



POUR 2 JOUEURS ET PLUS
(Master set L'ascension des Walkyries™ requis)
AGE 8 ANS et +



EXTENSION SET LA FORTERESSE DES ARCHKYRIES

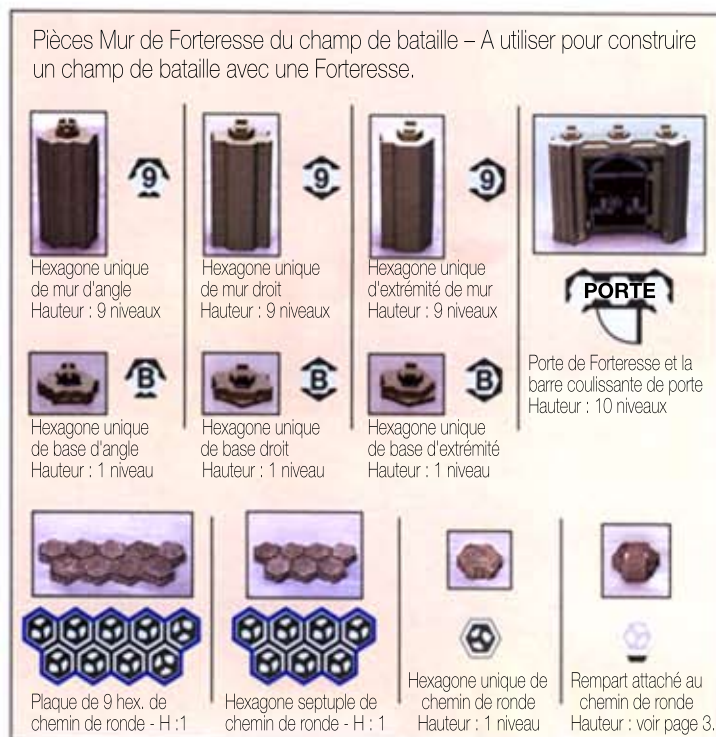
Contenu : 7 Bases droites • 10 Bases d'angle • 4 Bases d'extrémité • 7 Sections Murales droites • 10 Sections Murales d'angle • 4 Sections Murales d'extrémité • 21 hexagones simples de chemin de ronde • 1 plaque de 9 hexagones de chemin de ronde • 1 hexagone septuple de chemin de ronde • 50 Remparts • 1 Porte de forteresse • 1 drapeau • 1 Carte de porte de forteresse • 1 barre coulissante de porte • 22 échelons simples.

Votre Première Partie :

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

Les Murs de la Forteresse

Les règles suivantes pour les murs de la forteresse s'appliquent aussi bien pour le mode découverte que pour le mode expert. Exception : Les règles de chute et d'engagement ne s'appliquent que pour le mode expert. Dans le mode découverte, la porte ne peut pas être détruite et la carte n'est pas utilisée.



Murs de Forteresse, Chemins de ronde et Remparts : Les murs de la forteresse sont fait de sections, bases et chemins de ronde et peuvent être construits de plusieurs façons. Les murs peuvent cumuler la hauteur d'1, 2 murs ou plus. Les bases sont utilisées pour connecter les sections de mur au champ de bataille. Les chemins de ronde sont à placer au sommet des sections de mur et permettent aux figurines d'occuper et de se déplacer sur le haut des murs. Les remparts peuvent être placés sur les chemins de ronde ou sur des hexagones de terrain pour permettre aux figurines de se cacher pendant les batailles.

Comment construire les Murs de la Forteresse : Les murs de la forteresse peuvent être construits sur n'importe quel type de terrain normal comme l'herbe, le sable, la roche, etc. Empilez une base droite, d'angle ou d'extrémité sur un hexagone de terrain là où vous voulez construire. Puis empilez la section de mur correspondante au sommet de la base, clippez les pièces ensemble afin d'avoir un ajustement serré. Vous pouvez ajouter une section supplémentaire (de même type) au sommet du mur pour augmenter sa taille ou placer un chemin de ronde au sommet pour terminer la construction.

Lorsque vous construisez les murs de la forteresse, suivez ces règles :

- Chaque section de mur doit être placée sur une base ou une autre section de mur.
- Chaque section de mur doit avoir un chemin de ronde ou une autre section de mur à son sommet.
- Les murs de la forteresse ne doivent pas être placés sur des hexagones d'eau ou tout autre hexagone qui n'a pas de hauteur.

EXEMPLE 1 : Placer les bases

Empilez et reliez les bases sur les hexagones de terrain.



EXEMPLE 2 : Ajouter les Murs

Ajoutez les murs sur les bases.



EXEMPLE 3 : Augmenter la hauteur des murs

Empilez des sections de mur au sommet d'autres sections de mur.



EXEMPLE 4 : Ajouter les chemins de ronde et les Remparts

Placez les chemins de ronde au sommet des sections de mur avec remparts.



Compter les niveaux d'un mur de forteresse

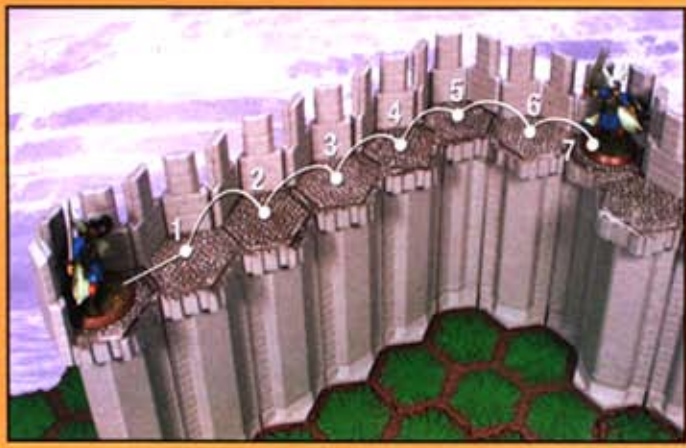
Les murs de forteresse sont marqués par des lignes plus larges pour aider le décompte des niveaux. Chaque ligne plus large compte pour 1 niveau.



Les déplacements sur les hexagones de chemin de ronde : Les hexagones de chemin de ronde créent des espaces permettant aux figurines de se déplacer plus rapidement que la normale. Les figurines peuvent se déplacer et occuper les hexagones de chemin de ronde de la même manière qu'un hexagone de terrain normal (herbe, sable, roche). Lors des déplacements comptez chaque hexagone comme un hexagone normal. Toutefois, si la figurine effectue la totalité de son déplacement sur des hexagones de chemin de ronde, incluant l'hex. de départ, la figurine reçoit un bonus de 3 hex. de déplacement supplémentaire. Ce bonus de déplacement ne peut se faire que sur des hex. de chemin de ronde. La figurine ne peut pas utiliser le bonus pour utiliser une échelle. Voir l'exemple 5 :

EXEMPLE 5 : Se déplacer sur les hexagones de chemin de ronde

Le Viking de Tam a 4 en mouvement. Il effectue la totalité de son déplacement sur le chemin de ronde, il peut donc se déplacer de 7 hex. au total (4+3).



