



Les Chroniques de Mornéa 2012-2013 - Saison I

Fiche de jeu pour le mois de septembre. Scénario Empreintes
<http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/>

	Joueur A	Joueur B
Challenge de scénario :		
Victoire : 100 points Egalité : 40 points Défaite : 0 points		
Gagner à la fin du 2e tour :	+75 points	
Gagner à la fin du 3e tour :	+25 points	
Gagner à la fin du 4e tour :	+10 points	
Gagner la partie en ayant trouvé les 4 indices	+100 points	
Gagner la partie en ayant trouvé aucun indice	+75 points	
Contrôler 4 empreintes à la fin d'un tour	+50 points	
Points de victoire du scénario :		
Points de victoire x10 points pour le vainqueur (<i>exemple 9-0 donnerait 90 points pour le gagnant</i>).		
Points de victoire x5 points pour le vaincu ou si match nul.		
Challenge de troupe (option) un seul sélectionnable (Vous remportez le maximum de points si vous gagnez la partie, la moitié si vous perdez ou faites égalité)		
avec 2 héros 3 PA maximum et que des troupes 2 PA :	+50/25 points	
sans alchimiste ni troupes 3 PA :	+45/25 points	
avec 4 alchimistes dont 2 héros :	+40/20 points	
sans héros 4 PA ni troupes 2 PA :	+35/15 points	
avec Avalon, 65% de temple (<i>195/300 - 160/255 - 125/201</i>) :	+40/20 points	
avec Khaliman, 65% de malikh (<i>hors héros</i>) (<i>195/300 - 160/255 - 125/201</i>) :	+40/20 points	
avec Aurlok, 65% de crapaud + corbeau (<i>hors héros</i>) (<i>195/300 - 160/255 - 125/201</i>) :	+40/20 points	
avec Triade, 50% d'alchimiste (<i>150/300 - 127/255 - 100/201</i>) :	+40/20 points	
avec Cartel du Sabre, en recrutant des troupes de 2 factions seulement (<i>hors héros</i>) :	+35/15 points	
Challenge de partie (utilisez les cases à cocher durant la partie) :		
Gagner sans tuer aucune figurine adverse :	+65 points	
Gagner sans se faire tuer aucune figurine :	+55 points	
Mettre toutes les figurines adverses dans le rouge (ou tuées) :	+15 points	
Mettre toutes les figurines adverses dans le jaune (ou tuées) :	+5 points	
Concentrer un alchimiste niveau 4 et gagner la partie :	+15 points	<input type="checkbox"/>
Avoir un alchimiste qui puise dans 4 décors teintés :	+10 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Réussir au moins 6 estimations de tir (<i>sans compter les cas où le tireur retire durant le même tour sur une cible qui n'a pas bougé. Valable même si le bonus n'est pas accordé à cause d'une réaction de la cible</i>) :	+15 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tirer au moins 4 fois avec un couvert sur une figurine amie :	+15 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Gagner 1 dé de bonus grâce à sa CC d'attaque 8 fois dans la partie (<i>normale sur brutale, ou rapide sur normale, ou brutale sur rapide</i>) :	+20 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Réussir une attaque avec une fig à 2 de COM :	+10 points	<input type="checkbox"/>
Réussir 5 parades :	+20 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Réussir 3 contre-attaque (<i>blessé suite à une parade</i>) :	+15 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ne pas réussir de parade avec une figurine en blanc et un COM plus élevé que son adversaire :	+5 points	<input type="checkbox"/>
Voir son adversaire rater un jet de COM alors que 4 points suffisaient :	+10 points	<input type="checkbox"/>
Retirer toute la barre de vie d'un adversaire en une seule fois (1 seul PA) :	+10 points	<input type="checkbox"/>
Se désengager 5 fois :	+15 points	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Faire triple (ou quadruple) 6 :	+10 points	<input type="checkbox"/>
Faire triple (ou quadruple) 1 :	+10 points	<input type="checkbox"/>
Gagner contre le joueur qui vous a appris à jouer à Alkemy (<i>uniquement pour les joueurs qui jouent à Alkemy depuis moins de 2 ans</i>) :	+20 points	<input type="checkbox"/>
Total cumulé des points		