TacticAlkemy

Table des matières

TacticAlkemy I - Mesures et Distances.....3

TacticAlkemy II - L'art du placement.....6

TacticAlkemy III - Les différents types de figurines.....10

TacticAlkemy IV - Les cartes de combat.....13

TacticAlkemy V - Scénario - Les Coffres.....18

TacticAlkemy I
Mesures et Distances

Nous allons commencer par une des notions principales du jeu : l'évaluation des distances. Alkemy a ceci de fabuleux, on n'effectue aucune mesure, il faut annoncer avant de mesurer quoi que ce soit.

Qui ne s'est pas mis à stresser, à regarder la distance entre deux figurines et à savoir si vous allez dépenser 1 point d'action directement en chargeant ou bien si vous allez finalement jouer l'assurance et dépenser le premier point d'action pour effectuer une marche et le deuxième pour effectuer la charge ? Ou bien de savoir si vous avez 4 pouces pour effectuer une marche vers le coffre afin de pouvoir le déverrouiller avec votre 2ème PA ?

Là encore, plus vous ferez de partie et plus vous arriverez à évaluer une distance de 4, 6, 10 ou 12 pouces. Pour peu que vous jouiez des Archers triadiques, Tuaregs khalimans ou les redoutables Arbalétriers avaloniens, vous pourrez vous amuser à estimer des distances à 18, 20, 25 ou 30 pouces.

Ça passe évidemment par la pratique et rien ne remplace le nombre de fois que vous pourrez estimer, estimer et encore estimer. Jusqu'au jour où vous pourrez dire à la figurine de votre adversaire : *"je t'estime bien tu sais !"*

Dé bonus, 3 dés à jeter, Bang double masse ! Alkemyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy

Il y a donc ce côté abstrait de l'évaluation des distances en pouces, ce qui n'est bien sûr pas très familier pour nous les français qui côtoyons depuis notre plus tendre enfance les centimètres, mais rassurez-vous, ça vient vite, et il faut bien dire que c'est totalement vital sur la table de jeu...

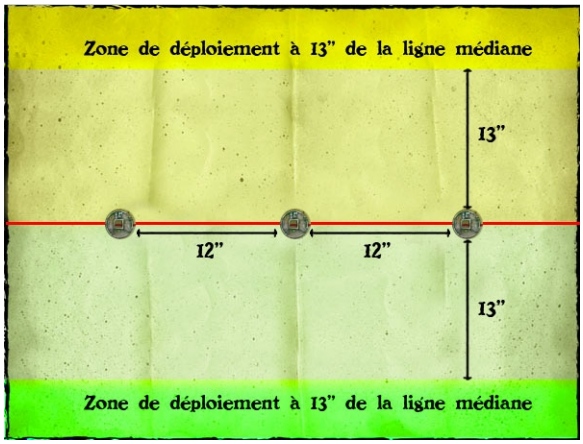
On pourrait même dire que celui qui maîtrise les pouces prendra forcément la main sur la partie. A la différence de ce côté abstrait, il y a tout de même un côté concret, fixe que vous devez connaître. Quand vous débutez une partie, vous possédez déjà des indications qui vont pouvoir vous aider dans une partie et c'est aussi grâce à ces guides que vous allez parfaire le côté abstrait...

Prenons le cas du premier scénario du jeu : Contrôler les Bornes Jins

A savoir qu'il y a déjà un certain nombre de scénarios qui sont dans la même configuration, en ce qui concerne les zones de déploiement (les coffres, conquête territoriale, la collecte des pierres, les dégénérés, transport de fonds, ...). Vous savez que vos figurines vont être déployées à 13 pouces des Bornes Jin, et il en va de même pour votre adversaire.

Donc, faites le compte et vous saurez déjà à quelle distance sont placées les figurines de votre adversaire (13 pouces + 1 pouce de borne + 13 pouces = 27 pouces). Ça peut être une bonne indication pour les archers (les miliciens Archers triadiques peuvent tirer directement et transformer une figurine adverse en porc-épic dès le premier tour. Pour les Tuaregs, activez votre figurine et utilisez la compétence "Pisteur" en faisant une marche (5 pouces), il vous reste 2 PA ensuite (rappel : PA = Points d'Action), 27 - 5 = 22 pouces.

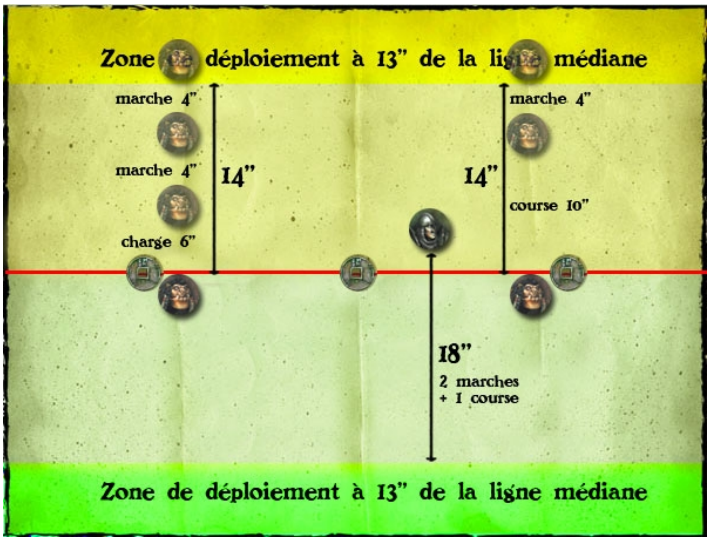
Attention ce sont bien sûr des mesures si votre figurine archer et sa cible sont vraiment face à face, il suffit de 2-3 pouces d'écart et il vous faudra ajouter entre 0,5 à 2 pouces).



Vous avez une armée de furieux Aurlock en face de vous et votre adversaire a sorti une armée tout en subtilité avec deux Guerriers Totems auroch, qui possèdent chacun 3 PA. Le compte est simple à faire, ils peuvent parcourir 14 pouces (marche 4 pouces, marche 4 pouces et charge 6 pouces, ou marche 4 pouces et course 10 pouces).

Donc, si vous ne voulez pas vous prendre un coup de gourdin de ces deux gros costauds, il y a encore un côté théorique à appliquer. Leur rayon d'action est jusqu'aux bornes jin, même un pouce après, s'ils sont face à la Borne Jin.

Bien évidemment, ce n'est pas la peine d'aller jouer les héros avec votre héros justement et d'aller narguer votre adversaire en faisant passer votre héros après les Bornes Jin (un héros "humain" tel que Garlan ou Lee-Ping à 4 PA pourra parcourir jusqu'à 18 pouces = 2 marches + 1 course ou 3 marches + 1 charge), il s'exposerait à la charge d'un Guerrier Totem auroch ou d'un héros adverse à 4 PA ou 3 PA.



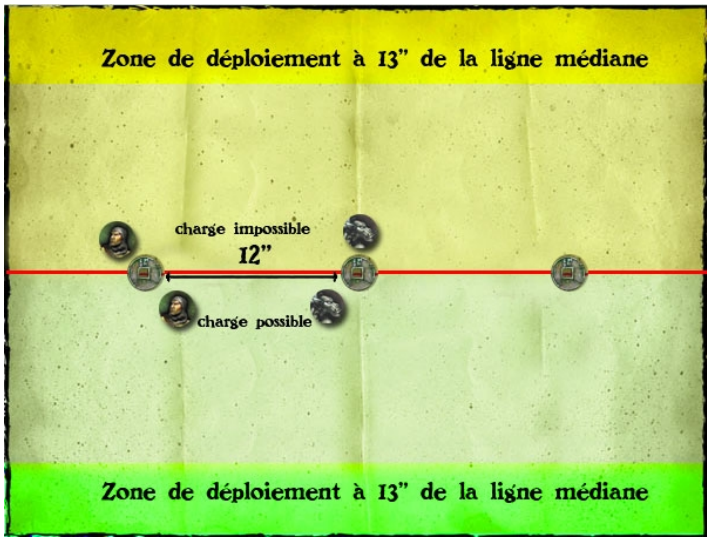
Mais rien ne vous empêche de faire un coup vache (ce qui vaut d'un côté vaut de l'autre). Si votre adversaire a fait courir ses figurines en ligne droite, il est fort possible que votre héros à 4 PA qui couvre un rayon de 18 pouces pourra faire 3 marches (12 pouces) et charger ensuite la figurine en question (12 pouces + 6 pouces de charge = 18 pouces), ce qui amène votre héros à 4 PA bien après les 13 pouces des Bornes Jin.

Attention cependant à ce qui pourrait vous arriver derrière, enfin je veux dire plutôt devant vous. Peut-être que les deux Guerriers Totems auroch ont déjà joué, ou bien qu'ils sont trop loin pour venir vous donner un coup de gourdin... Mais si ce n'est pas le cas... Attention à ces gros musclés qui n'hésitent pas à dire de près qu'ils totems très fort...

Il existe d'autres indications qui vous serviront à partir du deuxième, troisième ou quatrième tour : la distance entre 2 Bornes Jin. C'est indiqué : 12 pouces.

Ainsi, si une de vos figurines se trouve sur la borne de gauche, et plutôt sur la gauche de la borne, une figurine adverse (par exemple un Guerrier-loup qui parcourt 10 pouces que ce soit marche + charge ou course) qui se trouve sur la borne du centre, ne pourra pas vous charger et risquer de vous tuer.

En revanche, si votre figurine se trouve sur le côté droit de la borne de gauche, et que le guerrier-loup se trouve du côté gauche de la borne centrale, il se peut qu'il puisse vous charger (tout dépend ensuite de la distance entre chaque figurine et sa borne respective, en sachant qu'une figurine peut être à moins d'un pouce pour l'activer). Si il y a charge, c'est celle qui sera la plus adroite qui vaincra, surtout si l'autre est gauche.



L'évaluation est vraiment une des clés du jeu, mais la connaissance théorique également. A force de faire des parties, vous placerez ensuite vos décors de manière à ce que votre alchimiste puisse faire une marche ou une course au premier tour et ramasser le composant attaché au décor.