Lorsqu'une figurine se déplace depuis un chemin de ronde vers un niveau plus élevé, elle doit ajouter la différence de hauteur au déplacement, de la même façon que "Monter" dans les règles expert du jeu de base. Lors d'un déplacement vers le bas, il n'est pas nécessaire de compter la différence de niveaux sauf si celle-ci est égale ou supérieure à la taille de la figurine. Voir "Tomber" dans les règles expert du jeu de base.

Utiliser les hexagones de chemin de ronde comme des hexagones de route :

Lorsqu'ils ne sont pas placés sur des murs de forteresse, les chemins de ronde peuvent être connectés et empilés de la même manière que d'autres types de terrain comme l'herbe, le sable et la roche. Les hex. de chemin de ronde deviennent alors des hex. de route sur votre champ de bataille.

Les déplacements sur les hexagones de route : Les hexagones de route créent des espaces permettant aux figurines de se déplacer plus rapidement que la normale. Lors des déplacements comptez chaque hexagone comme un hexagone normal. Toutefois, si la figurine effectue la totalité de son déplacement sur des hexagones de route, incluant l'hexagone de départ, la figurine reçoit un bonus de 3 hexagones de déplacement supplémentaires. Ce bonus de déplacement ne peut être utilisé que sur des hexagones de route.

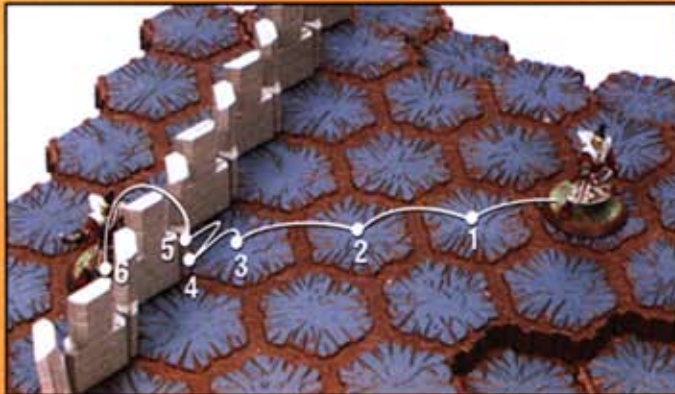
Les Remparts

Les Remparts sont des structures qui peuvent être ajoutées aux chemins de ronde ou à des terrains formés d'hexagones d'herbe, de sable ou de roche. Les remparts offrent une protection valable durant les batailles permettant aux figurines de se cacher derrière.

Les déplacements sur les hexagones de remparts : Les figurines peuvent se déplacer par dessus les remparts. comptez la partie la plus basse d'un rempart comme un hex. de plus dans la différence de niveaux qu'il peut être nécessaire de compter pendant le déplacement de la figurine. La hauteur de l'intérieur d'un rempart (le côté connecté de l'hexagone) est de 2. La hauteur de l'extérieur d'un rempart (le côté non connecté de l'hexagone) est de 3. Voir les exemple 6 et 7.

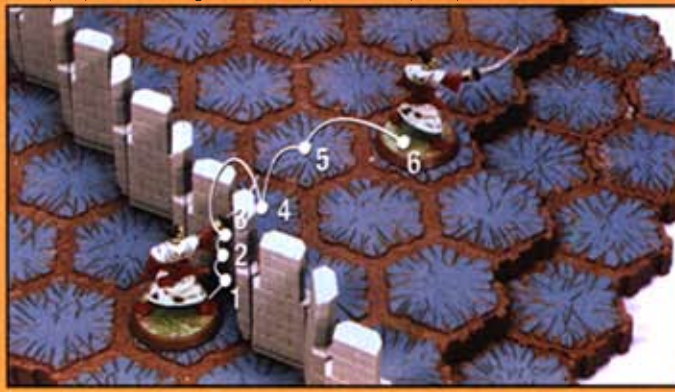
EXEMPLE 6 : Se déplacer par dessus un rempart depuis l'intérieur

Le Samuraï Izumi a une capacité de déplacement de 6. Le mur intérieur compte pour 2 hexagones de déplacement puisqu'il fait une hauteur de 2.



EXEMPLE 7 : Se déplacer par dessus un rempart depuis l'extérieur

Le Samuraï Izumi a une capacité de déplacement de 6. Le mur extérieur compte pour 3 hexagones de déplacement puisqu'il fait une hauteur de 3.



Règles d'engagement : Les figurines suivent les règles d'engagement du mode expert du jeu de base. Si 2 figurines se trouvent sur 2 hexagones adjacents séparés par un rempart, la hauteur des 2 figurines doit être supérieure à la portion la plus basse du rempart pour pouvoir s'engager. Voir exemple 8.

EXEMPLE 8 : Engagement sur un rempart.

La partie extérieure du rempart à une hauteur de 3, auquel il faut ajouter le niveau qui se trouve dessous pour un total de 4 (3+1). L'agent Carr a une hauteur de 5, il est donc adjacent et engagé avec le Guerrier Viking. Le Guerrier Marro a une hauteur de 4, il n'est ni adjacent, ni engagé avec le Guerrier Viking.

