



# AU-DELA DES OMBRES

RÈGLES ET SCÉNARIOS

## INTRODUCTION

OUI, BON, VOUS L'AVEZ DEVINÉ. LE ROYAUME EST EN DANGER. ET COMME ON NE PEUT PAS LE DÉMÉNAGER À L'IMPROVISTE, NOTRE DEVOIR EST DE NOUS BATTRE POUR SURVIVRE. LA MENACE DES TÉNÉBRES NOUS TOMBE DESSUS. LA RENAISSANCE DE PHÉNIX ET L'INVOCATION DU DRAGON FAUSTUS PEUVENT NOUS AIDER, MAIS NOUS NE SOMMES PAS LES SEULS À AVOIR DE PUISSANTS HÉROS. PRENEZ GARDE : CEUX DE L'ENNEMI RESTENT INCONNUS, DISSIMULÉS PAR UNE MYSTÉRIEUSE BRUME QUI SE RÉPAND SUR NOS TERRES...

# MATÉRIEL



1 FIGURINE DE PHÉNIX



2 PLATEAUX HÉROS



1 FIGURINE DE FAUSTUS

2 CARTES HÉROS



6 CARTES HORDE CATAPULTE GNOLLE



8 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE PHÉNIX ET FAUSTUS



6 CARTES HORDE SOUFFLANTE BLEUE

9 CARTES BOSS D'UMBRA



1 FIGURINE D'UMBRA

7 CARTES BOSS DE GUL'THAK



1 FIGURINE DE GUL'THAK



4 FIGURINES D'ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ

7 CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE



2 INSERT HÉROS



5 CARTES DU MODE DÉFI DES OMBRES



7 CARTES DE RÉFÉRENCE NIVEAU






# NOUVEAUX HÉROS

CETTE EXTENSION INCLUT 2 NOUVEAUX HÉROS : PHÉNIX ET FAUSTUS. TOUTS DEUX ONT UNE CAPACITÉ UNIQUE, LE VOL, QUI A PLUSIEURS INCIDENCES SUR LA PARTIE.

UN HÉROS AYANT L'ICÔNE  À LA PLACE DE  :

- NE PEUT PAS ATTAQUER DE HORDE EN LA RECOUVRANT - IL N'INFLIGE PAS DE DÉGÂT AUX ENNEMIS PAR LUI-MÊME. POUR NE PAS L'OUBLIER, PLACEZ AUTANT QUE POSSIBLE SA FIGURINE (À BASE RONDE) SUR DES CASES VIDES DE LA HORDE OU SUR DES TUILES DÉGÂTS.
- N'EMPÊCHE PAS LES HORDES DE SE DÉPLACER, NE SUBIT AUCUN DÉGÂT QUAND UNE HORDE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE SE DÉPLACE ET NE SE REPLIE PAS (LORSQU'UNE HORDE TENTE D'ENTRER SUR SON EMPLACEMENT, GLISSEZ-LA SOUS CE HÉROS).
- PEUT ENTRER SUR TOUTS LES EMPLACEMENTS DU PLATEAU, MÊME CEUX INACCESSIBLES AUX AUTRES HÉROS (EX : LES TUILES EAU), SAUF UN EMPLACEMENT OCCUPÉ PAR LA FIGURINE D'UN BOSS.
- PEUT ACTIVER DES FLEURS ET DES TUILES ENVIRONNEMENT ET ATTAQUER LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ (P. 5).
- PEUT ÊTRE LA CIBLE D'ATTAQUES SPÉCIALES DE CHAMPIONS OU D'ENNEMIS .

POUR TOUTS LES AUTRES ASPECTS, TRAITÉZ PHÉNIX ET FAUSTUS COMME N'IMPORTE QUEL HÉROS.

VOUS POUVEZ UTILISER PHÉNIX ET FAUSTUS DANS TOUTS LES SCÉNARIOS DE CETTE BOÎTE (SAUF LE 3 ET LE 6, COMME SPÉCIFIÉ), DES AUTRES EXTENSIONS OU DU JEU DE BASE COMME VOUS LE FERIEZ POUR TOUT AUTRE HÉROS.

## PHÉNIX

LA CAPACITÉ UNIQUE DE PHÉNIX EST L'IMMORTALITÉ : À CHAQUE FOIS QU'ELLE PERD SON DERNIER POINT DE VIE, ELLE RENAÎT DES FLAMMES ! BIEN SÛR, ELLE N'AURA PAS BESOIN DE RESSUSCITER SOUVENT, PUISQUE LE VOL LA MET À L'ABRI DE LA PLUPART DES SOURCES DE DÉGÂTS.

LORSQUE PHÉNIX PERD SON DERNIER POINT DE VIE, LAISSEZ SA FIGURINE SUR LE PLATEAU. AU DÉBUT DE SA PROCHAINE ACTIVATION, INFLIGEZ + + À CHAQUE HORDE SOUS OU ADJACENTE À ELLE. ELLE RÉCUPÈRE TOUTES SES CAPACITÉS ET SES POINTS DE VIE, PUIS SON ACTIVATION PREND FIN.

### CAPACITÉ 1 : IMMOLATION



CETTE CAPACITÉ INFLIGE BEAUCOUP DE DÉGÂTS, MAIS ELLE BLESSE ÉGALEMENT PHÉNIX. ELLE PEUT ÊTRE UTILISÉE POUR ACTIVER SA RÉSURRECTION !

### CAPACITÉ 2 : CERCLE DE FEU



CETTE CAPACITÉ PASSIVE NE PERMET PAS D'ATTAQUER DIRECTEMENT, MAIS ELLE DÉBLOQUE LES 2 MODIFICATEURS CERCLE DE FEU. ILS POURRONT ÊTRE ACHETÉS LORS DE LA PHASE 6 (ACHETER DES TOURS ET DES MODIFICATEURS). CHACUN D'EUX INFLIGE 1 TUILE DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRE ET TRANSFORME TOUTES LES ATTAQUES DE CETTE TOUR EN (CONTRAIREMENT AU MODIFICATEUR BASIQUE DÉGÂTS BRUTS, QUI N'AFFECTE QUE L'ATTAQUE DE BASE ET NE SE CUMULE PAS AVEC LES AUTRES).

### CAPACITÉ 3 : CHARBONS ARDENTS



UNE ATTAQUE EXTRÊMEMENT PUISSANTE QUI NÉCESSITE LA TUILE DÉGÂTS BRUTS. VOUS NE POUVEZ PAS L'UTILISER SI CETTE TUILE SE TROUVE DÉJÀ SUR UNE HORDE.

### CAPACITÉ 4 : PURIFICATION



PHÉNIX INFLIGE UN TOTAL DE 3 TUILES DÉGÂTS MAGIQUES 2X1, À CONDITION DE POUVOIR CIBLER AU MOINS 2 HORDES DIFFÉRENTES.

