime et annonce la distance en pouces** qui sépare le bord du socle du tireur et sa cible. Si plusieurs tireurs dépendent de la même carte et qu'ils font en même temps une action de tir, ils doivent estimer en même temps la portée qui les sépare de leur(s) cible(s).

On mesure la distance. Si elle est **supérieure** à la portée de l'arme, le tir est automatiquement un échec. Si elle est **inférieure ou égale** à la portée de l'arme mais **l'estimation est fausse**, le jet de tir s'effectue sans bonus de « Visée ». Si elle est **inférieure ou égale** à la portée de l'arme et si **la distance estimée est dans le socle de la cible**, le jet de tir s'effectue avec le bonus de « Visée ».

Le bonus de Visée apporte un dé bonus pour le jet de tir.

Jet de tir

Il s'effectue avec 2 dés de l'état de santé du tireur (3 si bonus de visée, voire 4 avec compétence ou alchimie). On ajoute au résultat des dés la valeur de tir indiquée dans la compétence d'arme de la figurine. La difficulté du **jet de tir** est égale à la DEF de la cible. Si le jet de tir est une réussite, la figurine touche son adversaire et inflige des DOM.

Si la cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la distance de charge du tireur, **la cible est à bout portant**. Les DOM d'un jet de tir réussi sont décalés une colonne à droite.

Les DOM d'un tireur sont la deuxième ligne de DOM sur sa carte.

Couvert

Lors d'un tir, une figurine peut bénéficier d'un couvert de décor ou de figurine. Si une figurine se trouve derrière plusieurs couverts (décor, figurine), **c'est le joueur qui effectue le jet de couvert qui choisit lequel utiliser.** On ne peut faire qu'un seul jet de couvert pour chaque tir. Une fois le jet de tir effectué et réussi, on vérifie si la cible est réellement touchée ou protégée par le couvert.

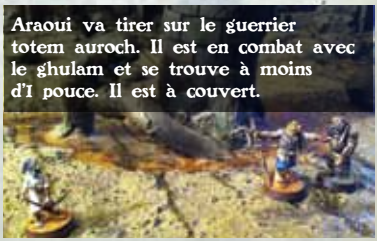
Le joueur contrôlant la figurine ciblée **lance 2 dés blancs (sans modificateur et peu importe l'état de santé)**. Le résultat à obtenir dépend de la taille de la figurine (et non du couvert). Taille 1 = 6 ou plus / Taille 2 = 8 ou plus / Taille 3 = 10 ou plus. **Si le jet est une réussite, le tir est annulé.**

Si le couvert est une figurine et que le jet de couvert est réussi, **c'est la figurine servant de couvert qui subit les DOM.**

Carte multi-figurines et tir

Lorsque plusieurs tireurs dépendent d'une même carte, et que le joueur annonce un tir pour chaque figurine, il doit donner la cible et l'estimation pour chacune d'elles avant toute mesure. **On résout les jets de tir les uns après les autres mais les tirs sont simultanés.** Ainsi, si plusieurs tireurs ciblent le même ennemi et que ce dernier est hors jeu après le premier jet de tir, les autres tireurs ont tout de même tiré sur la cible et dépensé 1 PA. Il n'est pas possible de rediriger le tir sur une autre figurine.

Tirer dans un combat


Araoui va tirer sur le guerrier totem auroch. Il est en combat avec le ghulam et se trouve à moins d'1 pouce. Il est à couvert.

Vous pouvez tirer sur des figurines en combat. **Si la cible est en combat socle à socle, elle peut bénéficier d'un couvert.** Si la cible est en combat avec une figurine à portée d'allonge, il n'y a pas de couvert (sauf si la cible est à moins d'1 pouce de son adversaire, et "derrière" son adversaire par rapport au tireur).

