



INTRODUCTION

DANS L'EXTRÊME NORD, DES DÉSERTS GLACÉS D'INTERMINABLES TERRES GELÉES ET DE TOUNDRA S'ÉTENDENT SUR DES KILOMÈTRES ET DES KILOMÈTRES. AVEC LES CHANGEMENTS SUDAINS DU FLUX TEMPOREL, LES YÈTIS MIGRENT, ET NOS PATROUILLEURS SONT REVENUS DE L'AUTRE CÔTÉ DES LIGNES ENNÉMIES AVEC DE HISTOIRES DE BÊTES GÉANTES À FOURRURE BLANCHE ET DES LOUPS D'HIVER QUI LES ACCOMPAGNENT, SÉMAN LA DÉSTRUCTION SUR LEUR PASSAGE. PLUSIEURS SONT RÉCEMMENT APPARUS PAR LES PORTALS QUE LES ABOMINABLES MAGES DU TEMPS INVOQUENT SANS CESSÉ. BIEN QUE JT, LE ROI DES YÈTIS, N'AIT PAS ENCORE FAIT CONNAÎTRE SA PRÉSENCE, JE VOUS CONJURE DE TOUJOURS RESTER SUR VOS GARDÉS ! UNE NOUVELLE ÈRE GLACIAIRE EST PROBABLEMENT ARRIVÉE, ET VOUS ÊTES PEUT-ÊTRE LE SEUL OBSTACLE QUI SE DRESSÉ ENTRE LE ROYAUME ET UN AVENIR GLACÉ !

CONTENU

1 FIGURINE DE JT



5 CARTES ACTION DE JT



4 CARTES VIE DE JT



6 CARTES HORDE



1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE JT



10 JETONS GLACE



1 SUPPORT HÉROS



1 CARTE DE RÉFÉRENCE QUÊTE DE SIR GÉRALD

1 CARTE HÉROS



4 CARTES VIE DE LORD BLACKBURN GLACE



1 FIGURINE DE SIR GÉRALD



1 PLATEAU HÉROS SIR GÉRALD



4 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE SIR GÉRALD



1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE LORD BLACKBURN



13 TUILES DÉGÂTS SIR GÉRALD



TEMPÊTE DE PORTAIL CONTENU



1 CARTE VIE TEMPÊTE
DE PORTAIL DE JT

APRÈS L'ACTIVATION DU LI
DÉPLACEMENT DE JT, IL
RESTE SANS ÊTRE PLACÉ
SUR JT EN TOUTES LES PLACES
UN JEU DE DÉPLACEMENT
DANS DE DÉPLACEMENT
ADAPTÉS À JT.
SANS, PLACE UN JEU
DANS UN JEU DE
CONSTRUCTION

1 CARTE COUP
DU SORT

1 CARTE DE RÉFÉRENCE
TEMPÊTE DE PORTAIL DE JT

NOUVEAU HÉROS - SIR GERALD LIGHTSEEKER

CETTE EXTENSION INCLUT UN NOUVEAU HÉROS. SIR GÉRALD LIGHTSEEKER EST L'UN DES PRINCIPAUX CHEFS DE L'ARMÉE DU ROYAUME, ET C'EST UN CHEVALIER DE PREMIER ORDRE. SES CAPACITÉS SONT SURTOUT UTILES POUR RALLIER DES TROUPES ET S'UNIR AVEC DES SOLDATS ET D'AUTRES HÉROS. ON PENSAIT SIR GÉRALD PERDU LORS D'UNE EXPÉDITION DANS LES ROYAUMES DU NORD, SON RETOUR AU ROYAUME EST DONC À LA FOIS OPPORTUN ET BIENVENU !

VOUS POUVEZ UTILISER SIR GÉRALD DANS TOUTS LES SCÉNARIOS DE CETTE EXTENSION (À L'EXCEPTION DU PREMIER QUI VOUS INDIQUE QUE VOUS NE POUVEZ PAS LE FAIRE), DANS LES AUTRES EXTENSIONS ET DANS LE JEU DE BASE, COMME VOUS LE Feriez AVEC TOUT AUTRE HÉROS.

ATAQUE DE BASE

PLACEZ LA
BASE DE CHAQUE HÉROS ET
SOLDAT SUR L'EMPLACEMENT
DE SIR GÉRALD.

