

# Les Machines Alchimiques - origin

## Mise en place du champ de bataille

- Le scénario se joue sur une table de 36x36 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.

- 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 14 pouces des machines.

- Les joueurs doivent placer au minimum 10 éléments de décors. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor, puis les joueurs placent les décors à tour de rôle.

- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et ne doit pas être placé dans la zone de déploiement adverse.

- Le joueur qui a placé le dernier décors place pose le premier pion composant, puis les joueurs placent leurs pions composants à tour de rôle.

- Les pions doivent être posés en contact d'un décors et au moins à 4 pouces d'un autre pion.

- Les joueurs DOIVENT placer au minimum 2 pions dans dans la moitié de table adverse.

- 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 chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d'entre eux contrôle chaque machine. A partir du deuxième tour, on cumule les Points de Victoire comme suit :

- 1 PV par machine contrôlée.

- 2 PV par machine activée.

- 4 PV par machine éveillée.

2) 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.

3) Nombre de PV Maximum à gagner : 31

## 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.