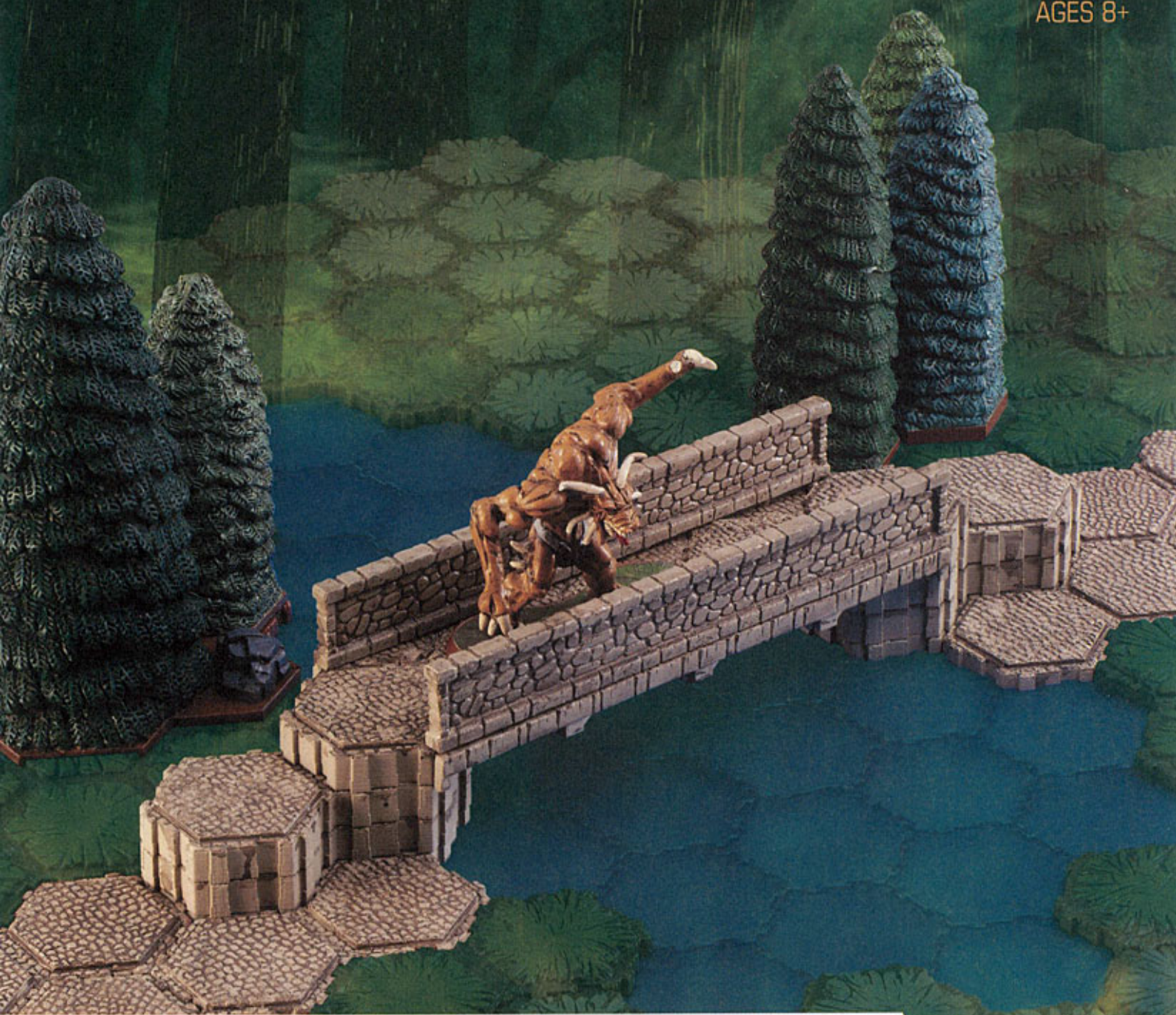


# heroScope™

THE BATTLE OF  
ALL TIME

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

AGES 8+



**EXTENSION SET : LA ROUTE VERS LA FORÊT OUBLIÉE**

**Contenu :** • 1 garde Dumutef • 1 carte d'armée du garde Dumutef • 8 hexagones uniques de route • 8 hexagones doubles de route • 1 hexagone quintuple de route • 2 murs de pierres • 5 arbres à feuillage persistant.