Dans le cas où une figurine adverse a couru au premier tour, vous pouvez savoir déjà de façon théorique si votre héros à 4 PA pourra aller le charger ou pas. Bien sûr, il est possible de terroriser la théorie.

Si vous tombez contre un adversaire qui maîtrise les mesures théoriques du jeu, rien ne vous empêche de ne pas déployer vos figurines au maximum de vos possibilités, et de les reculer d'un pouce par exemple, ou bien d'annoncer une course à votre figurine à 2 PA et de ne pas couvrir la totalité de la course, de la faire courir 8 pouces plutôt que 10 pouces. Peut-être votre adversaire pensera pouvoir la charger avec son héros à 4 PA, mais il lui manquera finalement 2 pouces...

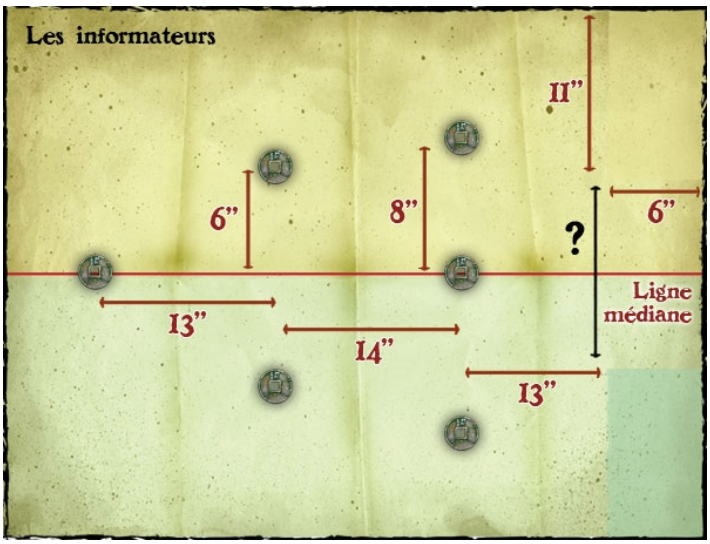
Comme je le disais, la maîtrise des pouces est vraiment un moyen de mettre la main sur la partie, car ça peut permettre de déstabiliser votre adversaire, ou en tout cas un plan théorique préparé à l'avance...

Pour aller plus loin...

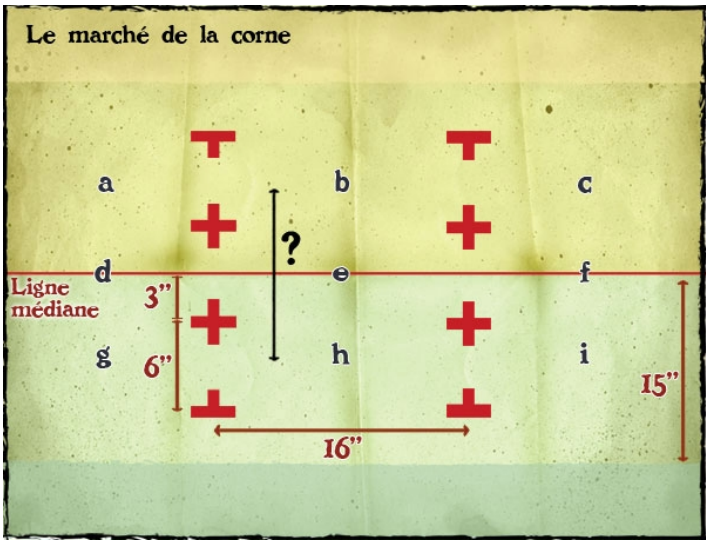
Alkemy est un jeu où tout repose sur le scénario. Chacun des scénarios est différent, et souvent, les objectifs sont placés différemment, les zones de déploiement aussi.

Une fois les Bornes Jin et les mesures théoriques bien maîtrisées, je vous conseille d'explorer les mesures théoriques sur les autres scénarios, et de vous poser un certain nombre de question :

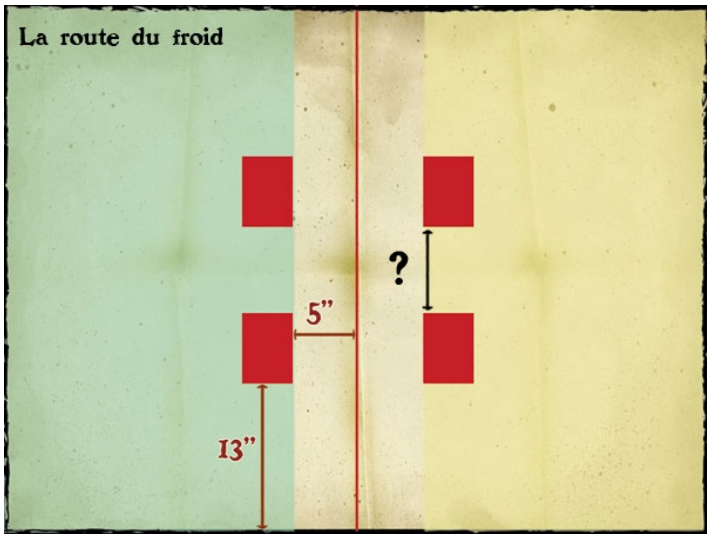
Quelle est la distance entre les 2 zones de déploiement sur "les informateurs" ?



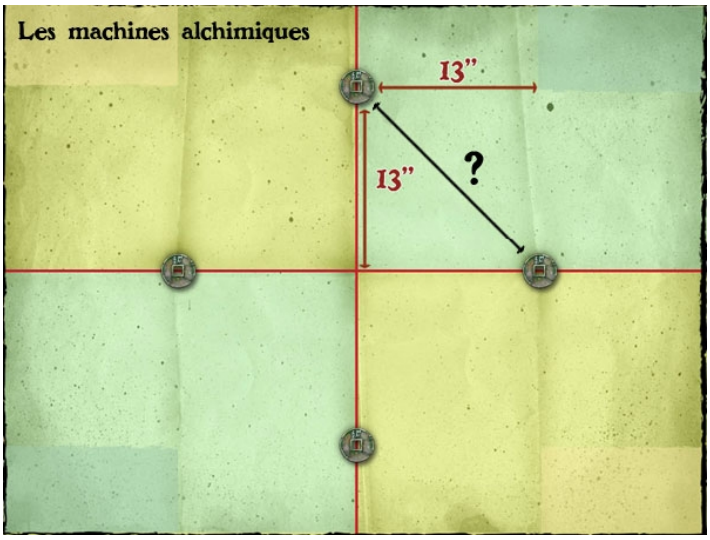
Puis-je courir de la zone h à la zone b sur "le marché de la corne" avec ma figurine 2 PA ?



Quelle est la distance entre les deux carrioles dans ma zone de déploiement sur "la route du froid" ?



Quelle est la distance entre 2 "machines alchimiques", aussi bien face à face qu'en diagonale ?



Voila pour la première TacticAlkemy, qui nous l'espérons, vous aura un peu éclairé...

TacticAlkemy II
L'art du placement

Pour ce deuxième numéro, nous allons aborder un autre point essentiel du jeu : le placement.

Et quand on parle placement, c'est autant pour le positionnement des décors, le placement des composants, le déploiement, et le placement des figurines au fur et à mesure des tours.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il faut savoir que la chronologie que nous appliquons en tournoi pour une certaine partie des joueurs est différente de celle mentionnée dans les scénarios, sans doute par souci de facilité et pratique dans les premiers tournois et c'est devenu ensuite une habitude (une fois toutes vos affaires installées sur la table, dés, figurines, portable, génésis, sandwich, paquet de gâteau, canette de soda, barre de céréales, rasoir, hache, épée, masse, ... vous n'avez pas envie de tout basculer de l'autre côté de la table).

Donc, il se peut que la chronologie que vous utilisiez soit différente de celle que vous lirez. Cependant, ce que vous lirez reste applicable et l'important est toujours de passer un bon moment... pourvu que les masses tombent

Place aux décors

A Alkemy, on commence par choisir sa zone de déploiement. Un joueur choisit un chiffre pair ou impair, on lance un dé, et en fonction, le premier joueur commence à placer un premier décor. Et c'est dès maintenant que la tactique se met en place !

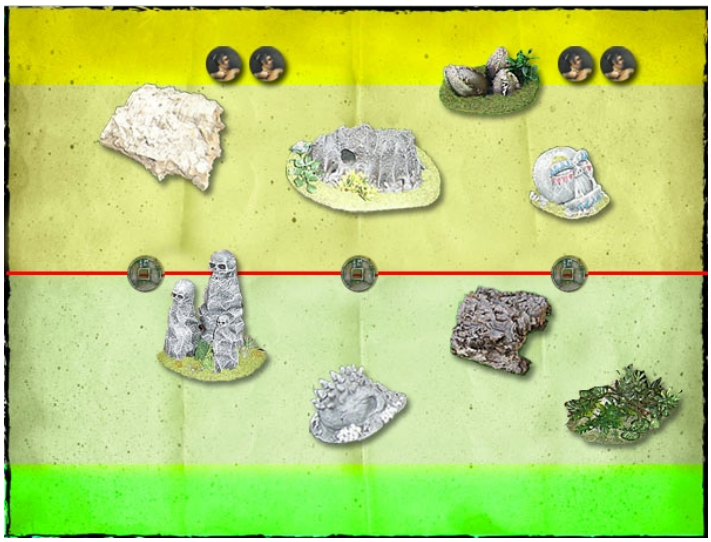
Au préalable, avez-vous regardé de quoi était composé le groupe qui vous fait face ? Y-a-t-il des archers ? Y-a-t-il des alchimistes ? Combien de héros à 4 PA ? De figurines à 3 PA ?

En fonction de tout ça, c'est autant de paramètres à prendre en compte pour commencer à positionner le premier décor, en fonction bien sûr du scénario, de savoir si vous avez vous aussi des archers qui vont avoir besoin d'une ligne dégagée, si vous avez des alchimistes...

Bien sûr, si votre adversaire possède des archers et vous non, les décors vont vous être utiles, pour protéger vos figurines des tirs, et il va falloir les placer intelligemment, et également en fonction des objectifs sur le terrain (rappel : un décor doit être positionné à plus de 3 pouces d'un bord de table ou d'un objectif).

