



LE
CONTRE

VEZ'NAN MOLOCH

LIVRET DE SCÉNARIOS

INTRODUCTION

AU PLUS PROFOND DU PANDÉMONIUM, LE GRAND DÉMON CORNU, MOLOCH, RÉGNE EN MAÎTRE SUR SON TRÔNE DE TOURMENTS. À SA GRANDE JOIE DÉMONIAQUE, MOLOCH A CAPTURÉ L'ÂME DE L'ARCHIMAGE VEZ'NAN. DANS L'ESPOIR DE GAGNER UN ALLIÉ CONTRE LES MAGES DU TEMPS, VOUS VOUS PRÉPAREZ À UNE DESCENTE ARDUE DANS LE ROYAUME DES TÉNÉBRES. SI VOUS PROMETTEZ DE SALVER SON ÂME, VEZ'NAN SE JOINDRA À VOUS DANS LE COMBAT. L'ENNEMI DE VOTRE ENNEMI EST CENSÉ ÊTRE VOTRE AMI, APRÈS TOUT !

CONTENU

1 FIGURINE DE MOLOCH



6 CARTES ACTION DE MOLOCH



4 CARTES VIE DE MOLOCH



1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE MOLOCH

6 CARTES HORDE



1 CARTE HORDE CERBÈRE



2 CARTES DE PILE APPARITION DE CERBÈRE



5 JETONS FEU



1 SUPPORT HÉROS



4 CARTES VIE DE BLACKBURN ENFLAMMÉ



1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE LORD BLACKBURN



2 CARTES DE RÉFÉRENCE DE VEZ'NAN



4 TUILES CAPACITÉ DE VEZ'NAN



1 CARTE HÉROS



1 PLATEAU HÉROS VEZ'NAN



1 FIGURINE DE VEZ'NAN



19 TUILES DÉGÂTS DE VEZ'NAN



2

TEMPÊTE DE PORTAIL



1 CARTE VIE TEMPÊTE DE PORTAIL DE MOLOCH

1 CARTE COUP DU SORT



1 CARTE DE RÉFÉRENCE TEMPÊTE DE PORTAIL DE MOLOCH

NOUVEAU HÉROS - VEZ'NAN

CETTE EXTENSION INCLUT UN NOUVEAU HÉROS. ET MÊME S'IL EST VRAI QUE VEZ'NAN EST L'UN DES HABITANTS LES PLUS DÉSAGRÉABLES DU ROYAUME, C'EST AUSSI L'UN DES PLUS PUISSANTS - MEUX VAUT L'AVOIR COMME AMI QUE COMME ENNEMI. VEZ'NAN EST UN LANCEUR DE SORTS SANS ÉGAL, CAPABLE DE DÉCLANCHER DES EXPLOSIONS PUISSANTES DE FORCE SURNATURELLE ET D'INVOCER DES DÉMONS POUR EXÉCUTER SES ORDRES.

À L'EXCEPTION DU 4E SCÉNARIO (QUI INDIQUE QUE VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER VEZ'NAN), VOUS POUVEZ UTILISER VEZ'NAN EN TANT QUE HÉROS DANS TOUS LES SCÉNARIOS DE CETTE EXTENSION, DES AUTRES EXTENSIONS OU DU JEU DE BASE COMME VOUS LE FÉRIEZ POUR TOUT AUTRE HÉROS.

CAPACITÉS SPÉCIALES

VEZ'NAN UTILISE DES TILES DÉGÂTS UNIQUES POUR SES CAPACITÉS SPÉCIALES. CHACUNE EST DOTÉE DE L'IMAGE D'UN DIAMANT BRISÉ. LORSQU'UNE HORDE QUI CONTIENT UNE OU PLUSIEURS DES TILES DÉGÂTS UNIQUES DE VEZ'NAN EST DÉTRUITE, PLACEZ TOUT DIAMANT OBTENU SUR LE PLATEAU HÉROS DE VEZ'NAN PLUTÔT QUE DANS LA RÉSERVE DE DIAMANTS DE L'ÉQUIPE. LES DIAMANTS SUR LE PLATEAU DE VEZ'NAN NE PEUVENT PAS ÊTRE DÉPENSÉS PAR L'ÉQUIPE NI PAR LE JOUEUR DE VEZ'NAN. LORSQUE VEZ'NAN RÉCUPÈRE, EN PLUS DES EFFETS NORMAUX DU REPOS, DÉPLACEZ TOUS LES DIAMANTS DU PLATEAU HÉROS DE VEZ'NAN DANS LA RÉSERVE DE DIAMANTS DE L'ÉQUIPE.