## VOTRE PREMIERE PARTIE :

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

## LES TUILES ROUTE :

Les règles qui suivent pour les hexagones de route s'appliquent aussi bien en mode découverte qu'en mode expert.

Pièces Route du champ de bataille – A utiliser pour construire des routes sur le champ de bataille.



Hexagone unique de route



Double hexagone de route



Quintuple hexagone de route



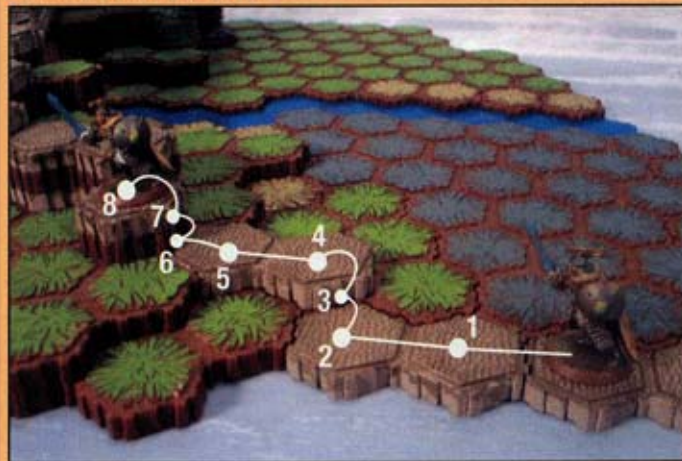
**Construire avec les hexagones de route :** Les tuiles route sont disponibles en simple, double et quintuple hexagones. Vous pouvez les relier et les empiler la même manière que n'importe quelle autre hexagone afin de créer des routes sur votre champ de bataille.

Les hexagones de route créent des espaces qui permettent aux figurines de se déplacer plus rapidement que la normale.

**Le déplacement sur les hexagones de route :** Lorsque vous déplacez vos figurines sur les hexagones de route, comptez chaque hexagone comme un hexagone normal. Cependant, si la totalité du déplacement de votre figurine s'effectue sur des hexagones de route, y compris l'hexagone de départ, vous pouvez ajouter 3 hexagones supplémentaires au déplacement de votre figurine. Les 3 hexagones supplémentaires doivent également être des hexagones route. Voir l'exemple 1.

## EXEMPLE 1 : Le déplacement sur les hexagones de route

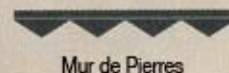
La capacité de déplacement de Finn est de 5. Tout son déplacement s'effectue des hexagones de route, ainsi il peut se déplacer de 8 hexagones.



## LES MURS DE PIERRES

Les règles qui suivent pour les murs de pierres s'appliquent aussi bien en mode découverte qu'en mode expert. *Exceptions :* La chute et les règles d'engagement sont seulement utilisées dans le jeu en mode expert.

Pièces Mur de pierres du champ de bataille – A utiliser pour construire des murs de pierres sur le champ de bataille.

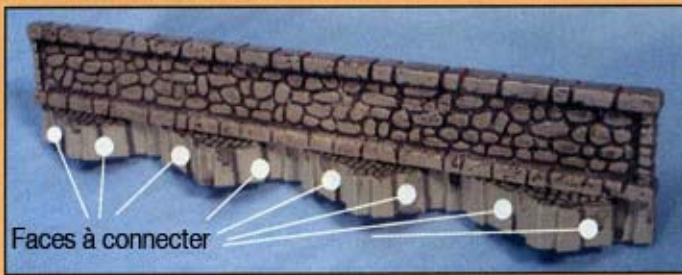


Mur de Pierres

**Construire avec les murs de pierres :** Il y a 2 murs de pierres qui peuvent être utilisés de plusieurs façons différentes. Vous pouvez construire un pont en les combinant avec l'hexagone quintuple de route, vous pouvez les connecter ensemble pour créer un long mur, ou vous pouvez les utiliser seuls à différents endroits du champ de bataille, à votre convenance.