## FAUSTUS

FAUSTUS N'UTILISE SES TUILES DÉGÂTS STANDARD QU'AVEC SES CAPACITÉS SPÉCIALES. SON ATTAQUE DE BASE N'INFLIGE AUCUN DÉGÂT STANDARD ; À LA PLACE, FAUSTUS PEUT PLACER SES TUILES DRAGONNET SUR DES HORDES ADJACENTES À LUI. AU DÉPART, SEULS LES DEUX DRAGONNETS DE 3 CASES SONT DISPONIBLES. S'ILS SONT DÉJÀ EN JEU, IL PEUT LES REDISTRIBUER SUR D'AUTRES HORDES ADJACENTES AVEC SON ACTION BASIQUE. CES GROS DRAGONNETS DOIVENT TOUJOURS ÊTRE PLACÉS SUR DES HORDES DIFFÉRENTES.

FAUSTUS POSSÈDE ÉGALEMENT LA CAPACITÉ RUNE DE TÉLÉPORTATION. AU DÉBUT DE SON ACTIVATION, IL PEUT DÉPLACER UNE HORDE SUR OU ADJACENTE À SON EMPLACEMENT VERS UN EMPLACEMENT VIDE DU CHEMIN, OU ÉCHANGER SA POSITION AVEC UNE AUTRE HORDE DU CHEMIN. CETTE CAPACITÉ NE PEUT ÊTRE UTILISÉE QUE SUR UNE HORDE STANDARD (VERTE/JAUNE/ROUGE), JAMAIS CONTRE UN CHAMPION, UN BOSS OU UNE HORDE SPÉCIALE.

FAUSTUS NE PEUT PAS DÉPLACER UNE HORDE SUR LAQUELLE SE TROUVE UNE FIGURINE.

### CAPACITÉ 1 : FEU LIQUIDE



INFLIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 2X2 À LA HORDE SUR VOTRE EMPLACEMENT, PUIS 4 TUILES DÉGÂTS MAGIQUES 1X1 À DES HORDES ADJACENTES.

### CAPACITÉ 2 : AFFAIBLISSEMENT



FAUSTUS SE DÉPLACE JUSQU'À 2 EMPLACEMENTS ET DÉSACTIVE PENDANT CETTE MANCHE TOUTES LES CAPACITÉS SPÉCIALES (SAUF DÉGÂTS BRUTS) DE LA HORDE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE. CETTE CAPACITÉ PEUT NE PAS SEMBLER TRÈS PUISSANTE, MAIS ELLE S'AVÈRE UTILE QUAND TOUTS LES DRAGONNETS SONT DÉJÀ PLACÉS ET QUE VOUS NE VOULEZ PAS LES REDISTRIBUER.


### CAPACITÉ 3 : LANCE DRACONIQUE



INFLIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 2X1 À LA HORDE SUR VOTRE EMPLACEMENT, PUIS 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 2X1 À UNE HORDE ADJACENTE (EN IGNORANT DÉGÂTS BRUTS POUR LES DEUX). CETTE ATTAQUE EST LA SEULE DU JEU CAPABLE D'INFLIGER DES TUILES DÉGÂTS À UN ENNEMI CORIACE.


## CAPACITÉ 4 : RAGE DRACONIQUE



CETTE CAPACITÉ PASSIVE DÉBLOQUE LE PETIT DRAGONNET . IL PEUT ÊTRE PLACÉ SUR LA MÊME HORDE QU'UN GRAND DRAGONNET OU SEUL SUR UNE HORDE.

## DÉFI DES OMBRES

CETTE EXTENSION INTRODUIT LE DÉFI DES OMBRES, ET TOUS LES SCÉNARIOS L'UTILISENT.

CE DÉFI SPÉCIAL EST ÉGALEMENT JOUABLE AVEC CHAQUE SCÉNARIO DE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTAIRE (MAIS PAS COMPATIBLE AVEC KINGDOM RUSH : FAILLE TEMPORELLE). VOUS POUVEZ LE COMBINER AVEC LES DÉFIS DE FER ET HÉROÏQUES. LA BOÎTE CONTIENT 27 AUTOCOLLANTS  À COLLER SUR LA CARTE DU ROYAUME DE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTAIRE POUR VALIDER CHAQUE SCÉNARIO DU JEU DE BASE ET DES EXTENSIONS GAGNÉ AVEC LE DÉFI DES OMBRES.

CE DÉFI UTILISE LES 5 CARTES DÉFI DES OMBRES ET JUSQU'À 4 FIGURINES ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ.

AVANT DE JOUER, MÉLANGEZ LES 5 CARTES DÉFI DES OMBRES ET POSEZ-LES À PROXIMITÉ DU PLATEAU.

EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS, PLACEZ LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ SUR LES EMPLACEMENTS SUIVANTS.

**1-2 JOUEURS :** PLACEZ UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ SUR LE PREMIER EMPLACEMENT CHEMIN ADJACENT À LA PILE APPARITION 1, ET UN AUTRE ÉLÉMENTAIRE SUR LA CASERNE DE L'INFANTERIE, DANS LA RÉSERVE DE TOURS.

**3 JOUEURS :** EN PLUS, PLACEZ UN TROISIÈME ÉLÉMENTAIRE SUR LE PREMIER EMPLACEMENT CHEMIN ADJACENT À LA PILE APPARITION 2.

**4 JOUEURS :** EN PLUS, PLACEZ LE QUATRIÈME ÉLÉMENTAIRE SUR LA TOUR DES SORCIERS, DANS LA RÉSERVE DE TOURS.


**RAPPEL :** AGENCEZ LA RÉSERVE DE TOURS COMME INDIQUÉ P. 6 DU LIVRET DE RÈGLES DE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTAIRE.

## DÉPLACEMENT DES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ

JUSTE AVANT LA PHASE 4 (AVANCER LES HORDES), RÉSOUEZ LES ÉTAPES SUIVANTES POUR CHAQUE ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ EN JEU.

1. PIOCHEZ UNE CARTE DE LA PILE ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ.
2. ALIGNEZ LA LIGNE VIOLETTE DE LA CARTE AVEC LA SORTIE DU PLATEAU ET LA LIGNE INFÉRIEURE DE LA RÉSERVE DE TOURS, PUIS RÉSOUEZ LES DÉPLACEMENTS LISTÉS POUR CHAQUE ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ, DE HAUT EN BAS. TOUTES LES DIRECTIONS PRENNENT LA LIGNE VIOLETTE EN POINT DE RÉFÉRENCE.
3. SI UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ ENTRE SUR UN EMPLACEMENT OCCUPÉ PAR UN BOSS OU UN AUTRE ÉLÉMENTAIRE, IL AVANCE JUSQU'AU PROCHAIN EMPLACEMENT LIBRE DANS LA MÊME DIRECTION. SI UN ÉLÉMENTAIRE ATTEINT LE BORD DU PLATEAU, AU LIEU DE S'ARRÊTER, IL SE TÉLÉPORTE SUR LE BORD OPPOSÉ ET FINIT SON DÉPLACEMENT SUR LA MÊME LIGNE OU COLONNE.
4. IL NE PEUT JAMAIS Y AVOIR PLUS D'UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ SUR UN EMPLACEMENT DONNÉ (QUE CE SOIT SUR LE PLATEAU OU DANS LA RÉSERVE DE TOURS).

