



Les Chroniques de Mornéa 2013-2014 - Saison I

Fiche de jeu pour le mois de septembre. Scénario Les marchines alchimiques
www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios-blitz/

	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	
A la fin d'un tour, avoir au moins 3 machines éveillées en sa possession (réalisable une fois)	+50 points	
A la fin d'un tour, avoir au moins 3 machines activées en sa possession (réalisable une fois)	+25 points	
A la fin d'un tour, avoir au moins 3 machines contrôlées en sa possession (réalisable une fois)	+15 points	
Points de victoire du scénario		
Points de victoire x5 points pour le vainqueur (<i>exemple 20-0 donnerait 100 points pour le gagnant</i>). Points de victoire x2 points pour le vaincu ou si match nul.		
Challenge de liste (option) (Vous remportez le maximum de points si vous gagnez la partie, la moitié si vous perdez ou faites égalité)		
Lotharius - 3 novices - 2 rétiaires - 1 templier	+50/25 points	
Tecum Seh - 2 guerriers totem auroch - Chasse pluie cor - Chasse pluie tambour	+50/25 points	
Lee-Ping - 3 archers - 3 gardes triadique - Sergent triadique	+50/25 points	
Kabircheikh - 1 tuareg - 2 méharistes - Belluaire - 3 khergars	+50/25 points	
Challenge de mode (Vous choisissez un seul mode de jeu pour la partie)		
Mode Cheikh	+5 points pour chaque figurine adverse non tuée	
Mode Alchimiste	+ 5 points pour chaque composant ramassé	
Mode Nationaliste	+5 points pour chaque figurine adverse tuée	
Mode Mercenaire	+5 points pour chacune de ses propres figurines encore en vie	
Mode Commerçants	+ 5 points pour chaque figurine adverse cliente	
spécial : une figurine de ce groupe peut dépenser 1 PA en se trouvant à moins d'1 pouce d'une figurine adverse pour réaliser une négociation, nécessite de réussir un jet d'esprit en opposition		
Challenge de partie (notez le nombre de fois que vous avez réalisé le challenge)		
Concentrer un alchimiste et gagner la partie :	+5 points par niveau de concentration atteint	
Avoir des alchimistes qui récoltent des composants :	+5 points par composant	
Réussir des estimations de tir (<i>ne pas 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>) :	+5 points par réussite	
Tirer sur une figurine couverte par une figurine amie :	+5 points par tir	
Gagner 1 dé de bonus grâce à sa CC d'attaque (normale sur brutale, ou rapide sur normale, ou brutale sur rapide) :	+5 points par réussite	
Réussir une attaque avec une fig à 2 de COM :	+5 points par réussite	
Réussir des parades :	+5 points par réussite	
Réussir des contre-attaques (<i>blessé suite à une parade</i>) :	+5 points par réussite	
Voir son adversaire ne pas réussir de parade avec une figurine en blanc et un COM plus élevé que sa figurine :	+5 points par échec	
Voir son adversaire rater un jet de COM alors que 4 points suffisaient :	+5 points par échec de l'adversaire	
Retirer toute la barre de vie d'un adversaire en une seule fois (1 seul PA avec ou sans enchaînement) :	+5 points par réussite	
Se désengager :	+5 points par désengagement	
Faire triple (ou quadruple) 6 :	+5 points par réussite	
Faire triple (ou quadruple) 1 :	+5 points par réussite	
Total cumulé des points		