Pourquoi ne pas placer un décor dans le camp de votre adversaire, plus ou moins dans la lignée d'une borne par exemple ?

Ça masquera les lignes pour ses archers et ça "coupera" la distance à ses figurines pour accéder à cette borne...



Votre adversaire va à son tour placer un décor, et ainsi de suite...

Il vous faut penser à votre alchimiste également, qui va avoir besoin de composant à ramasser le long d'un décor, afin qu'il puisse lancer ses formules.

Là encore, le placement d'un premier, d'un deuxième décor va être important. Votre alchimiste va effectuer une marche, pouvoir récupérer un composant à la fin de son action de marche ou bien d'une course.

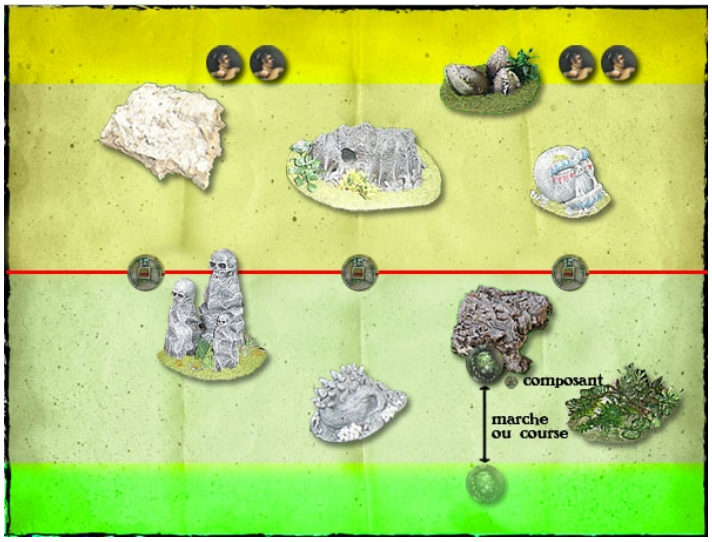
(Rappel : un alchimiste peut récupérer un composant à la fin d'une action : marche, charge, course, concentration, lancement de formule, tirage de langue, ...)

(Double rappel : un alchimiste ne peut récupérer qu'un seul composant par tour).

Il vous faut donc prévoir un décor à placer à une certaine distance de la zone de déploiement, en fonction de ce que vous prévoyez (marche ou course). En cas d'archer en face, ce décor peut être providentiel pour protéger votre alchimiste, qui pourrait faire une course et se concentrer une fois, à l'abri derrière un décor.

Vous comprenez alors toute l'importance des décors, ils sont pas simplement là pour... décorer...

Bloquer les lignes de vue des archers, bloquer l'accès aux objectifs, point d'attache pour placer les composants, protection pour vos figurines, les décors sont dans la place pour vous servir !



Des corps et cons posant ?

A Alkemy, celui qui n'a pas commencé à placer les décors est celui qui va commencer à placer les composants.

Logiquement, si vous avez regardé au début le groupe qui vous faisait face, et en fonction de votre groupe aussi, vous avez placé des décors pour pouvoir poser des composants à distance de votre zone de déploiement, afin que votre alchimiste puisse les ramasser.

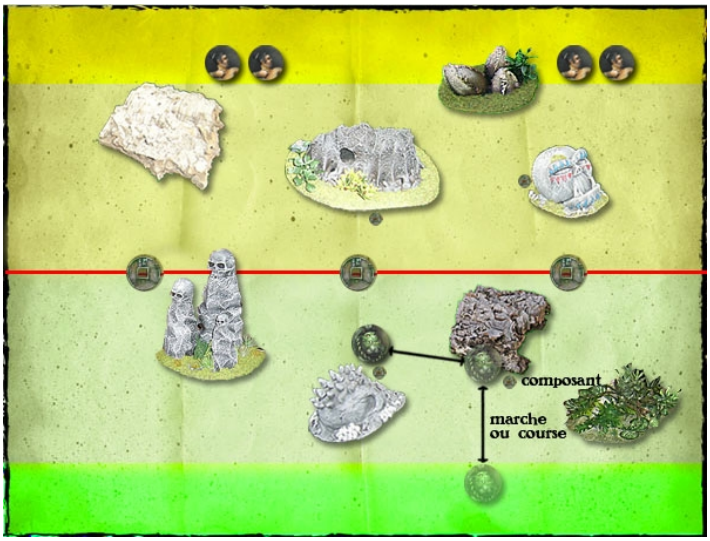
Si bien sûr votre adversaire possède un ou plusieurs alchimistes et que vous jouez totalement comme une brute sans alchimiste, alors, il ne faut pas vous gêner. Si vous êtes le premier à poser les composants, je vous conseillerai d'en placer un plutôt dans la zone de votre adversaire, afin de faire enrager ses alchimistes, pour qu'ils ne récupèrent que 2 extraits de composant au lieu de 4.

(Rappel : un alchimiste du cercle extérieur qui ne récupère pas un composant de son élément ne récupèrera que 2 extraits de composants au lieu de 4)

(Double rappel : il doit y avoir au moins 5 pouces entre 2 composants).

Au passage, rappelez-vous que généralement, vous placez 2 de vos composants dans votre zone et 2 dans la zone de votre adversaire, mais il n'y a pas d'imposition dans le fait de commencer à placer votre composant dans la zone de votre adversaire ou la vôtre. Il y a d'autres scénarios où vous devez placer 1 composant par quart de table (les machines alchimiques par exemple).

Si vous avez un alchimiste, vous pouvez poser vos composants façon "petit poucet", c'est à dire placer un composant sur un décor à 4 pouces de votre zone de déploiement, et un autre de façon assez proche (à distance d'une marche ou d'une course par exemple), afin qu'il puisse récupérer au 2ème tour un deuxième composant.



Qui va à la chasse perd sa place

Une fois les décors, les composants posés, commencent alors la phase de déploiement.

C'est le joueur qui possède le plus de cartes (et non de figurines) qui commence à se déployer en premier. Il déploie ainsi la ou les figurines d'une carte de jeu, c'est ensuite au joueur adverse de déployer la ou les figurines d'une carte et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployés toutes leurs figurines.

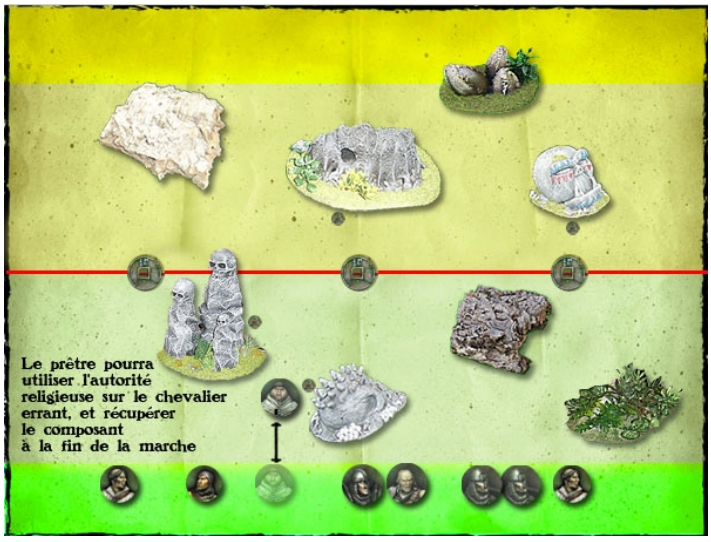
Le déploiement est bien sûr capital, et il va déjà orienter la partie. Le scénario est à prendre en compte bien évidemment car on ne va pas effectuer le même déploiement sur les bornes que sur le marché de la corne par exemple, et encore que... A savoir également que certains scénarios ont des zones de déploiement séparées, c'est à dire que vous allez devoir diviser votre groupe de figurines, mais on va rester sur un scénario de déploiement "standard" comme les bornes, les coffres, conquête territoriale, transport de fond, collecte des pierres...

D'une part, je vous conseillerai de déployer votre héros à 4 PA en dernier, ainsi que les héros, alchimistes et figurines à 3 PA après la "troupaille", vous savez, ces figurines à 2 PA qui ont vraiment le sale rôle de se déployer en premier.

Généralement, les archers sont déployés dans les derniers également, notamment les archers triadiques qui pourront flécher dès le premier tour sur les figurines adverses. C'est aussi un bon moyen de mettre la pression à votre adversaire.

Évidemment, il faut réfléchir à votre déploiement, positionner un alchimiste qui pourra lancer une formule sur d'autres figurines, ou bien jouer une compétence (par exemple l'autorité religieuse du prêtre de campagne avalon) demandera à ce que certaines figurines soient à proximité les unes des autres.

Pour les alchimistes, si vous avez positionné idéalement les composants dans la phase précédente, vous allez pouvoir le placer dans la zone de déploiement de manière à ce qu'il puisse en extraire un dès le premier tour.



Pour votre héros à 4 PA (dans une partie à 201 points où vous n'en prenez qu'un seul par exemple), je vous conseillerai de le placer au centre, vous prenez ainsi le moins de risque possible et votre héros a ainsi un champ d'action le plus ouvert possible. C'est assez basique mais c'est efficace.

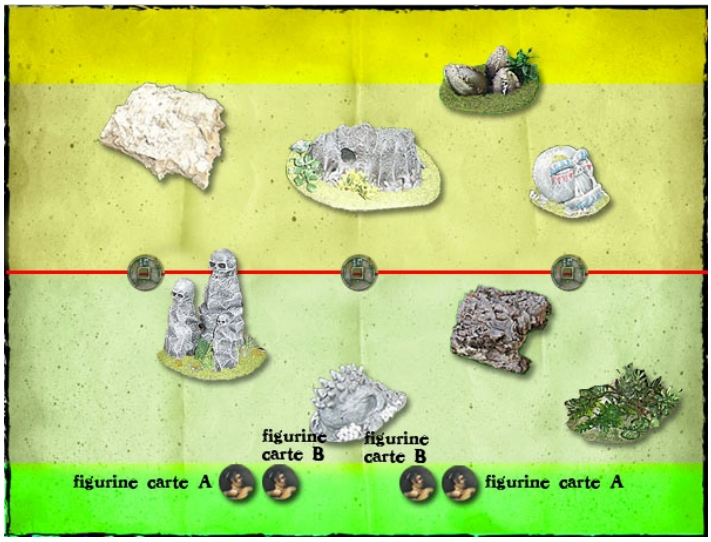
Si vous jouez avec 2 héros, essayez de répartir vos forces de manière équilibrée sur la zone de déploiement, au centre-gauche et centre-droite par exemple, que vous pourrez "compléter" en plaçant des figurines à 3 PA. Là encore, c'est assez basique mais le terrain sera ainsi suffisamment couvert, et vous laissera multiples possibilités ensuite au cours des tours. Vous aurez ainsi de quoi répliquer en fonction de ce fera votre adversaire.