Une fois le jet de tir effectué et réussi, la cible effectue un jet de couvert. S'il est réussi, c'est la **figurine en combat avec la cible qui subit les DOM**. S'il y a plusieurs figurines en combat avec la cible, c'est la plus proche du tireur. Si plusieurs figurines sont à même distance, tirez au hasard laquelle est touchée.

Quel que soit le type de couvert, une figurine peut choisir de ne pas effectuer le jet de couvert.

MOUVEMENT DE RÉACTION

Araoui va tirer sur le guerrier totem auroch. Il va dépenser 1 PA pour se mettre derrière le rocher.

Lorsqu'une figurine « aux aguets » est la cible d'un tir, elle peut, **après l'estimation mais avant le jet de tir de la figurine adverse,** dépenser 1 PA afin d'annoncer un mouvement de réaction. Le (ou les) tireur(s) perd(ent) le bonus de « Visée » s'il(s) en bénéficiai(en)t. **Le mouvement de réaction ne s'effectue qu'une fois le jet de tir résolu. Il faut impérativement que la figurine puisse se mettre à couvert ou hors de portée pour faire un mouvement de réaction.**

Une figurine qui annonce un mouvement de réaction peut faire un mouvement de marche **afin de se mettre à couvert, hors de ligne de vue ou**

de portée. Elle peut le faire même si elle est déjà à couvert (et peut ainsi rester derrière le même couvert). Elle peut le faire aussi si elle bénéficie de la compétence « Furtivité ». Dans ces deux derniers cas, le mouvement de réaction aura pour but de faire perdre le bonus de Visée du tireur. **Elle peut aussi effectuer un engagement contre le tireur, mais seulement si elle n'est pas déjà en combat.**

Araoui tire sur le guerrier totem auroch. Il réagit en dépensant 1 PA et fait un engagement.

TIR RÉACTION

Une figurine « aux aguets » peut effectuer un tir de réaction sur une ou plusieurs figurines **qui réussissent une charge sur elle**, ou une ou plusieurs figurines qui la prennent pour cible avec une arme de tir. **Chaque réaction coûte 1 PA. Un tir de réaction ne bénéficie ni du bonus « Visée », ni du bonus « Bout portant ».** Une figurine « aux aguets » ne peut pas faire de tir de réaction si elle se trouve déjà en combat.

Le guerrier totem auroch charge Araoui. Araoui réagit en dépensant 1 PA et fait un tir de réaction.

L'arbalétrier tire sur Araoui. Araoui réagit en dépensant 1 PA et fait un tir de réaction.

Dans le cas d'une charge, avant de résoudre le combat, le tir est effectué avant la charge. La portée de l'arme de tir ne rentre pas en compte. Dans le cas d'un tir, on vérifie que le tir de réaction est à portée de la cible puis les tirs sont effectués simultanément. La figurine active perd le bonus de « Visée » si elle en bénéficiait. Si plusieurs tireurs ciblent une figurine qui effectue au moins un tir de réaction, ils perdent tous le bonus de « Visée » s'ils en bénéficiaient.

ALCHIMIE

Il existe deux rangs d'initiation chez les alchimistes de Mornea. Les alchimistes du Cercle Extérieur sont les plus courants car moins expérimentés alors que ceux du Cercle Intérieur sont plus rares mais bien plus puissants. Leurs cartes de profil ont des informations supplémentaires : rang, niveau de concentration ainsi que l'élément (air, terre, eau et feu) avec lequel ils ont une affinité.

Rang de l'alchimiste

Affinité de l'élément

Niveaux de concentration

Les cartes alchimiques

Elles comprennent les formules maîtrisées par l'alchimiste, sa réserve de composants et de pierres alchimiques. **Les composants sont les triangles**, l'alchimiste n'en possède aucun en début de partie. **Les pierres sont les ronds**, **l'alchimiste les possède toutes dès le début de la partie.**

Les alchimistes préparent des formules durant la partie pour obtenir des effets offensifs, défensifs, etc. Un alchimiste peut préparer autant de formules différentes par tour que lui permettent ses ressources en composants et pierres alchimiques et tant qu'il lui reste des PA. **Il ne peut pas préparer deux fois la même formule dans un même tour.**

Le prêtre lance la formule "prière aux pierres".

