ALKEMY

Livret de règles 2022

Sommaire

Présentation générale 4
Généralités
Matériel de jeu
Figurines
Terrain et décors

Notions élémentaires 6
Cartes de profil 6
- Cartes de profil Recto
- Cartes de profil Verso
- Cartes de profil multifigurines
- Cartes des alchimistes
- Modifier des éléments sur les cartes

Cartes de Combat 10
Jets de dés 11
- Description des dés
- Généralités
- Déroulement d'un jet de dés

Lignes de vue et mesures 14
- Mesure
- Ligne de vue

Constitution de la troupe 16
Format de jeu
Constitution de la troupe

Préparation du terrain 18
Mise en place de la table de jeu
- Définition surface de jeu et zones de table
- Placement des objectifs
- Placement des décors
- Placement pions Ressources Alchimiques
- Déploiement des troupes

Déroulement de la partie 20
Statut et situation des figurines
Chronologie d'un tour de jeu
- Phase de début de tour
- Phase d'activation
- Phase de fin de tour

Fin de la partie 23

Faire agir ses figurines 24
Généralités
Déplacement
- Marche, Charge, Course
- Jet de Désengagement

Combat 27
- Jouer une CC
- Attaques sans jouer de CC

Tir 30
- Estimation et réalisation du Tir
- Bonus applicables au Tir
- Tirer dans un combat
- Tirs et Réactions

Alchimie 32
- Les alchimistes
- La concentration
- Utiliser une formule
- Récupérer pions Ressources Alchimiques

Compétences et Actions gratuites 34
Scénario

Jouer en mesurant 34

Règles du jeu avancées 35
Gestion avancée des décors
- Modalités
- Règles de Vision des décors
- Règles de Franchissement des décors
- Les effets spéciaux des décors

Commandement 36
Mode Compétitif 37
Mode Multijoueur 38

Ressources et crédits 39

Edito

Salut les alchimistes !

Vous détenez entre vos mains le nouveau livret de règles qui correspond à la V2 du jeu. Cette version sera valable pour 2023, 2024 et très certainement pour un grand nombre d'années. La V1 est sortie en 2007 et elle aura duré 15 ans.

Alkemy a toujours eu une histoire étroitement liée avec ses joueurs. Certains d'entre eux sont entrés bêta-testeurs en 2008 dans le collectif Galleon, sous l'ère Kraken Editions, puis ont pris les rênes des tests et équilibrages fin 2010 sous l'ère Studio 38, pour enfin reprendre la license en 2013 avec la société Alchemist Miniatures et l'adaptation de la version "Blitz". En 2019, un nouveau groupe de joueurs a créé des règles "additionnelles" sous forme de cartes supplémentaires, qui ont été ajouté et elles rejoignent de façon officielle la V2.

Alors, la question qui se pose, est pourquoi proposer une V2 ? Il nous a semblé opportun de faire concorder un certain nombre d'éléments pour justement avoir quelque chose d'assez "consistant" pour sortir la V2. Les dernières révisions de profil dataient de 2017, il fallait en revoir et rééquilibrer justement certains. Les cartes commandement et objectif secret proposées en 2019 obtenaient toute leur place dans le jeu, il était temps de se pencher sur cette V2 qui prenait ainsi tout son sens.

La première démarche a été d'analyser ce qui pouvait être amélioré mais aussi de savoir ce que les joueurs souhaitaient conserver. Nous avons fait appel à la communauté, aussi bien sur le forum, par le biais d'un sondage, et à travers la page facebook. Le principal retour que nous avons eu, c'était de garder la simplicité du jeu, son accessibilité, et en aucun cas le complexifier. Certains joueurs ont fait des propositions très intéressantes sur l'amélioration de certains points de règle.

Avec ces données et les recherches que nous avions fait de notre côté, nous pouvions établir un cahier des charges en listant un certain nombre de changement et d'amélioration. La problématique étant toujours de trouver le bon équilibre, le juste milieu entre le "trop" et le "pas assez". En résumé, il fallait trouver la bonne formule alchimique.

Après cette phase de réflexion, nous avons entrepris de réaliser les premiers tests, pour ensuite les proposer à la communauté, afin d'obtenir des retours, des ressentis, des impressions, et voir si la direction était la bonne, ce qui semblait être le cas au vu des réponses.

Nous avons aussi confirmé les tests en milieu "compétitif", là où les joueurs poussent souvent le jeu dans ses retranchements. Et mêlé aux règles générales de la V2, il fallait revoir l'équilibre de l'intégralité des profils de toutes les factions et sous-factions sortis jusqu'alors, avec de nombreuses parties réalisées pour confirmer ou infirmer les modifications.

L'ensemble de ce travail a demandé presque deux ans d'élaboration, débutant en juin/juillet 2020 pour les premières discussions internes.

Quinze années après son début, Alkemy évolue sans perdre son identité et conserve dans les grandes lignes les règles de 2007, et cette V2 apporte tout un tas de petites améliorations et évolutions, qui enrichissent le jeu sans pour autant le compliquer. Rester simple sans être simpliste...

Quinze années après, ce sont aussi 4 factions et 6 sous-factions qui ont été ajoutées, et nous sommes passés d'une cinquantaine de figurines fin 2010 à une collection qui atteindra 250 figurines durant 2022.

Nous espérons que cette V2 réunira les anciens joueurs qui auront à cœur de replonger dans l'alchimie, et toute une nouvelle génération qui découvrira le bonheur de réaliser un double 6 en criant Alkemy !

Nous vous remercions d'avoir acquis ce livre et peut-être un starter, une boîte de base, des figurines, ou n'importe quel autre produit de la gamme Alkemy. Grâce à vous, nous pouvons continuer l'histoire et le développement de ce formidable univers qui existe depuis tant de temps, et nous mesurons chaque jour la chance qu'Alkemy soit encore vivant, là où de nombreux jeux de figurines ont arrêté d'être édités.

N'hésitez pas à prêcher la parole alchimique, merci pour votre soutien, et surtout, n'oubliez pas de crier très très fort...

Alkemyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy :-)

L'équipe Alchemist Miniatures

Présentation

Généralités

Dans Alkemy, vous prenez le contrôle d'une troupe de figurines, menée par un ou plusieurs héros. Cette troupe rassemble des figurines issues d'une des nombreuses factions et sous-factions disponibles.

Quelques règles universelles dans Alkemy :

- Les règles sur les cartes prennent le pas sur les présentes règles.
- Qui voit sa cible est vue par elle. Les figurines ont un champ de vision à 360°.
- Il est interdit de mesurer les distances sur la table avant la résolution d'une Action impliquant une mesure.
- L'unité de mesure d'Alkemy est le pouce (abrégé "p"). Un pouce est égal à 2,54 cm. Toutes les distances sont donc exprimées en pouces.

Matériel de jeu

- Vous avez besoin d'un mètre gradué en pouces ainsi que des dés spéciaux, appelés dés Alkemy.
- Il vous faudra entre 2 et 4 dés de chaque couleur, soit 6 à 12 dés en tout.
- Vous pourrez également avoir besoin de différents jetons et marqueurs qui vous servent à représenter vos objectifs, pions Ressources Alchimiques ou effets de jeu.
- Vous avez également besoin d'un feutre effaçable pour cocher sur vos cartes différents éléments, tels que les points de vie, les Ressources Alchimiques, etc.
- Enfin, vous aurez besoin d'un jeu de cartes de combat (voir page 10)

Figurines

Pour jouer à Alkemy, vous avez besoin de figurines représentant les profils que vous souhaitez jouer. Nous vous recommandons d'utiliser les figurines éditées par Alchemist Miniatures.

Elles doivent être montées sur des socles de diamètres différents selon leur taille :

- Figurines de taille 1 ou 2 sur des socles circulaires de 1 pouce (25 mm) de diamètre.
- Figurines de taille 3 sur des socles circulaires de 1,5 pouces (40 mm) de diamètre.

Il est conseillé de peindre les figurines, pour une expérience de jeu optimale. Pour chaque figurine, vous avez besoin de la carte de profil qui y est associée, détaillant toutes ses caractéristiques.

Les cartes ont une taille standard de 1,5 pouces par 3,5 pouces (63 mm sur 89 mm). Certains effets de jeu demandent la pose de gabarits d'une carte de profil.

Terrain et décors

Vous avez besoin d'une table, espace ou tapis de jeu de 24 pouces (env. 60 cm) ou 36 pouces (env. 90 cm) de côté, selon le format de la partie que vous souhaitez jouer (voir page 16). Dans le cas d'un tournoi ou d'un événement, la taille de la table est imposée par l'organisateur.

Afin d'augmenter l'expérience de jeu ainsi que son immersion, entre 6 et 16 décors sont placés sur la surface de jeu. Ce nombre dépend du format de jeu choisi ainsi que des choix faits par les joueurs.

Si vous n'utilisez pas les règles avancées sur la gestion des décors (voir page 35), une figurine ne peut pas entrer, même partiellement, dans un décor, ni le traverser.

Afin de représenter des environnements différents, nous vous conseillons d'utiliser ou de réaliser des décors de taille et volume variés. Nous préconisons cependant de ne pas dépasser les 5 p de côté et de hauteur pour les décors.

Par convention, un décor aura une taille unique qui est à définir par les joueurs, notamment dans un décor dont la hauteur varie. Voici les différentes tailles utilisées ainsi que quelques exemples de décors :

- Taille 0 : moins de 1 p de haut (marais, ravins, plan d'eau, etc.)
- Taille 1 : de 1 à 2 p de haut (muret, haie, caisse, fontaine, etc.)
- Taille 2 : de 2 à 3 p de haut (petits arbres, décors de taille humaine, etc.)
- Taille 3 : de 3 à 4 p de haut (murs, petits bâtiments, ruines, etc.)
- Taille 4 : plus de 4 p de haut (grands arbres, grands bâtiments, etc.)

Notions élémentaires

Cartes de profil

Chaque figurine est liée à une carte de profil, sur laquelle sont indiqués différents éléments au recto et au verso. La présence de certains éléments dépend du type de figurine (alchimiste, tireur, etc.).

