



## DÉESSE ARAIGNÉE

EXTENSION

# LIVRET DE SCÉNARIOS

## INTRODUCTION

VOUS ÊTES VENU AU SECOURS DU ROYAUME LORSQU'IL ÉTAIT MENACÉ PAR LES MAGES DU TEMPS, ET QUAND ELLES ONT VU VOTRE PUISSANCE, ELLES ONT FAIT APPARAÎTRE DES PORTAILS DE PLUS EN PLUS GRANDS, AMENANT À NOTRE ÉPOQUE NOS PLUS GRANDS ENNEMIS DU PASSÉ. LES SCOUTS ONT SIGNALÉ QU'ILS AVAIENT VU DES HORDES D'ARAIGNÉES ET D'ELFES NOIRS ERRANT DANS LA CAMPAGNE. CELA SIGNIFIE FORCÉMENT QUE LA DÉESSE ARAIGNÉE EST DE RETOUR. PAR LE MÊME PORTAIL, DEUX HÉROS L'ONT SUIVIE ET SE SONT ENRÔLÉS POUR DÉFENDRE LE ROYAUME. ENSEMBLE, JE SAIS QUE VOUS POURREZ ARRÊTER CETTE MENACE RÉCURRENTÉ !

# MISE EN PLACE GÉNÉRALE



**1** FIGURINE DE LA Déesse



**1** FIGURINE DE GREENMUCK



**4** TUILES SORT



**1** CARTE DE RÉFÉRENCE Déesse Araignée



**8** TOURS DE NIVEAU 4



**1** CARTE DE RÉFÉRENCE GREENMUCK



**1** FIGURINE DE GRAWL



**3** CARTES PIÈGE D'ARAIGNÉE



**4** HORDES TISSEUSES



**1** CARTE HÉROS DE GRAWL



**1** FIGURINE DE LYNN



**1** CARTE HÉROS DE LYNN



**1** PLATEAU HÉROS DE GRAWL



**1** PLATEAU HÉROS DE LYNN

**4** TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE GRAWL



**4** TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE LYNN



**15** TUILES DÉGÂTS DE GRAWL



**13** TUILES DÉGÂTS DE LYNN

**2**



**12** CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE

**1** CARTE DE SÉQUENCE DE JEU DÉFI DE L'ARAIGNÉE



**12** TUILES ARAIGNÉE

**1** FEUILLE D'AUTOCOLLANTS DÉFI DE L'ARAIGNÉE



**5** CARTES VIE DE LA DÉSSE ARAIGNÉE



**5** CARTES COUVÉE D'ARAIGNÉES

**1** CARTE DE RÉFÉRENCE DE LYNN



**2** CARTES VIE DE GREENMUCK



**2** TRANSPARENTS TÉLÉPORT

**1** CARTE VIE DE LYNN

**4** TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE



**5** CARTES ACTION DE GREENMUCK



**2** CARTES HORDE TRÉANT CONTAMINÉ



**1** MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ

**6** CARTES TEMPÊTE DE PORTAIL



**20** CARTES HORDE ET PORTAIL



**6** CARTES HORDE INVOCATION DE SAURIENS



**6** CARTES HORDE INVOCATION DE DISPARUS



**2** SUPPORT HÉROS

**3**

# NOUVEAUX HÉROS

CETTE EXTENSION INCLUT DEUX NOUVEAUX HÉROS. VOUS POUVEZ UTILISER CES HÉROS DANS TOUS LES SCÉNARIOS DE CETTE EXTENSION, DES AUTRES EXTENSIONS OU DU JEU DE BASE COMME VOUS LE FÉRIEZ POUR TOUT AUTRE HÉROS, À L'EXCEPTION DES SCÉNARIOS QUI INDIQUENT SPÉCIFIQUEMENT QUE VOUS NE POUVEZ PAS LES UTILISER.