Allez, je vous livre un petit truc bien pourri pour les triadiques qui lisent... Si vous jouez avec 4 archers, il y a un super truc à faire qui est horrible pour l'adversaire et qui va vous faire gagner du temps, de l'estimation, et des dés supplémentaires.

Vous déployez une carte avec 2 archers, 1 figurine à gauche et 1 figurine à droite. Vous déployez ensuite l'autre carte avec les 2 autres archers, et vous placez 1 figurine à côté de la première à gauche et l'autre à côté de la première à droite. Vous avez saisi le truc pourri ou pas ?

Lorsque vous activez la carte A, vous aurez peut-être du mal à obtenir la bonne estimation dès le premier PA, vous l'aurez pour le deuxième PA des archers. En revanche, lorsque vous activerez la carte B, vous aurez déjà dès le premier PA de cette "deuxième vague" la bonne estimation sur une figurine que vous aurez préalablement touchée. Testé et approuvé....

Je peux vous dire qu'en face, généralement, ça cherche les décors pour se planquer...



A chacun sa place

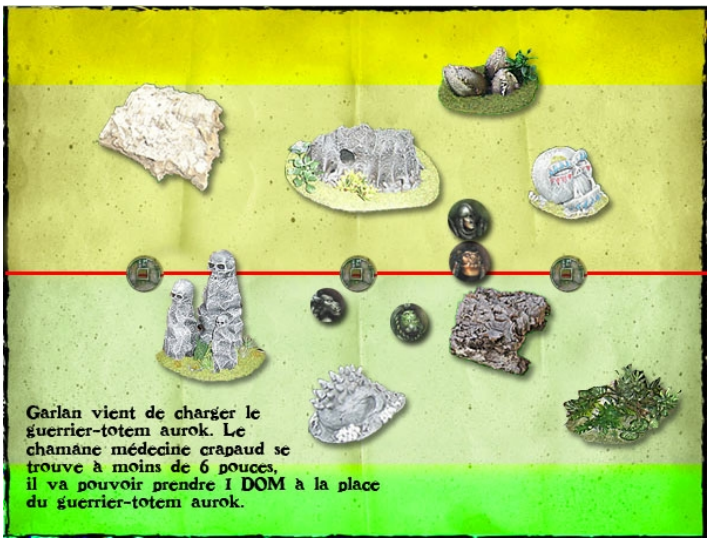
Une fois la partie lancée, il n'y a plus aucune garantie, tout est possible, ça va fuser dans tous les sens, des épées, des haches, des masses, des boucliers, des armures, des slips... Il va vous falloir jouer finement à chaque instant, notamment pour bien jouer certaines compétences de certaines figurines.

On n'apprend pas au Chinge à faire la grimace ? Faites-lui faire une course, avant de jouer un alchimiste du long soupir ou un héros qui viendra se placer à 2 pouces du chinge. Votre alchimiste ou héros sera ainsi bien gardé...

L'autorité religieuse du prêtre de campagne avalonien qui pourra donner 1 PA à une figurine se trouvant à 7 pouces (portée d'esprit) de lui, et également faire profiter les figurines de la "prière aux pierres" jusqu'à 6 pouces. Je peux vous dire que vous faites une drôle de tronche quand vous tombez sur Garlan ou le chevalier errant en coriace 2...

On peut évoquer également le chaman-médecine crapaud chez les Aurlok qui, grâce à sa compétence "empathie", subira 1 DOM à la place d'un ami se trouvant à 6 pouces. Mais tout ça n'est rien au regard de l'oracle Sorhna qui aura lancé "prémonition" et qui verra toutes les figurines amies dans les 8 pouces jouer des PA en réaction à l'infini.

Je peux vous dire que la première fois que vous tombez sur ce cas-là, généralement, vous ramassez votre mâchoire... et votre bave avec...



Vous l'aurez compris, certaines figurines possédant des compétences ou des formules sont très importantes et pourront vous donner de sacrés avantages au cours de la partie, puissent-elles être surtout suffisamment bien :

- placées dès le départ depuis la zone de déploiement...
- positionnées proche d'un ou plusieurs composants afin de pouvoir lancer des formules au fur et à mesure des tours...
- protégées par un décor que vous aurez posé dès le début du jeu...

Avez-vous remarqué le petit retour rapide en 3 phrases sur ce que j'ai développé avant ?

Tout ça pour dire que votre tactique se "construit" et se "place" avec tout ce qui compose la table...

C'est bien sûr plus facile à lire, à imaginer qu'à appliquer, car surtout, il y aura un sympathique gars en face de vous qui aura les mêmes préoccupations et bonnes intentions que vous, à savoir... comment vais-je pouvoir lui mettre le plus de bâtons possible dans les roues...

Allez, je finirai par un dernier petit conseil avant de vous dire "au mois prochain"... Surtout, ne collez jamais au socle à socle deux figurines vous appartenant.

Prenez un guerrier-totem aurok... Il pourra charger vos deux figurines qui seront joliment collées, et il pourra tuer l'une et l'autre après, avec un peu de chance dans le même tour. Alors que si vous espacez suffisamment les deux figurines afin que son socle ne puisse en toucher qu'une seule, il ne pourra en charger qu'une seule et ne pourra en tuer qu'une seule dans le tour.

(Rappel : on ne peut charger qu'une seule figurine dans un tour).

Dans le cas de figurines adverses possédant la compétence "allonge", augmentez encore plus l'espace entre les deux figurines (mettez 4 pouces, vous serez tranquille)...

C'est pareil pour des archers, arbalétriers en fond de cours que l'on a parfois tendance à coller l'une contre l'autre. N'oubliez pas certaines figurines qui viendront vous les débusquer (un méhariste par exemple) et qui sera content de pouvoir charger les deux... vous empêchant ainsi de pouvoir tirer... C'est dommage pour des archers de ne pas pouvoir tirer...

Ça paraît bien sûr évident, mais combien de fois ai-je vu des figurines collées être la proie d'une charge d'un gros costaud, sans compter un éventuel désengagement ensuite qui tourne au vinaigre...

TacticAlkemy III
Les différents types de figurines

La première distinction se fait de façon assez simple :

Nous avons les **Héros**, qui sont des personnages célèbres de Mornéa, et sont donc nommés.

Les **Alchimistes**, qui sont l'équivalent des magiciens des autres systèmes de jeu.

Et les **troupes communes** (pas dans le sens où on en trouve à tous les coins de rue, puisque certains profils sont limités, mais plutôt dans le sens non-héros).

Les Héros sont en général les profils les plus attrayants des 4 factions, car ils ont un nom, une histoire et sont souvent bien représentatifs de leur peuple .Vous avez par exemple le Chevalier-légat Garlan de Brall, le gros bourrin, Le Kabircheikh Hakim ibn Khalid, le diplomate, etc...

Outre leur profil souvent boosté (meilleures caracs et tableau de DOM souvent meilleurs), les Héros ont 2 avantages :

- Ce sont les seules figurines à 4 PA que l'on puisse recruter. C'est évidemment un plus indéniable. Un Héros Khaliman à 4 PA peut parcourir jusqu'à 22 pouces par tour, par exemple. Les Héros combattants peuvent en conséquence faire jusqu'à 4 passes d'armes par tour, ce qui aura raison de quasiment n'importe qui. Ces figurines peuvent également s'activer, dépenser 1 ou 2 PA et garder le reste en réserve, puis se ré-activer plus tard dans le tour ! (n'oubliez pas que cela nécessite un PA) Le possibilités tactiques s'en trouvent grandement décuplées.
- Le deuxième avantage vient des différentes capacités spéciales et compétences que peut avoir un perso. Nous avons en vrac le *Tireur Émérite* d'Araoui, la *Volonté Supérieure* de Dahlia, *Stratège* de Fu Nihao, ou encore les crapauds de Caa'piti...

Toutes ces règles spéciales auront des incidences à différents niveaux du jeu, de la rédaction de votre liste d'armée au déploiement, et bien sûr vos stratégies en cours de jeu.

En revanche les Héros ont aussi des inconvénients :

- Leur profil boosté fait qu'ils sont aussi les figurines les plus chères en points (mises à part les Taille 3).
- On ne peut en sélectionner qu'un certain nombre (encore heureux diront certains), en fonction du format de la partie. Pour rappel : un seul Héros pour des parties allant jusqu'à 200 points, 2 Héros max de 201 à 300 points, 3 Héros max au-delà.
- Ils seront bien souvent la cible de toutes les attentions adverses (ce qui n'est parfois pas un mal, remarquez...)

Les Alchimistes :

Comme nous l'avons vu dans le précédent TacticAlkemy, les Alchimistes sont obligés de se mouiller un peu pour profiter pleinement de leur capacités alchimiques. En effet, les ingrédients nécessaires à leurs formules sont à ramasser directement sur le champ de bataille ! Mais vous constaterez assez vite que les Alchimistes sont également de piètres combattants. Il faut donc les jouer à la fois de façon prudente et en prenant quelques risques.

Tous les Alchimistes de base ont 3 PA, ce qui leur laisse une bonne liberté d'action. Ils peuvent faire une Marche pour se positionner au mieux avant de lancer une Formule, se concentrer 2 fois si nécessaire, etc... Et ils peuvent bien évidemment jouer le scenario.

Les formules sont très diverses dans leurs effets (bonus sur les troupes amies, malus sur les troupes ennemies, effets de zone, etc) mais chaque Alchimiste n'en connaît que 2. Nous reviendrons sur l'Alchimie dans un futur numéro de TacticAlkemy.