Carte de profil recto

A) Nom de la figurine

B) Visuel de la figurine

C) Points de vie (PdV)

D) Caractéristique d'Esprit (ESP)

E) Caractéristique de Réflexe (REF)

F) Caractéristique de Combat (COM)

G) Caractéristique de Défense (DEF)

H) Points d'Action (PA) 2

I) Déplacements de Marche, Charge et de Course

J) Taille de la figurine

K) Liste de compétences

L) Arme de Tir *(si la figurine en dispose)*, composée de (Valeur de Tir / Portée de l'arme)

M) Ligne de Dommages (DOM)

N) Ligne de DOM de Tir

Carte de profil verso

A) Nom de la figurine

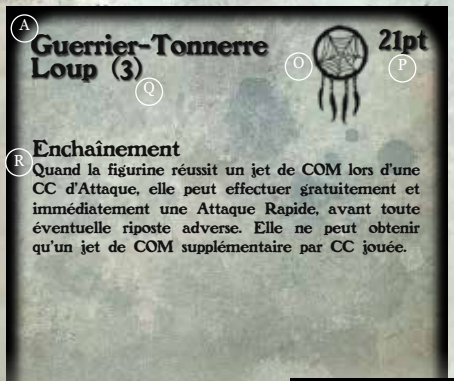
O) Symbole de faction et/ou de sous-faction dans laquelle la figurine peut être jouée

P) Coût de recrutement de la figurine

Q) Nombre maximum de cartes portant le même nom de figurine pouvant être intégrées à une troupe. Les héros n'ont pas de nombre indiqué

R) Texte descriptif des compétences de la figurine

- Certaines cartes disposent d'un texte d'ambiance



Carte de profil multifigurine

Vous verrez apparaître sur certaines cartes plusieurs lignes de point de vie. Cela signifie que plusieurs figurines partagent les mêmes caractéristiques, DOM, compétences, etc.

Chaque figurine possède sa propre ligne de PdV et dispose du nombre de PA indiqué sur la carte.

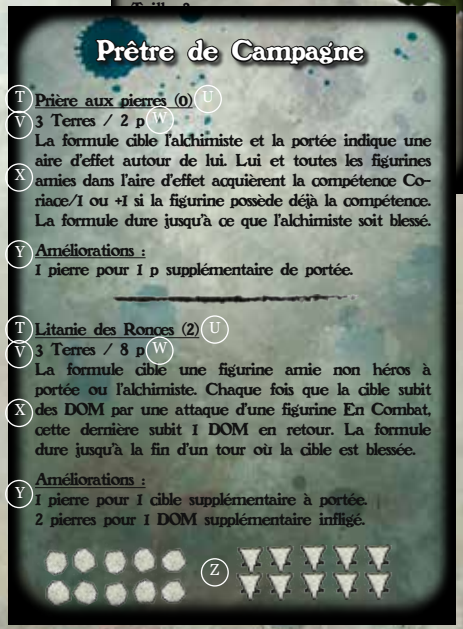
Le coût au verso correspond également à celui d'une seule figurine.

Toutes les figurines associées à une même carte sont activées simultanément (voir page 22) mais peuvent être déployées et agissent de manière complètement indépendante sur le terrain.

Notions élémentaires (suite)

Les cartes des alchimistes
Les alchimistes possèdent sur leur carte de profil une information supplémentaire.
S) Niveaux de concentration (numérotés de 1 à 4)

Ils possèdent également une carte de formules alchimiques, en complément de leur carte de profil :
T) Nom de la formule.
U) Niveau de concentration requis pour lancer la formule, exemple (0) ou (2)
V) Coût en composants, exemple 3 Terres
W) Portée, exemple 2 p
X) Description
Y) Améliorations
Z) Réserve de Ressources Alchimiques :
- Composants alchimiques
- Pierres alchimiques



Modifier des éléments sur les cartes
Le joueur est amené à écrire et cocher des éléments sur ses cartes. Ces éléments sont les suivants :
Les Points de vie (PdV). Une figurine possède plusieurs états de santé, évoluant au fil de la partie en fonction des dommages qu'elle subit. A chaque fois qu'une figurine subit des DOM, on coche sur sa carte autant de cases de PdV que de DOM subis. Les cases sont toujours cochées de la gauche vers la droite.

Lorsqu'une figurine perd son dernier PdV, elle est retirée de la partie.

L'état de santé d'une figurine est celui de la couleur de son PdV non coché le plus à gauche. Il existe trois états de santé.
Etat Indemne : PdV blancs. Le joueur utilise des dés blancs.
Etat Grave : PdV jaunes. Le joueur utilise des dés jaunes.
Etat Critique : PdV rouges. Le joueur utilise des dés rouges.

Les alchimistes sont amenés à cocher d'autres éléments :
La concentration. Dès qu'un alchimiste se concentre, il coche le niveau de concentration le plus petit non coché. Dès qu'il perd un niveau, il décoche toujours le plus élevé coché.

Les Ressources Alchimiques. Dès qu'un alchimiste utilise des pierres ou composants, il en coche autant qu'il en consomme. S'il en récupère, il en décoche autant. Il ne peut récupérer plus de Ressources que la contenance initiale des réserves.

S'il le souhaite, le joueur peut enfin indiquer sur la carte les effets de jeu affectant la figurine, afin d'en avoir un rappel.

Notions élémentaires (suite)

Cartes de Combat

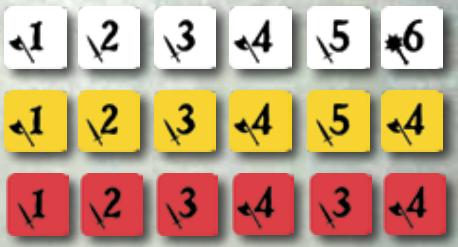
Les Cartes de Combat (CC) représentent les 5 postures que peut adopter une figurine En Combat. Le joueur choisira une de ces cartes à chaque combat où une figurine est impliquée (voir page 27). Les modificateurs, Bonus ou Malus sont applicables uniquement pour l'Action de combat en cours.

Les CC sont divisées en deux types :
CC d'Attaque : CC Attaque Brutale, CC Attaque Normale, CC Attaque Rapide
CC de Défense : CC Parade et CC Inactif

Sur chaque carte, plusieurs informations peuvent être mentionnées :
- Nom de la Carte de Combat
- Modificateur au jet de Réflexes (REF)
- Bonus de la CC, applicable en fonction de la CC choisie par l'adversaire
- Modificateur aux Dommages (DOM)
- Règle spéciale

Il est possible de jouer des Cartes de Combat supplémentaires, appelées Bottes. Les Bottes ne sont jouables que par des figurines spécifiques ou dans des circonstances particulières. Cette possibilité est clairement indiquée sur les cartes de profil des figurines. Les Bottes sont assimilées à l'une des 5 CC de base, précisée sur sa carte, et se jouent de la même manière, en apportant quelques modifications.

Jets de dés



Description des dés

Les dés spéciaux d'Alkemy ont deux caractéristiques particulières : la couleur et les symboles. Les valeurs et les symboles sur chaque face des dés varient selon la couleur du dé utilisé.

Couleur

Il existe trois couleurs de dés : blanche, jaune et rouge. Chacune correspond à un état de santé. Pour représenter l'effet de son état de santé sur ses performances, une figurine effectue ses jets avec les dés de la même couleur que celle de son PdV non coché le plus à gauche. Tous les dés d'un jet donné seront de la couleur correspondant à l'état de santé de votre figurine (sauf exception clairement mentionnée).

Symbole

Il y a trois symboles différents sur les faces : épée, hache, masse. Ces symboles vous permettent de déterminer les Dommages (DOM) infligés lors d'un jet susceptible d'infliger des DOM (jet de Combat, de Tir...), en vous référant à la ligne de DOM de la figurine qui effectue le jet.
Un même jet de dé permet donc au joueur de savoir si sa figurine réussit son jet mais également, le cas échéant, les DOM qu'elle inflige.

Généralités

Un jet de dés d'une figurine est associé à une caractéristique. Un jet sera toujours opposé à une difficulté donnée, définie par l'Action, la compétence ou l'effet qui provoque le jet de dés. Cette difficulté peut être :

- Une valeur fixe déterminée ou la valeur d'une des caractéristiques d'une figurine ennemie. **On parle alors de jet de caractéristique.**
- Le résultat d'un jet de dé avec une figurine ennemie utilisant la même caractéristique. **On parle alors de jet en opposition.**

Dans le cas où une figurine doit effectuer un jet avec une caractéristique dont elle n'a pas de valeur, on considère que, sauf mention contraire, le jet est automatiquement une réussite, qu'il s'agisse d'un jet de caractéristique ou d'un jet en opposition.

Notions élémentaires (suite)

Déroulement d'un jet de dés
Définition du nombre de dés lancés
Dans Alkemy, lorsqu'une figurine effectue un jet de dés, vous lancez toujours au minimum 2 dés. Vous serez parfois amené à ajouter des dés supplémentaires : les dés Bonus ou Malus. Vous ne jetterez jamais plus de 4 dés.

Dans le cas où vous obtenez des dés Malus et Bonus pour un même jet, ils s'annulent à raison de 1 pour 1. Vous ne pourrez donc jamais avoir à la fois des dés Malus ET des dés Bonus dans le même jet. Si vous devez dépasser 4 dés au final, vous enlevez des dés jusqu'à atteindre 4 dés au total.
Exemples :
- 2 dés Malus et 1 dé Bonus :
vous ajoutez 1 dé Malus

- 2 dés Bonus et 1 dé Malus :
vous ajoutez 1 dé Bonus

- 1 ou 2 dés Bonus ou Malus :
vous ajoutez 1 ou 2 dés supplémentaires

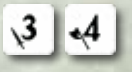
- 1 dé Bonus et 1 dé Malus :
vous n'ajoutez aucun dé supplémentaire

- 3 dés Bonus/Malus :
vous ajoutez 2 dés Bonus/Malus

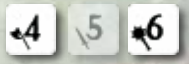
Voici quelques exemples parmi les plus courants pouvant procurer des dés Bonus ou des dés Malus :
Dés Bonus : *dé Bonus de Charge, Bonus offert par une CC contre une autre (exemple : dé Bonus de la CC Brutale contre la CC Rapide), effet alchimique, etc.*
Dés Malus : *compétence Effrayant, jet de REF de la CC Brutale, effet alchimique, etc.*

Réalisation d'un jet de dés
Une fois le nombre de dés définis, vous pouvez procéder au jet. Peu importe le nombre de dés lancés (2, 3 ou 4), vous ne conservez au final que 2 dés, pour déterminer le succès du jet.