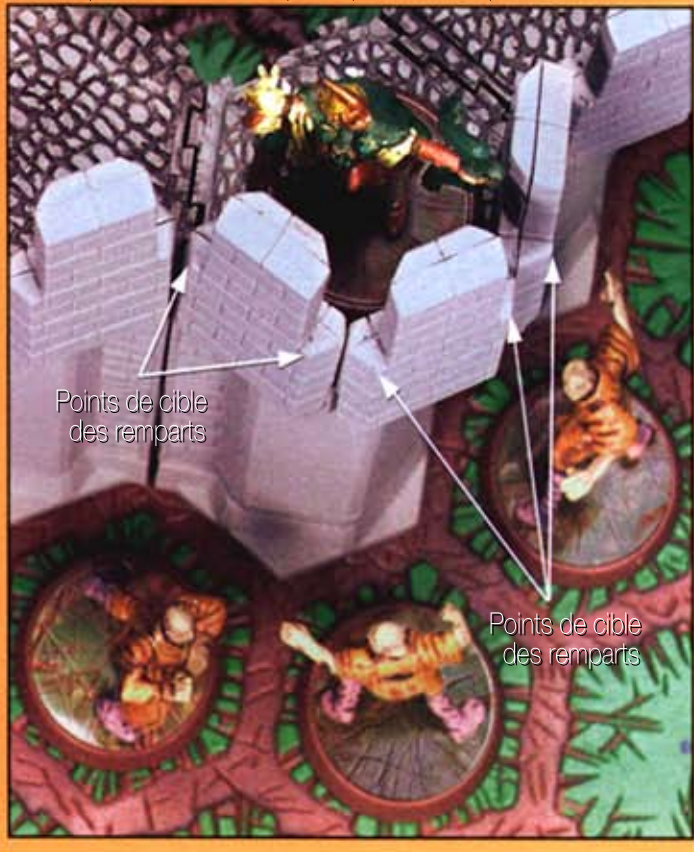


Ligne de vue : Certains points des remparts peuvent être utilisés comme points de visée. Les points de rempart situés dans les angles sont utilisés pour les attaques à distance. Ils peuvent servir de ligne de visée seulement lorsque l'attaque vient de l'intérieur des remparts. Une figurine située à côté d'un point de rempart peut l'utiliser comme point de cible. C'est équivalent à se pencher par dessus le rempart pour viser un adversaire.

Pour utiliser un point de rempart, choisissez en un qui se trouve adjacent à un hexagone où se trouve une de vos figurines. Visez alors votre adversaire en alignant le point de rempart situé sur le bord extérieur du rempart sur votre cible. Si la ligne de vue est dégagée, vous pouvez utiliser une attaque à distance. Les figurines, comme Raelin, qui possèdent des capacités spéciales portant sur une zone devant être dégagée, peuvent utiliser les points de rempart, en plus de la portée habituelle de la capacité spéciale, pour déterminer qui est affecté par les effets de la capacité spéciale.

EXEMPLE 9 : Points de visée des remparts

S'il utilise son propre point de cible, Syvarris ne voit pas les Moines Shaolin. S'il utilise les points de cible des remparts, il peut voir et attaquer les Moines Shaolin.



Le seuil de la porte.

La porte et son embrasure permettent aux figurines d'entrer et sortir de la forteresse. La porte attachée à l'embrasure est mobile et peut être ouverte ou fermée. Une figurine ne peut voir ou cibler une autre figurine se trouvant derrière la porte si celle-ci est fermée. La porte et son embrasure peuvent être placées n'importe où sur le champ de bataille du moment que tous les hexagones de la porte et de son embrasure (1-4) sont sur un même niveau. Lorsque vous construisez le champ de bataille, gardez les 4 hexagones constituant la porte dégagés de tout obstacle comme les ruines et les arbres. Seules des figurines peuvent occuper les 4 hexagones de la porte. Voir exemple 10.



EXEMPLE 10 : Les 4 hexagones de la porte et de son embrasure

La porte de la forteresse : La porte est un objet destructible qui peut être ouvert et fermé. Sauf spécification particulière d'un scénario, la porte débute la partie en position fermée. Le scénario peut aussi préciser quel joueur a le contrôle de la porte et de sa carte.

Contrôle de la porte : La gestion de la porte est effectuée par le joueur qui contrôle la carte de la porte. Ce joueur lance les dés de défense lorsque la porte est attaquée. Le joueur peut perdre le contrôle de la porte si un autre joueur occupe l'hexagone #4 de la porte. La carte de la porte, et ses éventuels marqueurs de blessure, sont alors immédiatement récupérés par ce joueur, qui en possède maintenant le contrôle.

Règles d'ouverture et fermeture de la porte :

- Aussi longtemps que le joueur possède une figurine sur l'hexagone #4 de la porte, il peut ouvrir et fermer la porte à sa convenance. Si la figurine se déplace ou est détruite, laissant l'hexagone inoccupé, la porte ne peut plus être ouverte ou fermée.
- Quand la porte est fermée, elle doit être complètement fermée et occuper l'hexagone #1 de la porte. Lorsqu'elle est fermée, on considère qu'elle est bloquée depuis l'intérieur et qu'elle ne peut pas être ouverte depuis l'extérieur par une figurine ennemie.
- Quand la porte est ouverte, elle doit être complètement ouverte et occuper l'hexagone #3 de la porte comme montré dans l'exemple 11. Seules les figurines dont la taille le permet, peuvent passer par l'hexagone #1 de la porte, pour la traverser.
- La porte peut être ouverte ou fermée pour le joueur qui la contrôle pour ses propres figurines ou pour d'autres figurines qui désirent la traverser. Le joueur qui contrôle la porte peut l'ouvrir ou la fermer même en dehors de son tour. Voir exemple 11.
- Lorsque la porte est ouverte ou fermée, les hexagones #1, #2, #3 doivent être inoccupés. S'il se trouve une figurine sur l'un des ces hexagones, la porte ne peut pas être ouverte ou fermée.

EXEMPLE 11 : Ouvrir la Porte

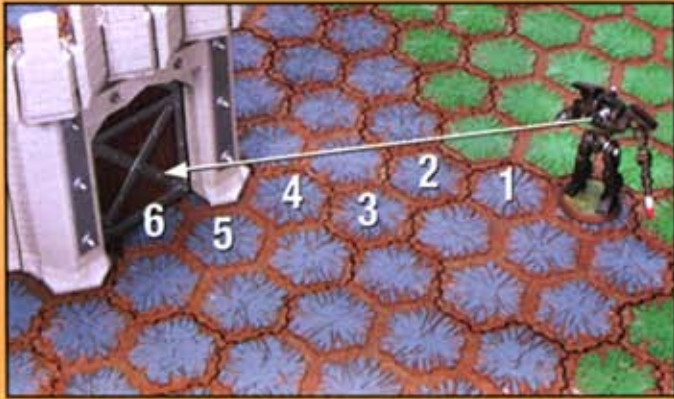
Un Viking de Tam est sur l'hexagone #4 de la porte et possède ainsi le contrôle de la porte de la forteresse. Il l'a ouverte pour permettre aux chevaliers d'entrer.



Cibler la Porte : Au lieu d'attaquer une figurine, un joueur peut choisir de cibler la porte, celle-ci étant un objet destructible. Les objets destructibles peuvent être pris pour cible et attaqués de la même manière que l'on cible et attaque une figurine. La défense de la porte contre les attaques est décrite ci-dessous. Pour cibler une porte, utilisez l'hexagone situé sous celle-ci pour déterminer l'adjacence, l'engagement ou la portée, comme montré dans l'exemple 12.

EXEMPLE 12 : Cibler la Porte

Le Deathwalker 8000 (portée 7) a une ligne de vue dégagée sur la porte et peut attaquer car la portée calculée sur l'hexagone situé sous la porte (de 6 hexagones) le lui permet.