La carte de formule

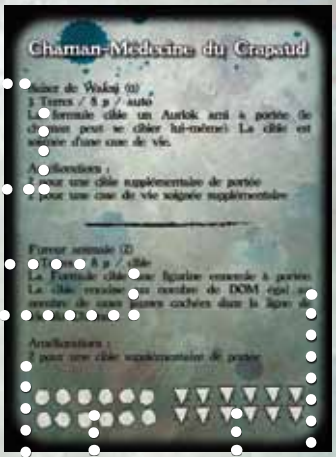
Nom de la formule (X). Le chiffre entre parenthèses (de 0 à 4) est le niveau de concentration nécessaire pour préparer cette formule.

Composants. Il s'agit du type et du nombre de composants pour préparer la formule.

Portée. C'est la distance maximale en pouces à laquelle doivent se trouver les cibles pour qu'elles puissent être affectées par la formule.

Seuil de la formule (Auto/Cible). Il correspond au niveau de difficulté que doit atteindre l'alchimiste afin d'achever sa formule. Le seuil peut être Auto ou Cible.

Améliorations. Elles définissent les possibilités d'un alchimiste pour obtenir des effets plus puissants.



Pierres **Composants**

Effets. Ils décrivent les conséquences une fois la formule déclenchée.

Les composants alchimiques

Après la pose des décors, les joueurs ont posé leurs composants collés aux décors. Les alchimistes vont devoir les récolter pour lancer leurs formules. **S'il est à moins d'1 pouce du pion** posé sur un décor, un alchimiste peut **à la fin d'une action récolter gratuitement** les composants contenus dans le décor. **Il ne peut le faire qu'une seule fois par tour.** Si le pion composant collé au décor est de la même affinité que l'alchimiste, il peut en extraire 4 s'il est du Cercle Extérieur, 6 s'il est du Cercle Intérieur. Si les composants ne sont pas de l'affinité de l'alchimiste, il ne peut en extraire que 2 quel que soit son rang. On retire le pion composant du décor et on coche le nombre de composants

récoltés sur la carte de formule. L'alchimiste les conserve jusqu'à leur utilisation pour la préparation d'une formule.

Cochez les composants récoltés

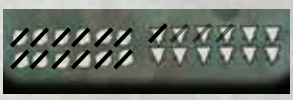
Les pierres alchimiques

Les alchimistes commencent la partie avec toutes les pierres présentes sur leurs cartes. Ces pierres sont un concentré d'énergie utilisé par les alchimistes pour augmenter les effets de leurs formules. Ils s'en servent aussi parfois pour compenser leur manque de composants lors de la préparation des formules.

Cochez toutes les pierres au début de la partie

Le processus alchimique

L'alchimie se pratique en plusieurs étapes. L'alchimiste doit dépenser 1 PA pour initier sa formule. La préparation de la formule suppose que l'alchimiste est en possession d'une quantité suffisante de composants. **S'il n'en a pas suffisamment, il peut substituer 2 pierres par composant manquant.** Ces pierres ne comptent pas dans le total de pierres que peut dépenser un alchimiste pour améliorer sa formule.



Enlevez le nombre de composants nécessaires pour lancer la formule

Après la préparation, l'alchimiste désigne la cible. **Il doit posséder une ligne de vue sur la cible.** Le joueur mesure la distance qui sépare l'alchimiste de sa cible et la compare à la portée de la formule. Si celle-ci est inférieure ou égale à la portée de la formule, le processus alchimique continue. Autrement, c'est un échec et les composants et/ou les pierres alchimiques utilisés sont perdus.

Le prêtre lance la formule "litanie des ronces" sur Garlan et l'améliore sur la recrue et l'arbalétrier.