NOTE : LORSQUE L'UNE DES TILES DÉGÂTS UNIQUES DE VEZ'NAN, QUI CONTIENT UNE ICÔNE DE DIAMANT BRISÉ, EST DÉJÀ SUR UN PLATEAU HORDE, VEZ'NAN NE PEUT PLUS UTILISER CETTE CAPACITÉ, MÊME SI ELLE EST FACE VISIBLE. CES TILES DÉGÂTS UNIQUES NE PEUVENT PAS ÊTRE REMPLACÉES PAR UNE AUTRE TULE DE LA MÊME FORME !

ATTAQUE DE BASE



L'ATTAQUE DE BASE DE VEZ'NAN EST UNE ATTAQUE MAGIQUE À DISTANCE QUI PLACE TROIS TUILES DÉGÂTS 1x1. IL PEUT CHOISIR DE PERDRE 1 CŒUR POUR PLACER À LA PLACE DEUX TUILES DÉGÂTS 2x1 QUI PEUVENT ÊTRE TOURNÉES LIBREMENT, ET UNE TUILE DÉGÂTS 1x1.

CHAÎNES MAGIQUES



PLACEZ LA TUILE DÉGÂTS CHAÎNES MAGIQUES 2x2 SUR UN PLATEAU HORDE À PORTÉE. CETTE HORDE N'EST PAS ACTIVÉE AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDES LORS TOUR AU COURS DUQUEL LA TUILE DÉGÂTS CHAÎNES MAGIQUES A ÉTÉ PLACÉE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE.

SOMBRE PACTE



CETTE ATTAQUE PERMET À VEZ'NAN DE PLACER LA TUILE DÉGÂTS SOMBRE PACTE 2x2 ET UNE TUILE DÉGÂTS 1x1 SUPPLÉMENTAIRE SUR UN PLATEAU HORDE À PORTÉE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE. CETTE CAPACITÉ NE S'ÉPUISE PAS APRÈS UTILISATION.

NOVA ARCANIQUE



LORSQUE VEZ'NAN EXÉCUTE CETTE CAPACITÉ, PLACEZ LA TUILE DÉGÂTS NOVA ARCANIQUE 2x2 SUR UN PLATEAU HORDE CIBLÉ À PORTÉE. PLACEZ ÉGALEMENT UNE TUILE DÉGÂTS 1x1 SUR CHAQUE PLATEAU HORDE ADJACENT À LA CIBLE INITIALE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE.

BRÛLURE DE L'ÂME



LORSQUE VEZ'NAN UTILISE CETTE CAPACITÉ, CHOISISSEZ N'IMPORTE QUELLE CAPACITÉ ENNEMI. CETTE CAPACITÉ PERMET À VEZ'NAN DE PLACER JUSQU'À CINQ TUILES DÉGÂTS BRÛLURE DE L'ÂME 1x1 SUR N'IMPORTE QUEL ENNEMI AYANT CETTE CAPACITÉ N'IMPORTE OÙ SUR LA CARTE. CETTE CAPACITÉ N'A PAS DE LIMITE DE PORTÉE ET INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE.

MÉCANISMES SPÉCIAUX



CETTE EXTENSION COMPREND TROIS MÉCANISMES SPÉCIAUX : LES JETONS FEU, LES HORDES À COMBUSTION INFERNALE ET LA CARTE HORDE CERBÈRE.

LES JETONS FEU NE SONT PLACÉS QUE SUR LES SITES DE CONSTRUCTION, PAS SUR LE CHEMIN. IL NE PEUT PAS Y AVOIR PLUS D'UN JETON FEU SUR UN SITE DE CONSTRUCTION. IL N'Y A QUE CINQ JETONS FEU DANS LE JEU. SI VOUS DEVEZ PLACER PLUS DE JETONS FEU QU'IL N'Y EN A DANS LA RÉSERVE, VOUS CHOISISSEZ QUELS JETONS FEU PLACER. AUCUN JETON FEU N'EST PLACÉ SI LA RÉSERVE EST VIDE.

LORSQU'UN JETON FEU EST PLACÉ SUR UN SITE DE CONSTRUCTION, DÉTRUISEZ TOUTES LES TOURS QUI SE TROUVENT SUR CE SITE DE CONSTRUCTION. CES TOURS SONT REMISES DANS LA RÉSERVE. SI UN HÉROS SE TROUVE SUR UN SITE DE CONSTRUCTION LORSQU'UN JETON FEU EST PLACÉ DESSUS, IL PERD 1 CŒUR ET DOIT BATTRE EN RETRAITE (SE DÉPLACER SUR UN EMPLACEMENT ADJACENT QUI N'A PAS DE HORDE, DE BOSS, DE JETON FEU NI DE TOUR).

LES HÉROS PEUVENT PASSER SUR UN SITE DE CONSTRUCTION QUI CONTIENT UN JETON FEU, MAIS NE PEUVENT PAS TERMINER LEUR DÉPLACEMENT À CET ENDROIT. LES TOURS NE PEUVENT PAS ÊTRE CONSTRUITES SUR UN SITE DE CONSTRUCTION QUI CONTIENT UN JETON FEU.

LORSQU'UNE CARTE VIE DE BOSS EST DÉTRUITE, REMETTEZ TOUTS LES JETONS FEU QUI SONT SUR DES SITES DE CONSTRUCTION DANS LA RÉSERVE.

IMPORTANT : SI UN JETON FEU EST PLACÉ DE FAÇON À CE QU'UN MÊME JOUEUR AIT 2 SITES DE CONSTRUCTION OU PLUS AVEC DES JETONS FEU, LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE SITES DE CONSTRUCTION UTILISABLES PEUT CHOISIR DE DONNER À CE JOUEUR UN DE SES SITES DE CONSTRUCTION. POUR CELA, CHANGÉZ LA COULEUR DE L'UN DES SITES DE CONSTRUCTION POUR QU'IL SOIT DE LA COULEUR DU JOUEUR QUI EN A BESOIN.



LES DÉMONS QUI EXPLOSENT DANS UN DÉLUGE DE FEU LORSQU'ILS SONT VANQUIS ONT COMBUSTION INFERNALE. L'ICÔNE COMBUSTION INFERNALE NE PEUT PAS ÊTRE RECOUVERTE PAR LES HÉROS, LES SOLDATS OU LES TULES DÉGÂTS, ET N'A PAS BESOIN D'ÊTRE RECOUVERTE POUR QUE LES HORDES QUI EN SONT DOTÉES SOIENT DÉTRUITES.

LORSQU'UNE CARTE HORDE COMPORTANT DES ICÔNES COMBUSTION INFERNALE, QUEL QUE SOIT LEUR NOMBRE, EST DÉTRUITE, TOUTS LES HÉROS ET SOLDATS ADJACENTS À LA CARTE DÉTRUITE SUBISSENT 1 DÉGÂT.

ÉTANT DONNÉ QUE CET EFFET INFLIGE DES DÉGÂTS AU COURS DE LA PHASE 3, L'ORDRE DANS LEQUEL LES HORDES SONT DÉTRUITES AURA DE L'IMPORTANCE. C'EST AUX JOUEURS DE DÉCIDER DANS QUEL ORDRE LES HORDES SONT DÉTRUITES, ALORS CHOISISSEZ JUDICIEUSEMENT LORSQUE DES HORDES À COMBUSTION INFERNALE SONT EN JEU !





CERBERE EST UNE CARTE HORDE SPÉCIALE QUI ENTRE EN JEU PAR LE Biais DE PLUSIEURS RÈGLES SPÉCIALES DIFFÉRENTES. SI UN SCÉNARIO INCLUT CERBERE, À MOINS QU'IL NE COMMENCE LA PARTIE EN ÉTANT EN JEU, PLACEZ LA CARTE HORDE CERBERE À PROXIMITÉ. CETTE CARTE PEUT ÊTRE MISE EN JEU SOIT PAR UN EFFET DE REPRÉSAILLES D'UN BOSS, SOIT PAR L'EFFET D'UNE CARTE HORDE VAGUE C.

CETTE CARTE COMPORTE UN ÉNORME ENNEMI 3x3 MORTEL DOTÉ DE TIR DE PRÉCISION, DE VITESSE ET DE COMBUSTION INFERNALE. LES CAPACITÉS TIR DE PRÉCISION ET VITESSE FONCTIONNENT COMME INDICÉ DANS LE LIVRET DE RÈGLES, VOUS POUVEZ ÉLIMINER SES CAPACITÉS DE TIR DE PRÉCISION ET DE VITESSE EN LES RÉCOUVRANT. TOUTE LA ZONE 3x3 EST MORTELLE, CONFORMÉMENT AUX RÈGLES HABITUELLES POUR LES ENNEMIS MORTELS.

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

LES PORTAILS NE SONT PAS UTILISÉS DANS CETTE EXTENSION. AU LIEU DE CELA, LES SCÉNARIOS 1, 2 ET 3 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 SCÉNARIO 4 EST LA QUÊTE DE YEZ'NAN, ET SES RÈGLES SPÉCIALES ET SA CONDITION DE VICTOIRE SONT DÉCRITES À LA PAGE 21.

FIGURINES BOSS

- LES HÉROS NE PEUVENT PAS ALLER SUR LE MÊME EMPLACEMENT QU'UNE FIGURINE BOSS.
- SI UNE FIGURINE BOSS ARRIVE SUR 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 CET EMPLACEMENT.

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 FIGURINES 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 TUILES DÉGÂTS SUR UN BOSS, CES TUILES NE SONT PAS PLACÉES. DE MÊME POUR LES SORTS.
- LORSQU'UNE TOUR ATTAQUE UN BOSS, LES TUILES 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 RÉCOUVERTE.
- 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 CARTE DU DESSUS DU DECK VIE DU BOSS. SI L'ILLUSTRATION REPRÉSENTANT LE BOSS EST ENTIÈREMENT RECOUVRTE, ALORS LE BOSS SUBIT DES DÉGÂTS. RETIREZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE ET RETOURNEZ-LA. AU DOS, IL Y AURA LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSSALLES 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 REPRÉSSALLES, REMETTEZ LA CARTE DANS LA BOÎTE DE JEU.

ACTIVATION DES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT ACTIVÉES AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE, COMME S'IL S'AGISSAIT D'UN PLATEAU 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, FICHEZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK DU BOSS ET EFFECTUEZ LES EFFETS AFFICHÉS SUR LA CARTE.



PLACEZ UN JETON FEU SUR CHAQUE SITE DE CONSTRUCTION AUX EMPLACEMENTS INDICUÉS SUR LE SCHÉMA.



TOUTS LES HÉROS ADJACENTS À LA FIGURINE DU BOSS PERDENT 1 CŒUR.



TOUTS LES SOLDATS ADJACENTS À LA FIGURINE DU BOSS SONT RETIRÉS DU JEU.



DÉTRUISEZ LA TOUR DE PLUS HAUT NIVEAU ADJACENTE À MOLOCH. LES TOURS DÉTRUITES SONT REMISES DANS LA RÉSERVE.



« JE VOIS QUE VOUS N'AVEZ PAS COMPRIS LA LEÇON, MORTELS ! »
 GRONDE UNE VOIX GRAVE DERRIÈRE VOUS. UNE ODEUR DE SANG ET DE
 MÉTAL REMPLIT L'AIR. VOUS VOUS RETOURNEZ POUR VOIR LA SILHOUETTE
 IMPOSANTE EN ARMURE DE LORD BLACKBURN SORTIR DE L'OMBRE.
 « J'ATTENDAIS JUSTE QUE MOLOCH RENTRE CHEZ LUI APRÈS UNE
 LONGUE JOURNÉE D'ATTAQUES CONTRE LE ROYAUME. NE SÉRA-T-IL PAS
 SURPRIIS LORSQUE JE LUI OFFIRAI VOS CARCASSES COMME CADEAU DE
 BIENVENUE ? » GLOUISE-T-IL, SON CASQUE À CORNES RÉSONNANT
 DE SON PIRE GRAYE ET DIABOLIQUE. DITES BONJOUR À MA PETITE
 FACHE ! »

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 0

1x VERTÉ

VAGLE 1

4x VERTES

VAGLE 4

2x JAUNES

2x ROUGES

2x ROUGES

VAGLE 5

4x JAUNES

2x ROUGES

VAGLE M

1x VERTÉ

2x JAUNES

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS FEU, DE LA CARTE CERBÈRE,
 DU DECK FANTÔME (DU JEU DE BASE), DE LA FIGURINE DE LORD BLACKBURN
 (DU JEU DE BASE), ET DES CARTES VIE DE LORD BLACKBURN ENFLAMMÉ.
 VOUS N'AUREZ PAS BESOIN DU DECK ACTION NI DES CARTES VIE DE LORD
 BLACKBURN DU JEU DE BASE. LA HORDE CERBÈRE NE FAIT PAS PARTIE
 DES PILES APPARITION, MAIS VOUS EN AUREZ BESOIN PARCE QUE LORD
 BLACKBURN A UN EFFET DE RÉPRÉSAILLES QUI L'INVOCUE.



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

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

DECK VIE DE BLACKBURN

BLACKBURN EST DOTÉ DE 4 NOUVELLES CARTES VIE INCLUSES DANS CETTE EXTENSION (N'UTILISEZ 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, TOURNEZ LES CARTES POUR QUE L'IMAGE DE LORD BLACKBURN SOIT FACE VISIBLE, PUIS EMPILEZ-LES DANS L'ORDRE APIN QUE LA CARTE NUMÉROTÉE « 1 » SOIT SUR LE DESSUS, « 2 » EN DESSOUS, « 3 » ENCORE EN DESSOUS, ET « 4 » TOUT EN BAS.

VICTOIRE

VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ LORD BLACKBURN. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SON DECK VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.



NOTE : LE DEUXIÈME EFFET DE REPRÉSAILLES DE BLACKBURN FAIT APPARAÎTRE LA HORDE CÉRBIÈRE SUR L'EMPLACEMENT DERRIÈRE LLL. SI, AU MOMENT OÙ CES REPRÉSAILLES SE PRODUISENT, CET EMBLACEMENT EST OCCUPÉ PAR UNE HORDE, ALORS CÉRBIÈRE APPARAÎT SUR L'EMPLACEMENT LIBRE LE PLUS PROCHE DERRIÈRE BLACKBURN. S'IL N'Y A PAS D'EMPLACEMENT LIBRE DERRIÈRE LORD BLACKBURN, ALORS CÉRBIÈRE N'APPARAÎT PAS. LORD BLACKBURN NE SE DÉPLACERA QUAND MÊME PAS AU COURS DE CE TOUR, MÊME SI CÉRBIÈRE N'APPARAÎT PAS.