## GRAWL

GRAWL EST UN GÉANT DE PIERRE. IL EST PLUS ROBUSTE QUE N'IMPORTE QUEL AUTRE HÉROS, ET BIEN QUE SON ATTAQUE DE BASE NE SOIT PAS AUSSI FORTE QUE D'AUTRES, ELLE VA PROGRESSIVEMENT DEVENIR PLUS PUISSANTE, ET VOUS POURREZ AINSI AUGMENTER LA PUISSANCE DES FUTURES ATTAQUES. GRAWL PEUT ÊTRE UTILISÉ EN TANT QUE HÉROS DANS N'IMPORTE QUEL SCÉNARIO OU MODE DE JEU, EN SUIVANT LES MÊMES RÈGLES QUE LES AUTRES HÉROS POUR LA MISE EN PLACE ET LA MÉCANIQUE DU JEU.

### TUILES DÉGÂTS BASTION

GRAWL DISPOSE DE 5 TUILES DÉGÂTS BASTION QUE SES CAPACITÉS LUI PERMETTENT D'OBTENIR. GRAWL N'A AUCUNE TUILE DÉGÂTS BASTION AU DÉPART : LAISSEZ-LES DE CÔTÉ JUSQU'À AVOIR REÇU L'INSTRUCTION DE LES OBTENIR. LORSQUE VOUS EN OBTENEZ UNE, PLACEZ-LA SUR LE PLATEAU DE HÉROS DE GRAWL.

APRÈS QUE GRAWL A EFFECTUÉ UNE ACTION, S'IL SE TIENT SUR UNE HORDE, VOUS POUVEZ DÉPLACER N'IMPORTE QUEL NOMBRE DE TUILES DÉGÂTS BASTION DEPUIS SON PLATEAU VERS LA HORDE SUR LAQUELLE IL SE TIENT. LES TUILES BASTION INFLIGENT DES DÉGÂTS PHYSIQUES.

GRAWL NE PEUT JAMAIS AVOIR PLUS DE 5 TUILES BASTION ET NE PEUT OBTENIR QUE DES TUILES DE LA RÉSERVE. SI VOUS OBTENEZ UNE TUILE BASTION ET QU'IL N'Y EN A PAS ASSEZ DANS LA RÉSERVE (PARCE QUE GRAWL LES A DÉJÀ TOUTES, OU PARCE QU'ELLES SONT SUR DES HORDES), VOUS N'OBTENEZ PAS DE TUILE.

LORSQU'UNE HORDE QUI COMPORTE DES TUILES BASTION EST DÉTRUITE, LES TUILES SONT REMISES DANS LA RÉSERVE.

### ATTAQUE DE BASE

L'ATTAQUE DE BASE DE GRAWL LUI PERMET D'OBTENIR DES TUILES BASTION. APRÈS AVOIR TERMINÉ L'ATTAQUE, SI VOUS N'AVEZ DÉPLACÉ AUCUNE TUILE BASTION DU PLATEAU DE GRAWL VERS LA HORDE AFFECTÉE, AJOUTEZ 1 TUILE BASTION AU PLATEAU DE GRAWL. SI VOUS GAGNEZ UNE TUILE BASTION DE CETTE MANIÈRE, VOUS NE POUVEZ PAS DÉPLACER DE TUILES BASTION DE SON PLATEAU VERS DES HORDES JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE, MÊME SI UNE AUTRE CAPACITÉ PERMET À GRAWL D'EFFECTUER UNE ACTION SUPPLÉMENTAIRE, OU SI VOUS VOUS DÉPLACEZ APRÈS AVOIR EFFECTUÉ L'ATTAQUE DE BASE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES.

### QUE LE ROCHER SOIT !

OBTENEZ



ET



### QUE LE ROCHER SOIT !

OBTENEZ UN DIAMANT ET GRAWL OBTIENT 2 TUILES BASTION.

### LANCER DE ROCHER



### LANCER DE ROCHER

PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 2x2 SUR UNE HORDE À PORTÉE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES.