Attaquer et Défendre la Porte : La porte peut être attaquée par une attaque normale, une attaque spéciale, ou par une capacité spéciale qui ne cause que des blessures. ajoutez, le cas échéant, l'avantage dû à la hauteur. La porte reçoit des blessures de la même manière qu'une figurine. La porte ne peut pas être ciblée et attaquée par une capacité spéciale qui peut "détruire" en une seule attaque. Voir exemple 13.

EXEMPLE 13 : Attaquer et Défendre la Porte

Les 2 Moines Shaolin sont adjacents à l'hexagone #1 actuellement occupé par la porte, ils peuvent donc attaquer la porte. Chaque figurine attaque séparément. La porte possède 4 dés de défense plus les éventuels dés dus à la "Défense renforcée" comme spécifié sur la carte de la porte. Chaque cran non bloqué par un bouclier compte pour une blessure. Placez la quantité nécessaire de marqueurs de blessure sur la carte.



Détruire la Porte : La porte possède 10 points de vie; Si elle reçoit 10 blessures, la porte est détruite. Enlevez la porte détruite comme montré dans l'exemple 14.

EXEMPLE 14 : Enlever la Porte détruite

Enlevez la porte en la soulevant et en la dégageant de ses charnières, puis placez-la hors du champ de bataille.



Les Echelles

Les échelles peuvent être utilisées seulement par les figurines de petite et moyenne taille (simple-hexagone), qui pourront de déplacer sur les murs et les terrains. Chaque échelle est constituée d'un ou plusieurs échelons.

Pièces d'échelle du champ de bataille – A utiliser pour construire des échelles sur le champ de bataille.



Echelle attachée à cet hexagone



Echelle d'un échelon



Echelle attachée à cet hexagone



Echelle de 6 échelons

Construire une Echelle : Pour construire une échelle, combinez 1 ou plusieurs échelons, en les empilant les uns sur les autres, et reliez les à un chemin de ronde, un mur de forteresse ou tout autre hexagone de terrain. Un seul échelon peut être placé sur un hexagone de terrain comme l'herbe, la roche, le sable, etc. Cet hexagone est appelé "l'hexagone palier". Le bas du premier échelon d'une échelle doit toujours être placé directement sur "l'hexagone palier". "l'hexagone palier" ne peut pas être un hexagone d'eau ou tout autre hexagone considéré comme n'ayant aucune épaisseur. Une échelle doit toujours être incorporée sur le côté d'un chemin de ronde, d'un mur de forteresse ou de tout autre hexagone de terrain. L'échelon qui se trouve au sommet d'une échelle doit toujours être connecté à un chemin de ronde, un mur de forteresse ou une tuile de terrain. Voir exemples 15 et 16

EXEMPLE 15 : Construction d'échelles

1. Pour attacher une échelle à un chemin de ronde ou à un hexagone de terrain: Faites glisser les encoches dans les cannelures comme montré ci-dessous.

2. Pour créer une échelle plus haute: Ajoutez un échelon au sommet d'un autre pour rallonger une échelle comme montré ci-dessous.



Hexagone palier



Hexagone palier

EXEMPLE 16 : Placement d'échelles correct et incorrect

Correct : L'échelon situé au sommet de l'échelle est connecté au chemin de ronde et l'échelon du bas est placé sur "l'hexagone palier"

Incorrect : Cette échelle n'est pas correctement incorporée sur le côté du chemin de ronde.

Incorrect : L'échelon du bas de cette échelle n'est pas placé directement sur "l'hexagone palier".



Se déplacer sur une échelle : Les figurines peuvent se déplacer sur une échelle, échelon par échelon, en comptant un point de déplacement pour chaque échelon comme s'il s'agissait d'un hexagone de terrain. Pour terminer le déplacement d'une figurine sur une échelle, glissez son socle dans un échelon.

Traitez chaque figurine sur un échelon comme si elle était sur un hexagone de terrain. Toutes les règles de déplacement normal sur les hexagones de terrain s'appliquent aux figurines sur une échelle, à l'exception de :

- Lors de déplacements vers le haut ou vers le bas, chaque échelon compte pour 1 hexagone; on ne compte pas les niveaux.
- Les figurines ne peuvent pas sauter d'échelon sans tomber de l'échelle.
- Les figurines ne peuvent pas tomber d'un hexagone sur un échelon.

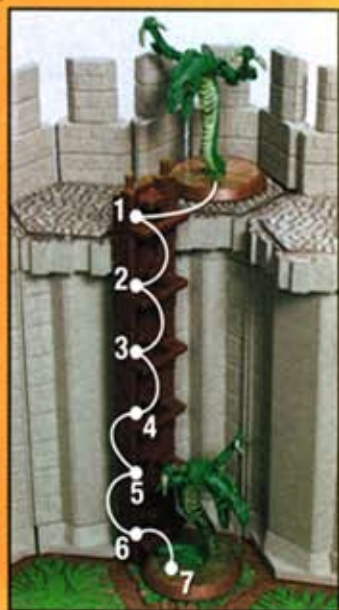
Lorsqu'une figurine chute d'une échelle, on compte les niveaux (et non les échelons) pour déterminer les dégâts dus à la chute.

Monter et descendre des échelles : voir les exemples 17-22.

EXEMPLE 17 : Utiliser "l'hexagone palier"

Monter à une échelle depuis "l'hexagone palier"

Descendre d'une échelle depuis "l'hexagone palier"



EXEMPLE 18 : Compter "l'hexagone palier"

Monter à une échelle en comptant "l'hexagone palier"

Descendre d'une échelle en comptant "l'hexagone palier"



EXEMPLE 19 : Monter à une échelle depuis un hexagone de terrain

Atteindre un échelon depuis un hex. de terrain situé au même niveau.

Atteindre un échelon depuis un hex. de terrain situé à un niveau différent.



EXEMPLE 20 : Descendre d'une échelle sur un hexagone de terrain

Descendre d'une échelle sur un hex. de terrain situé au même niveau.

Descendre d'une échelle sur un hex. de terrain situé à un niveau différent.



EXEMPLE 21 : Se déplacer d'une échelle à une autre

Se déplacer d'une échelle vers une autre échelle au même niveau.

