# Les Machines Alchimiques

## Conditions de Victoire

À chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d'entre eux contrôle chaque machine.

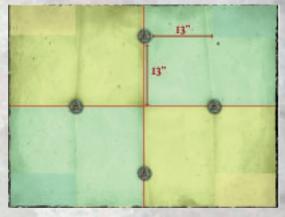
On cumule les Points de Victoire comme suit :

- I PV par machine contrôlée.
- 2 PV par machine activée.
- 4 PV par machine éveillée.

À la fin d'un tour, si un joueur possède 16 PV, il remporte la victoire.

Si à la fin du temps imparti, aucun joueur ne totalise 16 PV, que les deux joueurs ont 16 PV ou plus, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV Maximum à gagner : 31



# Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.
- 2) Les joueurs délimitent ensuite les zones de jeu :

Les joueurs partagent la table en 4 quarts. Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur (déterminez aléatoirement quel joueur choisit ses quart des table).

Les joueurs placent ensuite 4 pions de la taille d'une borne Jin ou d'un socle sur chaque médiane, à 13 pouces du centre. Ces pions représentent les machines alchimiques.

Les joueurs délimitent ensuite 4 zones de déploiement dans chaque coin de table. Chacune d'entre elles se trouvant à 13 pouces exactement des machines les plus proches.

- 3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent I pion dans chacun de leur quart de table et I dans chaque quart de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs).
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors).

#### Déploiement

Le joueur qui possède le plus de cartes commence à déployer ses figurines. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui a choisit la zone de déploiement commence à se déployer. 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.

Une fois déployés, les joueurs déterminent aléatoirement à quel élément chaque machine est liée :

I d'Eau, I de Terre, I d'Air et I de Feu.

### Règles Spéciales

#### Champs de Pierres Alchimiques :

Une fois par tour, lors de son activation et si elle est hors de sa zone de déploiement, toute figurine peut dépenser I 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 :

I-4 : Élément de son affinité

5-6 : Au choix

Une figurine qui a dépensé I 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 I.

#### Contrôler une machine :

Durant un tour, une figurine à I pouce ou moins d'une machine neutre peut dépenser I 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 I pouce ou moins en dépensant I 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 I pouce ou moins en dépensant I PA ainsi qu'une pierre alchimique (il peut s'agir d'une pierre récolté 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 I pouce ou moins peut neutraliser une machine qui est contrôlée par l'adversaire en dépensant I 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.