### PIÉTINEMENT



### PIÉTINEMENT

PLACEZ DEUX TUILES DÉGÂTS EN FORME DE L SUR LA HORDE SUR LAQUELLE GRAWL SE TIENT. CES TUILES DÉGÂTS DOIVENT ÊTRE PLACÉES POUR QU'AU MOINS UN

CÔTÉ DE CHAQUE CHAQUE D'ELLES TOUCHE LA BASE DE LA FIGURINE DE GRAWL. LES TUILES DÉGÂTS NE SONT PAS CONSIDÉRÉES COMME TOUCHANT UNE FIGURINE SI SEULEMENT UN COIN DE LA TUILE DÉGÂTS TOUCHE UN COIN DE LA FIGURINE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES.

### COUP DE POING ÉCLAT



### COUP DE POING ÉCLAT

POUR CHAQUE TUILE BASTION DONT GRAWL DISPOSE SUR SON PLATEAU HÉROS, PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 2x1 SUR LA HORDE SUR LAQUELLE GRAWL SE TIENT. APRÈS AVOIR

UTILISÉ CETTE CAPACITÉ, GRAWL NE PEUT PAS DÉPLACER DE TUILES BASTION DEPUIS SON PLATEAU VERS LA HORDE SUR LAQUELLE IL SE TIENT JUSQU'AU DÉBUT DE SON PROCHAIN TOUR. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES.

### ATTAQUE DE BASE

SI VOUS N'AVEZ PAS UTILISÉ DE TUILES DÉGÂTS BASTION, OBTENEZ-LES.



# LYNN

LYNN EST UNE SORCELAME ET ANCIENNE GARDE DU CORPS DE BAJ'NIMEN, UNE LIEUTENANTE DE L'ARMÉE DES ELFES DU CRÉPUSCULE. LYNN S'EST OPPOSÉE À SES FRÈRES DANS LE PASSÉ, EN S'ENRÔLANT DANS LA GUERRE CONTRE LA DÉESSE ARAIGNÉE, ET C'EST CE QU'ELLE FAIT À NOUVEAU. EN PLUS DE SA PUISSANTE LAME, ELLE EST CAPABLE DE JETER DES SORTS AUX HORDES ENNEMIES ET DE BLOQUER LEURS DIVERSES CAPACITÉS ET AVANTAGES.

## MALÉDICTIONS

LYNN A 2 TUILES DÉGÂTS UNIQUES QUI CORRESPONDENT À SES CAPACITÉS SPÉCIALES MALÉDICTION DE DÉSESPOIR ET MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT. ELLE NE PEUT UTILISER UNE CAPACITÉ SPÉCIALE MALÉDICTION QUE SI ELLE EST FACE VISIBLE (CONFORMÈMENT AUX RÈGLES HABITUELLES), ET SI LA TUILE DÉGÂTS CORRESPONDANTE NE SE TROUVE PAS ACTUELLEMENT SUR UN PLATEAU HORDE.

LES MALÉDICTIONS BLOQUENT LES CAPACITÉS ENNEMIES. LORSQU'UNE TUILE DÉGÂTS MALÉDICTION EST SUR UNE HORDE, IGNOREZ TOUTES LES ICÔNES DÉCRITES SUR LA MALÉDICTION QUI SONT PRÉSENTES SUR CETTE HORDE.

## ATTAQUE DE BASE

L'ATTAQUE DE BASE DE LYNN PLACE UNE TUILE DÉGÂTS 2X1 SUR LA HORDE SUR LAQUELLE ELLE SE TIENT, PUIS LUI PERMET DE PLACER UNE AUTRE TUILE DÉGÂTS 2X1 SUR UNE HORDE ADJACENTE À SON EMPLACEMENT

ACTUEL. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES.