ATAQUE DE BASE

SIR GÉRALD PEUT AUGMENTER LA FORCE DES HÉROS ET DES SOLDATS QUI COMBATTENT À SES CÔTÉS. LORSQU'IL UTILISE SON ATTAQUE DE BASE, SIR

GÉRALD PLACE UNE TUILE DÉGÂTS 1x1 TOUCHANT LA BASE DE CHAQUE HÉROS ET SOLDAT QUI SE TIENT ACTUELLEMENT SUR LA MÊME HORDE QUE LUI. CETTE ATTAQUE PLACE DES TUILES DÉGÂTS DE TYPE PHYSIQUE.

BOULIER DE CALIBRE

BOULIER DU CHÂTIMENT

SIR GÉRALD ATTAQUE AVEC SON BOULIER, EN LE CHARGEANT DE TOUTES LES BLESSURES QU'ILS A SUBIES ! PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 2x1 AVEC MANIPULATION LIBRE SUR LE PLATEAU HORDE SUR LEQUEL SIR GÉRALD SE TROUVE ACTUELLEMENT. PLUS, PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 2x1 AVEC MANIPULATION LIBRE SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE CŒUR QUE SIR GÉRALD A EN MOINS QUE SON MAXIMUM DE POINTS DE VIE. CETTE CAPACITÉ INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE PHYSIQUE.

COURAGE

COURAGE

SIR GÉRALD COMMANDE AUX SOLDATS DU ROI DE PROTÉGER LES HÉROS ! PLACEZ DEUX SOLDATS SUR DES HORDES À PORTÉE. JUSQU'À LA FIN DU TOUR, TOUTS LES HÉROS QUI SONT SUR DES PLATEAUX HORDE OÙ SE TROUVE AU MOINS UN SOLDAT ONT PROTECTION. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE PHYSIQUE.

PRÉPAREZ-VOUS À LA GLOIRE !

PRÉPAREZ-VOUS À LA GLOIRE !

SIR GÉRALD ATTAQUE AVEC SON ÉPÉE, FRAPPANT DE TOUTE SA FORCE ! PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 2x1 AVEC MANIPULATION LIBRE, UN SOLDAT ET UNE TUILE DÉGÂTS 1x1 SUR LA HORDE SUR LAQUELLE SIR GÉRALD SE TIENT. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE BRUT.

APPEL AUX ARMES !

APPEL AUX ARMES

SIR GÉRALD INSPIRE LES BÂTISSEURS DU ROYAUME À TRAVAILLER DEUX FOIS PLUS ! LORSQUE VOUS UTILISEZ CETTE CAPACITÉ, FAITES ÉVOLUER N'IMPORTE QUELLE TOUR DE VOTRE MAIN EN UNE TOUR DU MÊME TYPE ET D'UN NIVEAU SUPÉRIEUR. VOUS POUVEZ JOUER CETTE TOUR AMÉLIORÉE IMMÉDIATEMENT, EN SUIVANT LES RÈGLES DE PLACEMENT HABITUELLES DES TOURS. SI VOUS AVEZ OBTENU UNE TOUR DE NIVEAU 2 GRÂCE À CETTE CAPACITÉ, SIR GÉRALD EFFECTUE ÉGALEMENT UNE ATTAQUE DE BASE.

MÉCANISMES SPÉCIAUX



CETTE EXTENSION COMPREND UN NOUVEAU MÉCANISME : LES JETONS GLACE. LES JETONS GLACE SONT GÉNÉRALEMENT PLACÉS SUR LES SITES DE CONSTRUCTION ET LES TOURS. CERTAINS SCÉNARIOS COMPTENT DES JETONS GLACE EN JEU DÈS LE DÉBUT. ILS PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE PLACÉS PAR LES ACTIONS DES BOSS ET PAR LEURS EFFETS DE RÉPONSE.

UN SITE DE CONSTRUCTION OU UNE TOUR COMPORTANT UN JETON GLACE EST CONSIDÉRÉ COMME ÉTANT « GELÉ ». IL NE DEVRAIT JAMAIS Y AVOIR PLUS D'UN JETON GLACE SUR UN SITE DE CONSTRUCTION OU UNE TOUR.

LES JOUEURS NE PEUVENT PAS PLACER DE TOURS SUR LES SITES DE CONSTRUCTION GELÉS.

LES TOURS GELÉES NE SONT PAS RÉCUPÉRÉES AU COURS DE LA PHASE 5.

LORSQU'UN HÉROS ENTRE OU COMMENCE SON TOUR SUR UN EMPLACEMENT COMPORTANT UN JETON GLACE, RETIREZ UN JETON GLACE DE CET EMPLACEMENT ET REMETTEZ-LE DANS LA RÉSERVE. SI CELA DÉGÈLE UNE TOUR, CETTE TOUR N'EFFECTUE PAS D'ATTAQUE. LES TOURS DÉGÈLÉES SONT RÉCUPÉRÉES NORMALEMENT AU COURS DE LA PHASE 5.

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

LES PORTAILS NE SONT PAS UTILISÉS DANS CETTE EXTENSION. AU LIEU DE CELA, LES SCÉNARIOS 2, 3, ET 4 UTILISENT UNE FIGURINE BOSS ET LES RÈGLES S'APPLIQUANT AU BOSS. CES RÈGLES SONT RÉSUMÉES ICI À TITRE DE RÉFÉRENCE. CHAQUE SCÉNARIO DÉCRIT COMMENT CES RÈGLES SONT MODIFIÉES. LE PREMIER SCÉNARIO EST LA QUÊTE DE SIR GÉRALD, ET SES RÈGLES SPÉCIALES ET CONDITIONS DE VICTOIRE SONT DÉCRITES À LA PAGE 8.

FIGURINES BOSS

- LES HÉROS NE PEUVENT PAS ALLER SUR LE MÊME EMPLACEMENT QU'UNE FIGURINE BOSS.
- SI UNE FIGURINE BOSS ARRIVE À UN EMPLACEMENT OÙ SE TROUVE UN HÉROS, CE HÉROS EST OBLIGÉ DE BATTRE EN RETRAITE (IL DOIT SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT ADJACENT INOCCUPÉ, OU RETOURNER SUR SON PLATEAU HÉROS), ET IL SUBIT 1 DÉGÂT.
- LORSQU'UNE FIGURINE BOSS SE DÉPLACE, SI L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL ELLE DEVRAIT ARRIVER CONTIENT DÉJÀ UNE HORDE, ALORS ELLE SAUTE PAR-DESSUS CET EMPLACEMENT.
- LORSQU'UNE HORDE ARRIVE SUR L'EMPLACEMENT D'UNE FIGURINE BOSS, ELLE SAUTE PAR-DESSUS LA FIGURINE BOSS.

LE DÉPLACEMENT D'UNE FIGURINE BOSS NE PEUT PAS ÊTRE ARRÊTÉ PAR LES SOLDATS. LORSQU'UNE FIGURINE BOSS SE DÉPLACE, S'IL Y A DES SOLDATS SUR SA CARTE VIE, REMETTEZ D'ABORD CES SOLDATS DANS LA RÉSERVE, PUIS DÉPLACEZ LE BOSS.

COMBATTRE LES BOSS

LES BOSS SONT DIFFICILES À VAINCRE.

- NI LES HÉROS, NI LES SORTS NE PEUVENT AFFECTER LES BOSS. LES HÉROS NE PEUVENT PAS SE TROUVER SUR LA CARTE VIE DES BOSS, ET DANS LE CAS OÙ UNE CAPACITÉ OU UNE ATTAQUE DE HÉROS DEVRAIT PLACER DES TILES DÉGÂTS SUR UN BOSS, CES TILES NE SONT PAS PLACÉES. DE MÊME POUR LES SORTS.
- LORSQU'UNE TOUR ATTAQUE UN BOSS, LES TILES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE DU BOSS. POUR INFLIGER DES DÉGÂTS AU BOSS, L'ILLUSTRATION DU BOSS SUR LA CARTE VIE DOIT ÊTRE ENTIÈREMENT RECOUVERTE.
- TOUTES LES ATTAQUES DE TOURS CIBLANT UN BOSS SONT CONSIDÉRÉES COMME ÉTANT DOTÉES DE .

INFLIGER DES DÉGÂTS AUX BOSS

AU COURS DE LA PHASE 3 : DÉTRUIRE LES PLATEAUX HORDE, VÉRIFIEZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK VIE DU BOSS. SI L'ILLUSTRATION REPRÉSENTANT LE BOSS EST ENTIÈREMENT RECOUVERTE, ALORS LE BOSS SUBIT DES DÉGÂTS. RETIREZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE ET RETOURNEZ-LA. AU DOS, SE TROUVE LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSSAILLES DU BOSS. CES EFFETS DOIVENT ÊTRE RÉSOLUS COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE ACTION. UNE FOIS QUE VOUS AVEZ EFFECTUÉ TOUTS LES EFFETS DE REPRÉSSAILLES, REMETTEZ LA CARTE VIE DANS LA BOÎTE DE JEU.

ACTIVATION DES BOSS

LES FIGURINES DE BOSS SONT ACTIVÉES AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE, COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE HORDE. LORSQUE C'EST LE MOMENT D'ACTIVER UNE FIGURINE BOSS, SUIVEZ LES ÉTAPES DÉCRITES SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE CE BOSS. POUR EFFECTUER UNE ACTION, PICHÉZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK ACTION DU BOSS ET EFFECTUEZ LES EFFETS DES ICÔNES ET DU TEXTE AFFICHÉS SUR LA CARTE.



PLACEZ DES JETONS GLACE ADJACENTS AU BOSS, COMME INDiqué SUR LE SCHEMA.



TOUS LES HÉROS ADJACENTS AU BOSS PERDENT 1 CŒUR.



LE BOSS SE DÉPLACE D'UN EMPLACEMENT.



DÉTRUISEZ LA TOUR DE PLUS HAUT NIVEAU ADJACENTE AU BOSS.

SCÉNARIOS

IL EST RECOMMANDÉ DE JOUER CES SCÉNARIOS DANS L'ORDRE INDiqué CI-DESSOUS. ILS SONT PRÉVUS POUR ÊTRE JOUÉS À TOUT MOMENT APRÈS AVOIR TERMINÉ LE SCÉNARIO 7 DU JEU DE BASE.

1 POUR LE ROI !

SIR GÉRALD A REÇU LE MESSAGE DISANT QU'UN AVANT-POSTE DU NORD A ÉTÉ ENVOIÉ PAR LES LOUPS D'HIVER ET LES YÉTES ! CES ABOMINABLES HOMMES DES NEIGES ONT PIÉGÉ LES TROUPES DE SIR GÉRALD, ENVELOPPANT LEURS TOURS DE GLACE. EN APPRENANT LA NOUVELLE, SIR GÉRALD SE PRÉCIPITE VERS LE NORD SANS TENIR COMPTE DES CONSEILS DE TOUS LES AUTRES HÉROS. DANS SA PRÉCIPITATION POUR AIDER SES HOMMES, IL N'A PAS LES IDÉES CLAIRES ! ALLEZ AVEC LUI ET ASSUREZ-VOUS QU'AUCUN HOMME, FEMME OU ENFANT N'EST LAISSÉ POUR COMPTE ! LE ROYAUME NE TIENDRA PAS LONGTEMPS S'IL N'Y A PAS DE PERSONNES COMME SIR GÉRALD LIGHTSEEKER POUR RÉSTER FERME CONTRE LES FORCES DU MAL !

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / . VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER SIR GÉRALD.

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMI CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  / .



TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE J.T.	VIDES
3x VERTES	4x VERTES		2x VERTES	2x VERTES	2x VIDES
	2x JAUNES		2x JAUNES	2x JAUNES	
	1x ROUGE	1x ROUGE	2x ROUGE	2x ROUGE	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS GLACE, DE LA FIGURINE DE SIR GÉRALD ET DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE QUÊTE DE SIR GÉRALD.

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDiqué CI-DESSOUS :



MÉCANISMES SPÉCIAUX



SIR GÉRALD CHERCHE À SAUVER SES SOLDATS GELÉS. VOTRE TÂCHE EST DE L'AIDER EN DÉGAGEANT UN CHEMIN DANS LA GLACE ET EN REPOUSSANT LES HORDES QUI AVANCENT.

Ce scénario possède sa propre séquence de jeu, qui est indiquée sur la carte de référence Quête de Sir Gerald. Sir Gerald se déplace après la destruction des Hordes et avant leur déplacement, entre les

phases 3 et 4. Lorsqu'il se déplace, l'équipe peut le déplacer jusqu'à trois emplacements en suivant les règles suivantes :

IL NE PEUT PAS ARRIVER SUR UN EMBLEMMENT QUI EST GELÉ, QUI CONTIENT UNE TOUR OU UN PLATEAU HORDE.

SIR GÉRALD NE PEUT PAS RETIRER DE JETONS GLACE DES SITES DE CONSTRUCTION OU DES TOURS.

IL PEUT SE DÉPLACER ET S'ARRÊTER SUR UN SITE DE CONSTRUCTION VIDE, ET IL PEUT SE DÉPLACER ET S'ARRÊTER SUR DES EMBLEMMENTS AVEC DES HÉROS.

APRÈS AVOIR DÉPLACÉ SIR GÉRALD, VÉRIFIEZ SI SIR GÉRALD SE TROUVE DANS UN ESPACE ADJACENT À UN JETON DE POINT D'APPARITION GELÉ. SI C'EST LE CAS, RETIREZ LE JETON GLACE DU JETON APPARITION. L'ÉQUIPE GAGNE LA TOUR QUI ÉTAIT PLACÉE SOUS LE JETON ! CEPENDANT, LORSQUE LES HORDES APPARAissent, LA FLE CORRESPONDANTE FERA MAINTENANT APPARAÎTRE 2 HORDES LORS DE CHAQUE MANCHE.

SEUL SIR GÉRALD PEUT RETIRER LA GLACE DES JETONS D'APPARITION, LES AUTRES HÉROS NE PEUVENT PAS LIBÉRER LES SOLDATS RÉGÉS.

LORSQUE LES PLATEAUX HORDE AVANCENT, SI UN PLATEAU EST CENSÉ ARRIVER SUR L'EMBLEMMENT DE SIR GÉRALD, IL SAUTE PAR-DESSUS AU LIEU DE S'Y ARRÊTER, COMME SI SIR GÉRALD ÉTAIT UNE HORDE.

VICTOIRE

VOUS GAGNEZ SI À LA FIN D'UNE MANCHE, TOUS LES POINTS D'APPARITIONS ONT ÉTÉ LIBÉRÉS DES JETONS GLACE.

MISE EN PLACE DE LA CARTE



TOUTES LES CARTE UTILISÉES ICI SONT UTILISÉES DANS LES CONFIGURATIONS A 1, 3, OU 4 JOUEURS.

86

1x1



89

1x1

83

1x1



85

4/3

1x1

1x1

- 1 **PLACEZ DES JETONS GLACE SUR LES SITES DE CONSTRUCTION COMME INDIQUÉ SUR LE SCHÉMA. CES SITES DE CONSTRUCTION SONT GELÉS.**
- 2 **PLACEZ UN JETON GLACE SUR LES POINTS D'APPARITION INDIQUÉS AVEC DES JETONS GLACE SUR LE SCHÉMA DE MISE EN PLACE. CES POINTS D'APPARITION SONT GELÉS. SOUS CHAQUE D'EUX, PLACEZ UNE TOUR FANTASSINS NIVEAU 2.**
- 3 **LORSQUE LES HORDES APPARAISSENT, VOUS FAITES APPARAÎTRE 1 HORDE DE CHAQUE FILE POUR CHAQUE JETON APPARITION CORRESPONDANT QUI N'EST PAS GELÉ. AU FUR ET À MESURE QUE SIR GÉRALD DÉGÈLE LES JETONS APPARITION ET SAUVE LES TOURS MILICE, D'AVANTAGES DE HORDES APPARAÎTTRONT À CET ENDROIT.**
- 4 **LA MEURINE DE SIR GÉRALD COMMENCE LE JEU À CÔTÉ DE LA SORTIE, COMME INDIQUÉ SUR LE SCHÉMA DE MISE EN PLACE.**
- 5 **PLACEZ LA CARTE DE RÉFÉRENCE QUÊTE DE SIR GÉRALD À CÔTÉ DE LA SORTIE. ELLE RÉSUME LA SÉQUENCE DE JEU UTILISÉE POUR CE SCÉNARIO.**





UN HURLLEMENT SAUVAGE DÉCHIRE L'AIR ET L'EFFROI REMPLIT LE CŒUR DE TOUS LES SOLDATS TAPIS CONTRE LES MURS DE LA TOUR. « TENEZ BON » ABIE SIR GÉRALD À SES TROUPES. « CE N'EST QU'UNE BÊTE, PAS UN DIEU - ET NOUS AVONS TUÉ BEAUCOUP DE BÊTES ! » UN TUMULTE D'ACCLAMATIONS ÉCLATE PARMI LES HOMMES ET LES FEMMES QUI ONT PRIS LES ARMES POUR DÉFENDRE LEUR ROYAUME. LES PAROLES DE SIR GÉRALD LEUR DONNENT DE LA FORCE POUR LE MOMENT, MAIS LES MOTS LEUR DONNERONT-ILS DU COURAGE FACE À LA FLEUR INVERNALE DU TIBERIQUE JT ? LES MOTS LES AIDERONT-ILS À BRAYER LE FROID ?

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / . À PARTIR DE CE SCÉNARIO, VOUS POUVEZ UTILISER SIR GÉRALD EN TANT QUE HÉROS.

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMI CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  /  .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 4	VAGUE J.T.
5x VERTES	2x VERTES	2x VERTES	2x VERTES
3x JAUNES	4x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES
	2x ROUGES	2x ROUGES	2x ROUGES

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS GLACE, DE LA FIGURINE BOSS DE JT, DE SES CARTES VIE ET DE SON DECK ACTION, AINSI QUE DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS DE JT.

TUILES CHEMIN

B5

B11

B14



A3

B6

A7

1x1

A15

B8

PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PIÈCES
APPARITION COMME INDiqué CI-DESSOUS :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

JT SUIT TOUTES LES RÈGLES S'APPLIQUANT NORMALEMENT AUX BOSS.

DECK VTE DE JT

JT dispose de 4 cartes Vie incluses dans cette extension. Ces cartes sont dotées d'une image quadrillée de JT sur le devant, et de texte et d'icônes au dos. Sur le devant, il y a un numéro dans le coin inférieur gauche. Pour préparer le deck Vie, tournez les cartes pour que l'image de JT soit face visible, puis empilez-les dans l'ordre afin que la carte numérotée « 1 » soit sur le dessus, « 2 » en dessous, « 3 » encore en dessous, et « 4 » tout en bas.

DECK ACTION DE JT

JT dispose de 5 cartes action. Mélangez-les et placez-les face cachée à côté du deck vie de JT pour former le deck action de JT.

VICTOIRE

VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ JT. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SA PILE VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

JETONS GLACE DE DÉPART

PLACEZ LES JETONS GLACE DE DÉPART SUR LES SITES DE CONSTRUCTION
COMME INDICUÉ DANS LA MISE EN PLACE DE LA CARTE. CES SITES DE
CONSTRUCTION COMMENCENT LE JEU EN ÉTANT GELÉS.



MISE EN PLACE DE LA CARTE



LE SEIGNEUR DU CHÂTEAU BLACKBURN EST REVENU, SA HACHE À LA MAIN, LORS DE CETTE SOUDAINNE VAGUE DE FROID. SA SILHOUETTE LOURDEMENT ARMÉE DOMINE LE CHAMP DE BATAILLE TANDIS QU'IL SEMBLE GLISSER VERS LES DÉFENSEURS, SON ARME BRUTALE CRÉPITANT D'ÉNERGIE SURNATURELLE. VOUS REGARDEZ LES YEUX ÉCARQUILLÉS TANDIS QUE BLACKBURN BONDIT ET TOURNE SUR LUI-MÊME, SA HACHE FORMANT UN ARC GRACIEUX DANS L'AIR, ET GÉLANT TOUTES LES TOURS QU'ELLE TOUCHE. BLACKBURN EST DE RETOUR, ET IL GLISSE SUR LA GLACE !

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMI CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  /  .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 5	VAGUE J.T.	VIDES
1x VERTE	2x VERTE		2x VERTE	1x VIDE
2x JAUNES	2x JAUNES	1x JAUNES	1x JAUNES	
	1x ROUGE	2x ROUGE	2x ROUGE	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS GLACE, DU DECK FANTÔME (DU JEU DE BASE), DE LA FIGURINE DE LORD BLACKBURN (DU JEU DE BASE) ET DES CARTES VIE LORD BLACKBURN GLACÉ INCLUSES DANS CETTE EXTENSION. VOUS N'AVEZ PAS BESOIN DU DECK ACTION DE LORD BLACKBURN.

A13

TUILES CHEMIN



B6



A7

B3

A4

15

PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDiqué CI-DESSOUS :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

LORD BLACKBURN SUIV LES RÈGLES S'APPLIQUANT NORMALEMENT AUX BOSS À UNE EXCEPTION PRÈS : IL N'UTILISE PAS DE DECK ACTION. QUAND IL S'ACTIVE, IL NE PICHE DONC PAS DE CARTE ACTION, IL SE DÉPLACE SEULEMENT.

DECK VIE DE LORD BLACKBURN GLACÉ

BLACKBURN A 4 CARTES VIE INCLUSES DANS CETTE EXTENSION - N'UTILISÉZ AUCUNE DE SES CARTES DU JEU DE BASE. CES CARTES SONT DOTÉES D'UNE IMAGE QUADRILLÉE DE LORD BLACKBURN SUR LE DEVANT, ET DE TEXTE ET D'ICÔNES AU DOS. SUR LE DEVANT, IL Y A UN NUMÉRO DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE. POUR PRÉPARER LE DECK VIE, TOURNÉZ LES CARTES POUR QUE L'IMAGE DE LORD BLACKBURN SOIT FACE VISIBLE, PUIS EMPILEZ-LES DANS L'ORDRE AFIN QUE LA CARTE NUMÉROTÉE « 1 » SOIT SUR LE DESSUS, « 2 » EN DESSOUS, « 3 » ENCORE EN DESSOUS, ET « 4 » TOUT EN BAS.

VICTOIRE

IL N'Y A PAS DE PORTALS DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ LORD BLACKBURN. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SA PILE VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.



MISE EN PLACE DE LA CARTE



- **PLACEZ LA FIGURINE DE BLACKBURN SUR LE CHEMIN COMME INDICUÉ.**
- **PLACEZ DES JETONS GLACE SUR LES SITES DE CONSTRUCTION COMME INDICUÉ SUR LE SCHÉMA.**





3 JOUEURS :

1x

2x

1x



4 JOUEURS :

3x

3x

1x



UN VENT GLACIAL CHAGNE LES VISAGES DES FIDÈLES HÉROS, MENAÇANT DE GÉLER TOUTE CHAIR EXPOSÉE. RANGÉE APRÈS RANGÉE DE YÉTIS EN COLÈRE ET DE LOUPS D'HIVER MORTELS SE TIENNENT PRÊTS AVEC LEURS ALLIÉS GOMELANS, CHACUN DÉTERMINÉ À DÉTRUIRE LE ROMAIN. SIR GÉRALD SURVEILLE L'ENNEMI PLUS BASSE SA VISIÈRE POUR PROTÉGER SES YEUX DES ÉLÉMENTS. « AUJOURD'HUI », CRIE-T-IL EN BRANDISSANT SA LAMPE BÉNE ET EN SOULEVANT SON BOLDRIER ÉBLOUISSANT, « NOUS ALLONS ÉCRASER LA MENACE DES YÉTIS UNE Fois POUR TOUTES ! AUJOURD'HUI, NOUS NOUS BATTONS POUR RAMENER L'ÉTÉ DANS TOUT LINERIA ! » DES ACCLAMATIONS ÉCLATENT ET DES CORPS RÉTENTISSENT AU SOMMET DE CHAQUE TOUR TANDIS QUE LES HORDES S'ÉLANCENT POUR SE PRÉCIPITER DANS LA BATAILLE.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMI CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  /  .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGLE 1	VAGLE 2	VAGLE 3	VAGLE 6	VAGLE J.T.	VIDE
2x VERTES	2x VERTES	2x VERTES	1x VERTES	1x VERTES	2x VIDES
	2x JAUNES	2x JAUNES	1x JAUNES	2x JAUNES	
	2x ROUGES	2x ROUGES		2x ROUGES	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS GLACE, DE LA FIGURINE BOSS DE JT, DE SES CARTES VIE ET DE SON DECK ACTION, DES CARTES FRICHES DU JEU DE BASE, ET DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS.

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE Rassemblées, Préparez les Piles Apparition comme indiqué ci-dessous :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

JT suit toutes les règles s'appliquant normalement aux Boss.

DECK VIE DE JT

JT dispose de 4 cartes Vie incluses dans cette extension. Ces cartes sont dotées d'une image quadrillée de JT sur le devant, et de texte et d'icônes au dos. Sur le devant, il y a un numéro dans le coin inférieur gauche. Pour préparer le Deck Vie, tournez les cartes pour que l'image de JT soit face visible, puis empilez-les dans l'ordre afin que la carte numérotée « 1 » soit sur le dessus, « 2 » en dessous, « 3 » encore en dessous, et « 4 » tout en bas.

DECK ACTION DE JT

JT dispose de 5 cartes Action. Mélangez-les et placez-les face cachée à côté du Deck Vie de JT pour former le Deck Action de JT.

VICTOIRE

Vous gagnez lorsque vous battez JT. Lorsque la dernière carte de sa pile Vie est détruite, vous gagnez à la fin de cette manche.

JÉTONS GLACE DE DÉPART

Placez les Jetons Glace de Départ sur les Sites de Construction comme indiqué dans la mise en place de la carte. Ces Sites de Construction commencent le jeu en étant Gelés.



MISE EN PLACE DE LA CARTE



TOUTES LES CARTE
UTILISÉES ILLUSTRÉMENT
DANS LES
CONJUGAISONS A 1,
3, OU 4 JOUEURS.



TOUTES LES CARTE
UTILISÉES ILLUSTRÉMENT
DANS
LES CONJUGAISONS
A 1, 3, OU 4 JOUEURS.

NOTE : DANS CE SCÉNARIO, LE POINT D'APPARITION 4 CONTIENT
TOUTES LES HORDES DÉTRICHEUSES QUI APPARAISSENT DIRECTEMENT
SUR LE CHEMIN QU'ELLES « DÉTRICHENT ». C'EST POURQUOI CE
POINT D'APPARITION EST PLACÉ SUR LE CÔTÉ DE LA CARTE, IL
N'EST PAS ATTACHÉ AU CHEMIN.