## EFFETS DES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ

1. LES JOUEURS NE PEUVENT NI ACHETER NI AMÉLIORER DEPUIS OU VERS UNE TOUR SUR LAQUELLE SE TROUVE UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ.
2. UNE FLEUR FANE IMMÉDIATEMENT SI UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ ENTRE SUR SON EMPLACEMENT.
3. LES HORDES SAUTENT PAR-DESSUS LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ SITUÉS SUR UN EMPLACEMENT CHEMIN.
4. LORSQU'UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ ENTRE SUR UN EMPLACEMENT QUI CONTIENT UNE HORDE, IL LUI INFLIGE . LA HORDE NE PEUT PLUS ÊTRE ATTAQUÉE TANT QUE L'ÉLÉMENTAIRE S'Y TROUVE.
5. UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ SUR UNE HORDE SE DÉPLACE AVEC ELLE SUR LE CHEMIN.
6. LES JOUEURS NE PEUVENT PAS PLACER DE TOUR SUR UN SITE DE CONSTRUCTION OÙ SE TROUVE UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ.
7. LES TOURS OCCUPÉES PAR UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ NE SONT PAS REPRIS EN MAIN PENDANT LA PHASE 5 (RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS).

## INTERAGIR AVEC LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ

LORSQU'UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ ENTRE SUR UN EMPLACEMENT QUI CONTIENT UN HÉROS, CE DERNIER DOIT SE REPLIER. LORSQU'UN HÉROS ENTRE SUR UN EMPLACEMENT OCCUPÉ PAR UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ, CE DERNIER N'EST PAS DÉTRUIT : IL EST DÉCALÉ SUR UN EMPLACEMENT ADJACENT NE CONTENANT AUCUNE FIGURINE. LES EFFETS CI-DESSUS S'APPLIQUENT AU NOUVEL EMPLACEMENT (DONT LES DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES INFLIGÉS PAR L'ÉLÉMENTAIRE LORSQU'IL ENTRE SUR UN EMPLACEMENT AVEC UNE HORDE). SI AUCUN EMPLACEMENT ADJACENT N'EST DISPONIBLE, LE HÉROS N'A PAS LE DROIT D'ENTRER SUR CELUI DE L'ÉLÉMENTAIRE.

VOUS NE POUVEZ RIEN FAIRE CONTRE LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ DANS LA RÉSERVE DE TOURS. VOUS DEVEZ PLANIFIER SOIGNEUSEMENT LES ACHATS ET AMÉLIORATIONS QUE VOUS SOUHAITEZ !

# 1 L'OMBRE S'ÉTEND

TENEZ BON, SOLDATS ! L'ENNEMI APPROCHE, CERTES, MAIS LA PLUS GRANDE MENACE EST AILLEURS. LA BRUME S'ÉPAISSIT ET SE MUE EN OMBRES. NUL SOLDAT DU ROYAUME N'Y A FAIT FACE JUSQU'À PRÉSENT. ASSURONS-NOUS QU'AUCUN FUTUR SOLDAT NE LE DEVRA. DÉTRUISEZ-LES UNE FOIS POUR TOUTES ! POUR LA GLOIRE ! POUR NOS CITOYENS !

## CONDITION DE VICTOIRE X 5

VOUS GAGNEZ LA PARTIE S'IL NE RESTE PLUS AUCUN ENNEMI SUR LE PLATEAU À LA FIN DE LA 7<sup>E</sup> MANCHE.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES (LA 7<sup>E</sup> MANCHE SE TERMINE).

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC  OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

## HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4
2x JAUNE	1x VERT	2x VERT	1x ROUGE	2x JAUNE
		2x JAUNE		1x ROUGE
VAGUE 5	VAGUE 6	VAGUE 7	VAGUE 8	
2x JAUNE	1x JAUNE	2x JAUNE	ÉVÈNEMENT A, B, C	
	1x ROUGE	3x ROUGE		

## DÉFI DE FER



LES JOUEURS COMMENCENT LA PARTIE SANS MODIFICATEUR NI PIÈCE D'OR. LES MODIFICATEURS GAGNÉS PAR D'AUTRES MOYENS SONT AUTORISÉS. VOUS NE GAGNEZ PAS DE PIÈCE D'OR EN DÉTRUISANT UNE HORDE.

## PILES APPARITION

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT. LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 20-23 DE CE LIVRET.



## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



## 3. NOUVELLES RÈGLES

### NOUVEAUX ENNEMIS



### ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ

AJOUTEZ LES RÈGLES DÉFI DE L'OMBRE À CHACUN DES SCÉNARIOS DE CETTE EXTENSION (QUEL QUE SOIT LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ).

### 1 JOUEUR

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x BOMBARDE NAIN
- 1x CASERNE DE LA MILICE



### 2 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 2x BOMBARDE NAIN
- 1x CASERNE DE LA MILICE



### 3 JOUEURS

- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x BOMBARDE NAIN
- 1x CASERNE DE LA MILICE



### 4 JOUEURS

- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x BOMBARDE NAIN



# 2

# LE CIEL NOUS TOMBE SUR LA TÊTE !

CEUX QUI ONT PERDU LEUR MAISON, LEURS RÉCOLTES OU LEUR VIE SERONT VENGÉS ! LES CATAPULTES GNOLLES NOIRCISSENT LE CIEL DE PIERRES ; NOUS L'OBSCURCIRONS DE SORTS ET DE FLÈCHES ! DÉTRUISEZ LEURS MACHINES ET MONTREZ À CES CRÉATURES LA PUISSANCE DU COURAGE HUMAIN ! FEU À VOLONTÉ !

## DÉFI DE FER



VOUS GAGNEZ S'IL NE RESTE AUCUNE HORDE EN JEU À LA FIN DE LA MANCHE PENDANT LAQUELLE VOUS DÉTRUISEZ LA TROISIÈME CATAPULTE. SINON, VOUS PERDEZ LA PARTIE.

## CONDITION DE VICTOIRE



## PILES APPARITION

VOUS GAGNEZ LA PARTIE DÈS QUE 4 CATAPULTES SONT DÉTRUITES.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT. LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 20-23 DE CE LIVRET.

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

## HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

DESSUS DE LA PILE



VAGUE 0

1x JALINE

2x VERTE

VAGUE 1

2x VERTE

VAGUE 2

2x JALINE

VAGUE 3

2x ROUGE

VAGUE 4

1x VERTE

1x JALINE

VAGUE 5

1x ROUGE

VAGUE 6

1x VERTE

1x ROUGE

VAGUE 7

1x JALINE

2x ROUGE

VAGUE  
CATAPULTE GNOLLE

2x G1

2x G2

VAGUE 8

ÉVÈNEMENT A





## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



TRÉSOR : 3x 3x

## 3. NOUVELLES RÈGLES

### NOUVEAUX ENNEMIS

#### CATAPULTES GNOLLES

LORSQU'UNE HORDE AVEC CETTE ICÔNE APPARAÎT, PLACEZ-LA SUR UN SITE DE CONSTRUCTION ADJACENT À SON POINT D'APPARITION, AU CHOIX DES JOUEURS. LES CATAPULTES GNOLLES NE SONT JAMAIS PLACÉES SUR LES EMPLACEMENTS CHEMIN ET ELLES NE SE DÉPLACENT PAS.