## MALÉDICTION DE DÉSESPOIR

CETTE ATTAQUE A UNE PORTÉE PARFAITE, CE QUI SIGNIFIE QU'ELLE PEUT CIBLER N'IMPORTE QUELLE HORDE QUI EST EN JEU ET QUI PEUT ÊTRE CIBLÉE PAR UNE ATTAQUE DE HÉROS (ELLE NE PEUT DONC TOUJOURS PAS CIBLER UN BOSS OU UN PORTAIL). PLACEZ LA TUILE DÉGÂTS 2X2 MALÉDICTION DE DÉSESPOIR SUR LA HORDE CIBLÉE. LORSQUE LA HORDE AVEC CETTE TUILE DÉGÂTS EST ACTIVÉE, TRAITÉZ LA HORDE COMME SI ELLE N'AVAIT PAS D'ICÔNES VITESSE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS.



## MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT

CETTE ATTAQUE A UNE PORTÉE PARFAITE, CE QUI SIGNIFIE QU'ELLE PEUT CIBLER N'IMPORTE QUELLE HORDE QUI EST EN JEU ET QUI PEUT ÊTRE CIBLÉE PAR UNE CAPACITÉ DE HÉROS. PLACEZ LA TUILE DÉGÂTS 2X2 MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT SUR LA HORDE CIBLÉE. LORSQUE LA HORDE AVEC CETTE TUILE DÉGÂTS EST ACTIVÉE, TRAITÉZ LA HORDE COMME SI ELLE N'AVAIT PAS D'ICÔNES GUÉRISSEUR OU TIR DE PRÉCISION. TANT QUE CETTE TUILE DÉGÂTS EST SUR LA HORDE, LORSQUE LES JOUEURS JOUENT DES CARTES TOUR ET HÉROS, TRAITÉZ LA HORDE AVEC CETTE TUILE DÉGÂTS COMME SI ELLE N'AVAIT PAS DE DÉFENSES PHYSIQUES, DE DÉFENSES MAGIQUES NI D'ICÔNES MORTEL. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS.



## TOUTE RÉSISTANCE EST INUTILE

SI VOUS CHOISISSEZ CETTE CAPACITÉ, GARDEZ MALÉDICTION DE DÉSESPOIR ET MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT SUR LA TABLE À TITRE DE RÉFÉRENCE. SI VOUS POUVEZ CHOISIR PLUS D'UNE CAPACITÉ, VOUS ÊTES AUTORISÉ À CHOISIR UNE CAPACITÉ SPÉCIALE MALÉDICTION AINSI QUE TOUTE RÉSISTANCE EST INUTILE DANS LE MÊME SCÉNARIO.

LORSQUE VOUS UTILISEZ TOUTE RÉSISTANCE EST INUTILE, CHOISISSEZ MALÉDICTION DE DÉSESPOIR OU MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT ET COPIEZ SES EFFETS. VOUS NE POUVEZ CHOISIR UNE MALÉDICTION QUE SI LA TUILE DÉGÂTS CORRESPONDANTE NE SE TROUVE PAS ACTUELLEMENT SUR UNE CARTE HORDE.



## LA FIN EST PROCHE

POUR CHAQUE CASE RECOUVERTE PAR UNE TUILE DÉGÂTS SUR LA CARTE HORDE SUR LAQUELLE LYNN SE TIENT, PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 1X1 SUPPLÉMENTAIRE SUR CETTE CARTE HORDE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS.



# TOURS DE NIVEAU 4

L'EXTENSION DÈSSE ARAIGNÉE INCLUT 8 NOUVELLES TOURS DE NIVEAU 4 (SÉRIES C ET D), 2 DE CHAQUE TYPE DE TOUR. LORSQUE VOUS JOUEZ AUX SCÉNARIOS DE LA DÈSSE ARAIGNÉE, INCLUEZ-LES DANS LA RÉSERVE DE TOURS LORSQUE VOUS Y ÊTES INVITÉS AU COURS DE LA MISE EN PLACE DU SCÉNARIO.

