

HeroScope

THE BATTLE OF
ALL TIME

FOR 2 OR MORE PLAYERS
(Rise of the Valkyrie™ Master Set Required)
AGES 8+

EXTENSION SET LA TOUNDRA DE THAELENK

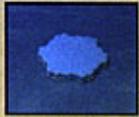
Contenu : • 3 chasseurs Dzu-Teh • 1 carte d'armée des gardes Dzu-Teh • 12 hexagones uniques de neige • 12 hexagones doubles de neige • 21 hexagones uniques de glace • 6 montagnes de glace avec leurs bases.

VOTRE PREMIERE PARTIE :

Sortez les éléments du jeu de leur emballage et débarrassez-vous de ce qui ne servira pas.

LES TUILES DE GLACE :

Pièces glace du champ de bataille – A utiliser pour construire un champ de bataille avec de la glace.



Hexagone unique de glace

Construire avec les hexagones de glace : Vous pouvez les relier et les empiler la même manière que vous reliez et empilez des hexagones d'eau. Les hexagones de glace ne peuvent pas être empilés sur des hexagones d'eau, sur d'autres hexagones de glace ou sur tout autre hexagone considéré comme n'ayant pas de hauteur.

Règles pour le mode Découverte

Les figurines peuvent se déplacer sur les hexagones de glace en comptant 1 point de déplacement pour chaque Hexagone. Les tuiles de glace n'ajoutent pas de hauteur, elles ne sont donc pas comptabilisées lorsqu'on monte ou lorsqu'on descend.

Règles pour le mode Expert

Les figurines peuvent se déplacer sur les hexagones de glace en prenant en compte le type de glace spécifié dans le scénario. Les tuiles de glace n'ajoutent pas de hauteur lorsqu'on compte les niveaux, elles ne sont donc pas comptabilisées lorsqu'on monte ou lorsqu'on descend.

Il y a 2 types d'hexagones de glace possible qui devront être spécifiés pour chaque scénario. Les deux sont expliqués ci après.

Glace Normale : Le déplacement sur des hexagones de glace normale coûte 1 point par hexagone.

Glace Glissante : Le déplacement sur des hexagones de glace glissante coûte 2 points par hexagone. Les figurines qui possèdent la capacité de vol ou de saut, peuvent passer au dessus des hexagones de glace glissante pour un coût normal.

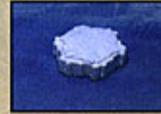
Lorsque vous déplacez une figurine à double hexagone sur des hexagones de glace glissante, choisissez la partie qui dirige le mouvement pour compter les hexagones.

Atterrir sur de la Glace Glissante : Une figurine qui atterrit sur de la glace glissante (après un vol, un saut, une chute, un parachutage, etc...) doit compter l'atterrissage comme 2 hexagones. Les figurines à double hexagone comptent l'atterrissage comme 2 hexagones, que la zone de l'atterrissage compte 1 ou 2 hexagones de glace glissante.

Tomber sur de la glace : A la différence des tuiles d'eau, la figurine qui chute sur un hexagone de glace reçoit des blessures. Le calcul est le même que pour la chute, voir dans le livret de règles (page 9).

LES TUILES DE NEIGE :

Pièces neige du champ de bataille – A utiliser pour construire un champ de bataille avec de la neige.



Hexagone unique de neige



Hexagone double de neige

Construire avec les hexagones de neige : Vous pouvez les relier et les empiler la même manière que vous reliez et empilez les autres hexagones de terrain (plaine, sable, roche...). Les hexagones de neige ne peuvent pas être empilés sur des hexagones d'eau, de glace ou sur tout autre hexagone considéré comme n'ayant pas de hauteur.

Règles pour le mode Découverte

Il n'y a pas de règle spéciale pour le déplacement sur des hexagones de neige.

Règles pour le mode Expert

Les figurines peuvent se déplacer sur les hexagones de neige en prenant en compte le type de neige spécifié dans le scénario. Les règles normales sont appliquées lorsqu'on compte les niveaux de hauteur qui impliquent des hexagones de neige.

Il y a 2 types d'hexagones de neige possible qui devront être spécifiés pour chaque scénario. Les deux sont expliqués ci après.

