

Alkemy mode solo

Etape 1 : Préparation

Sélectionnez votre liste et la liste de l'IA (intelligence artificielle) et le scénario. Disposez les objectifs sur la table (dans la plupart des scénarios, c'est la 1ère phase).

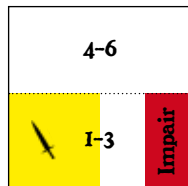
Etape 2 : Pose des décors

Jetez 1 dé 6 (dé blanc) pour savoir qui commence la pose (1-3 vous / 4-6 votre adversaire).

Pour l'IA lorsqu'elle pose un décor, jetez un dé de chaque couleur (1 blanc, 1 jaune et 1 rouge).

Pour le dé blanc : (1-3) sa moitié de table, (4-6) dans la vôtre (4-6).
Pour le dé Jaune : «épée» le quart gauche, «hache» le quart droit.
Pour le dé rouge, valeur paire huitième gauche, valeur impaire huitième droit.

Rappel : un décor doit être placé à au moins 3 pouces d'un objectif, et d'un autre décor, et pas dans la zone de déploiement adverse.



Etape 3 : Pose des composants

C'est le joueur qui a posé le dernier décor qui commence à poser les composants. Pour l'IA, suivez le même principe que pour la pose des décors, et en fonction du résultat, placez le composant collé au décor.

*Rappel : il faut 1 composant de votre côté de table, et 1 composant du côté de table adverse, le 3ème est libre.
Il faut au moins 4 pouces entre 2 composants.*

Etape 4 : Le déploiement

C'est le joueur qui a le plus de carte de profil (hors carte alchimie) qui commence à se déployer. Si vous avez le même nombre, réalisez un jet d'esprit en opposition ; le perdant commence à se déployer.

Pour l'IA, attribuez une valeur de 1 à 6 à chaque carte de profil, puis lancez un dé blanc pour savoir quelle(s) figurine(s) est déployée en premier (et ainsi de suite en alternance avec la pose de vos figurines). Si l'IA a plus de 6 cartes de profil, adaptez pour sélectionner les figurines. Puis pour chaque figurine à placer pour l'IA, jetez un dé de chaque couleur.

Pour le dé blanc : (1-3) moitié gauche, (4-6) moitié droite (4-6).

Pour le dé Jaune : «épée» le quart gauche, «hache» le quart droit.
Pour le dé rouge, valeur paire huitième gauche, valeur impaire huitième droit. A adapter selon les zones de déploiement.

Rappel : si l'IA a des figurines furtives, elles sont déployées après le déploiement de toutes les figurines.



Etape 5 : Premier tour

Faites un jet d'esprit en opposition avec l'IA. Dans le cas où l'IA le remporte, elle vous force à jouer en premier. Pour l'activation des cartes de profil de l'IA, procédez de la même façon que pour le déploiement en leur attribuant une valeur.

Quelques conseils :

- pour le 1er tour, activez en premier les figurines IA de type «troupe», et activez en dernier les figurines IA de type «élite» et le héros.
- pour le 1er tour, une figurine IA 3 ou 4 PA ira attaquer vos figurines que s'il lui reste au moins 1 PA après avoir chargé.
- pour les tours suivants, si l'IA remporte l'initiative, elle prend la main.
- ni vous, ni l'IA ne peut « passer » durant toute la partie.

Modes d'activation

COMBAT

- 1) cible figurine la plus proche ou déjà en combat**
- 2) cible figurine la plus loin
- 3) cible figurine alchimiste*
- 4) cible figurine tireur*
- 5) cible figurine héros*
- 6) cible figurine 3 PA non héros*
- 7) cible figurine inactive*
- 8) cible figurine le plus de point de vie*
- 9) cible figurine le moins de point de vie*
- 10) cible figurine taille 1*
- 11) cible figurine taille 3*

* cible la figurine la plus proche dans le cas où plusieurs figurines remplissent la condition

** dans le cas où la figurine est en combat avec plusieurs ennemis, il cible celle qui a le moins de point de vie

Note :

- si la figurine charge ou attaque une figurine inactive, elle jouera la CC brutale, sauf indication contraire dans le profil

TIR

- 12) cible figurine la plus proche
- 13) cible figurine la plus loin
- 14) cible figurine alchimiste*
- 15) cible figurine tireur*
- 16) cible figurine héros*
- 17) cible figurine 3 PA non héros*
- 18) cible figurine inactive*
- 19) cible figurine le plus de point de vie*
- 20) cible figurine le moins de point de vie*
- 21) cible figurine taille 1*
- 22) cible figurine taille 3*

* cible la figurine la plus proche dans le cas où plusieurs figurines remplissent la condition

* Les tireurs IA réussissent leur estimation sur 7+ (dé blanc). Si c'est réussi pour le 1er PA, ils ont le bonus de visée pour le 2ème PA.

* Si vous souhaitez augmenter le niveau de jeu, l'IA réussit tout le temps les estimations.

ALCHIMIE

- 23) récolte composant puis formule 1 puis concentration
- 24) récolte composant puis formule 2 puis concentration
- 25) récolte composant puis concentration puis formule 1
- 26) récolte composant puis concentration puis formule 2
- 27) concentration puis récolte composant puis formule 1
- 28) concentration puis récolte composant puis formule 2
- 29) concentration puis formule 1 puis récolte composant
- 30) concentration puis formule 2 puis récolte composant

SCENARIO

- 31) cible objectif le plus proche, active et/ou garde PA
- 32) cible objectif le plus proche, active puis cible autre objectif le plus proche, active et/ou garde PA
- 33) cible objectif le plus proche, active puis cible autre objectif le plus loin, active et/ou garde PA
- 34) cible objectif le plus loin, active et/ou garde PA
- 35) cible objectif le plus loin, active puis cible autre objectif le plus proche, active et/ou garde PA
- 36) cible objectif le plus loin, active puis cible autre objectif le plus loin, active et/ou garde PA

Pour les combats, jouez d'abord votre CC et lancez le dé pour l'IA. Lorsque vous tirez sur une figurine IA, elle fait un mouvement de réaction sur 7+ si vous avez le bonus de visée.