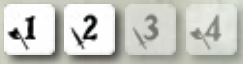
- Lors d'un jet sans dés Malus ou Bonus :
vous conservez les deux dés jetés.



- Lors d'un jet avec des dés Bonus :
vous conservez les deux dés de votre choix.



- Lors d'un jet avec des dés Malus :
vous conservez obligatoirement les deux dés avec les valeurs chiffrées les plus basses.



Détermination du résultat d'un jet de dés
Une fois les deux dés finaux obtenus, vous additionnez leurs valeurs ainsi que celle de la caractéristique associée au jet de la figurine. Le résultat obtenu est le résultat final du jet de dés.

Ce résultat est à comparer à la difficulté du jet. Pour un **jet de caractéristique**, le jet est une réussite s'il est égal ou supérieur à la difficulté.

Exemple : *jet d'ESP difficulté 13*
ESP 7 + 2 dés (3 et 3) = 13, le jet est réussi

Exemple : *jet de COM 3 sur une DEF 11*
COM 3 + 2 dés (4 et 5) = 12, le jet est réussi

Pour un **jet en opposition**, le vainqueur est celui qui obtient le plus haut résultat. En cas d'égalité, la figurine avec la valeur de caractéristique la plus élevée utilisée pour le jet remporte l'opposition. Si les valeurs sont identiques, les joueurs recommencent jusqu'à ce que l'un d'eux l'emporte.

Exemple : *2 figurines font un jet de REF en opposition pour attaquer en premier*
REF 2 + 2 dés blancs (1 et 2) = 5
REF 3 + 2 dés jaunes (3 et 4) = 10

Le joueur qui a obtenu 10 remporte le jet.

Une fois déterminé si le jet est un échec ou une réussite, vous appliquez les conséquences prévues par l'Action, la compétence ou l'effet. Dans le cas d'un jet de dés infligeant des DOM (jet de Combat, de Tir...), les symboles indiqués sur les deux dés choisis indiqueront immédiatement les DOM infligés, en se référant à la ligne de DOM correspondante de la figurine. L'adversaire coche alors autant de cases de PdV que de DOM subis.

Exemple : *jet de COM 3 sur une DEF 11*
COM 3 + 2 dés (4 et 5) = 12, le jet est réussi

Les DOM indiqués par les 2 symboles sont les DOM infligés.

Et on coche autant de points de vie.

Notions élémentaires (suite)

Lignes de vue et mesures

Mesure

Dans Alkemy, il n'est pas autorisé d'effectuer une mesure avant de réaliser une Action. Toute Action et compétence doit d'abord être annoncée. Une fois annoncée et payée, on vérifie la condition de distance de celle-ci. Si la condition est respectée, l'Action est réalisée. Dans le cas contraire, l'Action est un échec et considérée comme ratée. Tous les coûts engagés restent dépensés.

Exemple : *Garlan a une portée de Charge de 6 p. Il annonce une Charge (voir page 25) sur une figurine Jaraya ennemie. Le PA est dépensé. Après mesure, il s'avère que le Jaraya est hors de la portée de Charge. La Charge est donc un échec.*

Jouer en mesurant

Nous proposons une règle alternative pour les joueurs qui ne souhaitent pas jouer avec l'estimation. Ainsi, vous pourrez mesurer à tout moment de la partie. Nous vous conseillons de continuer à lire l'intégralité des règles avant de vous rendre en page 34 pour connaître ce qui change en jouant avec la mesure.

Ligne de vue (LdV)

Une figurine dispose d'une ligne de vue sur un élément à partir du moment où l'on peut tracer une ligne fictive entre au moins un point de son socle et un point du socle/bord de l'élément. Cette ligne ne doit pas être coupée par un obstacle (figurine, décor, etc.) de taille égale ou supérieure à celle de la figurine et de l'élément visé. Les obstacles de taille strictement inférieure à celle de la figurine et de l'élément visé ne bloquent donc pas les LdV.

Rappel : *les figurines voient à 360° et une ligne de vue est toujours réciproque.*

LdV Valide. On peut tracer une ligne fictive entre les deux figurines, sans qu'elle ne soit coupée.

LdV Valide. La ligne fictive est coupée par un décor, mais sans être de taille égale ou supérieure.

LdV Valide. On peut tracer une ligne fictive entre les deux figurines, sans qu'elle ne soit coupée.

LdV Non Valide. La ligne fictive est coupée par un décor de taille supérieure aux 2 figurines.

LdV Non Valide. La ligne fictive est coupée par des figurines de taille égale.

Constitution de la troupe

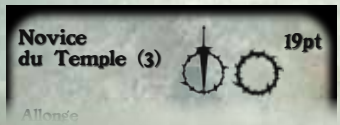
Format de jeu

Définissez en accord avec votre adversaire, le format avec lequel vous jouez votre partie. Ce dernier impacte la taille de la table, la valeur de la troupe ainsi que le nombre de héros que vous pouvez recruter. Dans le cadre d'un tournoi, c'est l'organisateur qui définit le format.

Valeur en point de la troupe	Nombre de héros	Taille de la table	Nombre de décors
180 maximum	1 héros	24 p de côté	6 à 12
200 maximum	1 ou 2 héros	24 p de côté	6 à 12
250 maximum	2 héros	36 p de côté	10 à 16
300 maximum	2 ou 3 héros	36 p de côté	10 à 16

Constitution de la troupe

Chaque figurine coûte un certain nombre de points et ne peut être recrutée qu'en un certain nombre d'exemplaires. Ces informations sont présentes sur la carte de profil.



Constituer sa troupe suit plusieurs règles. Toutes les figurines doivent avoir le même symbole de faction ou de sous-faction. Certaines figurines ont plusieurs symboles et peuvent être recrutées dans plusieurs factions ou sous-factions différentes.

Votre troupe doit obligatoirement inclure le nombre de héros minimum défini dans le format.
Rappel : *les héros ne peuvent être recrutés qu'en un seul exemplaire chacun.*

Valeur en point
La valeur en points cumulée de toutes vos figurines ne peut pas excéder la valeur en point maximum choisie dans le format de jeu, mais peut y être inférieure.

Exemple : *vous avez choisi de jouer en 200 points maximum. Votre troupe de la Garde Cobra comporte Chen Sze (45 points), le Disciple de l'école du nuage noir (23 points), le Collecteur de savoir (30 points), une Ombre (28 points), un Murmure (25 points) et deux Silences (2 x 23 points). La troupe fait 197 points.*

Carte multifigurine
Dans le cas d'une carte multifigurine, vous devez recruter toutes les figurines de la carte avant de pouvoir choisir une autre carte identique, dans la limite des figurines recrutables indiquée sur la carte. Le coût mentionné sur la carte est à payer pour chaque figurine recrutée.

Exemple : *si un joueur veut recruter deux miliciens-lanciers, ceux-ci devront obligatoirement être sur la même carte et vaudront pour 30 points de recrutement (2 x 15 pts).*

Recruter un 3ème milicien nécessite une autre carte de profil.

Exemple : *si la carte a trois lignes de points de vie et que le joueur choisit de recruter deux figurines sur les trois possibles, il doit payer 2 fois le coût en point.*

Sous-faction

Une sous-faction se rattache à une faction principale. Elle se compose de certaines figurines issues de cette dernière ainsi que d'autres figurines exclusives. L'intérêt des sous-factions est de proposer des possibilités stratégiques supplémentaires en approfondissant certaines des mécaniques de leur faction de référence.

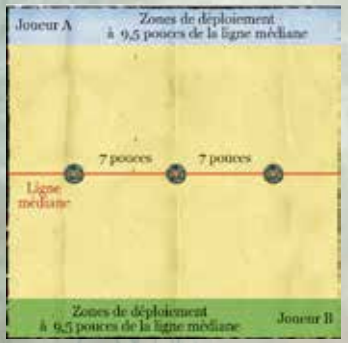
Préparation du terrain

Mise en place de la table de jeu

Définition de la surface de jeu et des zones de table

Les deux joueurs choisissent ensemble le scénario qu'ils souhaitent jouer ainsi que les éventuelles règles avancées optionnelles (voir page 35). Les deux joueurs sont appelés joueur A et joueur B et sont déterminés aléatoirement. Une zone de table est affectée à chaque joueur et elle est définie sur les schémas de scénarios, comprenant sa zone de déploiement.

Exemple : *schéma du scénario les bornes* Jins



Placement des objectifs

Les deux joueurs placent les objectifs en respectant les informations fournies dans le scénario. Sauf mention contraire dans le scénario, les objectifs ne sont pas des décors. Selon le scénario choisi, la pose des objectifs peut avoir lieu à différents moments de la préparation de la partie. Cette indication est fournie dans le scénario.

Placement des décors

Les joueurs placent un décor chacun leur tour en commençant par le joueur A. Le placement des décors suit les règles suivantes :

- Les décors doivent être posés à plus de 3 p d'un autre décor ou d'un objectif et hors de la zone de déploiement adverse.
- Les joueurs doivent poser chacun alternativement un décor dans leur zone de table respective puis dans la zone adverse, et ainsi de suite (ils commencent donc par la leur). Un décor peut être posé à cheval entre les deux zones, mais majoritairement dans la zone obligatoire.

Sur une table de 24 p, avant de poser son quatrième décor (donc le 7ème ou 8ème décor au total) et les suivants, le joueur peut décider de ne plus poser de décor et l'annoncer. S'il fait ainsi, son adversaire peut choisir de poser un dernier décor. La table doit contenir entre 6 et 12 décors.

Sur une table de 36 p, avant de poser son sixième décor (donc le 11ème ou le 12ème décor au total) et les suivants, le joueur peut décider de ne plus poser de décor et l'annoncer. S'il fait ainsi, son adversaire peut choisir de poser un dernier décor. La table doit contenir entre 10 et 16 décors.

