

Les Totems - blitz

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs partagent la table en 4 quarts. Déterminez où se trouvent les zones de déploiement de chaque joueur (4,5 pouces x 4,5 pouces).

2) Chaque joueur tire un dé, celui qui fait le plus grand chiffre commence. Il faut placer un totem dans un quart de table de sa zone de déploiement et un totem dans un quart de table de la zone de déploiement de l'adversaire. Le premier joueur :

- place le premier totem (et un pion clan) dans un quart de table,
- son adversaire place le deuxième totem (et un pion clan) dans un quart de table,
- les deux joueurs refont la même chose pour le 3ème et 4ème totems

Il doit y avoir un totem par quart de table, et ils doivent être espacés d'au moins 7 pouces entre eux. Un totem doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table et des zones de déploiement.

3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :

- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un objectif ou d'un autre décor, et pas dans les zones de déploiement adverse.

4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 1 pion dans un de leur quart de table et 1 pion dans un quart de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans un autre quart de table.
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et 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 de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. 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.

Conditions de Victoire

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 12 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.

2) Nombre de PV Maximum à gagner : 23

3) A la fin d'un tour, on comptabilise les points :

- chaque joueur marque 1 PV/symbole/totem quand il en possède plus que son adversaire

Ex : un joueur qui possède plus de symbole (x3) pour chaque totem (x4) marquerait 12 PV à la fin du tour

Règles Spéciales

Un totem est de taille 3 et peut générer un couvert.

Une figurine se trouvant à 1 pouce ou moins d'un totem peut dépenser 1 PA pour danser afin d'invoquer les esprits du totem. Il n'est pas possible de dépenser 2 PA à la suite pour invoquer les esprits. Une figurine à 4 PA peut danser 1 fois sur un totem, dépenser 1 ou 2 PA (marche, attaque, magie, tir, course, concentration, ...) et redépenser 1 PA pour le totem (de la même manière que le scénario "les coffres").

Lorsque le PA est dépensé, son adversaire doit prendre les 4 cartes en main, en choisir une qu'il pose face cachée sur la table, et le joueur doit deviner la carte.

- Si le joueur ne devine pas la bonne carte, il lance 2 dés de la couleur de l'état de santé de la figurine et conserve 1 seul symbole qu'il place sur le totem à côté de la figurine.

- Si le joueur devine la bonne carte, il lance 3 dés de la couleur de l'état de santé de la figurine et conserve :

. soit 2 symboles sur le totem à côté de la figurine

. soit 1 symbole sur le totem à côté de la figurine et 1 symbole sur le totem de la carte

Reporter dans le tableau le nombre de symbole dans la colonne du totem que la figurine a invoquée.