APRÈS LE DÉPLACEMENT DES HORDES, INFLIGEZ 1 DÉGÂT À UN HÉROS OU AU ROYAUME PAR HORDE AVEC UNE ICÔNE CATAPULTE.

POUR CE SCÉNARIO, PRENEZ 4 ET PLACEZ-LES À CÔTÉ DE LA SORTIE. À CHAQUE FOIS QUE VOUS DÉTRUISEZ UNE HORDE CATAPULTE GNOLLE, RETOURNEZ 1 SUR SON CÔTÉ . VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI TOUS LES JETONS SONT SUR LEUR CÔTÉ À LA FIN D'UNE MANCHE.

### 1 JOUEUR

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x ARTILLERIE NAIN
- 1x CASERNE DE L'INFANTERIE



AU DÉBUT DE LA PARTIE, PLACEZ UNE CATAPULTE GNOLLE SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC.

### 2 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x CASERNE DE L'INFANTERIE
- 1x BOMBARDE NAIN



AU DÉBUT DE LA PARTIE, PLACEZ UNE CATAPULTE GNOLLE SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC.

### 3 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE L'INFANTERIE



AU DÉBUT DE LA PARTIE, PLACEZ UNE CATAPULTE GNOLLE SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC.

### 4 JOUEURS

- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE LA MILICE



AU DÉBUT DE LA PARTIE, PLACEZ UNE CATAPULTE GNOLLE SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC.



# 3

## RÉSURRECTION EN COURS, NE PAS DÉRANGER

ON DIT QUE CES CRÉATURES RENAISSENT DE LEURS CENDRES. PAS D'ENTRE LES MORTS. GARDEZ BIEN CELA À L'ESPRIT ! NOTRE PHÉNIX EST EN PLEINE RÉSURRECTION. PROTÉGEZ LES BASSINS DE LAVE POUR LUI OFFRIR LES CONDITIONS ADÉQUATES. UNE FOIS RESSUSCITÉE, ELLE SERA UNE ALLIÉE PRÉCIEUSE. BOUGEZ-VOUS !

### DÉFI DE FER

REMPLEZ TOUTES LES HORDES G1 PAR DES HORDES G2, LORS DE LA MISE EN PLACE ET DES ÉVÉNEMENTS. LE ROYAUME N'A QUE 1 CŒUR AU LIEU DE 5.

### CONDITION DE VICTOIRE



### PILES APPARITION

VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI VOUS SURVIVEZ EN PROTÉGEANT PHÉNIX JUSQU'À LA FIN DE LA 6<sup>E</sup> MANCHE.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT. LES CARTES ÉVÉNEMENT SONT DÉCRITES P. 20-23 DE CE LIVRET.

### HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES, SAUF PHÉNIX. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

### TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.



## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

### HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 6	VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE S	VAGUE CATAPULTE GNOLLE
3x VERTE	1x VERTE	2x VERTE	1x JAUNE	1x VERTE	1x JAUNE	2x JAUNE	1x VERTE	ÉVÉNEMENT A. B	3x G1
1x JAUNE	1x JAUNE	1x ROUGE		1x ROUGE		1x ROUGE			
	1x ROUGE								

## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU

PLACEZ PHÉNIX SUR LE CHEMIN, À CÔTÉ DE LA PILE APPARITION 2. AUCUNE HORDE N'APPARAÎT DEPUIS CETTE PILE TANT QUE PHÉNIX EST SUR CET EMPLACEMENT.

CE SCÉNARIO N'UTILISE PAS DE SORTIE (CONSULTEZ LES RÈGLES DE PHÉNIX POUR PLUS DE PRÉCISIONS).



TRÉSOR : 4x 4x

## 3. NOUVELLES RÈGLES

### DÉFI DE HÉROS : PHÉNIX



LE DÉFI DE HÉROS DE PHÉNIX EST ASSEZ DIFFÉRENT DES AUTRES. VOUS N'AVEZ AUCUN CONTRÔLE SUR PHÉNIX, QUI NE BOUGE PAS ET N'ATTAQUE PAS. DANS CE SCÉNARIO, VOTRE BUT EST DE LA PROTÉGER JUSQU'À CE QU'ELLE RENAISSÉ !

CE SCÉNARIO N'UTILISE PAS DE TUILE SORTIE. LES HORDES AVANCENT EN DIRECTION DE PHÉNIX. SI ELLES ENTRENT SUR SON EMPLACEMENT, C'EST COMME SI ELLES ARRIVAIENT DANS LE ROYAUME. LES HÉROS NE PEUVENT ENTRER SUR LE PLATEAU QUE PAR UN EMPLACEMENT ADJACENT À LA PILE APPARITION 2 (Y COMPRIS CELUI DE PHÉNIX).

POUR GAGNER, VOUS DEVEZ SURVIVRE JUSQU'À LA 6<sup>E</sup> MANCHE (QUAND TOUTES LES PILES APPARITION SERONT ÉPUISÉES).

### 1 JOUEUR

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x ARTILLERIE NAÏVE



NE PLACEZ AUCUN DIAMANT SUR LE VOLCAN

### 2 JOUEURS

- 1x TOUR DES ADEPTES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x ARTILLERIE NAÏVE



NE PLACEZ AUCUN DIAMANT SUR LE VOLCAN

### 3 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x BOMBARDE NAÏVE



NE PLACEZ AUCUN DIAMANT SUR LE VOLCAN

### 4 JOUEURS

- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x BOMBARDE NAÏVE



NE PLACEZ AUCUN DIAMANT SUR LE VOLCAN

# 4

## PÈRE GUL'THAK

VOUS ÊTES-VOUS DÉJÀ ASSIS AVEC UNE PERSONNE ÂGÉE, À ÉCOUTER UNE HISTOIRE QUI S'ÉTERNISE PENDANT DEUX HEURES ? QUADRUPLEZ CETTE EXPÉRIENCE. GUL'THAK ARRIVE SUR SON SANGLIER GÉANT AVEC DES HISTOIRES SANS FIN ! PRÉSERVEZ LE ROYAUME D'UN ENNUI MORTEL ET DÉTRUISEZ LE CHEF ORC AVANT QUE SES MALVAISES HABITUDES NARRATIVES NE PRENNENT RACINE DANS NOS GÉNÉRATIONS FUTURES.

