

Les Idoles

Mise en place du champ de bataille

La table est divisée en 2 selon une diagonale reliant 2 coins opposés. Chaque moitié revient à un joueur. Les zones de déploiement sont des carrés de 12 pouces de côté situés dans le coin de chaque moitié de joueur.

Au centre de cette zone, soit à 6 pouces des bords de table, on place un jeton type Borne Jin (1 pouce de diamètre). Celui-ci représente l'idole du joueur.

Les joueurs doivent ensuite 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 ou d'un autre décor.
 - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor. Il doit y avoir le même nombre de décors dans chaque moitié de joueur.
- Enfin, les joueurs placent leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés sur un élément de décor à 5 pouces au moins d'un autre pion.
 - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas placé le premier décor).
 - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le placement des décors)

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 possède la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit décide qui commence son déploiement. Si c'est une Alchimie, déterminez aléatoirement qui débute son déploiement.

Conditions de Victoire

Ce scénario met en scène deux armées qui ont décidé de mettre à mal le moral de leur ennemi en s'attaquant directement aux icônes de ses croyances.

La partie se termine à la fin d'un tour durant lequel une idole a été détruite. On compte alors les points de victoire comme indiqué ci-dessous. Le joueur qui a le plus de PV l'emporte. Si un des joueurs n'a plus de figurines sur la table, c'est une Alchimie.

Gain des points de victoire:

1 PV par Point de structure restant à son idole.

1 PV si le Guerrier Sanctifié adverse a été tué.

2 PV si son Guerrier Sanctifié se trouve dans la zone de déploiement adverse.

Règles Spéciales

Guerrier sanctifié:

Un guerrier dans chaque camp a été choisi comme icône vivante des croyances de son peuple.

Au début de la partie, une fois que les figurines ont été déployées, chaque joueur indique à son adversaire quel est son guerrier sanctifié. Il ne peut s'agir d'un héros nommé.

Idole:

L'idole est insensible à tous les effets d'Alchimie.