Neige légère : Il n'y a pas de règle spéciale concernant le déplacement sur des hexagones de neige légère.

Neige Épaisse : Le déplacement sur des hexagones de neige épaisse coûte 2 points par hexagone. Les figurines qui possèdent la capacité de vol ou de saut, peuvent passer au dessus des hexagones de neige épaisse pour un coût normal.

Lorsque vous déplacez une figurine à double hexagone sur des hexagones de neige épaisse, choisissez la partie qui dirige le mouvement pour compter les hexagones.

Atterrir sur de la Neige Épaisse : Une figurine qui atterrit sur de la neige épaisse (après un vol, un saut, une chute, un parachutage, etc...) doit compter l'atterrissage comme 2 hexagones. Les figurines à double hexagone comptent l'atterrissage comme 2 hexagones, que la zone de l'atterrissage compte 1 ou 2 hexagones de neige épaisse.

Montagnes de Glace et Bases de Glaciers

Les pièces Montagnes de Glace et leurs bases - A utiliser pour construire un champ de bataille avec des glaciers. Lorsqu'une montagne de glace est placée sur le champ de bataille, elle doit être posée sur une base de glacier. Les icônes de montagne de glace montrés sur le plan d'installation d'un champ de bataille représente toujours la montagne de glace et la base qui lui correspond.

Montagnes de glace Chaque nombre fait référence à la hauteur des différentes crêtes		Bases de Glacier hexagones de glace
 <p>Crête Basse</p>  <p>Crête Basse</p> <p>Glacier de 6 hexagones</p>		
 <p>Côté Bas</p>  <p>Côté élevé</p> <p>Glacier de 4 hexagones</p>		
 <p>Crête Basse</p>  <p>Crête Haute</p> <p>Glacier de 3 hexagones</p>		
 <p>Glacier d'un hexagone</p> 		

Construire avec les hexagones de montagne de glace : Les hexagones de Montagne de Glace et leur bases peuvent être connectés au hexagones de terrain de type plaine, sable, roche. En revanche ils ne peuvent pas être connectés avec des hexagones de terrain de type eau, glace ou tout autre hexagone considéré comme n'ayant pas de hauteur.

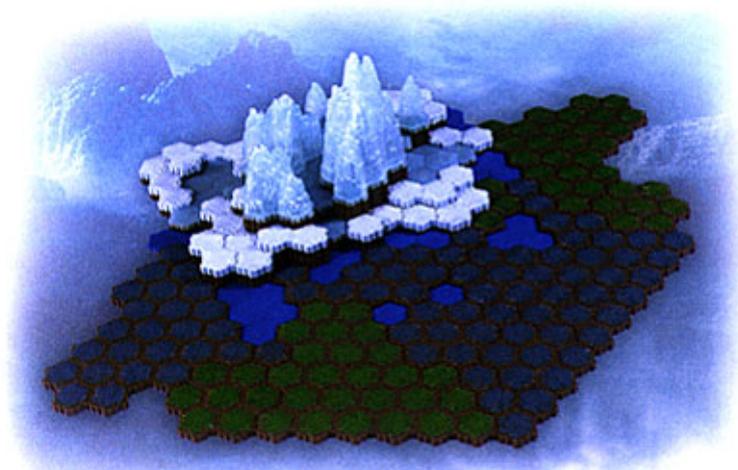
Construire avec les hexagones de base de Glacier : Les hexagones de base de Glacier peuvent être utilisés seuls, sans montagne de glace, et représentent alors des hexagones de glace. Les hexagones de base de Glacier ne peuvent pas être connectés au hexagones de terrain de type eau, glace ou tout autre hexagone considéré comme n'ayant pas de hauteur.

Règles pour le mode Découverte

Les figurines ne peuvent ni se déplacer, ni atterrir sur des hexagones de montagne de glace. Si des hexagones de base de glacier sont utilisés comme des tuiles de glace, suivez les règles du mode découverte décrites en page 2.

Règles pour le mode Expert

Les montagnes de glace sont des tours qui bloquent le déplacement et la ligne de vue. Les figurines ne peuvent ni se déplacer, ni atterrir sur des hexagones de montagne de glace. Si des hexagones de base de glacier sont utilisés comme des tuiles de glace, suivez les règles du mode Expert décrites en page 2.