### DÉFI DE FER

RETIREZ TOUTES LES TOURS DE NIVEAU 1 DE LA RÉSERVE. LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ N'ENTRENT PAS SUR CES EMPLACEMENTS ET VOUS NE POUVEZ PAS ACHETER DE TOURS DE NIVEAU 1. LORSQUE VOUS AMÉLIOREZ UNE TOUR DE NIVEAU 1, RETIREZ-LA DE LA PARTIE. VOUS NE POUVEZ ACHETER QUE DES TOURS DE NIVEAU 2 (3 DIAMANTS) DE LA RÉSERVE.

### CONDITION DE VICTOIRE



VOUS GAGNEZ LA PARTIE DÈS QUE GUL'THAK EST DÉTRUIT !

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

### HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

### TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

### HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 5
1x ROUGE	2x VERTE	1x VERTE	1x JAUNE	1x VERTE
	1x JAUNE	2x JAUNE		1x JAUNE
	1x ROUGE	1x ROUGE		

VAGUE 6	VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE CATAPULTE GNOLLE	VAGUE GUL'THAK
1x VERTE	2x JAUNE	1x VERTE	1x JAUNE	2x G1	2x CARTES VIE DE GUL'THAK
1x JAUNE		2x ROUGE			5x CARTES ACTION DE GUL'THAK

### PILES APPARITION

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT.

DESSUS DE LA PILE



## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



## 3. NOUVELLES RÈGLES

### NOUVEAUX ENNEMIS



#### GUL'THAK

DANS CE SCÉNARIO, VOUS ALLEZ AFFRONTER UN BOSS : GUL'THAK, REPRÉSENTÉ PAR UNE FIGURINE SUR LE PLATEAU. GUL'THAK SE DÉPLACE ET EFFECTUE DES ATTAQUES DIFFÉREMMENT DES ENNEMIS CLASSIQUES.

POUR GAGNER, VOUS DEVEZ SURVIVRE JUSQU'À LA 6<sup>E</sup> MANCHE (QUAND TOUTES LES PILES APPARITION SERONT ÉPUISÉES).

#### MISE EN PLACE

AVANT DE COMMENCER, RÉCUPÉREZ LES 2 CARTES VIE DE GUL'THAK (NUMÉROTÉES DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT) ET EMPILEZ-LES FACE VISIBLE DANS L'ORDRE, LA N°2 AU-DESSOUS ET LA N°1 AU-DESSUS. PLACEZ ENSUITE CETTE PILE VIE PRÈS DU PLATEAU. LES 5 AUTRES CARTES GUL'THAK (SANS NUMÉRO NI CASES) SONT SES CARTES ACTION. MÉLANGEZ-LES ET POSEZ-LES À PORTÉE DE MAIN : ELLES FORMENT LE PAQUET ACTION DE GUL'THAK.

#### ATTAQUER GUL'THAK

LORSQUE VOUS VOLEZ ATTAQUER GUL'THAK, VOUS DEVEZ VISER SA FIGURINE. TOUTEFOIS, LES TUILES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU SOMMET DE SA PILE VIE, ET VOUS DEVEZ RECULVIRIR TOUTES LES CASES QUI REPRÉSENTENT GUL'THAK POUR VAINCRE CETTE CARTE. LORSQUE C'EST FAIT, RETIREZ-EN TOUTES LES TUILES DÉGÂTS PENDANT LA PHASE 3 (DÉTRUIRE LES HORDES), APPLIQUEZ LES INSTRUCTIONS DONNÉES AU VERSO DE LA CARTE PUIS RETIREZ-LA DU JEU.

GUL'THAK DOIT ÊTRE DÉTRUIT À L'AIDE DE TOURS ET DE FLEURS ; AUCUN PION NI FIGURINE NE PEUT ÊTRE PLACÉ SUR SA CARTE. IL EST DONC IMPOSSIBLE DE L'ATTAQUER AU CORPS À CORPS, ET LES FIGURINES DE HÉROS NE LUI INFLIGENT PAS DE DÉGÂTS BRUTS PAR LEUR SIMPLE PRÉSENCE.

#### ACTIVER GUL'THAK

GUL'THAK AGIT AU DÉBUT DE LA PHASE 4 (AVANCER LES HORDES), AVANT QUE LES AUTRES HORDES NE SE DÉPLACENT. SON ACTIVATION SE FAIT EN 3 ÉTAPES :

1. IL RADÔTE ! APPLIQUEZ LES EFFETS DE CHAQUE CARTE DE LA DÉFAUSSE DE GUL'THAK, DE HAUT EN BAS DE LA PILE.
2. IL INVENTE ! PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET ACTION DE GUL'THAK, APPLIQUEZ SES EFFETS PUIS DÉFAUSSEZ-LA. SI VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER DE CARTE, LA LONGUE HISTOIRE ALAMBIQUÉE DE GUL'THAK EST TERMINÉE. C'ÉTAIT TELLEMENT BARBANT QUE LES DÉFENSEURS DU ROYAUME ABANDONNENT ET SE RENDENT (VOUS PERDEZ LA PARTIE).
3. IL CHERCHE SON PUBLIC ! DÉPLACEZ GUL'THAK DE 1 EMPLACEMENT.

#### 1 JOUEUR

- 1X TOUR DES ADEPTES
- 1X CASERNE DE L'INFANTERIE
- 1X TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1X BOMBARDE NAIN



#### 2 JOUEURS

- 1X TOUR DES ADEPTES
- 1X CASERNE DE L'INFANTERIE
- 1X CASERNE DE LA MILICE
- 1X TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1X BOMBARDE NAIN



#### 3 JOUEURS

- 1X TOUR DES MAGES
- 1X CASERNE DE L'INFANTERIE
- 1X TOUR DE TIREURS D'ÉLITE



#### 4 JOUEURS

- 1X CASERNE DE LA MILICE
- 1X TOUR D'ARCHERS



# 5

# CUMULUS NIMBUS

## DÉFI DE FER

REMPLACEZ LA HORDE MTS JAUNE DE LA PILE 3 PAR UNE HORDE MTS ROUGE.  
REMPLACEZ LES HORDES MTS VERTES DE CETTE PILE PAR DES HORDES MTS JAUNES.

LES LOURDS NUAGES QUI ENCOMBRENT LE CIEL INDIQUENT DEUX CHOSÉS : LE LÉVIATHAN N'EST PLUS, ET SES FIDÈLES ERRENT DÉSORMAIS SANS BUT. LES SOUFFLANTES BLEUES, RESPONSABLES DE LA TEMPÊTE, S'APPRÊTENT À MENER LEUR DERNIER COMBAT AU NOM DE LEUR DIEU. ABRÉGEZ CETTE BATAILLE, CAR NOUS NE SOMMES PAS AU BOUT DE NOS PEINES !

## CONDITION DE VICTOIRE



## PILES APPARITION

VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI VOUS SURVIVEZ JUSQU'À LA RÉSOLUTION DE L'ÉVÈNEMENT B.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT. LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 20-23 DE CE LIVRET.

