

# Organiser une partie de Heroscape Epique : Le Colisée de Taelord

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 1.0

Heroscape est ©Hasbro.



# ***Epic Heroscape #2- Le Colisée de Taelord***

Ce jeu est prévu pour 6 joueurs, et l'Organisateur (qui ne joue pas).

## **Le champ de bataille**

Construisez un Colisée. Vous pouvez utiliser plusieurs sets de Forteresse, ou construire le terrain en créant des gradins. En fait, l'apparence n'est pas vraiment importante. Cela dépend juste de l'étendu de votre collection (la mienne est assez importante). Quand vous construirez le Colisée, il faudra que la zone de combat soit clairement visible et démarquée des gradins. Cet indice visuel pourrait être des hexagones plus élevés, de différentes couleurs, ou tout autre moyen de votre choix. J'avais construit les gradins avec des empilements d'hexagones.

Vous devrez sélectionner 18 Héros Unique pour cette partie. Vous aurez aussi besoin d'autres figurines pour représenter la foule des spectateurs, et quelques escouades pour figurer les animaux sauvages lâchés dans l'arène pendant la partie.

## **L'histoire**

*(Je ne suis pas un écrivain de talent, voici juste de quoi mettre la partie en place)*

Taelord, seigneur des batailles et bras droit actuel d'Utgard, organise des compétitions de gladiateurs pour mettre en évidence les meilleurs combattants parmi ses troupes. Il force également des Héros capturés à participer, juste pour s'amuser davantage encore.

## **Avant la partie**

Pour cette partie, chaque joueur devra dépenser 100 pièces d'or. Il faudra qu'ils décident comment dépenser leur or avant de découvrir l'arène, si possible. Ils le dépenseront dans 4 options. Ils devront amener une feuille de papier, pour y inscrire comment ils vont dépenser leur cagnotte.

Donnez-leur ce qui suit, par e-mail ou sur une feuille de papier :

*Gladiateurs, voici vos options :*

*Corrompre l'entraîneur des gladiateurs  
(Ceci améliorera vos chances d'obtenir les gladiateurs de votre choix)*

*Faire une offrande au temple de Dagmar  
(Ceci améliorera vos jets d'initiative durant la partie)*

*Jeter de l'or à la foule  
(Ceci pourrait vous gagner les faveurs du public)*

*Corrompre le dresseur d'animaux  
(Je ne pense pas que vous ayez besoin d'explications supplémentaires pour deviner ce que cela accomplira)*

*Donc...*

*Vous pouvez dépenser vos 100 pièces d'or comme vous le souhaitez. Voici un exemple :*

*Corrompre l'entraîneur des gladiateurs : 10*

*Offrandes au temple de Dagmar : 50*

*Jeter de l'or à la foule : 0*

*Corrompre le dresseur d'animaux : 40*

*Merci de me remettre ceci avant que la partie ne commence.*

Informez également vos joueurs qu'ils devront choisir leurs 3 gladiateurs parmi 6 groupes déjà créés. En tant qu'Organisateur, il vous revient de créer ces groupes. Utilisez simplement ce dont vous disposez. En faisant ces choix, assurez-vous que les groupes de 3 Héros n'aient pas le même total de points.

Voici les équipes de 3 Héros parmi lesquelles vous devrez choisir pour vos combats dans l'arène (ce sont ceux que j'avais utilisés) :

Cyprien, Mimring, Krug – 420

Ne-Gok-Sa, Deathwalker 9000, Su-Bak-Na – 380

Finn, Raelin (version ascension des valkyries), Sgt. Drake Alexander (version marais des Marros) – 330

Sonlen, Morsbane, Syvarris – 360

Spartacus, Retiarius, Crixus – 380

Sudema, Agent Carr, James Murphy – 315

## Préparation du jeu

Bien, votre Colisée est construit. Disposez 6 glyphes, symboles visibles, n'importe où sur les bords de l'arène de combat, pas au milieu. Répartissez-les le plus régulièrement possible. Préparez 6 petits bouts de papier (à peu près de la taille d'une glyphe) et inscrivez les nombres de 1 à 6 dessus. Disposez ces bouts de papier, chiffre visible, sur les glyphes. Placez les groupes de 3 Héros adjacents chacun à une des glyphes. Ainsi, chaque glyphe aura un groupe de 3 Héros à proximité. Ces glyphes représentent des portes, et aucune figurine ne peut aller dessus. Vous aurez besoin de 3 escouades pour figurer les animaux qui attaqueront pendant les jeux. J'avais utilisé les Marden Hounds, les Anubian Wolves, et les Deathstalkers. Vous pouvez utiliser toute escouade qui vous semblera adéquate. Dissimulez ces escouades à vos joueurs : elles arriveront en jeu plus tard. Ensuite, remplissez les gradins avec le reste de vos figurines Heroscape.

## Règles pour les joueurs :

**Objectif :** survivre et tuer les autres gladiateurs. La partie s'arrêtera immédiatement dès qu'il n'y aura plus que 6 Héros survivants, et on procèdera ensuite au calcul des points de victoire. Chaque Héros survivant reçoit 100 points, plus sa valeur en point. Pendant la partie, les joueurs doivent conserver les cartes d'armée que leurs gladiateurs auront massacrées. Chaque joueur reçoit la valeur en point de tout Héros que ses gladiateurs auront tué. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. Cependant, vous devez avoir au moins un gladiateur vivant pour pouvoir prétendre à la victoire.

Alors, comment tout cela va-t-il fonctionner ?

**Corrompre l'entraîneur des gladiateurs :** le joueur qui dépensera le plus d'or choisira en premier son groupe de 3 Héros, le second aura le second choix, et ainsi de suite. Toutes les égalités seront départagées par le jet d'un dé à 20 faces.

**Offrandes au temple de Dagmar :** le joueur qui aura dépensé le plus d'or ajoutera 10 à chacun de ses jets d'initiative. S'il y a une égalité, départagez-la en lançant un d20. Les autres joueurs ajoutent 1 pour chaque 10 pièces d'or dépensées (arrondissez à l'inférieur).

**Jeter de l'or à la foule :** le joueur qui aura dépensé le plus d'or n'est jamais attaqué par la foule (voir la foule, ci-dessous), et n'est jamais snipé (voir sniping de fin de round). Toutes les égalités sont départagées par des jets de d20. Les autres joueurs ajoutent 1 à chacun de leurs jets de foule (ceci inclut les Approbations de la foule et les jets d'attaque de la foule) par 10 pièces d'or dépensées (arrondissez à l'inférieur) (voir la foule, ci-dessous).

**Corrompre le dresseur des animaux :** le joueur qui aura donné le plus d'or recevra le contrôle de la première escouade d'animaux lâchée dans l'arène. Voir attaque des animaux en fin de round, ci-dessous. Le second recevra le contrôle de la seconde escouade, lâchée à la fin du second round. Le troisième recevra le contrôle de la troisième escouade, lâchée à la fin du troisième round. Toutes les égalités seront départagées par des lancers de d20.

**Sniping de fin de round :** cette foule est maléfique. A la fin de chaque round, tous les joueurs (sauf celui qui aura donné le plus de pièces d'or à la foule) devra lancer un dé 20 d'Approbation de la foule. Celui qui aura obtenu le total le plus bas recevra des tirs de sniper. Ces tirs ont lieu un par un, pour chacun des Héros de ce joueur. L'Organisateur jette un d20. Si un 19 ou plus est obtenu, ce Héros est tué.

**Attaque des animaux de fin de round :** après le sniping (voir ci-dessus), les animaux sont lâchés dans l'arène. Vous aurez besoin de 3 escouades pour les représenter. Une escouade rentrera en jeu dans l'arène après chacun des 3 premiers tours. J'avais utilisé les Marden Hounds, les Anubian Wolves, et les Deathstalkers. Vous pouvez utiliser toute escouade que vous estimerez adéquate. Avant la partie, choisissez leur ordre d'entrée. Après le premier round, annoncez que les animaux sont lâchés (une escouade). Donnez leur carte d'armée au joueur qui aura dépensé le plus d'or dans la corruption du dresseur. Jetez un dé à 6 faces. Les animaux sont disposés de manière à être adjacents à la glyphe/porte portant ce numéro. Le joueur qui les contrôle accomplit immédiatement un tour avec eux. Après le round 2, la première escouade d'animaux joue un tour, puis la seconde escouade fait son entrée. Jetez à nouveau le dé à 6 faces pour savoir la porte où ils apparaissent, puis donnez leur carte d'armée au second joueur qui aura corrompu le plus le dresseur. Ce joueur joue un tour avec eux. Après le round 3, la première escouade d'animaux joue un tour, puis la seconde, puis la troisième est lâchée. Jetez un dé à 6 faces pour déterminer leur porte d'entrée. Le troisième joueur à avoir le plus corrompu le dresseur reçoit leur carte d'armée et joue un tour avec eux immédiatement. Après le 4ème round et les suivants, continuer à jouer les tours avec les animaux (dans l'ordre précédent), s'ils sont toujours vivant naturellement. Tout Héros tué par des animaux rapporte sa valeur en points de victoire au joueur qui contrôlait les animaux qui l'ont détruit. Note : on ne place jamais de marqueurs d'activation sur les cartes d'armée des animaux. Il se déplacent puis attaquent seulement lors des fins de round.

### **La décision de Taelord**

Si un Héros est blessé et qu'il ne lui reste plus qu'un point de vie, la foule vote pour décider s'il sera tué ou non. L'Organisateur jette 10 dés de combat, et s'il obtient 5 crânes ou plus, le Héros est tué. Si vous en obtenez 4 ou moins, il reste dans l'arène. Note : en ce qui concerne les points de victoire, tout héros tué par la décision de Taelord rapporte sa valeur en points de victoire au joueur qui l'a réduit à 1 point de vie.

### **La foule**

En tant qu'Organisateur, vous contrôlez la foule. Vous n'utilisez pas de marqueurs d'activation. Ils ne se déplacent et attaquent que si un joueur rate un test d'Attaque de la foule. Un test d'attaque de la foule a lieu quand le gladiateur d'un joueur va dans la foule, ou essaye de se déplacer au sein de la foule (dans les gradins). Ce joueur jette immédiatement un d20. Si le joueur obtient 15 ou plus, la foule reste calme. S'il obtient 14 ou moins, vous pouvez l'attaquer avec les spectateurs de la carte d'armée la plus proche. Note : si vous êtes le joueur qui a jeté le plus d'or à la foule, la foule vous ignore.

**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...**