Les Idoles

Mise en place du champ de bataille

La table est divisÃ©e en 2 selon une diagonale reliant 2 coins opposÃ©s. Chaque moitiÃ© revient Ã un joueur. Les zones de dÃ©ploiement sont des carrÃ©s de 12 pouces de cÃ´tÃ© situÃ©s dans le coin de chaque moitiÃ© de joueur.
Au centre de cette zone, soit Ã 6 pouces des bords de table, on place un jeton type Borne Jin (1 pouce de diamÃ¨tre). Celui-ci reprÃ©sente l'idole du joueur.

Les joueurs doivent ensuite placer au minimum 8 Ã©lÃ©ments de dÃ©cors en respectant les rÃ¨gles suivantes :
- Un dÃ©cor ne peut Ã tre placÃ© Ã moins de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre dÃ©cor.
- Les joueurs placent les dÃ©cors Ã tour de rÃ´le. DÃ©terminez alÃ©atoirement quel joueur commence Ã poser un dÃ©cor. Il doit y avoir le mÃ me nombre de dÃ©cors dans chaque moitiÃ© de joueur.
Enfin, les joueurs placent leurs pions de Composants en respectant les rÃ¨gles suivantes :
- Les pions doivent Ã tre posÃ©s sur un Ã©lÃ©ment de dÃ©cor Ã 5 pouces au moins d?un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitiÃ© de table et 2 dans la moitiÃ© de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commenÃ§ant par celui qui n'a pas placÃ© le premier dÃ©cor).
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le placement des dÃ©cors)

Déploiement

Chaque joueur se dÃ©ploie dans la zone dÃ©finie lors de la mise en place du jeu, en commenÃ§ant par celui qui possÃ¨de le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, celui qui possÃ¨de la figurine avec la plus haute valeur d'Esprit dÃ©cide qui commence son dÃ©ploiement. Si c'est une Ã©galitÃ©, dÃ©terminez alÃ©atoirement qui dÃ©bute son dÃ©ploiement.

Conditions de Victoire

Ce scÃ©nario met en scÃ¨ne deux armÃ©es qui ont dÃ©cidÃ© de mettre Ã mal le moral de leur ennemi en s'attaquant directement aux icÃ´nes de ses croyances.
La partie se termine Ã la fin d'un tour durant lequel une idole a Ã©tÃ© dÃ©truite. On compte alors les points de victoire comme indiquÃ© 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 Ã©galitÃ©.

Gain des points de victoire:
1 PV par Point de structure restant Ã son idole.
1 PV si le Guerrier SanctifiÃ© adverse a Ã©tÃ© tuÃ©.
2 PV si son Guerrier SanctifiÃ© se trouve dans la zone de dÃ©ploiement adverse.

Règles Spéciales

Guerrier sanctifiÃ©:
Un guerrier dans chaque camp a Ã©tÃ© choisi comme icÃ´ne vivante des croyances de son peuple.
Au dÃ©but de la partie, une fois que les figurines ont Ã©tÃ© dÃ©ployÃ©es, chaque joueur indique Ã son adversaire quel est son guerrier sanctifiÃ©. Il ne peut s'agir d'un hÃ©ros nommÃ©.

Idole:
L'idole est insensible Ã tous les effets d'Alchimie.