Un mur de pierre doit être placé sur le champ de bataille avec les chacune de ses 8 faces connectée à un hexagone. Voir les exemples 2,3 et 4.

## EXEMPLE 2 : Faces à Connecter



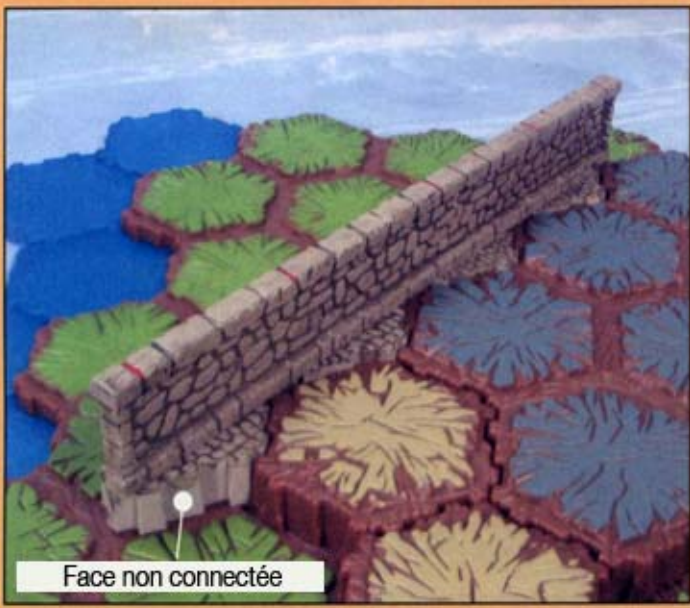
**EXEMPLE 2 : Mur de pierres placé correctement**

Ce mur de pierre est placé correctement parce que chacune de ses 8 faces sont connectées avec des hexagones.



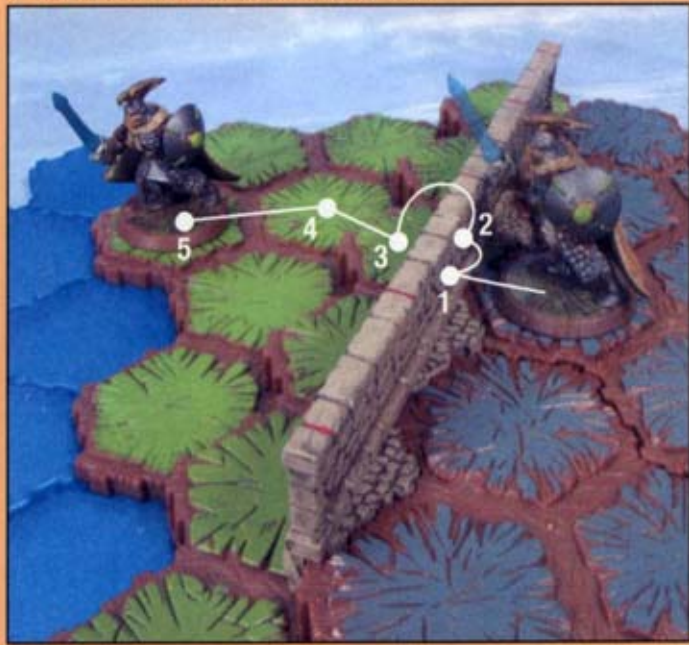
**EXEMPLE 3 : Mur de pierres placé incorrectement**

Ce mur de pierre est placé incorrectement parce qu'une de ses 8 faces n'est pas connectée avec un hexagone.



