

L'avatar alchimique

Conditions de Victoire

Le premier joueur à atteindre 5 points de victoire remporte la partie, dans tout autre cas c'est une égalité.

Mise en place du champ de bataille

Ce scénario est optimisé pour une table de 48x48 pouces.

Les joueurs délimitent les zones de jeu comme suit :

On partage la table en 2, dans le sens de la longueur.

Chaque zone de déploiement se trouve à 19 pouces de la ligne médiane.

Le nexus, représenté par une carte ou un élément de décor (TAI 3), est placé au centre de la table.

Les joueurs doivent placer 8 éléments de décors teintés en respectant les règles suivantes :

- Chaque décor doit être placé à plus de 6 pouces d'un bord de table, du nexus ou d'un autre décor.

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

- Chaque joueur commence par disposer un élément de décor teinté sur la ligne médiane.

- Chaque joueur dispose en alternance un décor teinté de son élément dans sa propre moitié de table et dans celle de son adversaire.

Les joueurs déterminent ensuite aléatoirement qui choisit son côté de table.

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.

Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui a choisit la zone de déploiement commence à se déployer.

Règles Spéciales

Constitution de la troupe

On considère que toute figurine non héro et non alchimiste acquiert la compétence « larbin ».

Larbin (évolution)

Un larbin peut extraire des composants comme un alchimiste. Il ne peut en récupérer que 2 par extraction. Il ne peut transporter que 2 composants à la fois et peut les transmettre à un alchimiste en contact socle à socle lors de son activation.

Un larbin peut également dépenser IPA par composant pour activer un effet de jeu.

Le nexus

Le nexus s'activera dès qu'un des deux joueurs parvient à y enchâsser 6 composants alchimiques d'une même essence.

Notez qu'il ne peut s'agir de composants issus de la substitution de pierres alchimiques !

Toute figurine « aux aguets », au contact socle à socle avec lui, peut y enchâsser un composant par PA dépensé.

Remarque : si les deux joueurs manipulent des composants de même essence, le nombre de pierres enchâssées se cumulent!

L'avatar est libéré à la fin d'un tour, avant le décompte de Points de Victoire.

Le nexus ne peut ni être détruit, ni soumis à un quelconque effet de jeu.

Les gardiens

Un nexus est protégé par 5 gardiens, considérés comme des créatures non vivantes.

Un gardien se manifeste dès qu'une figurine termine son activation à 6 pouces ou moins du nexus.

Sa réaction est de charger la figurine la plus proche du nexus. Un gardien jouera invariablement la carte de combat "attaque brutale" jusqu'à épuisement de sa réserve de points d'action ou jusqu'à l'élimination de son (ses) adversaire(s). Un gardien tentera toujours un désengagement pour se porter au contact de toute figurine au contact du nexus s'il ne l'est pas lui-même.

Un gardien libre de tout adversaire doit utiliser ses Points d'Action restants pour se porter au contact du nexus. S'il y parvient, il disparaît pour se régénérer et se manifestera indemne dès qu'une figurine terminera son activation à 6 pouces ou moins du nexus.

Les gardiens sont joués après que chaque joueur ait activé une carte. Si plusieurs gardiens se sont manifestés à proximité du nexus, déterminez aléatoirement celui qui sera activé.

Le profil des gardiens est le suivant :

Tai : 2

Mvt : 4/6/10

PA : 3

Ligne de vie : 3/3/3

Esp : 8

Ref : 3

Com : 4

Def : 10

Dégâts : 2/2/3/3/4/5

Compétence : Effrayant/10

Points de victoire

1PV par gardien tué

3PV pour la libération de l'avatar