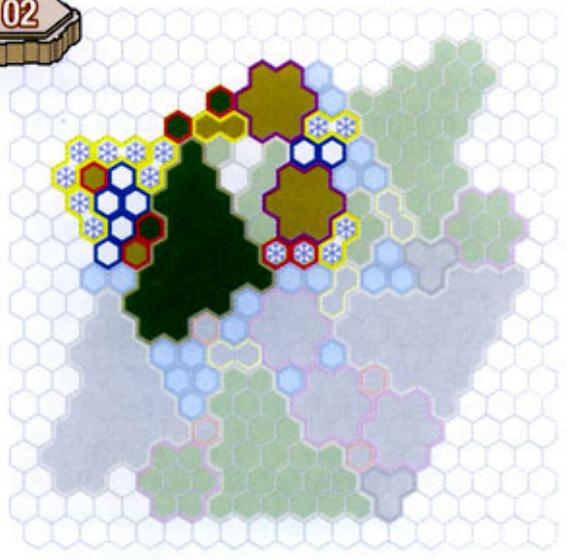


Sets Requis : Le set de base "L'ascension des Walkyries™" et l'extension "La Toundra de Thaelenk".

La Toundra de Thaelenk est une région peu amicale de glace et de neige qui s'étend dans la mer de la tête de dragon. D'anciens voyageurs racontent des histoires de monstrueux chasseurs des neiges qui se cachaient dans les montagnes et ne sortaient que pour les attaquer avec leurs armes et leur lancer des rochers de glace. Il est plus sage de voyager dans la toundra durant le solstice d'été, bien que la neige en montagne ne fonde jamais et que les soudains orages de glace et de vent rendent chaque journée ici périlleuse. Il est commun de voir des âmes congelées ensevelies dans des monolithes de glace tout au long du chemin.



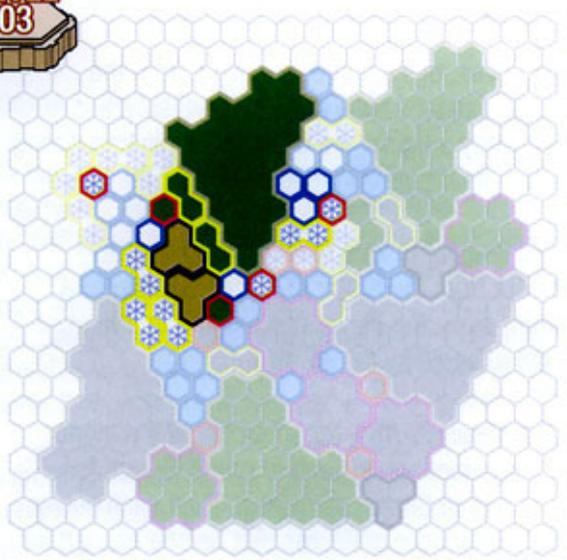
LEVEL 02



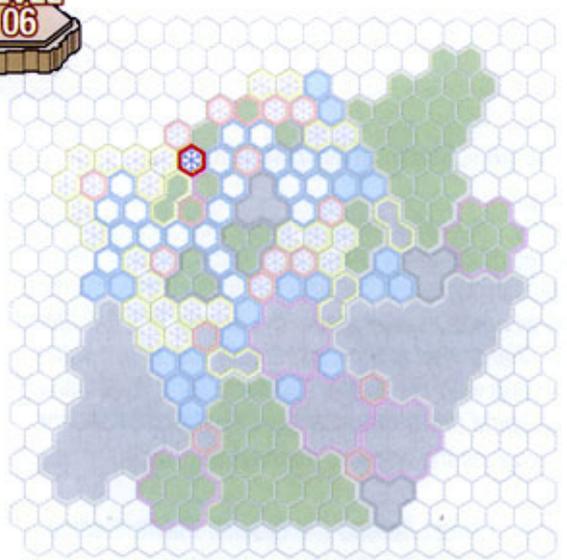
LEVEL 05



LEVEL 03



LEVEL 06

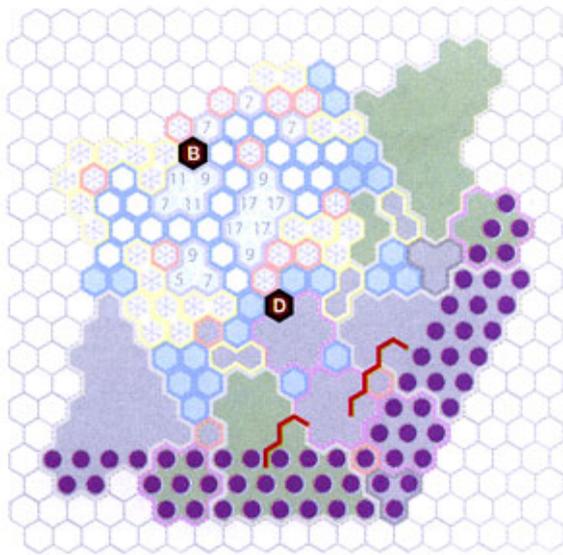


LEVEL 04



GLACIERS & Ruins





Mode Expert - La Tempête de Tessons de Glace

(2 Joueurs)

L'approche de la toundra par la vallée offre un spectacle formidable. Les flèches de glace surplombent le paysage et transpercent le ciel sinistre, tandis que retenti le cri de guerre perçant des Dzu-Teh.

Cependant, là où la vallée rejoint la toundra, l'ennemi le plus mortel c'est la tempête des tessons de glace. Les vents chauds de la vallée tourbillonnent avec la froideur des tessons de glace gelés de la toundra qui spiralent depuis le ciel vers le sol comme des stalactites menaçantes, certaines étant aussi grandes que les guerriers eux-mêmes.

Objectif : Le joueur 1 doit défendre le glacier, le joueur 2 doit en prendre le contrôle.

Mise en place : Placez les Glyphes de Brandar et Dagmar, coté pouvoir visible comme indiqué, sur le champ de bataille.

Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 450 points qui devra contenir au moins une escouade de Dzu-Teh.
Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 650 points.

Le joueur 1 démarre sur n'importe quel hexagone de glace, mais ne peut pas commencer sur le glyphe de Brandar. Le joueur 2 démarre dans la zone violette.

Règles Spéciales : Traitez les hexagones de neige comme des hexagones de neige épaisse et traitez les hexagones de glace comme des hexagones de glace normale (voir les règles en page 2).

A la fin de chaque round, avant que les marqueurs d'ordre ne soient placés, le dernier joueur à avoir joué dans le round lance un dé 20 pour déterminer si la tempête de tessons de glace gelés affecte le round. Sur un résultat de 15-20, rien ne se passe et le jeu peut continuer normalement. Sur un résultat de 1-14, la tempête s'abat soudainement sur le champ de bataille. Dans l'ordre du tour, les joueurs doivent lancer 6 dés d'attaque et assigner les crânes obtenus à une ou plusieurs de leurs figurines comme autant de blessures ne pouvant être parées par la défense normale ou les pouvoirs spéciaux.

Si suite aux blessures reçues une figurine est détruite, enlevez-la du champ de bataille. Vous ne pouvez assigner à une figurine plus de crânes qu'il n'en faut pour la détruire. Si un joueur est éliminé pendant une tempête, l'autre joueur gagne immédiatement la partie.

Le Glyphe de Brandar est un artefact qui fournit, à l'armée du joueur qui le contrôle, une aura de protection contre la tempête de tessons gelés. Si un joueur possède une figurine sur le Glyphe, il n'est pas affecté par la tempête.

Victoire : Le joueur qui détruit complètement l'armée de son adversaire gagne. Si la partie atteint le 12ème round, lancez normalement le dé 20 pour déterminer s'il y a tempête de tessons gelés. Ensuite chaque joueur compte le nombre de figurines qui lui reste sur des hexagones de neige ou de glace. Celui qui en possède le plus gagne la partie. S'il n'y a pas de majorité ou qu'aucune des figurines restantes ne se trouve sur des hexagones de neige ou de glace, le joueur 1 gagne la partie.