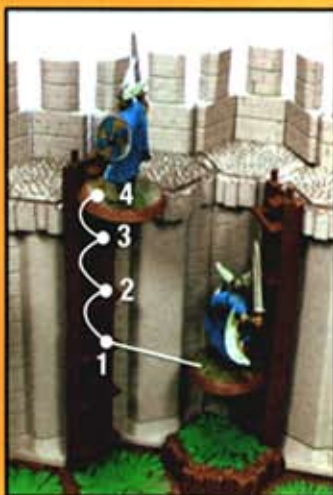
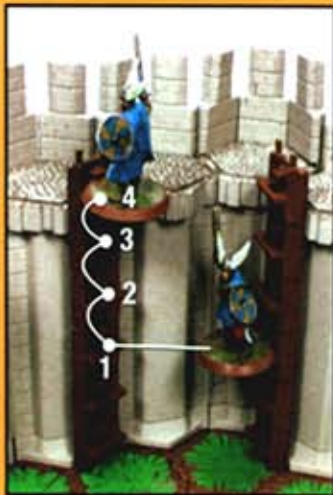
Se déplacer d'une échelle vers une autre échelle à un niveau différent.



EXEMPLE 22 : Se déplacer d'une échelle à une autre

Se déplacer d'une échelle vers une autre échelle au même niveau.

Se déplacer d'une échelle vers une autre échelle à un niveau différent.

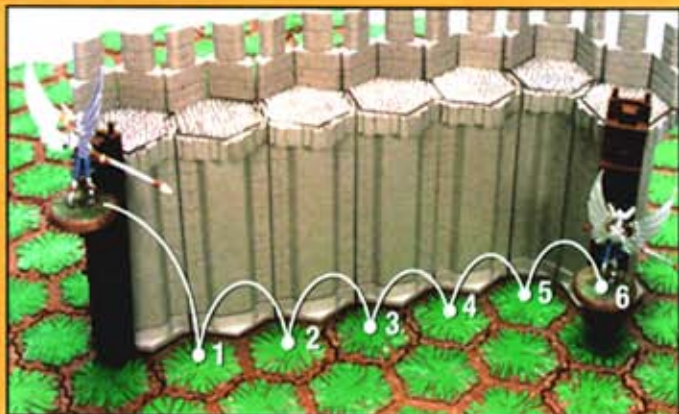


Effectuer un mouvement spécial sur une échelle

Les figurines qui volent, sautent, bondissent ou utilisent tout autre mouvement de survol peuvent se déplacer d'un échelon à l'autre, d'une échelle à l'autre, ou de haut en bas d'une échelle, en comptant seulement les hexagones du champ de bataille comme ils le feraient pour un déplacement normal. Voir les exemples 23 et 24 :

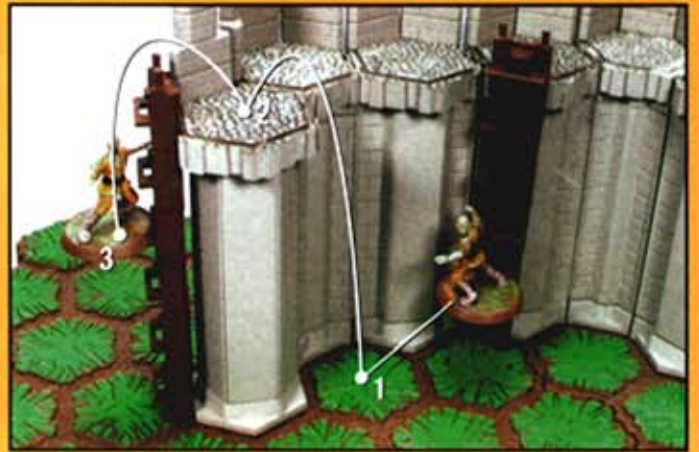
EXEMPLE 23 : Se déplacer d'une échelle à une autre

Realin vole sur 6 hexagones pour aller d'une échelle à l'autre



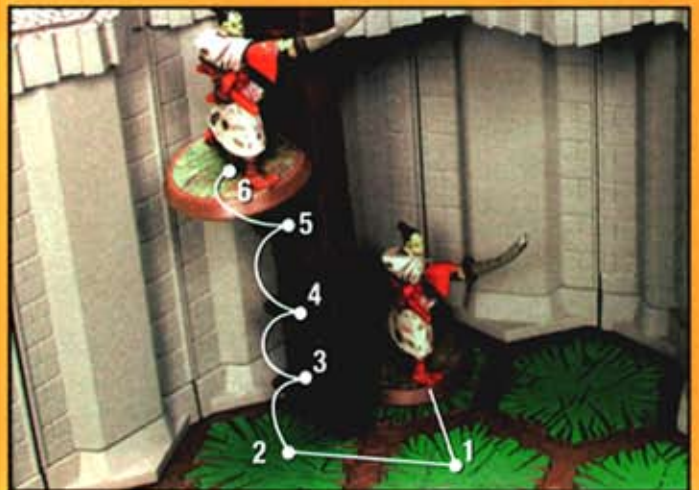
EXEMPLE 24 : Sauter sur une échelle

Le Moine shaolin utilise sa capacité spéciale "saut puissant" de 3 hexagones pour se déplacer d'une échelle à une autre.



EXEMPLE 25 : Se déplacer autour d'une échelle

Le Samuraï Izumi doit tourner autour de l'échelle pour pouvoir l'utiliser ou pour occuper "l'hexagone palier". Les figurines ne peuvent pas passer à travers les échelles.



Engagement : Traitez chaque figurine sur un échelon comme si elle était sur un hexagone de terrain. Toutes les règles concernant le fait d'être adjacent ou engagé sur des hexagones de terrain s'appliquent aux figurines sur une échelle. Voir les exemples 26 et 27 :

EXEMPLE 26 : figurines engagées

Le chevalier est adjacent et engagé avec l'Agent Carr.



EXEMPLE 27 : Figurines non engagées

Le Chevalier n'est pas adjacent, et n'est donc pas engagé avec l'Agent Carr, car il se trouve à une hauteur supérieure à la taille de l'Agent Carr.



Si 2 figurines sont sur la même échelle, elles sont engagées si aucun échelon ne les sépare. Voir exemple 28

EXEMPLE 30 : Engagement entre figurines sur différentes échelles

Le Guerrier Viking se trouve 4 niveaux plus bas que l'Agent Carr. Mais comme il possède une taille de 5, ils sont adjacents et engagés.

Le Guerrier Viking se trouve 6 niveaux plus bas que l'Agent Carr, ils ne sont donc ni adjacents, ni engagés.



Zone de Tir: Sur les échelles, la base des figurines est considérée comme une zone de visée valide pour les autres figurines. Voir exemple 31.

EXEMPLE 31 : Utiliser le socle d'une figurine comme zone de tir

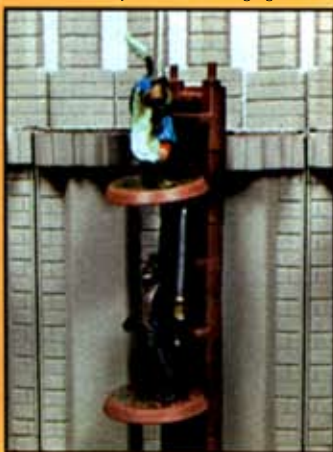
Le Chevalier n'est pas adjacent, et n'est donc pas engagé avec l'Agent Carr, car il se trouve à une hauteur supérieure à la taille de l'Agent Carr.



EXEMPLE 28 : Engagement sur une même échelle

L'Agent Carr et le Guerrier Viking sont ici adjacents et engagés.

L'Agent Carr et le Guerrier Viking sont ici ni adjacents, ni engagés.



Si une figurine se trouvant sur "l'hexagone palier" ne peut pas monter sur le premier échelon et la figurine située au-dessus ne peut pas descendre vers la figurine se trouvant sur "l'hexagone palier", les 2 figurines sont adjacentes et engagées

EXEMPLE 29 : "Hexagone Palier" et engagement sur une échelle

Le Moine Shaolin est adjacent et engagé avec le Chevalier car ce dernier ne peut pas descendre vers le moine sur "l'hexagone palier".

Le Moine Shaolin est, comme on peut le voir, déjà au contact et donc engagé avec le Chevalier de Weston.



Points de cible: Une figurine positionnée sur une échelle peut utiliser tout le pourtour de son socle comme point de visée alternatif à son propre point de visée, lorsqu'il utilise son champ de vision. Voir exemple 32

EXEMPLE 32 : Utiliser le pourtour du socle comme point de cible

Syvaris peut cibler l'Agent Carr en utilisant le pourtour de son socle.



Autres règles concernant les échelles

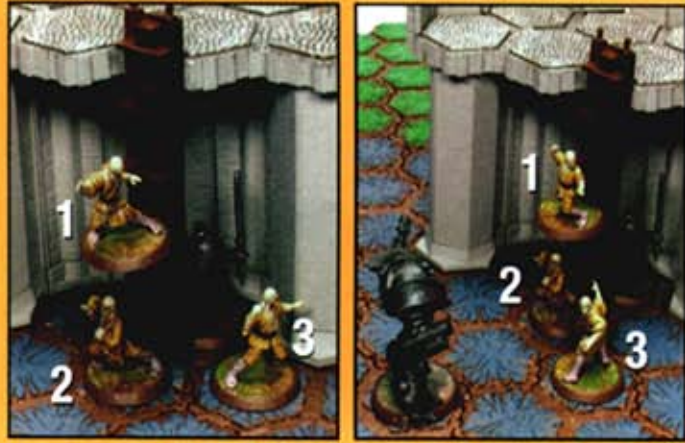
L'échelle peut affecter les règles d'engagement dans les cas suivants :

- L'échelle bloque le champ de vision lorsqu'on cible une figurine.
- Si 2 figurines sont séparées complètement par une échelle, elle ne sont considérées ni comme adjacentes, ni comme engagées. Voir l'exemple 33.

EXEMPLE 33 : Figurines séparées par une échelle

L'Agent Carr est adjacent et engagé seulement avec le Moine Shaolin 3, car l'échelle le sépare des moines 1 et 2.

L'attaque spéciale Explosion du deathwalker 9000 sur le Moine Shaolin 2 n'affecte pas l'Agent Carr car il n'est pas adjacent.



Avantage de la hauteur: Une figurine qui se trouve sur une échelle reçoit un avantage dû à la hauteur pour l'attaque et la défense comme expliqué dans le livret de règles expert. Voir les exemples 34 et 35.

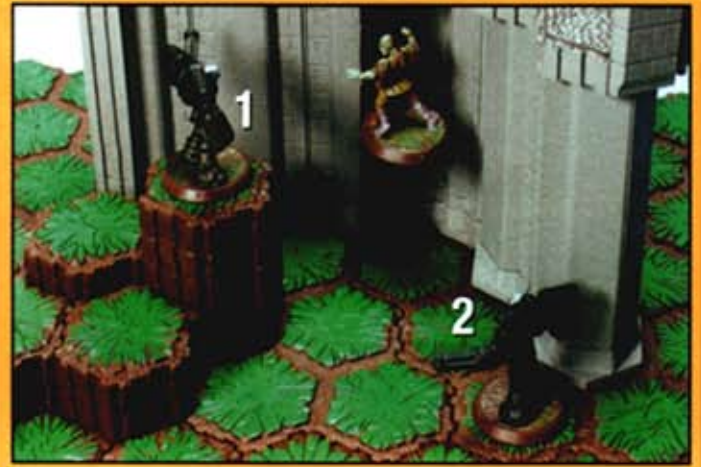
EXEMPLE 34 : Attaque depuis une échelle et Avantage de la hauteur

Syvarris possède l'avantage de la hauteur sur le Moine Shaolin 2, mais pas sur le Moine Shaolin 1, il ajoute donc 1 dé de plus lors de son attaque sur le Moine 2.



EXEMPLE 35 : Défense depuis une échelle et Avantage de la hauteur

Le Moine Shaolin a l'avantage de la hauteur sur le Garde Zettien 2 mais pas sur le Garde Zettien 1, il ajoute donc 1 dé de plus lors de sa défense contre le Garde Zettien 2



Le Drapeau

Le drapeau peut être placé au sommet de n'importe quel rempart comme montré ci-dessous. Il ne possède aucun pouvoir spécial sauf si cela est spécifié dans un scénario

Pièce drapeau du champ de bataille – À utiliser pour construire un champ de bataille avec des drapeaux.



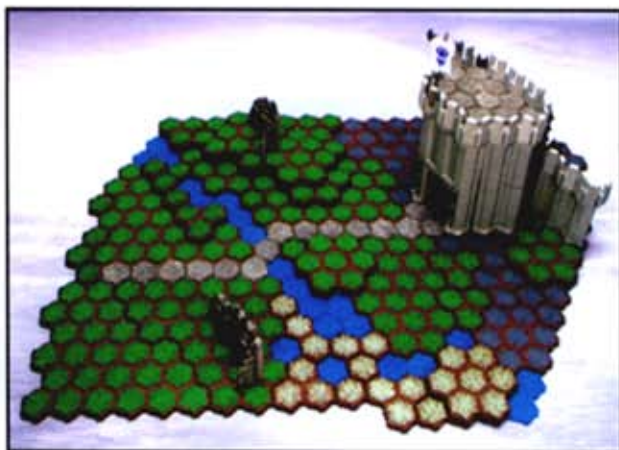
EXEMPLE 36 : Placement du Drapeau

Placez le drapeau en le faisant glisser sur un rempart par le haut

Drapeau placé comme il faut.



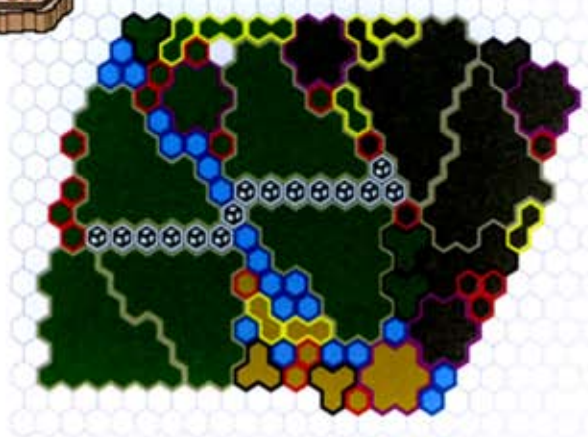
la barbacane occidentale du château d'idona - Scénarii



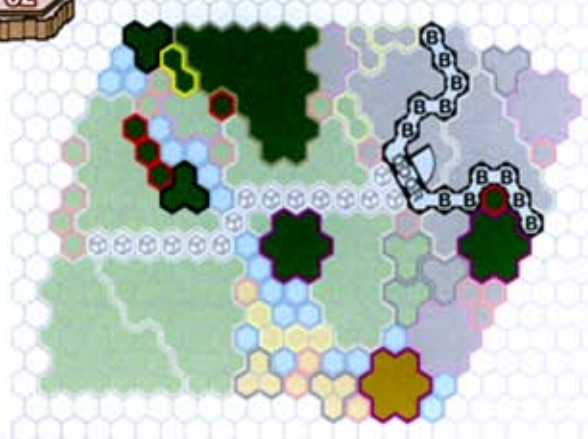
Sets requis : 1 Master Set "L'ascension des Valkyries" et 1 extension "La forteresse des archyries"

Construite à l'origine comme un point de repli du château, dans le cas où la défense principale tombe, la barbacane occidentale du château d'idona n'a jamais subi d'attaque. Peu d'ennemis connaissent l'existence de cette partie du château. L'accès à la barbacane est un long, étroit et dangereux rebord qui part en pente rapide des deux côtés. Les armées attaquantes qui ont essayé d'emprunter ce passage ont finalement fait demi-tour après avoir perdu la moitié de leurs armées. Il existe un passage plus sûr par des cavernes souterraines, mais c'est un secret bien-gardé.

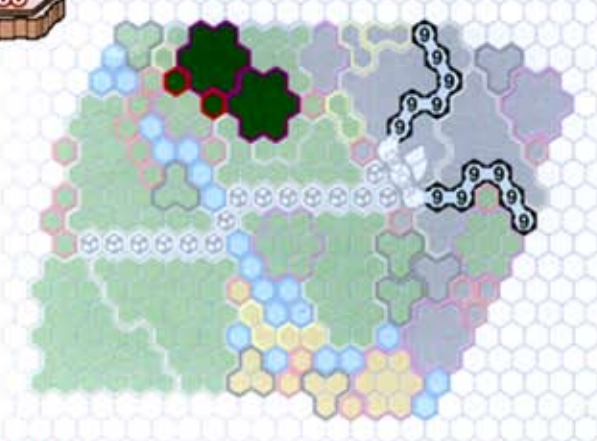
LEVEL
01



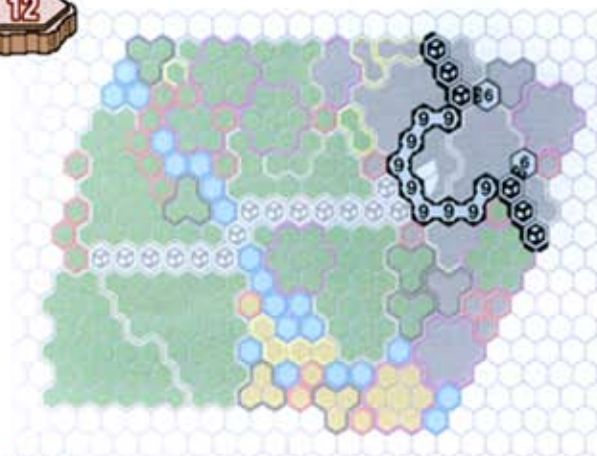
LEVEL
02



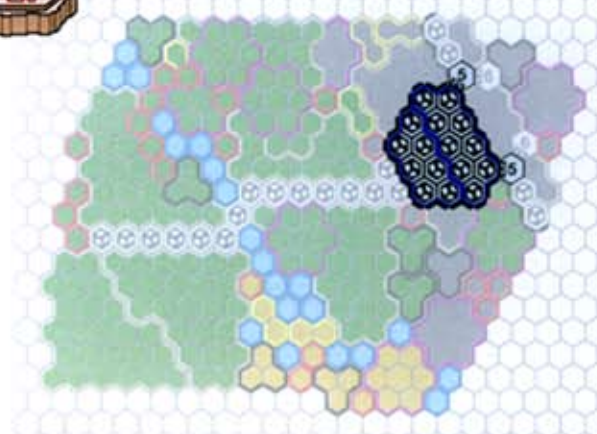
LEVEL
03



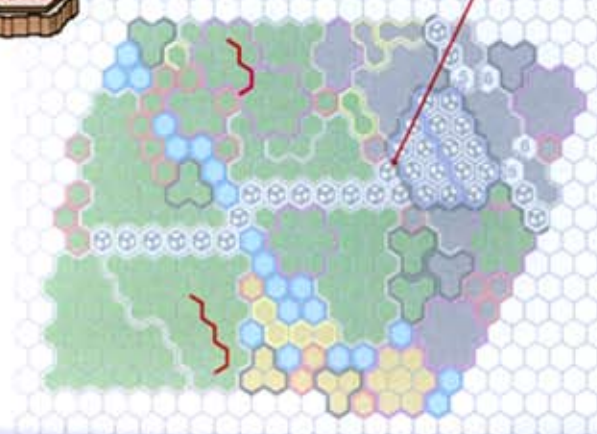
LEVEL
12



LEVEL
21



FLAG &
RUINS



la barbacane occidentale du château d'idona - Scénarii



JEU EXPERT - Embuscade à la barbacane occidentale (3 ou 4 joueurs)

Avec le château sous un long siège, des renforts ont été demandés et sont arrivés, mais l'ennemi les a suivis jusqu'à la barbacane occidentale. Tandis que les renforts se précipitent vers la protection de la forteresse, l'ennemi les déborde et les attire dans un guet-apens à seulement une courte distance de la porte extérieure. Pour l'ennemi, détruire les renforts signifierait l'anéantissement de tout espoir de survie au siège pour les gardes du château. Pour les gardes du château, sauver les renforts et les avoir avec eux derrière les murs serait synonyme d'espoir.