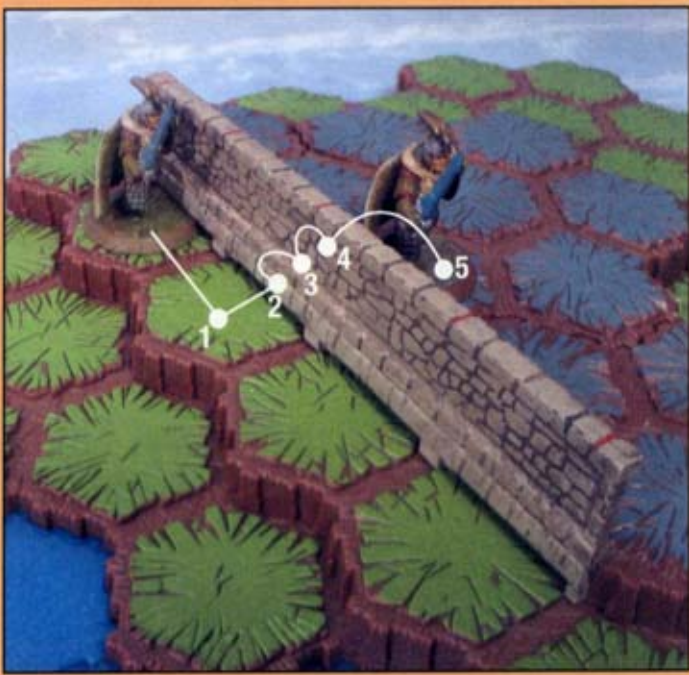
**EXEMPLE 4 : Se déplacer par dessus un mur intérieur**

Finn a une capacité de déplacement de 5. Pour passer par-dessus le mur intérieur, il faut compter 2 déplacements parce que sa hauteur équivaut à 2 hexagones.



**EXEMPLE 5 : Se déplacer par dessus un mur extérieur**

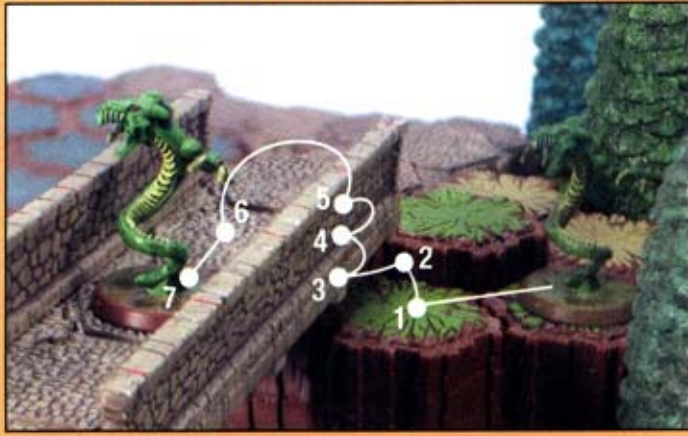
Pour passer par-dessus le mur extérieur, il vous faut compter 3 déplacements parce que sa hauteur équivaut à 3 hexagones.



**Passer par dessus les murs de pierres :** Les figurines peuvent se déplacer par-dessus les murs de pierre. Lorsque vous vous déplacez par-dessus un mur de pierre, comptez la hauteur du mur de pierre comme des hexagones. La hauteur à l'intérieur du mur (le côté dont les faces sont connectées avec les hexagones du champ de bataille) est de 2. La hauteur à l'extérieur du mur (le côté qui n'a pas de faces à connecter avec les hexagones du champ de bataille) est de 3. Voir les exemples 5, 6 et 7.

## EXEMPLE 7 : Se déplacer par-dessus un mur extérieur surélevé

Lorsqu'une figurine se déplace par-dessus un mur de pierre surélevé, assurez vous de bien compter la hauteur du mur ainsi que celle des hexagones voisins.



Une figurine ne peut pas se déplacer par dessus un mur de pierre si sa capacité de déplacement n'est pas suffisante pour lui permettre d'atteindre un hexagone libre de l'autre coté du mur.

**Chute :** Pour déterminer si une figurine a chuté après être passée par-dessus un mur de pierre, mesurez sa chute depuis le sommet du mur de pierre.

**Engagement :** Lorsqu'un mur de pierre se trouve entre 2 figurines, la taille des 2 figurines doit être plus haute que celle du mur de pierre positionné sur le champ de bataille, pour que ces figurines puissent s'engager. Le mur de pierre a une hauteur de 2 à l'intérieur et de 3 à l'extérieur. Voir l'exemple 8.