MISE EN PLACE DE LA CARTE



A7



1 JOUEUR :

9x

3x

2x





« NOUS FERIONS MIEUX DE SORTIR D'ICI ! » CRIE VEZ'NAV EN REPÉRANT LES YEUX BRILLANTS DE LA HORDE QUI AVANCE. DES SABOTS FENDUS PIÉTINENT FURIEUSEMENT ET DES AILES COMME CELLES DES CHAUVÉ-SOURIS SE DÉPLOIENT TANDIS QUE DES DÉMONS BRANDISSANT UNE FOURCHE SE LANÇENT DANS L'AIR SULFUREUX.

« ON DIRAIT QUE MOLOCH EST DE RETOUR... ET QU'IL A AMENÉ DES AMIS. »

DE LA LAVE JAILLIT DE LA TERRE SOUS VOS PIEDS ET VOUS VOYEZ LA SILHOUETTE DES GRANDES CORNES DE MOLOCH SUR FOND DE FLAMMES ALORS QU'IL VOUS HURLE D'UNE VOIX GUTTURALE : « QU'EST-IL ARRIVÉ À BLACKBURN, CET IMBÉCILE INCOMPÉTENT ? JE VAIS T'ARRACHER LA TÊTE, VEZ'NAV. ET PUIS JE FERAI LA MÊME CHOSE AVEC TES PETITS AMIS AUSSI ! » DIT-IL EN POINTANT UN DOIGT GRIFFU SUR CHAQUE MEMBRE DE VOTRE GROUPE.

« AH BEN NON, J'AIME BIEN MA TÊTE LÀ OÙ ELLE EST, » IRONISE VEZ'NAV, EN POINTANT SON BÂTON VERS VOUS, « ALORS VOUS AVEZ INTÉRÊT À SAVOIR VOUS BATTRE, LES PETITS ! »

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CARACTÈRES 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 1	VAGUE 2	VAGUE M
4x VERTES	2x VERTES	2x VERTES
4x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES
4x ROUGES	2x ROUGES	2x ROUGES

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS FEU, DE LA FIGURINE DE MOLOCH ET DU DECK VIE DE MOLOCH. VOUS N'UTILISEZ PAS LE DECK ACTION DE MOLOCH POUR CE SCÉNARIO.

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

MOLOCH N'UTILISE PAS SON DECK ACTION DANS CE SCÉNARIO.

DECK VIE DE MOLOCH

MOLOCH DISPOSE DE 4 CARTES VIE INCLUSES DANS CETTE EXTENSION. CES CARTES SONT DOTÉES D'UNE IMAGE QUADRILLÉE DE MOLOCH 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 MOLOCH 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.

NOTE : IL Y A DES ZONES SUR CHAQUE DES CARTES VIE DE MOLOCH QUI NE PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉES QUE PAR DES SOLDATS.



VICTOIRE

VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ MOLOCH. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SON DECK VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.



MISE EN PLACE DE LA CARTE



- MOLOCH N'UTILISE PAS DE DECK ACTION DANS CE SCÉNARIO. LORSQUE C'EST LE MOMENT DE L'ACTIVER, IL AVANCE SIMPLEMENT D'UN EMPLACEMENT.



1 JOUEUR :

7x

3x

2x



2 JOUEURS :

5x

3x

2x



3 JOUEURS :

1x

2x

1x



4 JOUEURS :

3x

3x

1x

DEVANT VOUS SE TROUVE LA VOIE DU SALLIT, LE CHEMIN POUR SORTIR DE PANDÉMONIUM. VOUS AVEZ PRESQUE ATTENDU LA SORTIE VERS LE ROYAUME LORSQUE LA VOIX DU SEIGNEUR DU PANDÉMONIUM S'ÉLÈVE DERRIÈRE VOUS.

« VOUS PARTIEZ DÉJÀ ? » DEMANDE MOLOCH AVEC IRONIE. « VOUS AVEZ QUELQUE CHOSE QUI M'APPARTIENT ET JE VEUX LE RÉCUPÉRER ! »
 « IL GLISSE SES DOIGTS ENTRE SES LÈVRES ET LAISSE ÉCHAPPER UN SIFFLEMENT AIGU. « VIENS ICI, MON GRAND ! » CRIE-T-IL EN FRAPPAINT SA CUISSE.

UN GROGNEMENT SOURD REMPLIT L'AIR ET LA MASSE PÉSANTE DU CHIEN DÉMON À TROIS TÊTES, CERBÈRE, SORT DE LA FUMÉE ET ARRIVE AUX PIEDS DE MOLOCH. SES BARINES SE SOULÈVENT AVEC UN GRONDEMENT, EXPOSANT DES CROCS ACÉRÉS COMME DES FOIGNARDS, ET DE LA SALIVE ACIDE COULE JUSQU'AU SOL, RONGEANT LA TERRE À L'ENDROIT OÙ ELLE ATTERRIT.

UN SOURIRE SE DRESSÉ LENTEMENT SUR LE VISAGE DÉMONIAQUE DE MOLOCH. IL JETTE AVEC DÉSINVOLTURE UNE FUMÉE DE LA TAILLE D'UNE CITROUILLE À LA BÊTE, ET ÉMET UN SILE CRORE : « ATTAQUE ! »

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 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE M	VAGUE C
2x VERTES	2x VERTES	2x VERTES	2x VERTES	
3x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES	2x C
2x ROUGES	2x ROUGES	1x ROUGES	2x ROUGES	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS FEU, DE LA FIGURINE DE MOLOCH, DU DECK VIE DE MOLOCH, DU DECK ACTION DE MOLOCH ET DE LA CARTE HORDE CERBÈRE.

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

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



MÉCANISMES SPÉCIAUX

DECK VIE DE MOLOCH

MOLOCH DISPOSE DE 4 CARTES VIE INCLUSES DANS CETTE EXTENSION. CES CARTES SONT DOTÉES D'UNE IMAGE QUADRILLÉE DE MOLOCH 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 MOLOCH 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.

NOTE : IL Y A DES ZONES SUR CHAQUEUNE DES CARTES VIE DE MOLOCH QUI NE PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉES QUE PAR DES SOLDATS.



DECK ACTION DE MOLOCH

MÉLANGEZ LES 6 CARTES ACTION DE MOLOCH ET PLACEZ-LES FACE CACHÉE PRÈS DU DECK VIE DE MOLOCH.

APPARITION DE CERBÈRE

IL Y A DEUX CARTES C DANS LES PILES APPARITION. LORSQUE CELLE QUI COMPORTE L'ICÔNE  EST RETOURNÉE FACE VISIBLE, FAITES APPARAÎTRE LA CARTE HORDE CERBÈRE À SA PLACE. LORSQUE CELLE QUI N'A PAS D'ICÔNE EST RETOURNÉE FACE VISIBLE, RETIREZ LA CARTE C DU JEU - AUCUNE AUTRE NOUVELLE CARTE HORDE N'APPARAÎT À CE POINT D'APPARITION DE TOUR-LÀ.

VICTOIRE

VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ MOLOCH. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SON DECK VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

MISE EN PLACE DE LA CARTE



- PLACEZ LA CARTE HORDE CERBÈRE SUR LE CÔTÉ. VOUS EN AUREZ BESOIN QUAND CERBÈRE APPARAÎTRA.



1 JOUEUR :

6x 

3x 

2x 

VOUS AVEZ RÉUSSI À VOUS TRAYER UN CHEMIN POUR SORTIR DE PARÉMONIUM ET VOUS AVEZ GAGNÉ VEZ'NAN EN TRAIT D'UN INSTANT. « JE SUIS LIBRE DES GRIFFES DE CE FOU DORNI - ENFIN LIBRE ! » CRIE L'ARCHIVAGE, SES YEUX S'ILLUMINANT D'UNE FLAMME SURNATURELLE. « OOOOON, » DIT-IL D'UNE VOIX VIGILANTE TANDIS QUE SES GENOUX FLÉCHISSENT. « OH MON DIEU, C'EST UN ÉCHO RETENTISSANT ! » SE LAMENTÉ-T-IL. « MON ÂME ! ELLE EST PARTIE ! » IL REGARDE SES MAINS FROIEMENT D'UN AIR DÉSESPÉRÉ. « MELOCH A PRIS MON ÂME ET IL L'A CACHÉE DANS UNE DE CES FLAMMES INTERNALES, ME CONDAMNANT À BRÛLER POUR L'ÉTERNITÉ DANS CETTE FORGE MALEITE, À MOINS QUE NOUS NE RUSIONS LA RÉCUPÉRER. JE DOIS TOUTES LES ÉTENDRE OU AU MOINS ESSAYER, MÊME SI JE DOIS EN MOURIR ! NOUS DEVONS Y RETOURNER ! »

HÉROS

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

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

VIGLE 1	VIGLE 2	VIGLE 3	VIGLE 4	VIGLE M
2x VERTES		2x VERTES	2x VERTES	1x VERTES
2x JAUNES	2x JAUNES	1x JAUNE	2x JAUNES	2x JAUNES
1x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES JETONS FEU ET DE LA CARTE HORDE CERBIÈRE. VOUS N'AUREZ PAS BESOIN DE TUILE DE SORTIE.



TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

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



MÉCANISMES SPÉCIAUX

PROTÉGER VEZ'NAN

VEZ'NAN N'EST PAS UN HÉROS EN CE QUI CONCERNE LES SORTS OU LES CAPACITÉS DE HÉROS.

IL N'Y A PAS DE ROYAUME NI DE SORTIE DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, LA FIGURINE DE VEZ'NAN SERA PLACÉE AU BORD DU CHEMIN À UN POINT D'APPARITION, ET SA FIGURINE FONCTIONNE COMME S'IL S'AGISSAIT DE LA SORTIE.

JETONS FEU

LES JETONS FEU SONT UTILISÉS POUR SUIVRE LES PROGRÈS DE VEZ'NAN DANS LA RECHERCHE DE SON ÂME, MAIS N'ONT AUTREMENT AUCUN AUTRE EFFET DE JEU DANS CE SCÉNARIO.

VICTOIRE ET DÉFAITE

VOUS GAGNEZ SI VEZ'NAN RÉTROUVE SON ÂME. IL LE FAIT EN ÉTEIGNANT LES 5 JETONS FEU. VEZ'NAN RETIÈRE 1 JETON FEU PAR MANCHE (VOIR CI-DESSOUS). LORSQUE VOUS RETIÈREZ LE DERNIER JETON FEU, VOUS GAGNEZ SI VEZ'NAN SURVIT JUSQU'À LA FIN DE CETTE MANCHE.

SI VEZ'NAN PERD TOUS SES COEURS, VOUS PERDEZ LA PARTIE.

SÉQUENCE DE JEU

CE SCÉNARIO MODIFIE PLUSIEURS DES RÈGLES DE JEU NORMALES. LES CHANGEMENTS SONT RÉSUMÉS CI-DESSOUS DANS L'ORDRE DANS LEQUEL ILS AFFECTENT LA SÉQUENCE DE JEU :

PHASE 1 :

LA FIGURINE DE VEZ'NAN SERA TOUJOURS À CÔTÉ D'UN POINT D'APPARITION. LES HORDES N'APPARAÎSSENT PAS AU POINT D'APPARITION SUR LEQUEL VEZ'NAN SE TIENT.

APRÈS L'APPARITION DES HORDES, RETIREZ 1 JETON FEU À CÔTÉ DU POINT D'APPARITION SUR LEQUEL VEZ'NAN SE TIENT. S'IL N'Y A MAINTENANT PLUS DE JETON FEU À CE POINT D'APPARITION, DÉPLACEZ VEZ'NAN JUSQU'AU POINT D'APPARITION SUIVANT PAR ORDRE NUMÉRIQUE ASCENDANT (AINSI, SI VOUS RETIREZ LE DERNIER JETON FEU DU POINT D'APPARITION N°1, ALORS DÉPLACEZ-LE IMMÉDIATEMENT VERS LE POINT D'APPARITION N°2). APRÈS AVOIR DÉPLACÉ VEZ'NAN, NE MODIFIEZ PAS L'ORIENTATION DES PLATEAUX HORDE QUI SONT DÉJÀ SUR LE CHEMIN. VEULEZ NOTER CEPENDANT QUE TOUTES LES NOUVELLES HORDES QUI APPARAÎSSENT S'ALIGNERONT SUR LA NOUVELLE POSITION DE VEZ'NAN. S'IL NE RESTE PLUS DE JETON FEU, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

PHASE 4 :

LORSQUE LES HORDES SONT ACTIVÉES, ELLES SONT ACTIVÉES COMME SI LA FIGURINE DE VEZ'NAN ÉTAIT LA SORTIE. C'EST-À-DIRE QUE LA HORDE LA PLUS PROCHE DE VEZ'NAN EST ACTIVÉE EN PREMIER, PUIS LA DEUXIÈME PLUS PROCHE DE VEZ'NAN ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE CHAQUE HORDE AIT ÉTÉ ACTIVÉE UNE FOIS. LORSQUE LES HORDES SE DÉPLACENT, ELLES SE DIRIGENT VERS VEZ'NAN.

LES HORDES S'ÉCHAPPENT SI ELLES QUITTENT LA CARTE PAR LE BORD DU CHEMIN À CÔTÉ DUQUEL LA FIGURINE DE VEZ'NAN EST PLACÉE. QUAND UNE HORDE S'ÉCHAPPE, VEZ'NAN PERD DES COEURS COMME LE ROYAUME LE FERAIT NORMALEMENT.

VEZ'NAN SERA TOUJOURS ENDOMMAGÉ PAR LES HORDES DOTÉES DE TIR DE PRÉCISION SI ELLES TERMINENT LEUR ACTIVATION EN ÉTANT ADJACENTES AU BORD DU CHEMIN À CÔTÉ DUQUEL IL SE TIENT. N'OUBLIEZ PAS : VOUS PERDEZ SI VEZ'NAN PERD TOUTS SES COEURS !

MISE EN PLACE DE LA CARTE



- **PLACEZ 2 JETONS FELU À CÔTÉ DU POINT D'APPARITION N°1**
- **PLACEZ 2 JETONS FELU À CÔTÉ DU POINT D'APPARITION N°2**
- **PLACEZ 1 JETON FELU À CÔTÉ DU POINT D'APPARITION N°3**
- **PLACEZ LA HORDE CERBIÈRE DANS UN PLATEAU COMME INDiqué SUR LE SCHEMA DE MISE EN PLACE**
- **PLACEZ LA FIGURINE DE VEZ'NAN À CÔTÉ DU POINT D'APPARITION N°1.**



2 JOUEURS :

5x

3x

2x



2



3 JOUEURS :

1x

2x

1x



2



4 JOUEURS :

3x

3x

1x



2



MOLOCH ET TEMPÊTE DE PORTAIL

LA SECTION TEMPÊTE DE PORTAIL À LA FIN DU LIVRET DE SCÉNARIOS DU JEU DE BASE EST CONÇUE POUR FOURNIR DES SCÉNARIOS PÉNICIBLES COMPRENANT DEUX BOSS SÉLECTIONNÉS AU HASARD ET UNE PILE APPARITION ALÉATOIRE. LES COMPOSANTS DE CETTE EXTENSION PEUVENT ÊTRE INTÉGRÉS À TEMPÊTE DE PORTAIL. LA CARTE COUP DU SORT ÉRUPTION, LA CARTE VIE ET LA CARTE DE RÉFÉRENCE TEMPÊTE DE PORTAIL DE MOLOCH SONT SPÉCIALEMENT CONÇUES À CET EFFET. LEURS RÈGLES SONT DÉCRITES EN DÉTAIL CI-DESSOUS. LES CARTES HORDE VAGUE M 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 M

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

GROUPE A - VAGUE M VERTE

GROUPE C - VAGUE M ROUGE

GROUPE D - VAGUE M JAUNE

MOLOCH

CETTE EXTENSION AJOUTE LES CARTES VIE ET RÉFÉRENCE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR INCLURE MOLOCH DANS LES SCÉNARIOS TEMPÊTE DE PORTAIL DU JEU DE BASE.

LORSQUE MOLOCH EST ACTIVÉ, MAIS AVANT SON DÉPLACEMENT, SI AUCUNE TUILE DÉGÂTS N'A ÉTÉ PLACÉE SUR SA CARTE VIE CE TOUR-CI, L'ÉQUIPE CHOISIT UN SITE DE CONSTRUCTION ADJACENT À MOLOCH ET PLACE UN JETON FEU DESSUS.

LES JETONS FEU DANS TEMPÊTE DE PORTAIL ONT LE MÊME EFFET QUE DANS LES SCÉNARIOS DE CETTE EXTENSION : S'IL Y A UNE TOUR SUR LE SITE DE CONSTRUCTION SUR LEQUEL LE JETON EST PLACÉ, CETTE TOUR EST REMISÉ DANS LA RÉSERVE, ET TANT QUE LE JETON FEU RESTE SUR LE SITE DE CONSTRUCTION, VOUS NE POUVEZ PAS Y PLACER DE TOURS.

LORSQUE MOLOCH EST VAINCU, RETIREZ TOUS LES JETONS FEU DU JEU.

CARTE COUP DU SORT - ÉRUPTION

LORSQUE VOUS PICHEZ LA CARTE ÉRUPTION, PLACEZ LA CARTE HORDE CERBÈRE EN DESSOUS DE LA PILE APPARITION CORRESPONDANT À LA PREMIÈRE CARTE FRICHES RETIRÉE DU JEU LORS DE LA PARTIE. SI LA PILE APPARITION NE CONTIENT PAS DE CARTE, PLACEZ LA CARTE HORDE CERBÈRE COMME SEULE CARTE DE CETTE PILE.

CERBÈRE APPARAÎTRA NORMALEMENT DEPUIS CETTE PILE APPARITION AU COURS DE LA PARTIE.







DÉCOUVREZ LES EXTENSIONS
DE KINGDOM RUSH
SUR LUCKYDUCKGAMES.COM



**DÉCOUVREZ LES EXTENSIONS
DE KINGDOM RUSH !**

**PLUS D'INFORMATIONS SUR
LUCKYDUCKGAMES.COM**

CRÉDITS

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

DÉVELOPPEMENT DU JEU : **FILIP MILUŃSKI**
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 MEYNIER**