1 JOUEUR :



2 JOUEURS :

5x 

3x 

2x 

3 JOUEURS :

1x 

2x 

1x 

4 JOUEURS :

3x 

3x 

1x 

TEMPÊTE DE PORTAIL ET JT

LA SECTION TEMPÊTE DE PORTAIL À LA FIN DU LIVRET DE SCÉNARIOS DU JEU DE BASE (CONÇUE POUR FOURNIR DES SCÉNARIOS RENOUVELABLES) COMPREND DEUX BOSS SÉLECTIONNÉS AU HASARD ET UNE PILE HORDE ALÉATOIRE. LES COMPOSANTS DE CETTE EXTENSION PEUVENT ÊTRE INTÉGRÉS À TEMPÊTE DE PORTAIL. LA CARTE COUP DU SORT GEL Soudain, et les cartes Vie et Carte de Référence Tempête de Portail de JT sont spécialement conçues à cet effet. LEURS RÈGLES SONT DÉCRITES EN DÉTAIL CI-DESSOUS. LES CARTES HORDE Vague de JT PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE AJOUTÉES À LA MISE EN PLACE DE TEMPÊTE DE PORTAIL EN LES MÉLANGEANT AVEC LES HORDES QUI CORRESPONDENT À LEUR GROUPE DE LETTRES.

CARTES VAGUE DE JT

LES CARTES Vague de JT PEUVENT ÊTRE INCLUSES DANS TEMPÊTE DE PORTAIL. LORSQUE VOUS PRÉPAREZ LES PILES HORDE POUR TEMPÊTE DE PORTAIL, SI VOUS VOLEZ QUE LES CARTES Vague de JT APPARAISSENT DANS LES PILES APPARITION, PLACEZ-LES DANS LES GROUPES SUIVANTS :

GROUPE B - Vague de JT VERTE

GROUPE C - Vague de JT JAUNE

GROUPE D - Vague de JT ROUGE

JT

CETTE EXTENSION AJOUTE LES CARTES Vie et Référence dont vous avez besoin pour inclure JT dans les scénarios Tempête de Portail du jeu de base.

APRÈS L'APPARITION DE JT, PLACEZ UN JETON GLACE SUR DEUX SITES DE CONSTRUCTIONS QUI LUI SONT ADJACENTS.

APRÈS LE DÉPLACEMENT OU LA DESTRUCTION DE JT, PLACEZ UN JETON GLACE SUR UN SITE DE CONSTRUCTION QUI LUI ÉTAIT ADJACENT.

SI AUCUN SOLDAT N'A ÉTÉ PLACÉ SUR JT AU COURS DE CETTE MANCHE, PLACEZ DES JETONS GLACE SUR 2 SITES DE CONSTRUCTION DIFFÉRENTS QUI LUI SONT ADJACENTS.

VOUS NE POUVEZ PAS PLACER 2 JETONS GLACE SUR LE MÊME SITE DE CONSTRUCTION. S'IL Y A PLUS DE SITES DE CONSTRUCTION ADJACENTS À JT SANS JETONS GLACE QU'IL N'Y A DE JETONS À PLACER, VOUS DÉCIDEZ SUR QUELS SITES DE CONSTRUCTION LES JETONS GLACE SONT PLACÉS.

LA GLACE DANS TEMPÊTE DE PORTAIL FONCTIONNE DE LA MÊME MANIÈRE QUE DANS CHACUN DES SCÉNARIOS DE CETTE EXTENSION.

CARTE COUP DU SORT - GEL Soudain

LORSQUE CE COUP DU SORT SE PRODUIT, POUR CHAQUE POINT D'APPARITION ACTIF, PLACEZ UN JETON GLACE SUR UN SITE DE CONSTRUCTION ADJACENT À CE POINT D'APPARITION. UN POINT D'APPARITION EST ACTIF S'IL N'EST PAS BLOQUÉ PAR UNE CARTE FRICHES, ET QU'IL RESTE DES HORDES DANS CETTE PILE APPARITION.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : *HELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT*

DÉVELOPPEMENT DU JEU : *FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA*

DIRECTEUR DES TESTS : *TOMASZ NAPIERAŁA*

GRAPHISME ET *MATEUSZ KOMADA*
ILLUSTRATIONS : *KATARZYNA KOSOBUCKA
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC*

DIRECTEUR DE PRODUCTION : *PRZEMEK DOŁĘGOWSKI*

PRODUCTEUR : *VINCENT VERGONJEANNE*

ÉDITION ET RELECTURE DU L'ÉQUIPE DE THE
LIVRET DE SCÉNARIO : *GAMING RULES!*

**GAMING
RULES!**

TRADUCTION : *ARMELLE RAPIN*

RELECTURE : *SÉLÈNE MEYNER*