## EXEMPLE 8 : Engagement avec un mur de pierres

Guerrier Orc 1 est engagé avec Finn. Guerrier Orc 2 n'est pas engagé avec Finn parce que Guerrier Orc 2 a une hauteur de 4 et que le mur de pierre positionné ainsi sur le champ de bataille a une hauteur totale de 4.

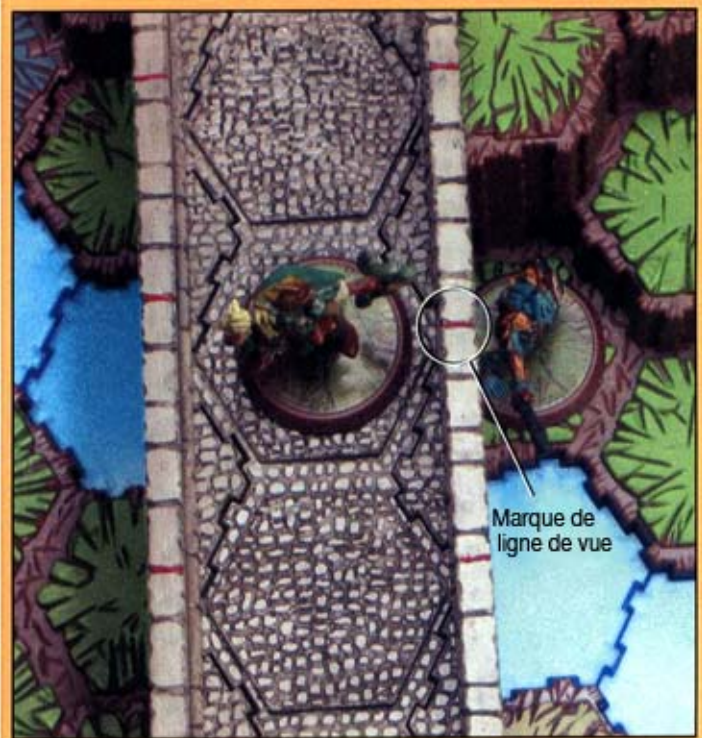


**Marque de ligne de vue :** Les marques de ligne de vue sont les traits rouges visibles sur le haut des murs de pierre et sont utilisées uniquement pour les attaques à distance.

Elles sont utilisées comme ligne de vue seulement lorsque vous attaquez depuis le coté intérieur du mur de pierre. Une figurine adjacente à une marque de ligne de vue peut utiliser celle-ci à la place de son point de visée. On considère que la figurine se penche par dessus le mur pour viser un adversaire. Pour utiliser une marque de ligne de vue, choisissez une marque de ligne de vue adjacente à l'hexagone où se trouve votre figurine. Visez alors votre adversaire en alignant la ligne de vue, coté bord extérieur du mur, à votre cible. Si la ligne de visée est dégagée, vous pouvez utiliser votre portée d'attaque. Voir l'exemple 9.

## EXEMPLE 9 : Utiliser une marque de ligne de vue

Si Syvarris utilise son point de visée, il ne peut pas voir le Guerrier Orc. Cependant, lorsque Syvarris utilise la marque de ligne de vue sur le mur de pierre, il peut voir le Guerrier Orc et peut donc l'attaquer.



Les figurines qui ont des pouvoirs spéciaux qui font effet sur des zones dégagées comme Raelin, peuvent utiliser aussi la marque de ligne de vue en plus de leur point de visée, afin de déterminer l'qui est affecté par le pouvoir spécial.

## LES ARBRES A FEUILLAGE PERSISTANT

Les règles qui suivent pour les arbres à feuillage persistant s'appliquent aussi bien en mode découverte qu'en mode expert.

Pièces Arbre à feuillage persistant du champ de bataille – A Utiliser pour construire des champs de bataille comportant des arbres à feuillage persistant.