Placement des pions Ressources Alchimiques

Les pions Ressources Alchimiques sont posés par les joueurs sur certains décors, en commençant par le joueur B. Chaque joueur pose des pions de l'affinité de sa faction ou de sa sous-faction (voir page 32) et ces pions désignent intégralement un décor dans lequel les alchimistes peuvent récupérer des Ressources Alchimiques en cours de partie.

- Les joueurs désignent alternativement un décor et placent un pion dessus.
- Les pions doivent être posés sur un décor sans pion.

Sur une table de 24 p, chaque joueur pose 3 pions. Au moins 1 pion doit être placé sur un décor situé dans la zone de table adverse.

Sur une table de 36 p, chaque joueur pose 5 pions. Au moins 2 pions doivent être placés sur des décors situés dans la zone de table adverse.

Déploiement des troupes

Le déploiement des troupes doit s'effectuer intégralement à l'intérieur des zones prévues à cet effet dans le scénario. Le joueur ayant le plus de cartes de profil dans sa troupe commence à se déployer. En cas d'égalité, les joueurs effectuent un jet d'ESP en opposition en utilisant la valeur d'un des profils de leur troupe et le perdant du jet commence à se déployer. Le déploiement suit les modalités suivantes :

- Le joueur qui commence déploie la figurine associée à une carte de profil (ou les figurines, dans le cas d'une carte multifigurine) dans sa zone de déploiement.
- Son adversaire fait ensuite de même.
- Les joueurs répètent l'opération jusqu'à ce que toutes les figurines aient été posées.

Une fois les deux troupes intégralement déployées, le premier tour de jeu peut commencer.

Déroulement de la partie

Statut et situation des figurines

A n'importe quel moment d'un tour, une figurine a un statut et une situation. Ces deux éléments évoluent au fur et à mesure du tour et vont conditionner la possibilité d'effectuer des Actions ou d'utiliser des compétences.

Statut	Définition
Aux Aguets	Figurine disposant d'au moins 1 PA.
Active	Figurine en cours d'activation.
Réactive	Figurine effectuant une Réaction à une Action adverse. Le Statut ne dure que le temps de la Réaction.
Inactive	Figurine ayant utilisé tous ses PA durant le tour.

Situation	Définition
Libre	Ne pas être en contact avec une figurine ennemie. Une figurine a la situation Libre en permanence sauf lorsqu'elle a la situation En Combat.
En Combat	Au contact avec une ou plusieurs figurines ennemies. Une figurine qui devient En Combat perd la situation Libre.

Chronologie d'un tour de jeu

Voici le résumé d'un tour de jeu. Les différentes étapes sont détaillées ci-dessous.

Phase de début de tour :
1. Résolution des effets de début de tour.
2. Tirage d'initiative.

Phase d'activation :
1. Passer la main. Si utilisée, se rendre directement à l'étape 4 (non utilisable à la 1ère activation du premier joueur).
2. Sélection d'une carte à activer.
3. Activation de la carte sélectionnée.
4. Transfert de l'activation au joueur adverse.
5. Répéter la phase d'activation jusqu'à ce que les deux joueurs passent la main consécutivement. Si un joueur n'a plus de cartes à activer, il ne peut que passer.

Phase de fin de tour :
1. Résolution des effets de fin de tour.
2. Décompte des Points de Scénario.
3. Vérification des conditions de fin de partie.

Phase de début de tour

Cette phase sert à préparer le nouveau tour. Elle suit les étapes suivantes :

Résolution des effets de début de tour
- Les effets qui doivent s'appliquer lors du début de tour sont appliqués.
- Toutes les figurines débutent le tour avec les PA indiqués sur leur carte.

Tirage de l'initiative
- Les deux joueurs choisissent une de leurs figurines et effectuent un jet d'ESP en opposition.
- Le vainqueur choisit quel joueur commence le tour. Celui-ci commence la phase d'activation en devenant le premier joueur actif et il est obligé d'activer une carte.

Phase d'activation

Lors de cette phase, les joueurs vont tour à tour activer une carte de profil et les figurines associées. La phase d'activation est répétée jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement. La phase de fin de tour s'enclenche ensuite.

Exemple : *le frère-collecteur du Temple (3 PA) a effectué une première activation (Marche) dans laquelle il a dépensé un seul PA, lui en laissant 2. Il choisit de se réactiver plus tard dans le tour. Il dépense 1 PA pour se réactiver. Il lui reste 1 PA pour pouvoir agir.*

Passer la main

Le joueur actif peut choisir de passer la main et donc de ne pas activer de carte. Il redonne donc la main à son adversaire. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut passer dans un même tour mais le joueur effectuant la première activation du tour ne peut pas passer. Si un joueur n'a plus de cartes à activer, il ne peut que passer. Si les deux joueurs passent la main consécutivement, la phase de fin de tour s'enclenche immédiatement.

Sélection d'une carte à activer

Le joueur actif choisit une de ses cartes dont la figurine associée a le Statut Aux Aguets. Le Statut de la figurine devient Active.

Si la figurine a déjà été activée précédemment dans le tour et a encore le statut Aux Aguets, elle est susceptible de s'activer à nouveau. Il s'agira alors d'une réactivation, qui suit le même cheminement qu'une activation. Néanmoins, pour pouvoir se réactiver, une figurine doit, avant toute déclaration, dépenser au préalable 1 PA. Si elle en est incapable, elle ne peut pas se réactiver. Une figurine est donc susceptible d'effectuer plusieurs activations par tour.

Déroulement de la partie (suite)

Si la carte choisie est une carte multifigurine, alors au moins une figurine doit avoir le statut Aux Aguets. Si plusieurs figurines ont le statut Aux Aguets, elles doivent toutes s'activer. Toutes les figurines associées à une carte doivent déclarer leur première Action simultanément (les Actions peuvent être différentes) puis les résoudre avant de déclarer leur éventuelle seconde Action. La résolution des Actions se fait l'une après l'autre, au choix du joueur.

Exemple : *les 2 miliciens-lanciers chargent le matrin matriarcal. La première Charge est résolue avant la deuxième. Si le milicien-lancier élimine le matrin matriarcal, l'autre milicien-lancier n'a plus de cible et rate sa Charge.*

Une Action doit être intégralement terminée avant que la suivante ne débute, et peut donc influencer cette dernière. Si les conditions d'une Action venaient à ne plus être valides avant que la figurine ne réalise son Action, alors cette dernière compte comme étant ratée (voir page 25 Charge ratée et page 30 Tir raté).

Activation

L'activation d'une figurine se déroule de la manière suivante :

1. Choisir une figurine Aux Aguets qui devient Active.
2. Appliquer d'éventuels effets de début d'activation.
3. Déclarer une Action ou utiliser une compétence coûtant des PA ou permettant de réaliser une Action (gratuite ou non) avec la figurine Active (voir page 34).
4. Payer le coût nécessaire à la réalisation de l'Action ou de la compétence. Ce coût peut être nul.
5. Résoudre l'Action ou la compétence.
   Rappel : si elle est un échec, le coût reste dépensé.
6. Répéter les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que la figurine ne puisse plus réaliser d'Action ou de compétence, ou que le joueur ne souhaite plus en faire et souhaite conserver les PA de sa figurine. Durant chaque activation, la figurine active devra effectuer au moins : soit une Action (peu importe son coût), soit utiliser une compétence coûtant des PA ou permettant de réaliser une Action (gratuite ou non).
7. Fin de l'activation : application des éventuels effets de fin d'activation.

Lors de l'activation d'une figurine, il est possible que des figurines ennemies effectuent des Réactions. Ces Réactions sont possibles selon plusieurs conditions (voir page 24). Elles se déroulent pendant l'activation de la figurine active.

Transfert de l'activation au joueur adverse

Une fois que l'activation de la figurine de la carte (ou des figurines pour une carte multifigurine) est terminée, son Statut reste alors Aux Aguets s'il lui reste au moins 1 PA ou devient Inactive si elle n'a plus de PA. Le joueur actif laisse ensuite la main à son adversaire qui devient le nouveau joueur actif.

Exemple : *la figurine active est l'Homoncule. Il combat Ca'apiti qui décide de participer au combat en effectuant une Réaction.*

Phase de fin de tour

Lorsque les deux joueurs ont passé la main consécutivement (**rappel :** un joueur qui ne peut plus activer de cartes passe automatiquement la main), la phase de fin du tour s'enclenche. Cette phase suit les étapes suivantes :

- Résolution des effets : les effets qui durent jusqu'à la fin du tour s'arrêtent. Les effets s'appliquant uniquement lors de la phase de fin de tour s'appliquent ensuite.
- Résolution des effets de scénario et calcul des Points de Scénario (PS) selon les modalités du scénario joué.
- Vérification des conditions de fin de partie : si un joueur remplit les conditions de scénario, la partie s'arrête immédiatement. Voir le paragraphe « fin de partie ».
- Les PA non dépensés des figurines sont perdus.

A l'issue de ces étapes, un nouveau tour commence. Il n'y a pas de nombre de tours limite dans une partie d'Alkemy.

Note : *si deux effets de deux joueurs différents doivent avoir lieu simultanément, le joueur qui n'a pas eu l'initiative durant le tour en cours choisit l'ordre de résolution.*

Fin de la partie

La partie se termine à la fin d'un tour si :

- Un des joueurs a atteint le nombre de Points de Scénario (PS) requis pour remporter le scénario au moment du décompte.
- Les deux joueurs atteignent ce nombre le même tour, la partie se solde alors par une égalité.
- Un des joueurs n'a plus aucune figurine sur la table. La partie se solde alors par une égalité.

Faire agir ses figurines

Généralités

Lors de son activation, une figurine va pouvoir agir de différentes manières. Elle peut d'abord réaliser des Actions. Les Actions possibles sont les suivantes :
- Action de déplacement : Marche, Charge et Course
- Action de combat
- Action de tir
- Action d'alchimie : concentration, ramassage de pion Ressources Alchimiques, utilisation d'une formule
- Action liée au scénario et dépendant de celui-ci.

Une figurine peut également utiliser ses compétences spéciales. Les compétences spéciales ne sont pas des Actions. Cependant, certaines compétences peuvent octroyer des Actions gratuites.