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

## HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.



VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 4	VAGUE 5	VAGUE 6	VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE S	VAGUE MTS
1x VERTE	3x ROUGE	1x VERTE	1x JAUNE	1x VERTE	1x JAUNE	1x JAUNE	1x VERTE	ÉVÈNEMENT A, B, C	2x VERTE
2x ROUGE				2x JAUNE	1x ROUGE	1x ROUGE			1x JAUNE
									1x ROUGE

## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU

2



TRÉSOR : 3x 2x

## 3. NOUVELLES RÈGLES

### NOUVEAUX ENNEMIS

#### SOUFFLANTES BLEUES

APRÈS LE DÉPLACEMENT DES HORDES, PLACEZ UN NUAGE NOIR SUR UNE HORDE ADJACENTE À LA SOUFFLANTE BLEUE. UNE HORDE AVEC NE PEUT ÊTRE LA CIBLE D'AUCUNE ATTAQUE ET NE PEUT PAS ÊTRE RECOUVERTE PAR UN HÉROS. LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ QUI ENTRENT SUR UNE HORDE AVEC NE LUI INFLIGENT AUCUN DÉGÂT ET NE PEUVENT PAS ÊTRE DÉPLACÉS PAR UN HÉROS. AVANT D'AVANCER UNE HORDE AVEC , RETIREZ-EN LE .

### 1 JOUEUR

1x TOUR DES MAGES  
1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE  
1x CASERNE DE L'INFANTERIE  
2x BOMBARDE NAINE



### 2 JOUEURS

1x TOUR DES MAGES  
1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE  
1x CASERNE DE LA MILICE  
1x CASERNE DE L'INFANTERIE  
2x BOMBARDE NAINE



### 3 JOUEURS

1x TOUR D'ARCHERS  
1x CASERNE DE L'INFANTERIE  
1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE



### 4 JOUEURS

1x CASERNE DE L'INFANTERIE  
1x BOMBARDE NAINE



6

# FAUSTUS LE DRAGON MAGIQUE

## DÉFI DE FER

LES TROIS PREMIERS BONUS DE FAUSTUS (P. 17) NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉS QU'UNE SEULE FOIS. POUR VOUS EN SOUVENIR, PLACEZ ! PRÈS DES POINTS 2B, 3A ET 4C SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE DU SCÉNARIO APRÈS AVOIR DÉCLENCHÉ CES CAPACITÉS. VOUS POUVEZ TOUJOURS TRAVERSER LES ÉTENDUES D'EAU AVEC L'AIDE DE FAUSTUS.

L'ENNEMI A ENVAHI NOTRE RIVIÈRE ET NOUS A COUPÉ LES VIVRES. SI NOUS VOULONS CONTINUER À NOUS BATTRE, NOUS DEVONS RÉCUPÉRER NOTRE ROUTE COMMERCIALE. INVOQUEZ FAUSTUS, LE DRAGON ! NOUS AVONS BESOIN D'UN SOUTIEN AÉRIEN POUR RELOCALISER NOS TROUPES, CAR L'ENNEMI NOUS ENCEIGLE.

### CONDITION DE VICTOIRE



x 5

VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI VOUS SURVIVEZ À LA MANCHE PENDANT LAQUELLE TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES, ET QU'IL NE RESTE AUCUNE HORDE SUR LE CHEMIN.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE.

### HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES, SAUF FAUSTUS. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC ☺ OU ☺☺. DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

### TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

### HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 4	VAGUE 5	VAGUE 6	VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE CATAPULTE GNOLLE	VAGUE MTS
2x VERTE	2x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE	1x JAUNE	2x ROUGE	2x JAUNE	1x VERTE	ÉVÈNEMENT A,B,C	2x G1	1x VERTE
1x JAUNE						1x ROUGE		2x C1		2x JAUNE

### PILES APPARITION

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT. LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 20-23 DE CE LIVRET.

DESSUS DE LA PILE





## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



TRÉSOR :



## 3. NOUVELLES RÈGLES

### EAU

DANS CE SCÉNARIO, LES HÉROS NE PEUVENT PAS FRANCHIR LES TUILES EAU PAR EUX-MÊMES. ILS PEUVENT CEPENDANT LES TRAVERSER AVEC L'AIDE DE FAUSTUS.

### DÉFI DE HÉROS : FAUSTUS



FAUSTUS COMMENCE LA PARTIE PRÈS DE LA SORTIE ET SE DÉPLACE AU DÉBUT DE LA PHASE 2 (JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS). IL PEUT SE DÉPLACER JUSQU'À 3 EMPLACEMENTS. IL NE PEUT PAS ACTIVER DE FLEUR. FAUSTUS NE SUBIT AUCUN DÉGÂT ET NE PEUT PAS EMPÊCHER UNE HORDE D'AVANCER, MAIS IL VOUS AIDE PAR D'AUTRES MOYENS :

- SI VOUS JOUEZ UNE TOUR SUR LE SITE DE CONSTRUCTION OÙ SE TROUVE FAUSTUS, VOTRE HÉROS SOIGNE 1 CŒUR.
- UNE HORDE SUR L'EMPLACEMENT DE FAUSTUS NE S'ACTIVE PAS.
- SI VOUS DÉTRUISEZ UNE HORDE SUR L'EMPLACEMENT DE FAUSTUS, GAGNEZ 1 PIÈCE D'OR SUPPLÉMENTAIRE.
- SI FAUSTUS EST SUR UN EMPLACEMENT D'EAU, LES HÉROS PEUVENT LE TRAVERSER MAIS PAS Y TERMINER LEUR TOUR.

FAUSTUS N'A PAS D'OBJECTIF SPÉCIFIQUE ; IL VOUS AIDE SIMPLEMENT DANS VOTRE QUÊTE. VOUS GAGNEZ S'IL NE RESTE PLUS AUCUNE HORDE SUR LE CHEMIN À LA FIN DE LA MANCHE OÙ TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISEES.

### 1 JOUEUR

- 1x TOUR DES ADEPTES
- 1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x ARTILLERIE NAIN
- 2x CASERNE DE L'INFANTERIE



### 2 JOUEURS

- 1x TOUR DES ADEPTES
- 2x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x ARTILLERIE NAIN
- 2x CASERNE DE L'INFANTERIE



### 3 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR DE TIREURS D'ÉLITE
- 1x BOMBARDE NAIN
- 1x CASERNE DE L'INFANTERIE



### 4 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE L'INFANTERIE



# 7

# UNE OMBRE AU TABLEAU

MES FRÈRES, MES SŒURS ! LES OMBRES ENVAHISSENT NOTRE ROYAUME, ET CE N'EST PAS UNE MÉTAPHORE : UMBRA, L'INCARNATION DES TÉNÉBRES, DÉVORE PEU À PEU NOS TERRES ET LES RÉDUIT À NÉANT.