10

Arbre à feuillage persistant  
Hauteur 10



11

Arbre à feuillage persistant  
Hauteur 11



11

Arbre à feuillage persistant  
Hauteur 11



12

Arbre à feuillage persistant  
Hauteur 12



15

Arbre à feuillage persistant  
Hauteur 15

Les arbres à feuillage persistant peuvent être placés sur n'importe quel endroit où ils s'adaptent. Vous ne pouvez pas les placer sur des espaces qui n'ont pas d'hexagone permettant l'emboîtement. Par exemple, vous ne pouvez pas placer vos arbres sur des hexagones d'eau parce que les hexagones en eau n'ont pas d'hexagones permettant l'emboîtement. Quatre de vos arbres à feuillage persistant dans cette extension occupent un hexagone et un arbre occupe 4 hexagones.

**Se déplacer autour des arbres à feuillage persistant :** Les figurines n'ont pas le droit de se déplacer à travers les hexagones qui sont occupés par des arbres. Les figurines ne peuvent pas traverser les 4 hexagones occupés par l'arbre à feuillage persistant n°15.

**Ligne de vue :** Tous les arbres à feuillage persistant bloquent la ligne de vue. Une attaque à longue portée ne peut être utilisée que lorsque une ligne de vue dégagée est possible entre les arbres à feuillage persistant. Voir les exemples 10 et 11.

### EXEMPLE 10 : Regarder entre les arbres

Syvarris peut facilement voir le Guerrier Orc entre les arbres.



### EXEMPLE 11 : Regarder entre les arbres

Ici, l'espace entre les deux arbres est mince, mais Syvarris peut voir le Guerrier Orc entre les arbres.





Sets requis : 1 Master Set "L'ascension des Valkyries" et 1 extension "La route vers la forêt oubliée"

Le pont de Dumutef enjambe une rivière profonde au courant rapide, qui s'avère dangereuse même aux endroits les moins profonds. Les trous profonds situés dans le lit de la rivière peuvent engloutir les plus grands guerriers et les créatures mortelles de la rivière laissent seulement les os de ces fous inconscients. Les gardes dumutef se félicitent de n'avoir jamais permis à quiconque de traverser le pont situé dans les bois voisins. Comme plus aucun voyageurs ne prend le risque de passer par ce chemin, l'endroit est appelé la forêt oubliée.

LEVEL  
03



LEVEL  
04



LEVEL  
05



LEVEL  
01



LEVEL  
02



LEVEL  
06



LEVEL  
07



LEVEL  
08 +  
RUINS  
& TREES



## Jeu Expert - Le Pont de la forêt oubliée (2 joueurs)

*Le pont de la forêt oubliée a longtemps été la forteresse des gardes Dumutef et de leur armée. En dépit de cette formidable réputation, il arrive parfois qu'une armée soit assez téméraire pour venir les affronter dans le but de récupérer les richesses qui se trouvent en contrebas de la route... de nouvelles sources de puissance !*

**Objectif :** Le joueur 1 doit prendre le contrôle du pont (le quintuple hexagone de route). Le joueur 2 doit garder le contrôle du pont.

**Mise en place :** Placez les glyphes, coté pouvoir visible, sur le champ de bataille, comme indiqué sur la carte.



Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 425 points. Le joueur 1 commence dans la zone de départ violette. Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 525 points. Le joueur 2 doit dépenser 25 de ses 525 points pour au moins un garde Dumutef. Si les joueurs utilisent la méthode de draft pour recruter leur armée, le joueur 2 fera le premier choix et devra prendre et placer un garde Dumutef. Le joueur 2 commence dans la zone de départ orange.

**Règles spéciales :** Toutes les figurines exceptée les Soulborgs doivent lancer le dé à 20 faces pour leur survie lorsqu'il pénètrent sur un hexagone d'eau. Sur un résultat de 1, la figurine est détruite. Sur un résultat 2-4, la figurine reçoit 1 point de blessure. Les figurines à double hexagone ne lancent le dé qu'une fois, si elles utilisent, pour traverser, le même hexagone d'eau avec ses 2 hexagones, lors d'un même tour.