Rappel : *à chacune de ses activations, une figurine devra forcément utiliser au moins soit une Action, peu importe son coût, soit utiliser une compétence coûtant des PA ou permettant de réaliser une Action (gratuite ou non).*

Si après la déclaration d'une Action ou d'une compétence nécessitant une ligne de vue (LdV), cette dernière n'est pas valide, alors l'Action ou la compétence est un échec.

Les Actions sont détaillées ci-dessous. Dans le cas des Actions de scénario et des compétences, leur fonctionnement et modalités sont détaillés respectivement dans la description du scénario ou dans le texte des compétences sur la carte de profil.

Déplacement

Tous les déplacements peuvent se faire de tout ou partie de leurs valeurs, dans toutes les directions, et pas seulement en ligne droite. Il n'est pas possible de traverser, même partiellement une figurine, un objectif ou un élément de décor.

Marche

Coûte 1 PA

Résolution de l'Action
- Déclaration de la Marche par le joueur actif et dépense du coût.
- La figurine active se déplace de sa valeur de Marche.
- La figurine active doit être Libre à la fin du déplacement.

Utilisation en Réaction
- Uniquement si la figurine est la cible d'un Tir (voir page 31).

Cas particulier
- Si la figurine quitte un Combat, elle doit effectuer un jet de Désengagement (voir page 26).

Exemple : *le bagnard dépense 1 PA pour réaliser une Marche.*

Charge

Coûte 1 PA et la figurine active doit être Libre.

Résolution de l'Action
- Déclaration de la Charge et désignation de la Cible par le joueur actif. Dépense du coût.

- Pour qu'une Charge soit valide, il faut qu'il y ait une LdV entre la figurine et sa cible et que cette dernière soit dans la portée de Charge de la figurine.

- Si l'une de ces conditions est invalide, il s'agit d'une Charge Ratée. La figurine active se déplace alors de sa valeur de Marche vers sa cible par le plus court chemin. Si elle l'atteint, elle s'arrête avant de se mettre En Combat. Jusqu'à la fin du tour, elle ne pourra jouer que des CC de Défense.

- Si les conditions sont valides, la figurine active se déplace de sa valeur de Charge pour se mettre en contact avec sa cible. La figurine et sa cible deviennent En Combat. La figurine doit alors jouer une CC gratuite contre sa cible.

- Cette CC gratuite doit obligatoirement être une CC d'Attaque. La figurine bénéficiera d'un dé Bonus lors du jet de COM de cette dernière.

- La figurine active ne pourra plus effectuer de déplacement pour la durée du tour, que la Charge soit réussie ou non.

Exemple : *Wolitse dépense 1 PA pour charger le Naa~Sabreur.*

Utilisation en Réaction
- Uniquement si la figurine est la cible d'un Tir, pour charger le tireur (voir page 31).

Cas particulier
- Une Charge peut cibler plusieurs figurines. On parle alors de Charge multiple. Le joueur doit dans ce cas désigner une cible initiale et une ou plusieurs cibles supplémentaires. Une seule CC d'Attaque gratuite est à réaliser, uniquement contre la cible initiale. Les conditions de réussite de Charge doivent être validées pour chacune des cibles de la Charge multiple. Si les conditions ne sont pas remplies pour une seule d'entre elles, la Charge est un échec et la figurine se déplace de sa valeur de Marche vers la cible initiale par le plus court chemin. Si elle l'atteint, elle s'arrête avant de se mettre En Combat.

Faire agir ses figurines (suite)

Course
Coûte 2 PA

Résolution de l'Action
- Déclaration de la Course par le joueur actif et dépense du coût.
- La figurine active se déplace de sa valeur de Course.
- La figurine active doit avoir la situation Libre à la fin du déplacement et ne pourra plus effectuer de déplacement jusqu'à la fin du tour.

Exemple : *le genii dépense 2 PA pour réaliser une Course.*

Utilisation en Réaction
- Non utilisable en Réaction

Cas particulier
- Si la figurine active quitte un Combat, elle doit effectuer un jet de Désengagement (voir ci-dessous).

Jet de Désengagement
Si la figurine sort de la situation En Combat, elle doit effectuer un jet de Désengagement avant de réaliser son Action.

Un jet de Désengagement est un jet de REF en opposition entre la figurine active et la figurine qui est En Combat avec cette dernière. Dans le cas où la figurine active est En Combat avec plusieurs figurines ennemies, c'est le joueur contrôlant ces dernières qui choisit laquelle effectue le jet.

Exemple : *les deux figurines sont En Combat. Le rétiaire quitte le combat et doit réaliser un jet de Désengagement.*

- Si la figurine qui se désengage gagne le jet, elle effectue son déplacement normalement.
- Si la figurine qui se désengage perd le jet, toutes les figurines ennemies qui sont en situation En Combat avec elle peuvent effectuer gratuitement une Attaque Rapide contre elle (voir page 29). Une fois les attaques résolues, elle effectue son déplacement normalement.

Combat

Une Action de combat ne peut être effectuée que par une figurine dont la situation est En Combat.
Rappel : *cette situation ne peut être obtenue qu'en effectuant une Charge ou en étant la cible d'une Charge.*

Les combats se gèrent toujours en 1 contre 1, même si plusieurs figurines d'un joueur ont le statut En Combat avec celle d'un autre joueur. La cible d'une Action de combat peut effectuer une Réaction de combat. Cette dernière suit les mêmes modalités.

Une Action de combat consiste à jouer une CC. Elle prend fin lorsque sa résolution ainsi que celle de l'éventuelle Réaction de la cible sont terminées. Dès qu'un combattant perd son dernier point de vie, il est retiré de la partie, même si l'Action en cours n'est pas terminée.

Jouer une CC
Lorsque deux figurines sont impliquées dans un combat, chaque joueur doit choisir sa CC. Ce choix est effectué uniquement pour le combat en cours. Chaque joueur pose secrètement sa carte devant lui face cachée. A l'exception de la CC Inactif qui coûte 0 PA, toutes les CC coûtent 1 PA pour être jouées.

Une figurine Inactive joue automatiquement la CC Inactif, sauf effet de jeu offrant la possibilité de jouer des CC gratuitement.

Rappel : *une figurine ayant effectué une Charge joue obligatoirement une CC d'Attaque gratuitement.*

Les deux joueurs révèlent ensuite simultanément leurs cartes. Ils dépensent les PA requis de leur figurine (**rappel :** sauf dans le cas d'une Charge où le PA est dépensé avant le déplacement) et comparent leurs cartes pour résoudre le combat.

Cas 1 : les deux joueurs jouent une CC d'Attaque
Lorsque les deux joueurs jouent une CC d'Attaque, le combat suit les étapes suivantes :
- Les deux joueurs effectuent un jet de REF en opposition en appliquant les éventuels modificateurs (CC, compétence, etc.).
- Le gagnant effectue son jet de COM dont la difficulté est égale à la DEF de la figurine adverse et y applique les éventuels modificateurs. En cas de réussite, la figurine ayant joué la CC inflige les DOM indiqués par le jet de dés, en y appliquant les éventuels modificateurs (CC, compétences, etc.).
- Le perdant, s'il est encore en vie après l'attaque adverse, effectue ensuite son jet de COM qui suit les mêmes modalités.

Faire agir ses figurines (suite)

Cas 2 : un des joueurs joue une CC d'Attaque et l'autre la CC Inactif
Aucun jet de REF n'est à réaliser. La figurine jouant la CC d'Attaque effectue juste un jet de COM dont la difficulté est égale à la DEF de la figurine adverse, et y applique les éventuels modificateurs. En cas de réussite, la figurine ayant joué la CC inflige les DOM indiqués par le jet de dé en y appliquant les éventuels modificateurs (CC, compétences, etc.).

Cas 3 : un des joueurs joue une CC d'Attaque et l'autre la CC Parade
Aucun jet de REF n'est à réaliser. Les deux figurines effectuent un jet de COM en opposition, qui suit les étapes suivantes :

- Le joueur ayant choisi la CC d'Attaque effectue son jet de COM avec les éventuels modificateurs, choisit les dés et annonce son résultat à son adversaire.
- Le joueur ayant choisi la CC Parade effectue ensuite son jet de COM avec les éventuels modificateurs et compare le résultat à celui de son adversaire.
- Si l'attaquant gagne le jet, il inflige immédiatement les DOM indiqués par les dés. Il n'a pas besoin de tenir compte de la valeur de DEF de l'adversaire.
- Si le défenseur gagne le jet, la Parade est réussie et ce dernier ne subit aucun DOM. De plus, si le jet de COM du défenseur est supérieur d'au moins trois points à celui de l'attaquant, alors il peut effectuer une Attaque Normale sans jouer de CC (voir ci-après).

Cas 4 : les deux joueurs jouent une CC de Défense
Si les deux joueurs jouent une CC de Défense (CC Parade ou CC Inactif), rien ne se produit. Les figurines ayant utilisé la CC Parade dépensent 1 PA. Si les deux joueurs ont choisi la CC Inactif, l'activation de la figurine active se termine immédiatement, même s'il lui reste des PA. Cela entraîne, dans le cas d'une carte multifigurine, la fin de l'activation de toutes les figurines (les Actions déclarées sont néanmoins résolues).

Attaques sans jouer de CC

Dans certains cas particuliers, les figurines pourront être amenées à effectuer des Attaques Rapides, Normales ou Brutales sans jouer de CC.

Ces attaques ne sont ni le résultat d'une CC jouée, ni des Actions et ne peuvent pas être déclarées. Elles sont soumises à des conditions précises d'activation. Par conséquent, les compétences liées aux CC ne fonctionnent pas. Sauf mention contraire, ces Attaques sont gratuites et aucune Réaction adverse n'est possible.

La figurine effectue un jet de COM dont la difficulté est égale à la DEF de la figurine adverse ciblée avec les éventuels modificateurs. En cas de réussite, elle inflige les DOM indiqués par les symboles des dés, en les modifiant selon le type d'attaque.

Si c'est une Attaque Normale :
les DOM ne sont pas décalés.
Si c'est une Attaque Rapide :
DOM décalés une colonne à gauche.
Si c'est une Attaque Brutale :
DOM décalés une colonne à droite.

Exemple : *la recrue se désengage du combat et elle a perdu le jet de Désengagement. L'ombre peut effectuer une Attaque Rapide gratuite.*

Exemple : *le Guerrier-Manitou Walosi a joué une CC Parade et il a remporté le jet de COM en opposition en faisant 3 points de plus. Il peut effectuer une Attaque Normale gratuite.*

Faire agir ses figurines (suite)

Tir

Une figurine dotée d'une arme de Tir peut dépenser 1 PA pour effectuer une Action de Tir contre une figurine ennemie. Il n'est pas possible pour une figurine de tirer lorsqu'elle a le statut En Combat.
Il n'y a pas de limite au nombre d'Action de Tir qu'une figurine peut réaliser dans un même tour. Pour tirer, une figurine doit avoir une ligne de vue sur sa cible. S'il n'y a pas de LdV après la déclaration du Tir, alors ce dernier est annulé et il est considéré comme un Tir raté. Le coût reste dépensé.

Exemple : *le milicien-archer tire sur la missionnaire du Corente. Un décor se trouve entre le tireur et la cible, il est dans le couloir de tir. Il est considéré comme un obstacle. Les DOM sont décalés 1 colonne à gauche.*

Estimation du Tir

Le tireur estime la distance entre lui et sa cible. Dans le cas d'une carte multifigurine, toutes les estimations sont réalisées avant la résolution des tirs.

Le joueur mesure la distance entre les deux figurines :
- Si la distance est inférieure ou égale à la portée de l'arme, le tireur effectue normalement son Tir. Si l'estimation est correcte, le tireur gagne le Bonus de Visée. L'estimation est correcte si la distance estimée part du bord du socle du tireur et se termine dans le socle de la figurine ennemie.
- Si la distance est strictement supérieure à la portée de l'arme, le Tir est automatiquement un échec.

La cible peut déclarer une Réaction. Une Réaction doit être annoncée après l'estimation et la vérification des prérequis du Tir mais avant sa réalisation. Il s'agit soit d'un Tir, d'une Charge ou d'une Marche (voir ci-après).

Réalisation du Tir

- Le tireur effectue un jet de caractéristique avec la valeur de Tir de l'arme dont la difficulté est la DEF de la cible.

- Si le jet est une réussite, appliquez les DOM indiqués par les dés. Ils sont décalés d'une colonne à gauche pour chaque obstacle entre le tireur et sa cible. Est considéré comme obstacle chaque élément de taille 1 et plus (figurine, décor, objectif) se trouvant dans un couloir de tir fictif, délimité entre 2 points diamétralement opposés du socle du tireur et 2 points diamétralement opposés du socle de la cible. Les éléments intégralement situés à 5 p ou moins du tireur ne comptent pas comme des obstacles.

- Réalisation des Réactions déclarées. Un Tir de Réaction est effectué simultanément au Tir de la figurine active. Une Marche ou une Charge de Réaction sont effectuées après la résolution du Tir.

Bonus applicables au Tir

Bonus de Visée
Si l'estimation est correcte, le tireur effectue son jet de Tir avec un dé Bonus. Si la cible effectue une Réaction suite à un Tir, le tireur perd le dé Bonus de Visée.

Bout Portant
Si la cible est située à 5 p ou moins du tireur, elle est à Bout Portant. Le tireur décale les DOM du Tir une colonne à droite. Le Bout Portant peut être appliqué lors d'un Tir de Réaction si les conditions sont remplies.

Tirer dans un combat

Si la cible est en situation En Combat et que le jet de Tir est réussi, elle doit effectuer un jet de couvert avant l'application des DOM. Si ce dernier est réussi, les DOM sont infligés à la figurine avec laquelle elle est En Combat (la DEF à prendre en compte pour le Tir reste celle de la cible initiale). Si la cible est En Combat avec plusieurs figurines, c'est la plus proche du tireur qui subit les DOM. Si les deux cibles sont à la même distance, déterminez aléatoirement laquelle est touchée.

Pour réaliser un jet de couvert, le joueur jette 2 dés de l'état de santé de la figurine et doit obtenir 8. Une figurine de taille 1 a un dé Bonus pour ce jet tandis qu'une figurine de taille 3 a un dé Malus. Aucun autre modificateur ne peut affecter ce jet de dés.

Tirs et Réactions

Une figurine Libre dotée d'une arme de Tir et qui est la cible d'une Charge peut effectuer un Tir en Réaction. Le Tir doit être annoncé après l'annonce de la Charge et il est résolu avant tout déplacement. Il coûte 1 PA, il est effectué sans estimation et peut bénéficier du Bout Portant. Une fois le Tir résolu, la Charge de la figurine active reprend normalement.

Une figurine Libre qui est la cible d'un Tir peut également effectuer des Réactions. Ces Réactions doivent être annoncées après l'estimation et la vérification des prérequis du Tir mais avant sa réalisation. Elles font toutes perdre l'éventuel dé Bonus de Visée.

Tir de Réaction : si la figurine réactive dispose d'une arme de Tir et que le tireur actif est à portée, elle peut effectuer son Tir simultanément avec celui-ci. La cible ne réalise pas d'estimation pour son Tir de Réaction.

Marche de Réaction : le tireur réalise son Tir. La Marche est ensuite réalisée et suit les règles normales. Elle doit cependant amener la figurine active hors de LdV ou hors de la portée de l'arme du tireur ou à 1 p ou moins d'un décor, figurine ou objectif de taille 1 ou plus. Ce dernier doit se trouver dans le couloir de Tir entre le tireur et sa cible à la fin de la Réaction.

Charge de Réaction : le tireur réalise son Tir. La Charge est ensuite réalisée contre le tireur et suit les règles normales.

Exemple : *le tuareg tire sur le corbeau qui est En Combat contre le Ghulam. Le corbeau réalise un jet de couvert.*

Faire agir ses figurines (suite)

Alchimie

Les alchimistes sont des figurines particulières. Elles disposent d'éléments supplémentaires sur leur carte de profil (voir page 8) ainsi que d'une carte de formules alchimiques, détaillant les formules jouables par l'alchimiste dans la partie.

Les alchimistes

Tous les alchimistes du jeu disposent d'une affinité à un élément, dépendant de leur faction respective. Cette affinité peut influer sur les Ressources Alchimiques à récupérer ou sur les Actions de certains scénarios. Voici les affinités des factions du jeu :

Affinité Terre
- Royaume d'Avalon et les sous-factions Le Temple et Les Sanctifiés
- Nation Aurlok et les sous-factions Clan Walosi et Clan Waga

Affinité Eau
- République Khalimane et la sous-faction Sororité et Fadela
- Les Evadés du Pénitencier de la Dent
- Utopie d'Irmao et la sous-faction Bokors

Affinité Air
- Empire de la Triade de Jade et la sous-faction Garde Cobra
- Les Chimères

Affinité Feu
- Citadelles Naashties et la sous-faction Citadelle de Chim-Eth
- Les Cultes de Rados et la sous-faction Le Culte du Sang

Dans Alkemy, il existe 2 types d'alchimistes : les alchimistes du Cercle Intérieur et les alchimistes du Cercle Extérieur. Les alchimistes du Cercle Intérieur sont plus rares et disposent d'avantages lors de certaines opérations telles que la récupération des Ressources ou l'amélioration des formules alchimiques.

Les alchimistes disposent enfin de deux Ressources Alchimiques, les composants alchimiques et les pierres alchimiques. Les composants servent de combustible pour jeter les formules. Les pierres servent quant à elles à améliorer les formules au moment de leur utilisation.

Exemple : *les pierres sont représentées par des « ronds » et les composants par des « triangles »*

La concentration

Certaines formules exigent un niveau de concentration élevé pour être utilisées, qui est indiqué sur le texte de la formule. Il existe 5 niveaux de concentration, de 0 à 4. Le niveau 0 représente un alchimiste sans concentration. Les niveaux suivants (de 1 à 4) sont indiqués sur la carte de profil.
Un alchimiste commence toujours la partie au niveau 0, et ne peut aller au-delà de 4.
L'alchimiste peut dépenser des PA pour augmenter son niveau de concentration durant son activation. Chaque PA dépensé augmente le niveau de 1.
A chaque fois que l'alchimiste subit un ou plusieurs DOM, il perd son niveau de concentration le plus élevé.

Utiliser une formule

Pré-requis à l'utilisation d'une formule
Pour utiliser une formule, l'alchimiste doit disposer des prérequis suivants :
- Nombre de composants nécessaires à l'utilisation de la formule
- Niveau de concentration requis par la formule
- Ne pas avoir déjà utilisé cette formule durant le tour

Processus d'utilisation d'une formule
Si les pré-requis d'une de ses formules sont respectés, l'alchimiste peut l'utiliser. Le processus d'utilisation est identique pour chaque formule :

- Désignation de la cible. L'alchimiste doit avoir une LdV sur celle-ci.

- L'alchimiste dépense les composants nécessaires en les cochant sur sa carte et doit, au choix :
  - Dépenser 1 PA
  - Perdre 1 niveau de concentration. L'alchimiste doit néanmoins toujours avoir le niveau de concentration requis pour jeter la formule après la perte de ce niveau.

- L'alchimiste mesure la distance entre lui et la cible. Si la distance est inférieure ou égale à la portée de la formule, celle-ci est réussie et le processus continue. Si la distance est supérieure à la portée de la formule, le processus s'arrête immédiatement et tous les composants dépensés sont perdus. La formule est considérée comme ratée.

- Une fois la formule lancée, l'alchimiste peut utiliser les améliorations de sa formule en cochant des pierres alchimiques sur sa carte
  - Un alchimiste du Cercle Extérieur peut utiliser jusqu'à 4 pierres par formule.
  - Un alchimiste du Cercle Intérieur peut utiliser jusqu'à 6 pierres par formule.

  - Une amélioration peut être utilisée plusieurs fois et il est possible d'utiliser plusieurs améliorations différentes.
  - Une amélioration peut cibler d'autres figurines. Toutes les éventuelles cibles doivent être annoncées avant de vérifier si elles sont à portée. Si elles sont hors de portée, les pierres dépensées pour les cibler sont perdues.

Récupérer des pions Ressources Alchimiques

Durant la partie, un alchimiste au contact d'un décor disposant d'un pion Ressources Alchimiques peut dépenser 1 PA pour retirer ce pion du décor.

- Si l'alchimiste est du Cercle Extérieur, il peut au choix récupérer des Ressources Alchimiques OU activer l'effet de l'affinité du composant.
- Si l'alchimiste est du Cercle Intérieur, il peut récupérer des Ressources Alchimiques ET peut activer l'effet de l'affinité du composant.

Récupérer des Ressources Alchimiques
Ces Ressources peuvent être des pierres ou des composants, ou un mélange des deux, au choix du joueur. L'alchimiste récupère le nombre de Ressources suivant :

Si l'alchimiste est du Cercle Extérieur
- 4 Ressources si le pion est de l'affinité de l'alchimiste
- 2 Ressources si le pion est d'une autre affinité

Si l'alchimiste est du Cercle Intérieur
- 6 Ressources si le pion est de l'affinité de l'alchimiste
- 4 Ressources si le pion est d'une autre affinité

Le joueur décoche alors les éléments récupérés de la carte de formule de l'alchimiste. Il n'est pas possible de récupérer plus de Ressources que ce que les réserves de l'alchimiste peuvent contenir.

Appliquer un effet alchimique
L'effet à appliquer dépend de l'affinité du pion retiré.
- **Affinité Feu :** jusqu'à la fin de sa prochaine activation, lorsque l'alchimiste lance une formule, il peut désigner une figurine ennemie à portée d'ESP dans sa ligne de vue. Elle subit 1 DOM.

- **Affinité Eau :** jusqu'à la fin de sa prochaine activation, la portée de lancement des formules de l'alchimiste est augmentée de 3 p. Si la formule désigne une aire d'effet, celle-ci est augmentée de 2 p jusqu'à ce que la formule prenne fin.

- **Affinité Terre :** jusqu'à la fin de sa prochaine activation, l'alchimiste augmente sa DEF de 1 (12 max) et ne pourra pas perdre de niveau de concentration lorsqu'il subit des DOM.

- **Affinité Air :** jusqu'à la fin de sa prochaine activation, l'alchimiste peut empêcher gratuitement un alchimiste ennemi à 8 p ou moins d'améliorer une de ses formules lorsqu'elle est lancée. L'effet est applicable une seule fois.

Faire agir ses figurines (suite)

Exemple : *C'est le Forcené Suleman qui est la figurine active. Il attaque le Templier qui utilise sa compétence gratuite Maître (Combat) pour participer au combat.*

Compétences et Actions gratuites

Une figurine peut être dotée d'une ou plusieurs compétences.
Leur fonctionnement, coût et modalités sont détaillés dans le texte des compétences sur la carte de profil.
Certaines compétences spéciales permettent d'effectuer des Actions génériques gratuitement. Une Action gratuite est considérée comme coûtant 0 PA et ne peut se faire par défaut que lors d'une activation. Dans les cas où l'Action gratuite peut se faire en Réaction, cette mention est clairement indiquée sur la compétence et peut être utilisée même si la figurine a le statut Inactive. Elle acquiert temporairement le statut Réactif.

Scénario

Certains scénarios peuvent également fournir des Actions et des compétences, utilisables uniquement lors de ces derniers. Les explications et modalités sont détaillées dans les scénarios.

Jouer en mesurant

Vous ne souhaitez pas jouer avec l'estimation de mesure ? Comme nous vous en parlons en page 14, nous vous proposons ci-dessous une adaptation des règles pour jouer en mesurant. Vous verrez qu'assez peu de règles diffèrent.

A tout moment ?

En jouant avec cette version alternative des règles, c'est bien à tout moment qu'il est possible de mesurer, aussi bien pour vous que votre ou vos adversaires.

Estimation de Tir ?

C'est la seule règle principale qui change. Puisque le Tir demande à ce que le joueur estime la distance entre le tireur et la cible, voici comment adapter cette règle :

- lorsque vous effectuez un Tir, si aucun obstacle (voir page 30) ne se trouve entre le tireur et la cible, vous obtenez automatiquement le dé Bonus de Visée pour le Tir.
- si un ou plusieurs obstacles se trouvent entre le tireur et la cible, vous obtenez le dé Bonus de Visée à partir du 2ème PA dépensé pour tirer sur la même cible, si l'un et l'autre n'ont pas effectué de déplacement.

Les compétences ?

Il existe un certain nombre de compétences qui demandent à effectuer des estimations. Nous avons créé un fichier accessible sur www.AlkemyTheGame.com qui recense toutes les compétences affectées par le jeu avec mesure, et la manière de pouvoir en adapter l'utilisation. Ce fichier sera enrichi au fur et à mesure de la création des nouveaux profils et des nouvelles compétences.

Règles du jeu avancées

Ce chapitre des règles du jeu Alkemy vous présente différents modules qui peuvent être utilisés pour agrémenter vos parties. Chaque module peut être utilisé individuellement ou de manière groupée. Les modules sont les suivants :

- Gestion avancée des décors
- Commandement
- Mode compétitif
- Mode multijoueur

Gestion avancée des décors

Le module de gestion avancée des décors permet d'offrir aux joueurs une plus grande immersion en ouvrant la possibilité à de nombreuses interactions supplémentaires avec les décors. Certains d'entre eux se verront allouer des effets spéciaux pour pimenter les parties.

Modalités

Les règles de placement des décors (voir page 18) sont conservées avec les modifications suivantes :

- La distance minimum entre un décor et un autre décor ou un objectif passe de 3 p à 2 p.
- A la place de poser un décor, un joueur peut choisir d'appliquer un Effet Spécial à un décor de son choix.
- Au moment de la pose d'un décor, les joueurs doivent définir les règles de Vision et de Franchissement applicables à ce dernier.
- Sur une table de 24 p, cette dernière doit contenir entre 8 et 16 décors. Un joueur peut décider de ne plus poser de décor qu'à partir du moment où il doit poser son cinquième décor (le 9ème ou 10ème décor au total). Un joueur ne peut pas affecter plus de 2 Effets Spéciaux à des décors.
- Sur une table de 36 p, cette dernière doit contenir entre 12 et 20 décors. Un joueur peut décider de ne plus poser de décos qu'à partir du moment où il doit poser son septième décor (le 13ème ou 14ème décor au total). Un joueur ne peut pas affecter plus de 3 Effets Spéciaux à des décors.

Règles de Vision des décors

Une règle de VISION doit être définie pour chaque décor. Nous préconisons aux joueurs d'appliquer la règle de Vision la plus logique en fonction du type de décor.
Opaque : bloque toutes les lignes de vue des figurines d'une taille égale ou inférieure à la sienne.
Clairsemé : décalera les DOM d'un Tir de deux colonnes à gauche au lieu d'une. Cet effet ne s'applique que si le décor a une taille supérieure ou égale à l'une des figurines.
Dégagé : ne bloque pas les lignes de vue.

Note : *quand les règles de gestion avancée des décors ne sont pas utilisées, tous les décors sont considérés comme « Opaques ».*

Règles de Franchissement des décors

Avec le mode avancé, les figurines ont la possibilité de pénétrer dans les décors. Une règle de FRANCHISSEMENT doit être définie pour chaque décor. Un décor peut avoir plusieurs effets selon son type et son agencement. Nous préconisons aux joueurs d'appliquer la règle de franchissement la plus logique en fonction du type de décor.

Dégagé : aucun impact sur le déplacement.
Gênant : les valeurs de déplacements effectués dans le décor sont diminuées de 1/2/3, respectivement pour la Marche, la Charge et la Course.
Encombré : une figurine dans ce décor ne peut pas être chargée par une figurine à plus de 4 p et ne peut pas, elle-même, charger à plus de 4 p. Elle ne peut pas annoncer également de Course à l'intérieur du décor. Lorsqu'une figurine pénètre dans ce décor, elle doit obligatoirement se trouver intégralement à l'intérieur de celui-ci à la fin de son déplacement.
Infranchissable : ne peut pas être traversé / occupé.
Escalade : une figurine à 1 p ou moins du décor peut dépenser 1 PA et tenter de l'escalader. Elle fait un jet de REF dont la difficulté est égale à la taille du décor +8. En cas d'échec, elle subit autant de DOM que la différence entre son jet et le seuil de réussite, et la figurine reste au même

endroit. En cas de réussite, elle traverse le décor et elle est placée de l'autre côté par le plus court chemin. La distance de la traversée ne peut pas être plus grande que la valeur d'une Marche de la figurine. Les figurines avec la compétence Bond réussissent automatiquement leur jet.

Note : *quand les règles de gestion avancée des décors ne sont pas utilisées, tous les décors sont considérés comme « Infranchissables ».*

Les Effets Spéciaux des décors

Lorsqu'un joueur choisi d'affecter un Effet Spécial à un décor, il peut choisir l'un des effets ci-dessous. Un effet ne peut être choisi qu'une seule fois par partie et ne peut pas être affecté à un décor disposant déjà d'un Effet Spécial.

Touché par le Shaal : toute figurine commençant son activation à 2 p ou moins de ce décor doit faire un jet d'ESP de difficulté 13. En cas d'échec, elle doit dépenser 1 PA pour déclarer une Charge sur la figurine ennemie la plus proche en utilisant la CC Brutale. Si aucune cible n'est éligible, la figurine subit 1 DOM. Elle peut ensuite agir normalement.

Hanté : toute figurine commençant son activation à 2 p ou moins de ce décor doit faire un jet d'ESP de difficulté 14. En cas d'échec, elle subit 1 dé Malus à tous ses jets jusqu'à la fin du tour. A sa prochaine activation si elle se trouve à 2 p ou moins du décor, elle échoue automatiquement.

Revigorant : une figurine au contact du décor peut dépenser 1 PA pour être soignée. Lancer un dé blanc et soigner la figurine de 1 PdV si le symbole est une épée, 2 si c'est une hache et 3 si c'est une masse. Le décor revigorant ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Envoûtant : une figurine commençant son activation à 2 p ou moins de ce décor doit faire un jet d'ESP de difficulté 13. En cas d'échec, la figurine perd 1 PA.

Stratégique : si le décor n'est ni Infranchissable, ni Opaque, replacez le décor en ignorant les restrictions habituelles, hors des zones de déploiement. Il est possible de le placer de telle manière qu'un objectif soit dans/sur le décor.

Alchimique : un alchimiste à 2 p ou moins de ce décor peut lancer ses formules en payant un composant de moins. Collecter des Ressources Alchimiques dans ce décor octroie 2 Ressources supplémentaires.

Obscur : toute figurine en contact du décor ne peut être chargée que par des figurines elles-mêmes en contact avec le décor.

Apaisant : tant qu'elle se trouve à 2 p ou moins de ce décor, toute figurine gagne un dé Bonus à tous ses jets d'ESP. De plus, les alchimistes commençant ou terminant leurs activations en situation Libre à 2 p ou moins de ce décor gagnent 1 niveau de concentration.

Commandement

Ce module vous permet d'utiliser les cartes de Commandement lors de vos parties. Ces cartes sont un ajout stratégique de poids, utilisable sur un tour de jeu. Utilisées à bon escient, elles peuvent renverser le cours d'une partie. Chaque joueur commence la partie avec au maximum 5 cartes de Commandement au choix, qui ne pourront plus être changées. Leur utilisation nécessitera des points de Commandement.

Calcul de la réserve de point de Commandement

Au début de la partie, avant le déploiement, les joueurs constituent leur réserve de points de Commandement. Cette réserve se constitue en additionnant les éléments suivants :
- Valeur d'ESP de l'un de ses héros, au choix du joueur
- 2 points Bonus pour chaque alchimiste joué
- 1 point Bonus pour chaque héros disposant de la compétence Chef

Jouer les cartes de Commandement

Les cartes se jouent selon les modalités suivantes :
- Avant le jet d'initiative, les joueurs choisissent secrètement une carte et la révèlent simultanément.
- Une fois la carte annoncée, son coût est déduit de la réserve de point de Commandement.
- Un joueur ne peut pas jouer une carte si son coût excède la réserve de point de Commandement.
- Une carte de Commandement ne peut être jouée qu'une fois par partie et par joueur.
- Il est possible de ne pas jouer de carte de Commandement lors d'un tour.
- Après révélation des cartes, les joueurs peuvent annuler les cartes adverses en dépensant le nombre de point de Commandement +1 que coûte la carte.

Mode Compétitif

Le mode Compétitif doit être utilisé dans le cadre d'un tournoi, d'une campagne ou d'une ligue. Ces termes définissent un nombre défini de parties à l'issue desquelles un classement est effectué.

Lors d'une partie en mode Compétitif, les joueurs sont amenés à choisir des cartes Objectifs Secrets. Ces cartes permettent de gagner des Points de Victoire supplémentaires. Elles suivent la mécanique suivante :
- Avant le début du premier tour, chaque joueur choisit secrètement une carte Objectif Secret.
- Une carte Objectif ne peut être choisie qu'une seule fois lors d'un même tournoi/campagne/ligue.
- A la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs cartes et annoncent si l'Objectif Secret est accompli.
- Certaines cartes permettent de marquer des points Bonus en cas de victoire lors de la partie.

A l'issue de chaque partie, un joueur gagne un certain nombre de Points de Victoire, en additionnant les éléments suivants :
- Points de Victoire de la partie
  . Une victoire rapporte 6 points
  . Une égalité rapporte 3 points
  . Une défaite rapporte 1 point
- Points de Victoire de l'Objectif Secret, s'il est accompli.

A l'issue des parties, les joueurs additionnent l'ensemble des Points de Victoire récupérés lors de leurs parties. Le premier est celui qui a le plus de Points de Victoire. Puis les joueurs sont classés de manière décroissante jusqu'au dernier joueur.

Un organisateur reste bien entendu libre d'adapter le système des Points de Victoire de la partie comme il le souhaite.

Dans le cas d'égalité, nous recommandons d'utiliser l'Indice Scénario (IS) afin de départager les joueurs. L'organisateur calcule l'IS des joueurs à chaque partie et l'ajoute à l'IS des parties précédentes.

L'IS d'un joueur à chaque partie se calcule à partir des Points de Scénario (PS) de la partie et de la manière suivante, arrondie entier supérieur ou inférieur le plus proche :
((PS du joueur) / (PS du joueur + PS de l'adversaire)) x 100

Exemple : *sur le scénario des Bornes Jin, je gagne 3 à 1 contre mon adversaire.*
Mon IS sur la partie sera donc de (3/(3+1)) x 100 = 75.
Mon adversaire aura un IS sur la partie de (1/(3+1)) x 100 = 25.

Les IS sont additionnés avec ceux des parties précédentes pour donner l'IS du tournoi.

Bien entendu, un organisateur peut définir d'autres manières de départager les égalités afin de remplacer ou de compléter le système d'IS si des égalités persistent, tel que :
- Nombre de victoires effectives
- Nombres de points gagnés sur les cartes Objectifs Secrets
- Qualité de peinture
- Etc.

Règles du jeu avancées (suite)

Mode Multijoueur

Dans Alkemy, il est possible de jouer à 3 ou 4 joueurs autour de la table en utilisant ce mode. Pour jouer dans ce mode, vous devez utiliser les schémas de scénario adaptés pour le mode multijoueur. Ces schémas sont disponibles dans les livrets de scénario Alkemy. Le mode multijoueur suit les règles normales du jeu avec les adaptations suivantes :

Choix du format

Valeur en point de la troupe	Nombre de héros	Taille de la table	Décors	Pions Ressources Alchimiques
150 maximum	1 héros	24 p de côté	2 à 4 par joueur	2 par joueur
180 maximum	1 héros	24 p de côté	2 à 4 par joueur	2 par joueur
200 maximum	1 ou 2 héros	36 p de côté	3 à 6 par joueur	3 par joueur
250 maximum	2 héros	36 p de côté	3 à 6 par joueur	3 par joueur

Préparation de la table de jeu

Une fois le joueur A déterminé, les autres joueurs sont les joueurs B, C et D dans le sens horaire. Tous les joueurs placent les éléments suivants dans le sens horaire.

Chaque joueur, en commençant par le joueur A, place un décor. Dès que chaque joueur a posé 2 (table 24 p) ou 3 (table 36 p) décors, un joueur qui doit poser un décor supplémentaire peut décider de passer et de ne plus poser de décor. S'il fait ainsi, chaque autre joueur peut choisir de poser un dernier décor. Le nombre maximum de décors sur la table ne change pas : 12 (table 24p) ou 16 (table 36p) décors maximum.

Chaque joueur, en commençant par le joueur C, place un pion Ressources Alchimiques. Chaque joueur doit placer obligatoirement un pion sur un décor situé dans une zone de table adverse.

Chaque joueur place les figurines associées à une carte de profil, en commençant par celui qui a le plus de cartes. En cas d'égalité, déterminez aléatoirement qui commence.

Déroulement de la partie

A chaque début de tour, tous les joueurs font un jet d'ESP en opposition et le gagnant choisit qui commence. En cas d'égalité, le joueur ayant la figurine avec la plus haute valeur d'ESP l'emporte et décide quel joueur devient le joueur actif. S'il y a toujours égalité, recommencez l'opération.

Les joueurs jouent dans le sens horaire en commençant par le joueur actif.

Passer la main : le tour ne prend fin que si tous les joueurs présents passent la main à la suite.

La partie dure 5 tours. A l'issue du 5ème tour, le joueur ayant le plus de Points de Scénario l'emporte. Il doit y avoir encore au moins une de ses figurines et au moins une figurine ennemie sur la table. En cas d'égalité sur les Points de Scénario, la victoire est partagée.

La partie se termine à la fin d'un tour si :
- Un des joueurs a atteint le nombre de PS requis pour remporter le scénario au moment du décompte.
- Si plusieurs joueurs atteignent ce nombre le même tour, la partie se solde par une égalité.
- Si un seul joueur dispose encore de figurines sur la table, la partie se solde par une égalité.

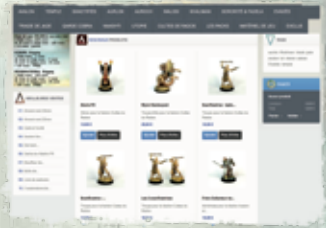
Ressources et crédits

Il existe différentes ressources dans le cas où vous cherchez des informations ou si vous vous posez des questions.

Site internet
www.AlkemyTheGame.com

Chaîne Youtube
Alkemy The Game
Diffusion d'une nouvelle vidéo chaque semaine, règles, historique, listes de jeu, scénario, tactiques, nouveautés, etc.

Boutique en ligne
www.AlkemyTheGame.com/shop
Toute la gamme Alkemy : figurines, livres, tapis, dés, etc.



Page Facebook Alkemy The Game
Des informations quotidiennes

Une Newsletter envoyée chaque semaine, inscrivez-vous sur le site

Architekt
AlkemyTheGame.com/architekt
Tous les profils du jeu factions et sous-factions

Forum Alkemy
https://alkemy.forumactif.com
Jeu organisé, tournois, concours de peinture, etc.

Serveur discord
https://discord.gg/zp8puKMJtY

Groupe WhatsApp
Nous contacter alchemist.miniatures@gmail.com

Architekt de la V2 : Guillaume Monnot
Second Architekt : Samuel Cartieaux
Alchimistes du cercle intérieur : Laurent Chancogne, Nicolas Galliez, Matthieu George, Arnaud Girand, Clément Humbert, Damien Lalouette, Timothée Lemoine
Rédaction des règles : Guillaume Monnot, Matthieu George, Clément Humbert
Rédaction des présentations factions et sous-factions : Guillaume Monnot, Nicolas Galliez
Relecteurs : Samuel Cartieaux, Laurent Chancogne, Nicolas Galliez, Matthieu George, Arnaud Girand, Gwenael Jouy-Boulard, Clément Humbert, Nicolas Lecci, Emmanuel Lefort, Guillaume Monnot, Timothée Lemoine, Emmanuel Pontié
Mise en page - photos : Nicolas Galliez
Merci aux testeurs, aux membres du forum Alkemy pour les idées, les débats constructifs.

Une seule adresse :

www.AlkemyTheGame.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 - Avril 2022