Retenez pour l'instant que ce sont des figurines qui se jouent légèrement différemment des autres.

Les troupes de base :

Et bien c'est tout le reste ! C'est un peu fourre-tout, puisque ça va de la Recrue Avalonienne au Djinn Marhitin, et nous allons voir maintenant comment classer tout ce beau monde dans diverses catégories.

Il existe en effet 4 catégories principales: **les combattants, les tireurs, les empêcheurs de tourner en rond (ou harceleurs) et les soutiens**. Évidemment vos figs doivent avant tout jouer le scenario, mais leurs diverses caractéristiques et compétences leur donnent d'autres rôles bien spécifiques.

Les combattants :

Qu'on ne se méprenne pas : à Alkemy, toutes les figurines (oui, même le chinge) peuvent distribuer des baffes. Seulement voilà, certaines le font avec plus de talent que d'autres. Nous les appellerons les Combattants.

Ce sont donc des troupes endurantes (ces figurines ont généralement de nombreux PV), capables d'encaisser en général beaucoup de dommages et de rendre la pareille. Ils ont de bonnes valeurs de REF, COM, et leur tableau de DOM donne des sueurs froides à votre adversaire.

On pense bien sûr immédiatement à Garlan quand on parle de Gros-qui-tape. C'est l'exemple-type, avec évidemment 4 PA, 6 en COM et des DOM pouvant monter à 8 !

es Combattants s'affrontent souvent autour des points stratégiques du champ de bataille

Mais chaque faction a de très bons combattants. Citons Ibrahim et l'Ifrit-Qaniss chez les Khalimans, la Lame de la Garde Tigre pour Jade, les guerriers-Totem Auroch, etc... Les Taille 3 entrent toutes dans cette catégorie, de par leur profil "légèrement" supérieur aux troupes plus communes...

Des compétences comme allonge ou coriace sont très utiles à ces figurines pour les aider dans leur basse besogne, qui consistera principalement à faire diminuer les effectifs de la troupe adverse à grand renfort de gourdin, hallebarde, poireau...

Palme du Combattant : ex-æquo Garlan et Ibrahim
Mention honorable: Lame de la Garde Tigre, Guerrier-Totem Auroch, ...

Les Tireurs :

Rien de bien mystérieux là-dessous non plus. Regardez la carte de profil de votre figurine. Si vous y voyez 2 lignes dans le tableau de DOM (1 avec des épées, et l'autre avec une arbalète), c'est qu'elle possède une arme de tir.

Les plus évidents des Tireurs sont les Archers Triadiques, les Tuaregs ou les Arbalétriers Avaloniens. Certains sont moins parlants, comme les Guerriers-Tonnerre Corbeaux et leurs javelots ou les frondes des Rabatteurs.

La plupart des tireurs ont une bonne portée de tir (plus de 20 pouces), assurez-vous donc d'avoir des espaces dégagés devant vous et au moins une cible à portée.

Chaque figurine ayant au moins 2 PA, vous aurez minimum un tir qui bénéficiera du Bonus de Visée, pour peu que vous visiez la même figurine bien entendu. Ce bonus peut être extrêmement pratique, notamment pour passer les hautes valeurs de Défense. Essayez donc d'estimer au mieux, dès le premier tir.

Vous constaterez également que la plupart des tireurs ont un tableau de DOM meilleur avec leur arme de tir qu'au corps-à-corps. Ce qui signifie que bien souvent, s'ils se retrouvent engagés par l'ennemi, les carottes sont cuites...

Palme du Tireur : Araoui ibn Khalid
Mention honorable: Tuaregs Malikh, Arbalétriers Avaloniens

Bien utilisée, les d'arbalétriers avaloniens peut faire des ravages...

Les Harceleurs :

Ces troupes peuvent vraiment être une épine dans le pied de votre adversaire, pour votre plus grand plaisir !

Cette catégorie regroupe les figurines ayant un fort potentiel perturbateur sur le champ de bataille. Elles peuvent au choix attaquer les figurines esseulées (alchimiste, tireur), gêner l'adversaire ou faire des tirs de harcèlement.

Hakim ibn Khalid est le champion incontesté des empêcheurs de tourner en rond. Sa capacité à empêcher l'adversaire de le charger, tout en lui faisant dépenser des PA supplémentaires pour cela, est très utile pour "pacifier" une zone du champ de bataille (au hasard, une borne Jin, une machine alchimique, ...). C'est bien sûr un cas extrême, mais il existe d'autres Harceleurs.

Par exemple les Méharistes, avec leur grande amplitude de mouvement, sont à même de contourner le gros des combats pour aller titiller les lignes arrière de l'ennemi, où se retranchent la plupart du temps les Tireurs adverses (voire un Alchimiste). La faible capacité martiale des Méharistes est justement compensée par le fait que leurs cibles privilégiées sont rarement meilleures qu'eux dans ce domaine...

Citons également les lance-ruches Crapauds, qui peuvent littéralement noyer une zone sous un nuage d'abeilles énervées. Ces figurines seront plus efficaces sur des scenars à objectif "fixe", comme les Bornes ou les Coffres, et obligeront votre adversaire à faire des choix tactiques qu'il n'avait pas forcément prévu... Tout le but des Empêcheurs de tourner en rond !

Palme du Harceleur : Hakim ibn Khalid
Mention honorable: Méharistes Malikh, Lance-ruches Crapauds

L'adversaire aura souvent le plus grand mal à se débarrasser du Kabircheikh !

Les Soutiens :

Ce sont des troupes précieuses qui, bien utilisées, peuvent grandement améliorer l'efficacité de vos troupes. La plupart sont des Alchimistes, dont les Formules servent à allonger la durée de vie des alliés ou à réduire celle des troupes adverses.

En effet, lorsque vous avez en face un Rétiaire Coriace/3 (grâce à Caelina) sous la *Litanie des Ronces* du Prêtre de Campagne, soyez sûr que vous aurez du mal à le déloger ... Lui sera en revanche libre d'utiliser ses PA

pour tranquillement activer des bornes/planter des drapeaux/piquer des marchandises, ...

Autre exemple : l'Oracle qui, si elle a lancé Prémonition, est une magnifique figurine de soutien. En effet, permettre à tous les alliés dans un rayon allant jusqu'à 8 pouces (soit 17 pouces de diamètre !) d'effectuer des Réactions à l'infini est assez inestimable pour les Khalimans, qui souffrent généralement d'un déficit en PA par rapport aux autres peuples...

Citons également Wolitse, qui donne Furtivité aux Guerriers-Tonnerre du Loup, ou les figurines avec la compétence Garde (même le Chinge qui, bien utilisé, peut sauver la peau de votre Alchimiste).

Quelques exemples de Soutien :
le prêtre de campagne, le Chasse-Pluie, ...

Palme du Soutien : Prieure Caelina
Mention honorable: Oarcle Sorhna, Chaman-médecine Crapaud

Les mixtes :

Il existe de nombreux profils qui entrent dans plusieurs des catégories citées ci-dessus. Leur versatilité peut s'avérer très précieuse au moment de réadapter vos plans en fonction du déroulement des combats ou de la tournure des évènements.

Araoui en est un bon exemple. C'est un très bon Tireur, avec sa valeur de Tir de 4 et sa compétence *Tireur Émérite.* Mais il dispose également d'une *Immunité Diplomatique*, vous pouvez donc tout à fait le faire foncer vers les objectifs en début de partie, l'Immunité le mettant "relativement" à l'abri, puis de bombarder de flèches les troupes adverse quand ça commence à tourner au vinaigre (ou négociation à la Korben Dallas ^^). Nous avons également les Chasse-pluie Auroch, qui sont de redoutables Harceleurs (pour le cor) et Soutien (pour le tambour) mais qui restent, du fait de leur Totem, d'excellents Combattants (beaucoup de PV, bons dommages, COM de 4, etc).

Mais pour moi la palme revient au puissant Chaman qu'est Tamel'Seh Œil Lointain. C'est un héros à 4 PA, ce qui lui donne déjà un grand éventail d'actions par tour. C'est de plus un alchimiste dont les Formules sont d'un formidable Soutien aux Aurloks (au choix : mouvement augmenté ou capacités d'agression boostées). Enfin, ses Corbeaux sont une arme de Tir à la précision redoutable, et dont les dégâts le sont tout autant. Ses valeurs de DEF et REF et ses 10 PV, couplées à la règle Nuée de Corbeaux, le rendent de plus relativement résistant.

Tamel'Seh, le couteau suisse de Mornea

Palme de la Mixité : Tamel'Seh
Mention honorable: Xian Ling

Bien sûr n'oubliez pas qu'à Alkemy c'est le scénar avant tout !

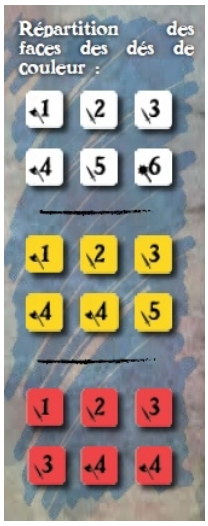
TacticAlkemy IV
Les cartes de combat

Quelle carte choisir ? Attaque rapide ? ou Brutale ? ... Ou ... Hum, le choix est difficile ...

Alkemy dispose de plusieurs singularités : Les différents dés, les cartes, le fait de garder uniquement 2 dés, quelque soit le nombre lancé, le fait que la charge n'accorde qu'un dé de bonus, et ne garantit pas de frapper en premier.

Puisque apparemment le système de combat peut poser des problèmes surtout aux novices du wargame, nous allons essayer de clarifier tout ceci.

Connaissez vos dés



Notion déjà pas évidente à appréhender pour un débutant sur un jeu classique, elle peut virer au cauchemar lorsque l'on prend en compte les dés de couleur, les bonus et malus. Pourtant, dans tout combat, ce sont les dés qui au final ont le dernier mot. Je ne vais pas faire de lourds tableaux statistiques (quoique ... voir plus bas à la fin de ce TacticAlkemy pour les curieux), mais sachez que la première donnée a prendre en compte, c'est le différentiel entre votre combat et la défense adverse. Ce différentiel correspond au nombre minimum à obtenir sur vos 2 dés (exemple : combat 3 - défense 10 = 7)

Notez 2 références : le nombre maximum et le nombre moyen.