**Victoire :** Si, à la fin d'un round, le joueur 1 occupe seul le pont, il gagne. Si à la fin de 10ème round, le joueur 1 n'est pas victorieux, un escadron de renfort pour les gardes Dumutef arrive et repousse tous les attaquants. Le joueur 2 gagne la bataille et une fois encore les gardes Dumutef ont prouvé leur invincibilité.

*Note : En tant que joueur 1, vous vous battez avec peu d'espoir de victoire; mais, si malgré l'adversité, vous deviez l'emporter, votre armée serait inscrite à jamais dans l'histoire du Valhalla aux cotés d'autres guerriers légendaires.*

ROUND  
MARKER  
TRACK



## Jeu Expert - Défaite sur le Pont Dumutef (3 joueurs)

*Le pont n'est défendu que légèrement car aucun voyageur ni aucune armée n'a osé s'aventurer sur ce chemin depuis un an, et un hiver rude s'est abattu sur le territoire. Plusieurs défenseurs se sont réfugiés dans la forêt voisine. C'est le moment au jamais de porter une attaque aidé d'un allié pour déborder les gardes Dumutef. Vous ne pensez pas ?*

**Objectif :** Les joueurs 1 et 2 doivent prendre le contrôle du pont. Le joueur 3 doit garder le contrôle du pont en attendant des renforts qui arriveront pendant la bataille.

**Mise en place :** Placez les glyphes, coté pouvoir visible, sur le champ de bataille, comme indiqué sur la carte.



Les joueurs 1 et 2 recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 350 points. Le joueur 3 recrute ou utilise une armée pré-établie à 350 points. Le joueur 3 doit dépenser 25 de ses 350 points pour au moins un garde Dumutef. Si les joueurs utilisent la méthode de draft pour recruter leur armée, le joueur 3 fera le premier choix et devra prendre et placer un garde Dumutef.

Le joueur 1 commence dans la zone de départ violette. Le joueur 2 commence dans la zone de départ rouge. Le joueur 3 commence dans les zones de départ bleu marine et orange.

**Règles spéciales :** Toutes les figurines exceptées les Soulborgs doivent lancer le dé à 20 faces pour leur survie lorsqu'il pénètrent sur un hexagone d'eau. Sur un résultat de 1, la figurine est détruite. Sur un résultat 2-4, la figurine reçoit 1 point de blessure. Les figurines à double hexagone ne lancent le dé qu'une fois, si elles utilisent, pour traverser, le même hexagone d'eau avec ses 2 hexagones, lors d'un même tour.

Les joueurs 1 et 2 forment l'équipe attaquante et ont une alliance qui ne peut être rompue.

A la fin des rounds 2,3,4 et 5, le joueur 3 lance le dé à 20 faces pour tenter d'obtenir des renforts et utilise les règles suivantes pour déterminer le type de renfort :

- 1 = Pas de renfort à ce round
- 2-5 = 25 points de renfort
- 6-10 = 75 points de renfort
- 11-15 = 125 points de renfort
- 16-19 = 175 points de renfort
- 20 = 200 points de renfort

Tous les renforts entrent sur le champ de bataille par la zone de départ bleue.

**Victoire :** Si, à la fin d'un round, l'équipe attaquante occupe seule le pont, elle gagne.

Si, à la fin du 10ème round, le joueur 3 occupe seul le pont ou si le pont est complètement inoccupé, il gagne.

Si, à la fin du 10ème round, l'équipe attaquante et le joueur 3 occupent tous les deux le pont : L'équipe attaquante gagne si elle occupe plus d'hexagones que le joueur 3. Le joueur 3 gagne s'il occupe le même nombre ou plus d'hexagones que l'équipe attaquante.

ROUND  
MARKER  
TRACK



Traduction libre : Travail conjoint de Vin et Sam et Cyberfab Mise en page : Cyberfab - www.cyberfab.fr.st - 2005 -



**CHECK OUT OUR WEBSITE!**

Visit [www.HEROSCAPE.com](http://www.HEROSCAPE.com)

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

©2005 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 22427276.



PROOF OF PURCHASE

**MB** HEROSCAPE™  
MILTON BRADLEY  
42655

**HASBRO.COM**  
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS