

# Organiser une partie de Heroscape Epique : les terres enchantées

Par Craig Van Ness, créateur du système de jeu d'Heroscape



*Craig Van Ness*

Cette traduction a été faite par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Cette traduction a été téléchargée sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Visitez le forum francophone d'Heroscape : <http://forum.heroscape.free.fr>

Version 1.1

Heroscape est ©Hasbro.



Les parties d'Heroscapes avec plein de joueurs... Si vous avez déjà joué avec plus de 6 joueurs, vous avez dû réaliser rapidement que le jeu n'est pas fait pour ça. Il y a trop d'attente entre les tours. Vous vous direz sûrement "Est-ce que c'est enfin à moi de jouer ?"

Et bien, c'est terminé. Fini. Gardons le rythme ! Si vous vous apprêtez à faire jouer une partie épique d'Heroscapes, pour plus de 6 joueurs, voici quelques règles que vous pouvez utiliser afin que tout le monde s'amuse.

De quoi avez-vous besoin en tant qu'organisateur ? De plein de figurines et de plein de terrain, et quelques amis pour jouer. Ha oui, vous aurez aussi besoin d'une grande table ou deux. Et de quoi manger et boire ne serait pas superflu.

### **Le rôle de l'Organisateur :**

- **Vous ne jouez pas.**
- **Vous organisez l'évènement, pour voir qui veut jouer et combien vous aurez de participants.**
- **Vous mettez en place le champ de bataille, ainsi que toutes les armées (la plupart du temps).**
- **Vous organisez la partie à l'avance.**
- **Vous vous assurez que tout le monde s'amuse !**

Si vous ne serez pas l'Organisateur de la partie d'Epic Heroscapes, cessez de lire maintenant. Si vous serez l'Organisateur, vous pouvez poursuivre.



Ce jeu est pour 8 joueurs, plus l'Organisateur (qui ne joue pas).

## **Champ de bataille et préparation**

Construisez le champ de bataille des Terres Enchantées. Suivez ces règles générales : vous devez mettre au point un champ de bataille où 8 joueurs pourront s'ébattre en toute quiétude. J'ai utilisé une table de 4 pieds par 6 pieds. Le champ de bataille est une sorte de long rectangle. Dans la direction des 4 pieds, j'ai compté environ 26 hexagones. Cette distance est importante pour les grandes parties. Si vous commencez trop loin, les joueurs vont perdre du temps en manoeuvres (bâillement... Ennuyeux.). Avec 26 hexagones, les joueurs peuvent avoir des armées importantes et progresser par vagues ; les joueurs auront aussi assez de place pour lancer les dés et placer leurs cartes. C'est du 4 contre 4. Les co-équipiers sont assis côte à côte, face à leurs adversaires. Une équipe d'un côté de la table, l'autre en face. Les zones de déploiement seront dans les 4 hexagones à partir du bord de la table.

## **La frontière**

En tant qu'Organisateur, vous aller faire jouer 2 parties simultanément (2 contre 2). Ceci rend le jeu bien plus rapide. Quand vous mettrez en place le champ de bataille, vous devez matérialiser la frontière entre les deux parties. Parfois, j'utilise une simple route au milieu de la longueur, et j'annonce qu'elle appartient aux joueurs de gauche. Si vous n'avez pas assez d'hexagones de route, utilisez des hexagones de sable, ou d'une autre couleur, pour matérialiser cette frontière.

## **Règles pour gérer des parties simultanées :**

- échanger des cartes d'armée.

Les joueurs peuvent envoyer des renforts à leurs alliés de l'autre partie. Pour ce faire, ils doivent faire traverser la frontière à toutes les figurines d'une carte d'armée. La carte d'armée est alors donnée à un des co-équipiers de cette zone. Lors des tours suivants, le joueur qui a reçu la carte pourra placer des marqueurs d'activation dessus. Vous pouvez aussi faire traverser des escouades incomplètes, si c'est tout ce qui est encore vivant. Par exemple, si vous jouiez avec les Agents de Krav Maga et qu'un avait été tué, vous pourriez quand même envoyer les 2 survivants à vos alliés.

## - Résoudre les situations simultanées

Les joueurs peuvent tirer à travers la frontière, donc parfois, la situation sera un peu confuse. En tant qu'Organisateur, votre rôle est d'expliquer aux joueurs dans quel ordre se passent les choses. Quand un joueur fait traverser la frontière à une carte d'armée pour envoyer des renforts à ses alliés, ce joueur peut attaquer, ou utiliser les pouvoirs spéciaux qu'il pourrait utiliser d'ordinaire. Il y a aussi le cas où des combats peuvent se dérouler en même temps. En tant qu'Organisateur, vous devez dire ce qui se produit en premier.

## - Disposer les Terres Enchantées.

Placez 6 Terres Enchantées sur le champ de bataille, 3 dans chaque partie. Utilisez des tuiles de 7 hexagones d'une autre couleur, pour matérialiser clairement les Terres Enchantées. J'avais utilisé principalement de l'herbe sur mon champ de bataille, donc j'ai utilisé les ensembles de 7 hexagones de sable pour montrer les Terres Enchantées. Elles doivent être placées sans donner l'avantage à une équipe ou à une autre. Mélangez les types de terrain à l'intérieur et autour des Terres Enchantées. Par exemple, une des Terres Enchantées pourrait se trouver sur une colline, ou être entourée d'arbres avec seulement 2 moyens d'y entrer, ou entourée d'eau, ou dans une tour, ou presque entièrement cernée de lave... Soyez créatifs !

## Avant le jeu et historique

C'est du 4 contre 4. Les coéquipiers s'assoient côte à côte, face à leurs adversaires. Une équipe d'un côté de la table, l'autre en face. Les zones de déploiement seront dans les 4 hexagones le long du bord de table. En tant qu'Organisateur, vous allez gérer 2 parties de 2 contre 2 simultanément. L'un des camps sera celui des Méchants – Utgar. L'autre rassemblera les Bons : Jandar, Vydar, Einar, Ullar, et Aquilla.



## Les Généraux

Choisissez un joueur de chaque équipe pour servir de Général. Les Généraux vont distribuer les Légions, et choisiront où chaque joueur commencera la partie. Le Général joue pendant la partie.

### Cartes des Légions

Créez des cartes de Légions. Ce qu'il y aura sur ces cartes dépend de l'étendue de votre collection. Chaque Légion devrait contenir de 400 à 800 points d'armée. Créez 10 cartes de Légions pour chaque camp. Assurez-vous que les totaux sont les mêmes pour chaque camp. Le côté maléfique ne devrait contenir que des figurines affiliées à Utgar. Si vous ne pouvez pas faire ainsi par manque de figurines, faites juste en sorte que les figurines d'Utgar y soient majoritaires. Si vous n'avez pas assez de figurines, créez des cartes de Légions ne contenant que de 200 à 400 points d'armée.

*Voici quelques exemples de cartes de Légions :*

#### LEGION I des méchants

Marro Hive 120

Marro Stingers (x4) 240

Marro Drones (x2) 100

- total des points 460

#### LEGION II des méchants

Minions of Utgar (x3) 330

Taelord 180

Runa 120

- total des points 630

#### LEGION III des méchants

Cyprien Esenwein 150

Sonya Esenwein 45

Iskra Esenwein 50

Marcu Esenwein 20

Rechets of Bogdan 50

Zombies of Morindan (x4) 240

- total des points 555

LEGION I des bons  
Templar Knights (x3) 360  
Knights of Weston (x3) 210  
Sir Denrick 100  
Finn 80

- total des points 750  
LEGION II des bons  
Venoc Warlord 120  
Venoc Vipers (x3) 120  
Aubrien Elves (x3) 210  
- total des points 420

Créer les cartes de Légion est amusant. Je regroupe habituellement les figurines affiliées au même général, mais faites comme vous le préférez. Assurez-vous de mettre ensemble les figurines prévues pour fonctionner de concert.

### **Avant la partie, pour les Généraux**

Donnez-leur ces informations avant la partie (voir ci-dessous). Je fournis généralement ces informations aux généraux quelques jours avant la partie, pour qu'ils puissent discuter de leur plan avec leur équipe.

#### *L'objectif :*

Votre Valkyrie a eu des visions des Terres Enchantées, dans le Haut Bois-sombre. Le contrôle des ces Terres pourrait fournir de précieux indices pour localiser des Sources encore inconnues. Il y aurait aussi de précieux artefacts disséminés dans les environs.

La partie s'arrêtera à la fin du 9<sup>ème</sup> tour, et on procédera alors au calcul des points de victoire. 6 zones de 6 hexagones de sables représenteront les Terres Enchantées, près du centre du champ de bataille. Chaque figurine située dans un de ces 42 hexagones rapportera 100 points de victoire. Il y aura aussi 6 artefacts, valant chacun entre 100 et 500 points. L'équipe qui aura le plus de points de victoire sera la gagnante.

Général, votre équipe de 4 joueurs participera à 2 parties de 2 contre 2 simultanées et adjacentes. Toute votre équipe sera d'un côté, et vos armées se déploieront le long de votre bord de table. Vous pourrez envoyer des renforts de part et d'autre. Cela vous sera expliqué plus loin (à vous d'expliquer cela en détail plus loin).

En tant que Général, vous aurez à accomplir les tâches suivantes :

- Jouer ;
- Assigner les Légions aux joueurs et à vous-même ;
- Déterminer quels joueurs joueront quelles parties, et où ils s'assoieront.
- 

Voici un plan du camp de bataille.

*(En tant qu'Organisateur, si vous ne pouvez pas prendre de photo, contentez-vous d'écrire une brève description du champ de bataille. Voici un exemple : il y a deux champs de batailles adjacents, séparés par une ligne d'hexagones de sable. Chaque champ de bataille comprend 3 Terres Enchantées. Un des champs de bataille comporte beaucoup d'eau, dans l'autre, une des Terres Enchantées se trouve dans une tour. Le général des bons aura la tour à sa gauche, tandis que le général maléfique l'aura à sa droite)*

Voici vos 10 cartes de Légions (fournissez à chaque Général ses 10 cartes de Légions). Vous devrez assigner 2 Légions à chaque joueur, vous y compris. Il vous restera deux légions supplémentaires, que vous pouvez distribuer comme bon vous semble. Note : aucun joueur ne peut contrôler plus de 3 Légions. Donnez-moi ces informations un jour avant la partie, pour que je puisse tout préparer. Quand les joueurs arriveront, tout sera prêt pour commencer de suite la partie.

Donc, Général, j'attends quelque chose de ce goût-là :

*Chris, Général maléfique, Légions 1 et 8*

*Wayne, légions 2, 3 et 6*

*John, légions 4,7 et 10*

*Rob, légions 5 et 9*

*Chris et Wayne se battront dans le champ de bataille avec la Terre Enchantée dans la tour. Wayne sera au centre, Chris à l'extérieur. John et Rob combattront dans le champ de bataille sans la tour, John au centre, Rob à l'extérieur.*

## *Préparer les artéfacts*

A présent, en tant qu'Organisateur, vous devez préparer les artéfacts. Découpez 10 morceaux de papier, de la même taille qu'une glyphe. Inscrivez les choses suivantes sur les 10 morceaux de papier :

**Artéfact** (100 points)

**Artéfact** (200 points)

**Artéfact** (300 points)

**Artéfact** (400 points)

**Artéfact** (400 points)

**Artéfact** (500 points)

**Piège** : la figurine reçoit une blessure.

**Epée du Destin** : une figurine utilisant cette épée ajoute 2 à sa valeur d'attaque au corps à corps (en tant qu'Organisateur, vous pouvez décider quelles figurines seront capables d'utiliser une épée. Par exemple, vous pouvez juger qu'un Dragon en est incapable).

**Arc du Destin** : Portée 20, Attaque 4 (en tant qu'Organisateur, vous pouvez décider quelles figurines seront capables d'utiliser un arc. Par exemple, vous pouvez juger qu'un Dragon en est incapable).

**Anneau de Gelda** : ajoute 1 à la Défense de la figurine (en tant qu'Organisateur, vous pouvez décider quelles figurines seront capables d'utiliser un anneau. Par exemple, vous pouvez juger qu'un Dragon en est incapable).

Répartissez ces bouts de papier près du centre du champ de bataille. Mettez-en 5 dans chaque champ de bataille.

## *Règles pour échanger des armes et des artéfacts :*

Toute figurine peut donner une arme ou un artéfact à une autre figurine à la fin de son tour. Note : les figurines d'une même unité ne peuvent pas abuser de cette règle en utilisant une arme, puis en la donnant à une autre figurine de la même escouade. Tous les mouvements et toutes les attaques doivent avoir été faits, PUIS vous donnez l'arme ou l'artéfact.

Attaque depuis les bois : parfois, pour ajouter un élément de surprise, je place un groupe d'arbres non loin du centre du champ de bataille. Le premier joueur qui place une figurine dans un hexagone adjacent au bois se voit attaqué par une escouade (Fantômes, Zombies, ce que vous voulez). Vous attaquez immédiatement avec eux, puis lors des tours suivants, vous les jouez à la fin de chaque tour.



**Pour finir : si quelque chose d'écrit ci-dessus vous paraît confus, en tant qu'Organisateur, vous pouvez décider de ce qui vous paraît juste et amusant pour tous. Ajoutez ou enlevez des éléments. Quelques éléments de surprise garderont vos joueurs sur les nerfs, en particulier si vous pensez qu'ils ont lu ces règles...**