Combustion de la formule. Une fois vérifié que la cible se trouve à portée, on regarde si

celle-ci subit les effets de la formule. L'alchimiste déclenche alors la combustion **en effectuant un jet d'alchimie.** La difficulté à obtenir dépend du seuil de la formule. **Indication Auto,** la formule est automatiquement réussie. **Indication Cible**, la difficulté du jet d'alchimie est égale à la caractéristique Esprit de la figurine ciblée.

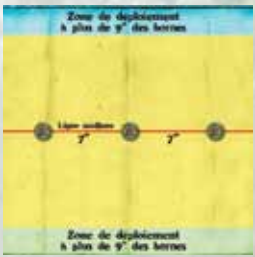
Le jet d'alchimie dépend du niveau de concentration et du rang de l'alchimiste. L'alchimiste lance **2 dés de la couleur de son état de santé et ajoute son niveau de concentration**. Un alchimiste du Cercle Intérieur bénéficie d'un dé bonus sur le jet d'alchimie. Si le jet d'alchimie est réussie, la formule prend effet et peut alors être améliorée.

Enlevez le nombre de pierres nécessaires pour améliorer la formule

Amélioration de la formule. Une fois la formule consumée, l'alchimiste peut dépenser des pierres alchimiques afin d'améliorer ses effets. Chaque **amélioration requiert un nombre de pierres indiqué dans la description de la formule.** Il est possible de prendre une amélioration plusieurs fois. Un alchimiste du Cercle Extérieur peut dépenser au maximum 4 pierres alchimiques pour améliorer sa formule. Un alchimiste du Cercle Intérieur peut dépenser au maximum 6 pierres alchimiques pour améliorer sa formule. Si des améliorations ciblent de nouvelles figurines, il n'est pas nécessaire d'effectuer un nouveau jet d'alchimie mais il faut que l'alchimiste ait une ligne de vue sur les nouvelles cibles. Les figurines sont automatiquement touchées.

Concentration et cercle alchimique. Chaque formule exige un certain niveau de concentration pour être préparée. Il existe quatre niveaux de concentration dans le cercle alchimique représentés par les petits cercles blancs sur le recto de la carte de l'alchimiste. Un alchimiste commence la partie au niveau de concentration 0. **Augmenter son niveau de concentration d'un cran nécessite la dépense de 1 PA.** L'alchimiste peut augmenter son niveau de concentration à tout moment de son activation. Il conserve sa concentration tant qu'il n'est pas blessé. **À chaque fois qu'un alchimiste subit des DOM, peu importe le nombre, il perd un niveau de concentration.**

SCÉNARIO D'INITIATION : LES BORNES JINS



Alkemy se joue toujours avec un scénario. Il faut réaliser certaines actions sur le plateau de jeu (activation d'objets, placement des figurines, placement d'objectifs, etc.) pour remplir les conditions de victoire et tenter de remporter la partie. Nous vous conseillons de jouer le scénario «les bornes jins» qui est le plus simple, pour comprendre et assimiler d'abord la mécanique générale du jeu. Vous pourrez ensuite essayer d'autres scénarios (**www.alkemy-the-game.com**). Vous pourrez également créer les vôtres et les partager avec les autres joueurs.

Pose des objectifs

On commence par la pose des objectifs. Pour les bornes jins, on dispose une première borne au centre du plateau de jeu et on dispose les 2 autres bornes de chaque côté sur la ligne médiane, avec un espace de 7 pouces de bord à bord.

Pose des décors

Il faut 6 décors moyens (taille d'une carte de jeu). Tirez au hasard pour savoir qui commence à les poser. Un 1er décor est posé sur le plateau de jeu. **Respectez dans la mesure du possible au moins 3 pouces** entre les bords du plateau de jeu et le décor, au moins 3 pouces entre un décor et les bornes jins, et au moins 3 pouces entre chaque décor. C'est ensuite à l'autre joueur de poser à son tour un décor, et ainsi de suite à tour de rôle, jusqu'à poser les 6 décors.

