

Les Totems

Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario se joue sur une table de 48 pouces en largeur x 36 pouces en hauteur. La table est divisée en 4 quarts de table (24 pouces en largeur x 18 pouces en hauteur).
 Déterminez où se trouvent les zones de déploiement de chaque joueur.

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 10 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 8 éléments de corps :

- un corps doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table ou d'un totem
- les joueurs placent les corps à tour de rôle, tirez au dé pour savoir qui commence à placer en premier.

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

- les pions doivent être posés sur un élément de corps à 5" au moins d'un autre pion
- les joueurs placent 1 pion dans chaque quart de table (en alternant la pose des pions)

Déploiement

Voir schéma. Le joueur possédant le plus de cartes commence à se déployer en premier. Tirez au dé si vous possédez le même nombre de cartes. Chaque joueur doit faire en sorte qu'une fois toutes ses figurines déployées, il ait, si possible, autant de figurines réparties dans chacune de ses zones de déploiement.

Conditions de Victoire

Un joueur qui totalise 16 PV à la fin d'un tour remporte la partie.

À 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 invoqué.

Vous pouvez télécharger les pdf des cartes et du tableau aux adresses ci-dessous :

http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/les_totems/montage_cartes.pdf

http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/les_totems/tableau_marquage.pdf