LES ÉLÉMENTAIRES DE L'OBSCURITÉ SONT DE RETOUR. ILS ÉTAIENT AU SERVICE D'UMBRA DEPUIS LE DÉBUT, PAS DU LÉVIATHAN. NOUS NOUS SOMMES TROMPÉS ET NOUS N'AVONS PAS SU VOIR LA VÉRITABLE MENACE, POURTANT SOUS NOS YEUX. BIEN QUE LE COMBAT SOIT INÉGAL, NOUS NOUS BATTONS POUR LA GLOIRE ET LA LIBERTÉ DU ROYAUME ! CHAAARGEZ !

## DÉFI DE FER

LES EFFETS DU DÉFI DE FER SONT DÉCRITS DANS LES ÉVÉNEMENTS.



## CONDITION DE VICTOIRE



## PILES APPARITION

VOUS GAGNEZ LA PARTIE DÈS QU'UMBRA EST DÉTRUITE !

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

À PARTIR DES CARTES HORDE QUE VOUS AVEZ PRÉPARÉES, COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME SUIT. LES CARTES ÉVÉNEMENT SONT DÉCRITES P. 20-23 DE CE LIVRET.

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES. VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

DESSUS DE LA PILE



DESSOUS DE LA PILE

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU

## HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 5	VAGUE 6
1x VERT	1x VERTE	2x VERTE	1x VERTE	1x VERTE	1x VERTE	1x VERTE
		1x JAUNE	2x ROUGE	1x JAUNE		2x JAUNE
		1x ROUGE		1x ROUGE		1x ROUGE
VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE S	VAGUE MTS	UMBRA	
1x JAUNE	1x VERTE	1x JAUNE	ÉVÉNEMENT A, B, C	1x VERTE	4x CARTES VIE D'UMBRA	
2x ROUGE	2x ROUGE	1x ROUGE			5x CARTES ACTION D'UMBRA	



TRÉSOR :



## 3. NOUVELLES RÈGLES

### NOUVEAUX ENNEMIS

#### UMBRA

DANS CE SCÉNARIO, VOUS ALLEZ AFFRONTER UN BOSS : UMBRA, REPRÉSENTÉE PAR UNE FIGURINE SUR LE PLATEAU. ELLE SE DÉPLACE ET EFFECTUE DES ATTAQUES DIFFÉREMMENT DES ENNEMIS CLASSIQUES.

#### MISE EN PLACE

AVANT DE COMMENCER, RÉCUPÉREZ LES 4 CARTES VIE D'UMBRA (NUMÉROTÉES DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT) ET EMPILEZ-LES FACE VISIBLE DANS L'ORDRE, DE LA N°4 AU-DESSOUS À LA N°1 AU-DESSUS. PLACEZ ENSUITE CETTE PILE VIE PRÈS DU PLATEAU. LES 5 AUTRES CARTES UMBRA (SANS NUMÉRO NI CASES) SONT SES CARTES ACTION. MÉLANGEZ-LES ET POSEZ-LES À PORTÉE DE MAIN : ELLES FORMENT LE PAQUET ACTION D'UMBRA.

#### ATTAQUER UMBRA

LORSQUE VOUS VOULEZ ATTAQUER UMBRA, VOUS DEVEZ VISER SA FIGURINE. TOUTEFOIS, LES TUILLES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU SOMMET DE SA PILE VIE, ET VOUS DEVEZ RECOUVRIR TOUTES LES CASES QUI REPRÉSENTENT UMBRA POUR VAINCRE CETTE CARTE. LORSQUE C'EST FAIT, RETIREZ-EN TOUTES LES TUILLES DÉGÂTS PENDANT LA PHASE 3 (DÉTRUIRE LES HORDES), APPLIQUEZ LES INSTRUCTIONS DONNÉES AU VERSO DE LA CARTE PUIS RETIREZ-LA DU JEU.

UMBRA DOIT ÊTRE DÉTRUITE À L'AIDE DE TOURS ET DE FLEURS : AUCUN PION NI FIGURINE NE PEUT ÊTRE PLACÉ SUR SA CARTE. IL EST DONC IMPOSSIBLE DE L'ATTAQUER AU CORPS À CORPS, ET LES FIGURINES DE HÉROS NE LUI INFLIGENT PAS DE DÉGÂTS BRUTS PAR LEUR SIMPLE PRÉSENCE.

#### ACTIVER UMBRA

UMBRA AGIT AU DÉBUT DE LA PHASE 4 (AVANCER LES HORDES), AVANT QUE LES AUTRES HORDES NE SE DÉPLACENT. PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE DE SON PAQUET ACTION ET RÉSOUEZ-LA, PUIS DÉPLACEZ UMBRA DE 1 EMPLACEMENT ET DÉFAUSSEZ LA CARTE ACTION. SI LE PAQUET ACTION D'UMBRA EST VIDE, MÉLANGEZ LA DÉFAUSSE POUR EN CONSTITUER UN NOUVEAU.

POUR GAGNER LE SCÉNARIO, VOUS DEVEZ VAINCRE UMBRA 4 FOIS (UNE POUR CHACUNE DE SES CARTES VIE). SI ELLE PARVIENT À QUITTER LE PLATEAU, VOUS PERDEZ LA PARTIE.

INFLIGEZ 1 DÉGÂT À 1 HÉROS ADJACENT À UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ.

DÉTRUISEZ 1 TOUR SOUS OU ADJACENTE À UN ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ.

LES CASES UMBRA AVEC L'ICÔNE  DOIVENT ÊTRE RECOUVERTES PAR DES TUILLES DÉGÂTS BRUTS.



#### 1 JOUEUR

1X TOUR DES MAGES  
2X TOUR D'ARCHERS  
1X CASERNE DE LA MILICE  
1X ARTILLERIE NAÏVE



#### 2 JOUEURS

2X TOUR DES MAGES  
1X TOUR D'ARCHERS  
1X TOUR DE TIREURS D'ÉLITE  
1X ARTILLERIE NAÏVE  
1X CASERNE DE L'INFANTERIE



#### 3 JOUEURS

1X TOUR DES MAGES  
1X TOUR DE TIREURS D'ÉLITE  
1X ARTILLERIE NAÏVE



#### 4 JOUEURS

1X TOUR DE TIREURS D'ÉLITE  
1X BOMBARDE NAÏVE



# ÉVÉNEMENTS

## SCÉNARIO 1

**A**

*LE DANGER EST TAPI DANS LES OMBRES !*

PIOCHEZ IMMÉDIATEMENT UNE CARTE ÉLÉMENTAIRE DE L'OBSCURITÉ ET DÉPLACEZ L'ÉLÉMENTAIRE DE VOTRE CHOIX COMME INDIQUÉ.

**B**

*J'AI UN MALVAIS PRESENTIMENT.*

TOUTES LES FLEURS FANENT.

**C**

*FINISSONS-LES POUR DE BON, CE COUP-CI.*

SI VOUS AVEZ AU MOINS TROIS TOURS DE NIVEAU 4, CHOISISSEZ UN MODIFICATEUR ET APPLIQUEZ-LE À UNE TOUR DE VOTRE CHOIX (EN RESPECTANT LES RÈGLES DES MODIFICATEURS).

## SCÉNARIO 2

**A**

*CETTE FOLIE CESSERA-T-ELLE JAMAIS ?!*

RETIREZ LE CYCLONE.

## SCÉNARIO 3

**A**

*IL LUI FAUT DE LA CHALEUR POUR ÉCLORE !*

RETIREZ LE BASSIN DE LAYE ET DÉPLACEZ PHÉNIX SUR L'EMPLACEMENT INDIQUÉ. PLACEZ UNE HORDE G1 COMME ILLUSTRÉ. À PARTIR DE MAINTENANT, LES HORDES APPARAÎSSENT À LA PILE APPARITION 2. LES HÉROS NE PEUVENT TOUJOURS ENTRER SUR LE PLATEAU QUE PAR UN EMBLACEMENT ADJACENT À LA PILE APPARITION 2.



**B**

*L'ŒUF EST EN TRAIN D'ÉCLORE ! PROTÉGEZ PHÉNIX ENCORE QUELQUES INSTANTS !*

DÉPLACEZ PHÉNIX SUR L'EMPLACEMENT INDIQUÉ. SI UNE HORDE L'OCCUPE DÉJÀ, DÉPLACEZ-LA SUR L'EMPLACEMENT OÙ SE TROUVAIT PHÉNIX. PLACEZ UNE HORDE G1 COMME ILLUSTRÉ.



## SCÉNARIO 5

**A**

*UNE TEMPÊTE FAIT RAGE !*

FAITES APPARAÎTRE LA PROCHAINE CARTE HORDE DE CETTE PILE APPARITION. AJOUTEZ ENSUITE LE CYCLONE À CÔTÉ DE CETTE PILE APPARITION.

**B**

*LE CALME AVANT LA TEMPÊTE.*

RETIREZ LE CYCLONE DE LA PARTIE. VOUS DEVEZ SURVIVRE JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE !

**C**


*NOS SOLDATS SONT ÉREINTÉS ET NE PENSENT QU'À RENTRER CHEZ EUX ! POUVEZ-VOUS MAÎTRISER L'ENNEMI SANS EUX ?*

À LA FIN DE CETTE MANCHE, REMETTEZ TOUTES LES TOURS DE SOLDATS DANS LA RÉSERVE. FAITES APPARAÎTRE UNE AUTRE HORDE DE CETTE PILE.

## SCÉNARIO 6


**A**

*LES GNOLLS ENVOIENT LEURS MÉCANICIENS RÉPARER LES CATAPULTES BRISÉES !*

SI AUCUNE CARTE HORDE NE SE TROUVE AU , FAITES-Y APPARAÎTRE UNE G1. SI UNE CARTE HORDE S'Y TROUVE, RETIREZ-EN TOUTES LES TUILES DÉGÂTS.

**B**

*ENCORE UN COUP DES MÉCANICIENS GNOLLS !*

SI AUCUNE CARTE HORDE NE SE TROUVE AU , FAITES-Y APPARAÎTRE UNE G2. SI UNE CARTE HORDE S'Y TROUVE, RETIREZ-EN TOUTES LES TUILES DÉGÂTS.

**C**

*UNE BOURRASQUE DE TOUTS LES DIABLES SOUFFLE DE NULLE PART !*

RETIREZ TOUTS LES  DES HORDES QU'ILS PROTÈGENT.

## SCÉNARIO 7

### A

#### TERRE DÉVORÉE

TOUTS LES HÉROS SUR LA TUILE CHEMIN B5 SONT RENVOYÉS DANS LE ROYAUME.

SI UNE HORDE SE TROUVE SUR B5, ELLE AVANCE DE 1 EMPLACEMENT.

REMETTEZ LA TUILE B5, LA FLEUR ET LES DEUX SITES DE CONSTRUCTION DE B5 DANS LA BOÎTE. CHAQUE PROPRIÉTAIRE DE CES SITES PEUT A) AMÉLIORER UNE TOUR DE SA MAIN OU B) GAGNER UNE TOUR DE NIVEAU 2 PAR SITE REMIS DANS LA BOÎTE.



EN MODE DÉFI DE FER, LES JOUEURS N'OBTIENNENT AUCUNE CONTREPARTIE À LA PERTE DES SITES DE CONSTRUCTION.

DÉPLACEZ LA PILE APPARITION 4 COMME ILLUSTRÉ.



## B

### UNE LUEUR D'ESPOIR

LES HÉROS SUR LA TUILE CHEMIN B10 SONT RENVOYÉS DANS LE ROYAUME.

RÉGÉNÉREZ TOUTES LES FLEURS DU PLATEAU. EN MODE  , GAGNEZ PLUTÔT 1 PIÈCE D'OR POUR CHAQUE FLEUR QUI N'EST PAS ACTUELLEMENT FANÉE.

## C

### UNE SINISTRE VORACITÉ

LES HÉROS SUR LA TUILE CHEMIN B10 SONT RENVOYÉS DANS LE ROYAUME.

SI UNE HORDE SE TROUVE SUR B10, ELLE AVANCE DE 1 EMPLACEMENT.

REMETTEZ LA TUILE B10, LA FLEUR ET LE SITE DE CONSTRUCTION DE B10 DANS LA BOÎTE. LE PROPRIÉTAIRE DE CE SITE PEUT A) AMÉLIORER UNE TOUR DE SA MAIN OU B) GAGNER UNE TOUR DE NIVEAU 2.

RETIREZ LES PILES APPARITION 1 ET 3.



EN MODE DÉFI DE FER, LE JOUEUR N'OBTIENT AUCUNE CONTREPARTIE À LA PERTE DE SON SITE DE CONSTRUCTION.



# CRÉDITS

CONCEPTION : ALARA CAMERON  ,  
HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM

DÉVELOPPEMENT : GRZEGORZ SZCZEPAŃSKI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL : FILIP MIŁUŃSKI, ŁUKASZ ŻEP

GESTION DE PROJET : HUBERT CZERSKI,  
DOMINIKA KIJUĆ

COORDINATEUR CROWDFUNDING : AZ DRUMMOND

COORDINATEUR TEST : TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTION ARTISTIQUE : MATEUSZ KOMADA

CONCEPTION GRAPHIQUE, AGA JAKIMIEC,

ILLUSTRATIONS : ŁUKASZ KEMPIŃSKI,  
MATEUSZ KOMADA,  
KATARZYNA KOSOBUCKA,  
DAWID WOSIEK

MODÉLISATION : MEDUSA PROJECT,  
HERIBERTO

GESTION DE PRODUCTION : PRZEMEK DOŁĘGOWSKI,  
RADOSŁAW MILEWSKI

RÉDACTION : JONATHAN BOBAL

RÉDACTION ADDITIONNELLE : ADRIAN DULNIK

RELECTURE : RUSS WILLIAMS

## VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : ALBIN CHEYREL

GRAPHISME : MAREK BARANOWSKI

RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE : CHLOË PHILIPPE ET ELODIE NELOW

