Les Totems

Mise en place du champ de bataille

- I) Le sc©nario se joue sur une table de 48 pouces en largeur x 36 pouces en hauteur. La table est divis©e en 4 quarts de table (24 pouces en largeur x 18 pouces en hauteur). D©terminez oA se trouve les zones de dA©ploiement de chaque joueur.
- 2) Chaque joueur tire un d©, celui qui fait le plus grand chiffre commence. Il faut placer un totem dans un quart de table de sa zone de d©ploiement et un totem dans un quart de table de la zone de d©ploiement de l'adversaire. Le premier joueur :

 - place le premier totem (et un pion clan) dans un quart de table,

 - son adversaire place le deuxiÀ me totem (et un pion clan) dans un quart de table,

 - les deux joueurs refont la m me chose pour le 3Â me et 4Â me totems

Il doit y avoir un totem par quart de table, et ils doivent tre espac©s d'au moins 10 pouces entre eux. Un totem doit tre plac© À plus de 3 pouces d'un bord de table et des zones de d©ploiement.

3) Les joueurs placent 8 AOIAOments de dAOcors :

- un d©cor doit tre plac© Â plus de 3 pouces d'un bord de table ou d'un totem - les joueurs placent les d©cors tour de rÂ'le, tirez au d© pour savoir qui commence placer en premier.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les rà gles suivantes :
- les pions doivent tre posà sur un à D ment de dà cor à 5? au moins d'un autre pion
- les joueurs placent I pion dans chaque quart de table (en alternant la pose des pions)

Déploiement

Voir sch©ma. Le joueur poss©dant le plus de cartes commence se d©ployer en premier. Tirez au d© si vous poss©dez le m me nombre de cartes. Chaque joueur doit faire en sorte qu?une fois toute ses figurines d©ploy©es, il ait, si possible, autant de figurines r©parties dans chacune de ses zones de d©ploiement.

Conditions de Victoire

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

A la fin d'un tour, on comptabilise les points :
- chaque joueur marque I PV/symbole/totem quand il en possÂ"de plus que son adversaire

Ex: un joueur qui possA"de plus de symbole (x3) pour chaque totem (x4) marquerait 12 PV A la fin du

Règles Spéciales

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

Une figurine se trouvant I pouce ou moins d'un totem peut d©penser I PA pour danser afin d'invoquer les esprits du totem. Il n'est pas possible de d©penser 2 PA la suite pour invoquer les esprits. Une figurine 4 PA peut danser I fois sur un totem, d©penser I ou 2 P (marche, attaque, magie, tir, course, concentration, ...) et red©penser I PA pour le totem (de la m me maniÂ"re que le sc©nario "les coffres").

Lorsque le PA est d©pens©, son adversaire doit prendre les 4 cartes en main, en choisir une qu'il pose face cach©e sur la table, et le joueur doit deviner la carte.
? Si le joueur ne devine pas la bonne carte, il lance 2 d©s de la couleur de l'©tat de sant© de la figurine et conserve I seul symbole qu'il place sur le totem cÂ't© de la figurine.
? Si le joueur devine la bonne carte, il lance 3 d©s de la couleur de l'©tat de sant© de la figurine et conserve :

- soit 2 symboles sur le totem cÂ't© de la figurine - soit I symbole sur le totem cÂ't© de la figurine et I symbole sur le totem de la carte

Reporter dans le tableau le nombre de symbole dans la colonne du totem que la figurine a invoqu©e.

Vous pouvez tA©lA©charger 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