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

2

3

4

5

6

7

8

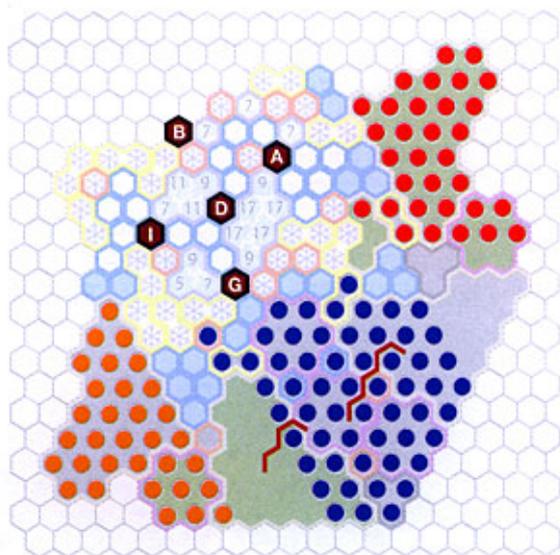
9

10

11

12

Les Âmes Gelées - Scénario de jeu



Mode Expert - Les sources de puissance du froid mortel

(3 Joueurs)

Les violentes tempêtes ont dissuadé la plupart d'occuper la source de puissance de la tundra, seules les armées les plus déterminées sont encore là. Cette source est d'une telle puissance, qu'il n'est pas rare que des guerriers qui en bénéficient ne triplent leurs capacités. Certains guerriers pensent que c'est parce que l'eau a été gelée. D'autres disent que cela provient de l'aura qui plane au dessus des glaciers. Ce qui est sur c'est que la tundra est inhospitalière et que les tempêtes hivernales peuvent décimer une armée entière très rapidement.

Objectif : Contrôlez la source de puissance en détruisant toutes les figurines de vos adversaires. Utilisez le Glyphes de Brandar pour tripler votre puissance.

Mise en place : Placez les Glyphes de Brandar, Ivor, Astrid, Gerda et Dagmar, coté pouvoir visible comme indiqué, sur le champ de bataille.

Les joueurs 1 et 3 recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 450 points. Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 625 points.

Le joueur 1 démarre sur la zone orange. Le joueur 2 démarre dans la zone bleue. Le joueur 3 démarre sur la zone rouge.

Règles Spéciales : Si un joueur occupe le glyphe de Brandar, la puissance de tout autre glyphe sous son contrôle est multipliée par 3. Par exemple : Si un joueur possède une figurine sur le Glyphe de Brandar et une autre sur le Glyphe d'Astrid, la puissance de ce dernier passe à +3 en attaque pour toutes ses figurines.

Traitez tous les hexagones de neiges comme des hexagones de neige légère et traitez tous les hexagones de glace comme des hexagones de glace glissante (voir les règles en page 2).

Victoire : Détruisez toutes les figurines de vos adversaires pour gagner la partie.

Si la partie atteint le 8ème round, une violente et impitoyable tempête va s'abattre sur le champ de bataille. Chaque joueur lance un dé 20. En commençant par celui qui a fait le résultat le plus faible et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance 6 dés d'attaque. Les joueurs doivent assigner les crânes obtenus à une ou plusieurs de leurs figurines comme autant de blessures ne pouvant être parées par la défense normale ou les pouvoirs spéciaux.

Si suite aux blessures reçues une figurine est détruite, enlevez la du champ de bataille. Vous ne pouvez assigner à une figurine plus de crânes qu'il n'en faut pour la détruire.

Après que tous les joueurs aient lancé leurs 6 dés d'attaque, chacun lance de nouveau le dé 20 pour déterminer un nouveau joueur au résultat le plus faible. On continue de la sorte jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu. Le survivant gagne la partie.

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

2

3

4

5

6

7

8

Traduction libre : Cyberfab - 2006 - www.cyberfab.fr.st



CHECK OUT OUR
WEBSITE!

Visit www.HEROSCAPE.com

for scenarios, character bios,
strategy tips, battlefield builder and more!

©2006 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks. U.S. Patents Pending. We will be happy to hear your questions or comments about this game. U.S. consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll-free). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. European consumers please write to: Hasbro U.K. Ltd. Hasbro Consumer Affairs. P.O. Box 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD; or telephone our Helpline on 00800 2242 7276.



PROOF OF PURCHASE

MB

HEROSCAPE™

44185

HASBRO.COM

FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS