Les Machines Alchimiques - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs partagent la table en 4 quarts. Les joueurs placent 4 machines alchimiques (Diamètre 1 - taille 1) sur chaque médiane, à 8 pouces du centre (voir schéma). Déterminer aléatoirement à quel élément chaque machine est liée : 1 d'Eau, 1 de Terre, 1 d'Air et 1 de Feu.

2) Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur. Les joueurs délimitent 4 zones de déploiement dans chaque coin de table. Chacune d'entre elles se trouvant dans un rectangle à plus de 7,5 pouces des machines.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et pas dans les zones de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans un de leur quart de table et 1 pion dans un quart de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans un autre quart de table.
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d?un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Chaque joueur doit faire en sorte qu'une fois toute ses figurines déployées, il ait, si possible, autant de figurines réparties dans chacune de ses zones de déploiement.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 16 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 16 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 31
3) A chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d'entre eux contrôle chaque machine, on cumule les Points de Victoire comme suit :
- 1 PV par machine contrôlée.
- 2 PV par machine activée.
- 4 PV par machine éveillée.

Règles Spéciales

Champs de Pierres Alchimiques :
Une fois par tour lors de son activation, toute figurine peut dépenser 1 PA afin de ramasser une pierre alchimique d'un élément déterminé aléatoirement. Une figurine alchimiste ramasse autant de pierres que son niveau de concentration plus une. Par exemple, un alchimiste concentré au niveau 2 ramasse 3 pierres en dépensant un seul PA.

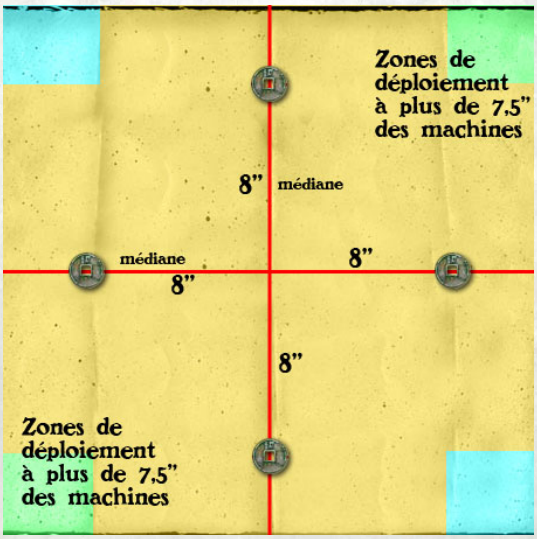
Lorsqu'une figurine ramasse des pierres alchimiques, jetez un dé blanc pour connaître le type de chaque pierre ramassée :
1-4 : Élément de son affinité
5-6 : Au choix
Une figurine qui a dépensé 1 PA pour ramasser des pierres et qui ne fait pas "5-6" pour ramasser la pierre de son choix, peut dépenser IMMEDIATEMENT un deuxième PA pour échanger UNE seule de ces pierres contre UNE seule pierre de l'élément de son choix.

Une figurine non alchimiste ne peut porter qu'une seule pierre alchimique récupérée de la sorte. Si la figurine est retirée du jeu, la pierre est retirée du jeu avec elle. Une figurine peut choisir au début de son activation de lâcher gratuitement une pierre alchimique.
Un alchimiste peut porter autant de pierres alchimiques qu'il le désire.
Les pierres récupérées par un alchimiste issues de son affinité peuvent être utilisées pour ses formules. Les pierres qui ne sont pas de son affinité ne peuvent être utilisées pour ses formules (que ce soit pour les améliorations ou pour substituer des composants)

Les Machines Alchimiques
Les machines sont considérées comme étant neutres en début de partie. Elles sont considérées comme étant de taille 1.

Contrôler une machine
Durant un tour, une figurine à 1 pouce ou moins d'une machine neutre peut dépenser 1 Point d'Action pour en prendre le contrôle.

Activer une machine
Une machine neutre (ou contrôlée précédemment par une figurine amie) peut être activée par une figurine à 1 pouce ou moins en dépensant 1 PA ainsi qu'une pierre alchimique. La pierre ainsi utilisée est détruite.

Éveiller une machine
Une machine neutre (ou contrôlée, activée précédemment par une figurine amie) peut être éveillée uniquement par une figurine d'alchimiste à 1 pouce ou moins en dépensant 1 PA ainsi qu'une pierre alchimique (il peut s'agir d'une pierre récoltée ou d'une de ses pierres personnelles) du même élément que la machine. La pierre ainsi utilisée est détruite.

Neutraliser une machine
Une figurine à 1 pouce ou moins peut neutraliser une machine qui est contrôlée par l'adversaire en dépensant 1 PA et une pierre alchimique de l'élément associé à la machine.
Une machine perd son statut activée ou éveillée dès qu'elle redevient neutre.