



Les Chroniques de Mornéa 2013-2014 - Saison 2

Fiche de jeu pour le mois de février. Scénario Les intrigues de Bab-el-Assad
<http://architekt.alkemy-the-game.com/alkemy>

	Joueur A	Joueur B
Challenge de scénario		
Victoire : 100 points Egalité : 40 points Défaite : 0 points		
Gagner à la fin du 2e tour :	+50 points	
Gagner à la fin du 3e tour :	+20 points	
Gagner à la fin du 4e tour :	+10 points	
Tenter d'intimider les 3 sociétaires dans le même tour (réalisable 1 fois)	+50 points	
Gagner la partie en ayant réussi à intimider les 3 sociétaires	+25 points	
Gagner la partie en ayant intimidé qu'un seul sociétaire	+15 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 x3 points pour le vaincu ou si match nul.		
Challenge de liste (option) (<i>Vous remportez le maximum de points si vous gagnez la partie, la moitié si vous perdez ou faites égalité</i>)		
Lotharius du Temple des Vêpres - 3 novices - 2 templiers	+50/25 points	
Watanka - chamane-nuit - 2 loups - 2 garde-esprit	+50/25 points	
Lee-Ping - 4 lanciers - 3 gardes - 1 sergent	+50/25 points	
Ibrahim - 1 jaraya - belluaire - 3 khergars - ifrit qaniss	+50/25 points	
Challenge de mode (<i>Vous choisissez un seul mode de jeu pour la partie</i>)		
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 figurine 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 (<i>notez le nombre de fois que vous avez réalisé le challenge</i>)		
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-attaque (<i>blesser 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		