- Un jet dés blanc fait au moins 7 un peu plus d'une fois sur deux, et le maximum est de 12
- Un jet de dés jaunes fait au moins 7 une fois sur 2 et le maximum est de 10
- Un jet de dés rouges fait au moins 6 une fois sur 2 et le maximum est de 8

C'est très sommaire, mais cela vous donne une bonne idée de votre chance de réussite à la louche. Gardez à l'esprit que plus votre différentiel est petit par rapport à 7 (6 si dés rouges), plus vous pourrez vous affranchir de rechercher les dés de bonus lors du choix des cartes.

Une dernière remarque : Certaines figurines ont une défense à 12, une figurine avec combat 3 en état critique n'a aucune chance de la toucher (différentiel de 9).

Quelle carte choisir ??

Tout d'abord, lorsque l'adversaire ne pourra pas riposter (en allonge ou inactif), il n'y a pas de questions a se poser : Brutale !!

Première question à se poser : Ai-je grand besoin de dés de bonus ? Et mon adversaire ? Si vous estimez avoir besoin du dé de bonus ou devoir priver l'adversaire du sien, tentez de jouer la carte qui bat la sienne. Sinon, jouez la carte qui vous arrange.

Quand utiliser la Rapide ?

Lorsqu'il faut absolument frapper en premier,

- parce que l'attaque adverse me tuera,
- parce que mon attaque tuera l'adversaire,
- parce que mon attaque fera passer l'adversaire en jaune/rouge.

Le risque : La brutale sort très souvent, c'est un fait. Et si votre attaque sans bonus rate, vous vous prenez une brutale bonifiée.

- ***Deux exemples :***

(1) Au tour précédent, vos attaques avec Garlan et la carte "Brutale" ont mis à mal les figurines de votre partenaire (Garlan est une vraie brute de toute façon, je vous laisse jeter un œil au **TacticAlkemy-3** et à la Palme des meilleurs combattants).

Garlan charge à nouveau ... L'adversaire va s'attendre assez logiquement à ce qu'il sorte une brutale, il joue une normale pour avoir le dé bonus...

Et là, fourbe que vous êtes, vous jouez une rapide. Vous allez certainement taper en premier avec 4 dés pour le combat (dé bonus de charge + dé bonus de la CC rapide envers la CC normale) et la possibilité de faire double masse qui se transformera en masse hache, mais ça fait tout de même 6 DOM... Ouch !

En contrepartie, votre adversaire n'aura que 2 dés pour le combat et sera très amoché (les dommages l'ayant certainement fait passer d'indemne à état grave (dés jaunes) ou de grave à critique (dés rouges) ...

Pour les figurines qui possèdent l'enchainement (Lee-Ping, Guerriers-tonnerres loup, Lame de la garde tigre, Wolitse, ...) et qui chargent, la plupart du temps, votre

adversaire va s'attendre à ce que vous jouiez une brutale, et il jouera une normale. Là aussi, vous allez taper en premier, avec 4 dés pour le combat, prenant au dépourvu votre adversaire.

(2) Un autre exemple de la même veine avec Lotharius
L'adversaire va s'attendre assez logiquement à ce qu'il sorte une brutale, il joue une normale pour avoir le dé bonus. Et là, fourbe que vous êtes, vous jouez une rapide. La Jaraya, en jouant une attaque normale, s'attend à ce que Lotharius joue la Brutale. A vous le dé bonus !

Quand utiliser la normale ?

Lorsqu'il faut frapper en premier, une fois de plus, mais que l'adversaire à beaucoup de raisons de jouer une brutale. Le plus souvent sur les gros frappeurs (Kiki, Garlan, Ghulam).

• ***Deux exemples :***

(1) Pour contrer l'attaque de brutale d'un frappeur comme Garlan, rien de tel qu'une attaque normale.

(2) Une autre petite illustration de la normale avec une nouvelle fourberie. Et pourquoi pas taper en normale avec une ombre quand elle charge !

Votre adversaire va s'attendre à avoir une CC rapide de la part de l'ombre, sachant qu'elle frappera en premier, il tentera d'avoir le dé bonus pour le combat en jouant une brutale. Et là, vous jouez une normale : il y a pas mal de chance que vous jouiez en premier, vous avez 4 dés pour le combat, et avec un peu de bol vous trouverez 2 épées parmi les 4 dés.
(La chance sourit aux audacieux).
Votre adversaire aura peut-être pris 5 DOM, et il n'aura que 2 dés pour le combat.

La normale peut aussi s'utiliser lorsque l'adversaire pense que vous avez tout intérêt à jouer une brutale : Lorsque vous chargez avec votre figurine et que vous pressentez que votre adversaire va jouer une CC normale, pensant que vous allez jouer une CC brutale, vous pouvez sortir une CC normale, ce qui fait que vous aurez 3 dés pour le combat, avec des DOM sans décalage, mais qui laissera votre adversaire avec seulement 2 dés de combat...

<u>Quand utiliser la brutale ?</u>

• Si vous possédez la compétence *allonge* et que votre adversaire ne possède pas cette compétence, il n'y a pas à hésiter.
• Si vous souhaitez faire des DOM importants, sans avoir peur d'en subir vous même, il n'y a pas à hésiter également.
• Si vous pensez que vous allez vous prendre une rapide, mais que le coup ne vous fait pas peur. Le risque : Bien souvent, l'adversaire vous sortira la normale, et il frappera quand même avant vous (malus en réflexe), mais avec un dé de bonus et les dommages normaux !!

Dans tout les cas, vous aurez souvent à choisir entre la carte qui vous arrangera et celle qui embête votre adversaire. Prenez votre décision en gardant à l'esprit vos chances de toucher.

• ***Deux exemples :***

(1) Votre Tecum'seh encore intact (DEF 12) est engagé en corps à corps avec une recrue avalonienne (ATT 3). Vous jouez la brutale : avec un réflexe de 4 point supérieur à la recrue, il y a même des chances malgré le dé malus que vous frappiez en premier.

Si ce n'est pas le cas, il devra faire au moins 3 avec les dés pour espérer vous toucher (avec seulement 2 dés par exemple s'il a choisi une rapide pour essayer de jouer en premier).

Autant dire que les probabilités ne sont pas en sa faveur ... Sans compter qu'avec une attaque rapide, il décalera les dommages d'une colonne à gauche !

En bref, dans ce cas n'hésitez pas

(2) Lorsque l'adversaire ne pourra pas riposter (en allonge ou inactif), il n'y a pas de questions a se poser : Brutale !!!

Pas de chance pour ce Mehariste inactif qui subit de plein fouet la charge d'un chevalier errant.

<u>Quand utiliser la parade ?</u>

• Quand il vous faut à coup sur éviter le bonus à l'adversaire.
• Quand votre combat est élevé par rapport au sien.
• Globalement, pour toute raison qui fait que vous avez de bonnes chances de remporter le jet d'opposition. ("***Expert Parade***", "***Sans Faille***" etc.)

• ***Deux exemples :***

(1) Il est parfois intéressant de charger une figurine, et de jouer « Parade » au 2ème PA, surtout avec des figurines avec un combat de 5 ou 6, alors que votre adversaire aura plutôt 3 en combat.

Votre adversaire ne s'y attendra pas, et avec un peu de chance, vous réussirez votre parade et vous pourrez lui coller une attaque normale de surcroît ...

Le Guerrier-Auroch a chargé le Cheikh Araoui et les deux sont dans un état critique. Pour son 2ème PA le guerrier Auroch veut éviter une touche du Cheikh et décide donc de jouer « Parade » sur son attaque ...

Il peut maintenant tenter une attaque normale sans risque ...

(2) La Parade du Ghulam lui permet d'éviter les coups de l'attaque brutale du novice « boosté » par Lotharius tout en lui permettant de riposter.

Quand utiliser inactif ?

• Lorsque vos PA doivent servir ailleurs (scénario), et en particulier lors du nouveau tour d'un gros combattant (héros, Ghulam...) contre une figurine défensive (Pélérins avaloniens, Gardes triadiques...)

• Lorsque l'adversaire à tendance à sortir la parade trop souvent. Le risque : Claquer avant de pouvoir utiliser ses PA, ou se manger une brutale en restant planté là, comme un clown ...

• Avec la compétence ***Feinte*** et que l'adversaire joue une parade. (Il perd ainsi 1 PA dans le vide.)

• ***Deux exemples :***

(1) Un bon coup de bluff : Tha'pioca charge avec un 1er PA (CC brutale) un garde triadique qui joue "Parade" et utilise sa compétence "Sans faille". Au 2ème PA, Tha'pioca place une "attaque" mais le joueur Aurlok se doute que sont adversaire souhaite à nouveau utiliser la compétence "Sans faille" de son garde. Suivant son inspiration il joue inactif, et fait perdre 1 PA au garde triadique !

Généralement, vous le faites une fois au cours de la partie, votre adversaire a enregistré l'astuce. Mais rien ne vous empêche de refaire une charge une fois après, il va penser que vous allez refaire "inactif" au 2ème PA dépensé après la charge, et vous referez une CC brutale pendant qu'il aura fait "inactif" cette fois-ci...

(2) Il peut être intéressant de jouer "Inactif", après coup avec les figurines possédant "Feinte", comme par exemple le Garde-Esprit Loup. Ainsi, vous allez pouvoir le préserver en jouant des CC quelconques, tout en utilisant "Feinte" si votre adversaire fait "Inactif" ou "Parade".

Pour les plus curieux vous trouverez sur la page suivante vos chances de toucher dans toutes les configurations ...