Objectif : Les Joueurs 1 et 2 jouent en équipe et doivent oeuvrer ensemble pour sauver 3 héros uniques de l'armée des renforts. Le joueur 3 doit éviter que 3 héros uniques parviennent à atteindre la protection des murs de la barbacane occidentale. (Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs 3 et 4 jouent en équipe pour atteindre cet objectif)

Mise en Place : Le joueur 1 contrôle la porte au début de la partie et place la carte de la porte avec les autres cartes d'armée qu'il (elle) contrôle.

Le joueur 1 est assis à la droite du joueur 2.

Trois joueurs : Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 225 points. Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 550 points. Le joueur 3 recrute ou utilise une armée pré-établie à 715 points.

Le joueur 1 commence dans la zone de départ orange, incluant les hexagones se trouvant sous les chemins de ronde de 7 et 9 hexagones de la barbacane.

Le Joueur 1 doit aussi débuter avec une figurine sur l'hexagone #4 de la porte. Le joueur 2 commence dans la zone de départ bleue et joue les renforts attirés dans le guet-apens. Au moins 3 héros uniques, dont 2 ne possèdent pas la capacité de voler, doivent être placés dans la zone de départ bleue. Le joueur 3 commence dans les zones de départ violettes.

Quatre joueurs : Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 225 points. Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 635 points. Les joueurs 3 et 4 recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 315 points.

Le joueur 1 commence dans la zone de départ orange, incluant les hexagones se trouvant sous les chemins de ronde de 7 et 9 hexagones de la barbacane.

Le Joueur 1 doit aussi débuter avec une figurine sur l'hexagone #4 de la porte.

Le joueur 2 commence dans la zone de départ bleue et joue les renforts attirés dans le guet-apens. Au moins 3 héros uniques, dont 2 ne possèdent pas la capacité de voler, doivent être placés dans la zone de départ bleue.

Les joueurs 3 et 4 commencent dans les zones de départ violettes.

Règles spéciales : S'il utilise une armée pré-établie, le joueur 2 place, le premier, toute son armée sur la zone de départ bleue. C'est ensuite au joueur à sa gauche.

Au début du premier round seulement, on ne lance pas de dé d'initiative. Le joueur 2 joue automatiquement le premier, suivi par le joueur se trouvant à sa gauche. Au début du second round, la partie continue normalement; chaque joueur lance un dé d'initiative.

De fortes puissances inconnues ont toujours interféré sur l'utilisation de tout pouvoir d'invocation. Une figurine qui est invoquée avec succès doit lancer un dé 20. Sur un résultat de 19-20, elle est sauvée. Sur un résultat de 1-18 elle est détruite.

Victoire : Les Joueurs 1 et 2 gagnent si : A) le joueur 1 a toujours le contrôle de la carte de la porte et possède encore au moins une figurine à l'intérieur de la barbacane, et B) Le joueur 2 possède 3 héros uniques, qui ont démarré dans la zone de départ bleue, se trouvant dans la zone de départ du joueur 1.

Si les joueurs 1 et 2 ne sont pas parvenus pas à sauver 3 héros uniques en les amenant derrière les murs de la barbacane à l'issue du 12ème round, le désespoir est dans les murs et les renforts sont accablés. Le joueur 3 (ou les joueurs 3 et 4), gagne(nt) la partie.

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

la barbacane occidentale du château d'Idona - Scénarii



JEU EXPERT - Le siège de la barbacane Occidentale (2 ou 3 joueurs)

Une armée déterminée est parvenue à faire son chemin précautionneusement par le rebord étroit et traître qui mène à la barbacane, en perdant seulement quelques guerriers. Les gardes de la barbacane sont pris complètement par surprise et sont en sous-effectif, mais doivent se préparer pour une bataille dont l'issue déterminera le destin du château d'Idona et du contrôle qu'il permet sur le Nastraland Occidental et la région des lacs sombres.

Objectif : Le joueur 1 doit défendre la barbacane occidentale et empêcher le(s) joueur(s) 2 (et 3) d'en prendre le contrôle. Le(s) joueur(s) 2 (et 3) doit(doivent) détruire toutes les figurines du joueur 1 ou prendre le contrôle de la barbacane en descendant le drapeau.

Mise en Place :

Placez le Glyphes de Valda, coté pouvoir visible, comme indiqué sur la carte, sur le champ de bataille. Le joueur 1 contrôle la porte au début de la partie et place la carte de la porte avec les autres cartes d'armée qu'il(elle) contrôle.

Deux joueurs : Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 500 points et commence avec le contrôle de la carte de la porte. Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 750 points.

Le joueur 1 commence dans la zone de départ orange, incluant les hexagones se trouvant sous les chemins de ronde de 7 et 9 hexagones de la barbacane. Le Joueur 1 doit aussi débiter avec une figurine sur l'hexagone #4 de la porte. Le joueur 2 commence dans la zone de départ violette.

Trois joueurs : Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 650 points et commence avec le contrôle de la carte de la porte. Les joueurs 2 et 3 recrutent ou utilisent une armée pré-établie à 325 points.

Le joueur 1 commence dans la zone de départ orange, incluant les hexagones se trouvant sous les chemins de ronde de 7 et 9 hexagones de la barbacane. Le Joueur 1 doit aussi débiter avec une figurine sur l'hexagone #4 de la porte. Les joueurs 2 et 3 jouent en équipe et commencent dans la zone de départ violette.

Règles spéciales : Le(s) joueur(s) 2 (et 3) peut(peuvent) descendre le drapeau pour gagner la partie. Pour ce faire, le(s) joueur(s) 2 (et 3) doit(doivent) déplacer une figurine sur l'hexagone de départ orange dont le **X** marque la position du drapeau. Cette figurine ne doit pas être engagée lorsqu'elle descend le drapeau. Après son déplacement, à la place d'attaquer, cette figurine peut descendre le drapeau (qui est alors écarté de la partie).

Victoire : Le(s) Joueur(s) 2 (et 3) gagne(nt) s'il(s) détruit (détruisent) toutes les figurines du joueur 1 ou s'il(s) descend(ent) le drapeau. Pour gagner, le joueur 1 doit protéger le drapeau (il ne doit ni être descendu, ni être détruit) contre son(ses) adversaire(s). Si la partie atteint la fin du round 12, le joueur 1 reçoit des renforts depuis le château et l'opportunité pour le(s) joueur(s) 2 (et 3) de prendre le contrôle de la barbacane est perdue. Le joueur 1 gagne la partie.

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS



Traduction libre : Cyberfab – 2006 – www.cyberfab.fr



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.

miltonbradley.com