Pose des composants alchimiques

Si vous possédez un alchimiste dans votre liste d'armée, il va devoir récolter des composants sur le plateau de jeu. Ils vont lui servir à lancer des formules. Il y a 4 types de composant : Eau, Terre, Air et Feu, chaque faction étant liée à une

essence. **Les 2 joueurs vont devoir poser 3 composants** de leur essence sur le plateau de jeu, collés aux décors, même si l'un des 2 ne possède pas d'alchimiste (en revanche si aucun des 2 joueurs ne possède d'alchimiste, ce n'est pas la peine de poser de composants).

Le joueur qui n'a pas commencé à poser les décors pose un de ses composants collé à un décor, de son côté de plateau de jeu ou du côté adverse. L'autre joueur pose un de ses composants, d'un côté ou l'autre du plateau de jeu, collé à un décor, **en respectant au moins 4 pouces d'écart avec les autres composants**, et ainsi de suite... Au final, chaque joueur doit avoir au moins 1 de ses composants de son côté et au moins 1 de ses composants du côté adverse, le 3ème composant pouvant être d'un côté ou de l'autre, et les composants doivent être espacés d'au moins 4 pouces entre eux.

Déploiement

La zone de déploiement de chaque joueur se trouve derrière une ligne à plus de 9 pouces des bornes. Le joueur qui possède le plus de cartes de profil (sans compter les cartes de formule des alchimistes) commence à se déployer. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. **Le joueur choisit une carte de profil et déploie la ou les figurines qui en dépendent** dans sa zone de déploiement. L'autre joueur fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 joueurs aient déployé toutes leurs figurines.

Objectif du scénario

La recrue se trouve à moins d'1 pouce, elle peut dépenser 2 PA pour activer la borne.

Le but du scénario est de contrôler les bornes jins. Les bornes sont neutres au début de la partie. Une figurine se trouvant à moins d'1 pouce d'une borne peut **dépenser 2 points d'action (PA)** pour la contrôler.

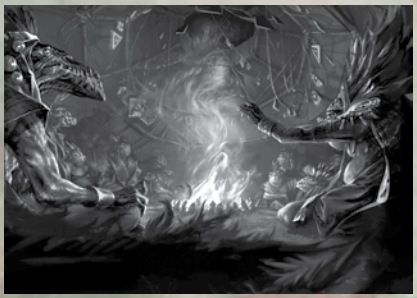
Une figurine adverse doit dépenser 2 PA pour la rendre neutre à nouveau. Ainsi, les bornes peuvent être activées par les 2 joueurs plusieurs fois pour les contrôler, les neutraliser et les contrôler à nouveau.

Une borne reste sous le contrôle d'un joueur jusqu'à ce que son adversaire la neutralise. A la fin de chaque tour de jeu, le joueur qui contrôle plus de bornes que son adversaire marque 1 point de victoire.

Le joueur qui marque 3 points de victoire remporte la partie. Si aucun joueur ne contrôle de borne ou si les 2 joueurs contrôlent une borne chacun, personne ne marque de point de victoire.

Bon jeu, et n'oubliez pas le mot à crier très très fort : Alkemy !

Quand vous faites un double 6, levez les bras en serrant les poings et criez : Alkemyyyyyyyyyyyyyyyyyy



Livre de règles conçu et édité par Alchemist Miniatures avec l'aide des membres du collectif Galleon
Date d'édition : février 2014

EMPIRE DE LA TRIADE DE JADE

Peinture, conversion et photo : Olivier Brédy

REPUBLIQUE KHALIMANE

Peinture et photo : Olivier Brédy

Une seule adresse :

www.alkemy-the-game.com

Univers, peuples, plans, cartes, factions, profils, vidéos, scénarios, liste d'armée, tacticas, aides de jeu, tournois, concepts, figurines, tables de jeu, téléchargements, etc.

Alchemist Miniatures - Février 2014