Les chances de toucher en combat

2 dés

	9	10	11	12
2	58%	42%	28%	17%
3	72%	58%	42%	28%
4	83%	72%	58%	42%
5	92%	83%	72%	58%
6	97%	92%	83%	72%
7	100%	97%	92%	83%

2 dés

	9	10	11	12
2	47%	31%	14%	3%
3	67%	47%	31%	14%
4	83%	67%	47%	31%
5	92%	83%	67%	47%
6	97%	92%	83%	67%
7	100%	97%	92%	83%

2 dés

	9	10	11	12
2	33%	11%	0%	0%
3	56%	33%	11%	0%
4	78%	56%	33%	11%
5	92%	78%	56%	33%
6	97%	92%	78%	56%
7	100%	97%	92%	78%

Avec 1 dé bonus

	9	10	11	12
2	81%	68%	52%	36%
3	89%	81%	68%	52%
4	95%	89%	81%	68%
5	98%	95%	89%	81%
6	99,5%	98%	95%	89%
7	100%	99,5%	98%	95%

Avec 1 dé bonus

	9	10	11	12
2	75%	57%	30%	7%
3	88%	75%	57%	30%
4	95%	88%	75%	57%
5	98%	95%	88%	75%
6	99,5%	98%	95%	88%
7	100%	99,5%	98%	95%

Avec 1 dé bonus

	9	10	11	12
2	59%	26%	0%	0%
3	82%	59%	26%	0%
4	94%	82%	59%	26%
5	98%	94%	82%	59%
6	99,5%	98%	94%	82%
7	100%	99,5%	98%	94%

Avec 1 dé malus

	9	10	11	12
2	32%	19%	11%	5%
3	48%	32%	19%	11%
4	64%	48%	32%	19%
5	80%	64%	48%	32%
6	93%	80%	64%	48%
7	100%	93%	80%	64%

Avec 1 dé malus

	9	10	11	12
2	26%	14%	3%	0%
3	44%	26%	14%	3%
4	64%	44%	26%	14%
5	80%	64%	44%	26%
6	93%	80%	64%	44%
7	100%	93%	80%	64%

Avec 1 dé malus

	9	10	11	12
2	15%	4%	0%	0%
3	35%	15%	4%	0%
4	57%	35%	15%	4%
5	80%	57%	35%	15%
6	93%	80%	57%	35%
7	100%	93%	80%	57%

Avec 2 dés bonus

	9	10	11	12
2	91%	83%	69%	52%
3	96%	91%	83%	69%
4	98%	96%	91%	83%
5	99,6%	98%	96%	91%
6	99,9%	99,6%	98%	96%
7	100%	99,9%	99,6%	98%

Avec 2 dés bonus

	9	10	11	12
2	89%	75%	43%	13%
3	96%	89%	75%	43%
4	98%	96%	89%	75%
5	99,6%	98%	96%	89%
6	99,9%	99,6%	98%	96%
7	100%	99,9%	99,6%	98%

Avec 2 dés bonus

	9	10	11	12
2	75%	41%	0%	0%
3	93%	75%	41%	0%
4	98%	93%	75%	41%
5	99,6%	98%	93%	75%
6	99,9%	99,6%	98%	93%
7	100%	99,9%	99,6%	98%

Avec 2 dés malus

	9	10	11	12
2	17%	9%	4%	2%
3	31%	17%	9%	4%
4	48%	31%	17%	9%
5	68%	48%	31%	17%
6	87%	68%	48%	31%
7	100%	87%	68%	48%

Avec 2 dés malus

	9	10	11	12
2	15%	7%	1%	0%
3	28%	15%	7%	1%
4	48%	28%	15%	7%
5	68%	48%	28%	15%
6	87%	68%	48%	28%
7	100%	87%	68%	48%

Avec 2 dés malus

	9	10	11	12
2	6%	1%	0%	0%
3	22%	6%	1%	0%
4	42%	22%	6%	1%
5	68%	42%	22%	6%
6	87%	68%	42%	22%
7	100%	87%	68%	42%

TacticAlkemy V
Scénario - Les Coffres

C'est le deuxième scénario du jeu, il a plus de 3 ans d'âge mais il n'a pourtant pas pris une ride. Qu'on se le dise, ce scénario est indémodable et on continuera à y jouer encore pendant longtemps...

Comme les Bornes ?

A voir le schéma, les emplacements des objectifs sont les mêmes que le scénario les Bornes Jins, mais la mécanique est tout autre. Vous êtes joueur débutant et vous avez découvert le jeu avec les bornes jins, vous avez découvert les cartes de jeu avec les caractéristiques esprit, réflexe, combat, défense, la table de dommage, les dés, le côté pierre-feuille-ciseau des cartes de combat. Vous avez livré vos premières parties et vous commencez à maîtriser votre liste d'armée, désormais, il est temps de passer à la vitesse supérieure et de découvrir d'autres richesses du jeu : la mécanique des scénarios.

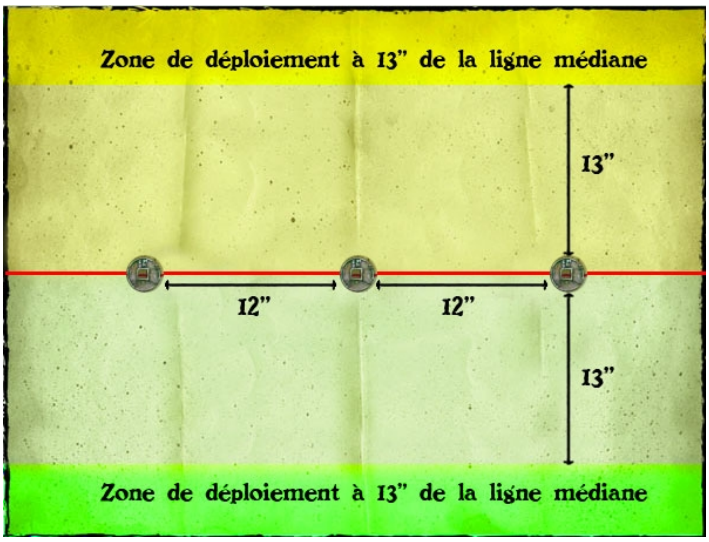
Déploiement, placement, composants

Vous allez devoir dans un premier temps placer les décors, ensuite les composants pour finir enfin à déployer vos figurines dans votre zone de déploiement.

Pour tout ça, je vous renvoie au premier tacticAlkemy qui traitait de ce sujet, et vous pouvez appliquer les mêmes recettes que pour le scénario les bornes Jin. Pour ce qui est des distances, c'est la même chose que les bornes Jin, vous êtes à 13 pouces du centre de la table, donc 27 pouces entre votre zone de déploiement et celle de votre adversaire, il y a 12 pouces entre chaque coffre.

Cependant, ce que je peux vous conseiller, c'est de placer votre ou vos héros à 4 PA plutôt au centre de la table, de manière à ce qu'il(s) puisse(ent) accéder au coffre de valeur 5 facilement. Si vous placez votre seul héros 4 PA à droite et que le coffre de valeur 5 est à gauche, vous partez avec un handicap.

Préférez un déploiement "standard" plutôt qu'un déploiement atypique... vous pourrez ainsi plus facilement répartir vos troupes et vos forces aux endroits propices.



Une fois le déploiement de votre armée et celle de votre adversaire réalisées, il va falloir déterminer aléatoirement où vont être placés les coffres de valeur 5, 6 et 7.

Bien sûr, celui de valeur 5 peut être primordial et peut vous permettre de remporter rapidement la partie, il faut le surveiller comme le lait sur le feu, et surveiller surtout que votre adversaire ne l'ouvre pas avant vous.

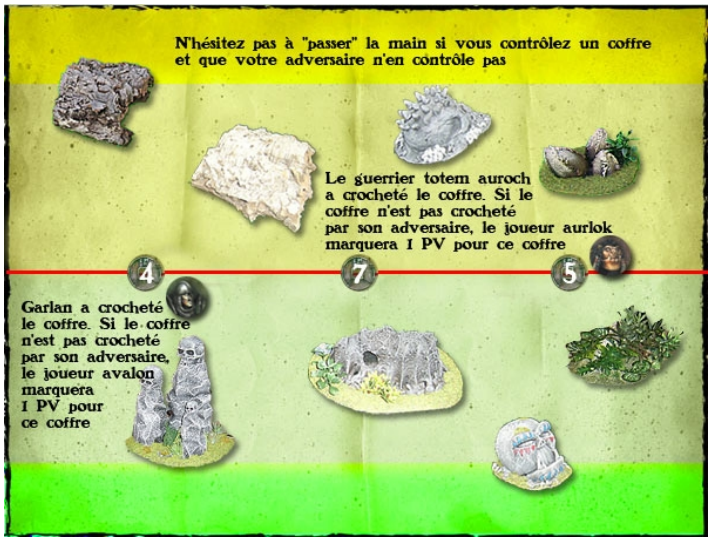
Comme indiqué dans le scénario, les coffres ont des valeurs qui vont "descendre" une fois que vous allez les crocheter en utilisant 1 PA. Ainsi, si vous crochetez le coffre de valeur 6, sa valeur descend à 5 et ainsi de suite, à chaque fois qu'1 PA est dépensé pour le crocheter.

Rappel : il est impossible de crocheter les coffres dans le premier tour. Attention, lorsqu'une figurine ouvre un coffre, vous devez jeter un nombre de dés blancs équivalent à la valeur initiale du coffre (exemple : 5 dés blanc pour le coffre valeur 5, ...), les figurines se trouvant à 1 pouce ou moins perdent 1 point de vie pour chaque symbole masse obtenu. C'est potentiellement 5 points de vie que peuvent perdre toutes les figurines se trouvant à 1 pouce ou moins du coffre valeur 5 qui est ouvert... Il faudrait tout de même obtenir que des "6" sur les 5 dés lancés...

J'ai plus de coffre que toi

De la même façon que pour les bornes Jin, celui qui crochète en dernier un coffre le "contrôle", c'est à dire que si votre adversaire ne le crochète pas de nouveau, vous marquerez 1 point de victoire (PV) à la fin du tour.

Ainsi, n'hésitez pas à "passer" la main si vous contrôlez un coffre et que votre adversaire n'en contrôle pas, votre adversaire va être obligé de jouer. C'est d'autant plus vrai si vous contrôlez 2 coffres, vous pouvez ainsi temporiser et obliger votre adversaire à jouer ses figurines puisque vous maîtrisez la situation. Vous marquez 1 PV par coffre contrôlé à la fin du tour, ainsi, vous pouvez marquez jusqu'à 3 PV si vous contrôlez les 3 coffres. Sachant que le scénario se joue en 7 PV, vous seriez déjà à la moitié de la victoire.



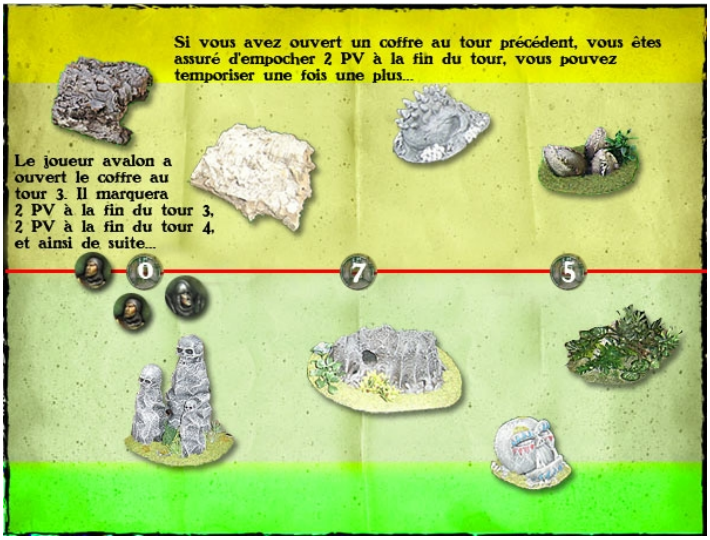
Ouverture du coffre

Afin de corser les choses, il est possible d'ouvrir les coffres, et à partir de là, soit vous allez prendre l'ascendant sur la partie si c'est vous qui l'avez ouvert, soit vous allez devoir désormais courir après le score.

Le fait d'ouvrir un coffre, c'est à dire faire "descendre" la valeur du coffre à 0, fait que vous allez marquer 2 PV à la fin du tour plutôt qu'un seul, et surtout très important, à la fin de chaque tour, c'est cumulable.

Si par exemple, vous avez ouvert un coffre au tour 2, vous allez marquer 2 PV à la fin du tour, mais vous marquerez 2 PV pour ce coffre également à la fin du tour 3, et ainsi de suite à chaque tour. Ouvrir un coffre donne un avantage très net dans la course à la victoire, mais cependant, votre adversaire peut faire de même sur un autre coffre, et il arrive parfois également que vous arrivez à ouvrir un coffre au tour 2 ou au tour 3, mais que finalement, la victoire vous échappe, votre adversaire ayant été finalement plus malin, en contrôlant seulement les 2 autres coffres.

Donc attention, l'ouverture d'un coffre n'est pas forcément la clé du jeu... Là encore, si vous avez ouvert un coffre au tour précédent, vous êtes assuré d'empocher 2 PV à la fin du tour, vous pouvez temporiser une fois une plus, donc n'hésitez pas...



Les figurines à 3 et 4 PA, et carte multi-figurine

Un autre des aspects importants du scénario, c'est le fait qu'il ne soit pas possible d'utiliser 2 PA à la suite pour crocheter un coffre, mais vous pouvez très bien crocheter un coffre (1 PA), combattre (1 PA) et crocheter à nouveau (1 PA). Ainsi, seules les figurines à 3 ou 4 PA peuvent crocheter 2 fois dans un tour, un alchimiste peut très bien également crocheter (1 PA), faire un niveau de concentration (1 PA) et crocheter encore (1 PA).

Les possibilités sont nombreuses, le tout étant d'alterner crochetage et de faire autre chose avant de crocheter. Une autre astuce avec vos figurines 3 et 4 PA, qui va vous aider encore à temporiser : vous activez une figurine à 3 et 4 PA, vous crochetez le coffre (1 PA) et vous arrêtez l'activation de votre figurine. Votre figurine possède ainsi encore 2 ou 3 PA, vous pourrez la réactiver (1 PA) et crocheter à nouveau (1 PA).

Vous pouvez ainsi forcer votre adversaire à crocheter le coffre, tout en pouvant crocheter derrière lui à nouveau, vous assurant de contrôler le coffre, en faisant bien attention qu'une autre figurine adverse ne pourra pas ouvrir le coffre.

Les figurines qui sont plusieurs sur une seule carte sont aussi très dangereuses. Ne laissez pas un coffre à valeur 2, avec 2 figurines adverses sur une même carte à proximité, votre adversaire pourra ouvrir le coffre...

Compter et forcer

En cours de partie, il va falloir compter le nombre de PA des figurines, aussi bien les vôtres que celle de votre adversaire, c'est un véritable jeu d'échec qui commence et vous allez saisir la mécanique diabolique du scénario les coffres.

Entre contrôler un coffre, la possibilité de temporiser avec vos figurines 3 et 4 PA, il y a beaucoup de possibilité, mais il faut impérativement compter le nombre de PA restant de chacune des figurines, anticiper sur celle qui va pouvoir crocheter, celle qui ne pourra pas. Un autre moyen est de forcer votre adversaire à dépenser des PA à autre chose qu'à crocheter les coffres, vous pouvez le

charger, lui faisant dépenser 1 PA, et parfois, un seul et unique PA peut vous faire gagner la partie ou au contraire, faire que la partie va vous échapper. Mais souvent quand ça arrive, on s'en rend compte trop tard...

Inactif ?

Une autre petite astuce avec vos figurines 3 et 4 PA qui peut facilement fonctionner face à un joueur qui ne maîtrisera pas la mécanique du scénario : vous êtes en combat avec une figurine proche d'un coffre, vous crochetez le coffre (1 PA) et vous déclarez un combat, mais vous faites "inactif".

Votre adversaire aura joué une carte de combat (1 PA), ne lui laissant peut-être qu'1 ou 2 PA pour jouer le scénario et dans ce cas, c'est vous qui contrôlez le scénario puisque vous pourrez vous réactiver et crocheter à nouveau. Mais si votre adversaire pressent le traquenard et joue "inactif", vous contrôlez tout de même le coffre et il lui faudra le crocheter à son tour s'il veut empocher le PV à la fin du tour pour ce coffre.

Si c'est une figurine à 3 PA, il pourra s'amuser à vous rendre la pareil, s'activer, crocheter le coffre et se remettre aux aguets, le laissant ainsi avec 2 PA, et pouvant crocheter derrière à nouveau. Dans ces cas là, une bonne baffe avec une autre figurine venant le charger peut conclure également l'affaire, vous éradiquez ainsi la réactivation. Parfois, il faut faire parler les muscles plutôt que le cerveau...

Quelles figurines ? Quelle compo ?

Les possibilités sont nombreuses et il serait bien difficile de dresser une liste type apte à remporter systématiquement le scénario.

La bonne combinaison va être d'équilibrer votre jeu entre jouer le scénario et éliminer des figurines adverses, afin de priver votre adversaire de ses figurines qui pourront dépenser des PA à crocheter les coffres.

En ce qui concerne les profils, il y a tout de même là encore des astuces à exploiter, et certaines figurines peuvent se révéler plus utiles qu'à l'accoutumée.

Avalon : ainsi, les 3 rabatteurs avaloniens qui sont 3 sur une carte sont très dangereux sur ce scénario. Si vous jouez avalon et que votre adversaire laisse un coffre à valeur 3, et si vos 3 rabatteurs ne sont pas loin du coffre, vous pouvez les activer et ouvrir le coffre dans la foulée...

L'autorité religieuse du prêtre de campagne peut s'avérer utile également, vous pouvez l'utiliser sur une figurine qui pourra crocheter, voire ouvrir un coffre.

Aurlok : avec les gardes esprit loup et leur compétence "Feinte", si votre adversaire vous fait un coup de bluff en déclarant un combat près d'un coffre et fait "inactif", n'oubliez pas cette compétence qui vous permettra d'annuler l'astuce que je vous ai révélé plus haut.

Les lance-ruches peuvent se révéler d'une efficacité redoutable également. Vous pouvez en recruter 2 qui pourront carrément jeter jusqu'à 6 ruches sur un seul coffre, et vous pourrez très certainement contrôler celui-ci très tranquillement.

Triade de Jade : Xian Ling et la diversion aérienne, n'oubliez pas qu'il peut échanger 2 figurines qui se trouveront jusqu'à 12 pouces l'une de l'autre, soit la distance entre 2 coffres. Au cours du jeu, il se peut que vous contrôliez le coffre de droite mais que celui du centre vous échappe. Pour peu que ce soit un héros 4 PA qui se trouve à droite, vous pourriez l'échanger avec une figurine 2 PA qui se trouve au centre, vous faisant économiser 2 PA pour une course. L'alchimiste de la triade de jade, avec la bourrasque violente, fera perdre aux cibles de la formule 1 PA, qui devront l'utiliser pour se relever...

Khaliman : Dahlia et la volonté supérieure, vous pourrez forcer une figurine à s'activer. Ainsi, votre adversaire qui souhaitait activer une figurine plutôt en fin de tour, et bien, vous pourrez contrecarrer ses plans avec Dahlia, l'obligeant à jouer cette figurine en priorité. L'oracle trouvera sa place également, avec la prémonition. Vous pourrez utiliser tous les PA d'une figurine à jouer le scénario, la laissant dans l'aire de la prémonition pour éventuellement ne faire que se défendre ensuite.

Cartel du Sabre : Jian Qayan et le regard d'acier peut au contraire obliger une figurine à ne pas utiliser de carte d'attaque durant le tour. Cette figurine ne pourra pas charger et devra se contenter surtout de jouer le scénario.

Adib le trésorier pourra jouer le même rôle que le prêtre de campagne avec la compétence "Riche".

Quelle est la Clé ? Clef ?

La langue française n'a pas simplifié les choses. Deux orthographes pour cet objet qui est sensé ouvrir les serrures, les portes et les coffres aussi. Alors, quelle est la clé ? ou clef ? Lorsque vous avez un jeu de plusieurs clés pour un seul coffre, vous en viendrez à bout en les utilisant tour à tour, à un moment donné, le coffre finira par s'ouvrir, à force de patience, d'essai, d'abnégation...

Et savez-vous ce que vous trouverez dans le coffre, une fois ce dernier ouvert ? Une clé... à moins que ce ne soit une clef... qui vous permettra très certainement d'ouvrir une autre serrure...