VOUS POUVEZ CHOISIR D'UTILISER CES TOURS DANS N'IMPORTE QUEL SCÉNARIO OU MODE DE JEU EN DEHORS DE L'EXTENSION DÈSSE ARAIGNÉE QUI COMPREND À LA FOIS LES TOURS A ET B DE NIVEAU 4. POUR UTILISER LES TOURS DE NIVEAU 4 SUPPLÉMENTAIRES DE CETTE MANIÈRE, AJOUTEZ LES TOURS DE NIVEAU 4 DE L'EXTENSION DÈSSE ARAIGNÉE À LA PILE DE RÉSERVE LORS DE LA MISE EN PLACE DU JEU.

LORSQUE VOUS JOUEZ AVEC LES TOURS DE LA DÈSSE ARAIGNÉE DANS DES SCÉNARIOS QUI NE FONT PAS PARTIE DE LA CAMPAGNE DÈSSE ARAIGNÉE, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À AVOIR PLUS DE 2 TOURS DE NIVEAU 4 DE CHAQUE TYPE. PENDANT LE JEU, UNE FOIS LA DEUXIÈME TOUR DE NIVEAU 4 D'UN TYPE ACQUISE, RENVOYEZ LES 2 AUTRES TOURS DE NIVEAU 4 DE CE TYPE DANS LA BOÎTE DE JEU.

PAR EXEMPLE : SI L'ÉQUIPE POSSÈDE DÉJÀ LA GARNISON DE MOUSQUETAIRES ET ACQUIERT ENSUITE LES ARCHERS DES ARCANES, LES TOURS DES PATROUILLEURS ÉMBUSQUÉS ET DES ARCS DORÉS DOIVENT ALORS ÊTRE RETIRÉS DE LA RÉSERVE ET REMISÉS DANS LA BOÎTE DE JEU.



## NOUVELLE ICÔNE : DÉGÂTS ENVIRONNANTS

PLUSIEURS DES NOUVELLES TOURS DE NIVEAU 4 UTILISENT L'ICÔNE FLÈCHE DÉGÂTS ENVIRONNANTS. CETTE FLÈCHE SIGNIFIE QUE LES TUILLES DÉGÂTS DOIVENT ÊTRE PLACÉES POUR QU' :

**A** LA TUILE DÉGÂTS PRINCIPALE, QUI EST LA TUILE DÉGÂTS D'OU PARTENT LES FLÈCHES, SOIT PLACÉE À PORTÉE DE L'ATTAQUE DE LA TOUR EN COURS.

ET

**B** LES TUILLES DÉGÂTS VERS LESQUELLES POINTENT LES FLÈCHES SOIENT PLACÉES SUR DES HORDES QUI SONT ADJACENTES À LA HORDE SUR LAQUELLE EST PLACÉE LA TUILE DÉGÂTS PRINCIPALE.

PAR EXEMPLE, LE MAGE HAUT-ELFE A  COMME TUILE DÉGÂTS PRINCIPALE. POUR EFFECTUER SON ATTAQUE, PLACEZ D'ABORD CETTE TUILE SUR UNE HORDE À PORTÉE, EN SUIVANT LES RÈGLES HABITUELLES D'ATTAQUE DE LA TOUR. ENSUITE, PRENEZ UNE TUILE DÉGÂTS  ET UNE TUILE DÉGÂTS  ET PLACEZ-LES TOUTES LES DEUX POUR QU'ELLES SE TROUVENT SUR DES HORDES ADJACENTES À LA HORDE SUR LAQUELLE VOUS AVEZ PLACÉ LA TUILE .

SI UNE TOUR A PLUS D'UNE FLÈCHE DE DÉGÂTS ENVIRONNANTS, CHACUNE D'ELLE PEUT CIBLER UNE HORDE DIFFÉRENTE.

## NOUVEAUX SORTS

L'EXTENSION DÈSSE ARAIGNÉE INCLUT 4 NOUVEAUX SORTS : CORNE D'HÉROÏSME, TAS D'OR, DYNAMITE, ET PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION. ILS ÉLARGISSENT VOS POSSIBILITÉS DE CHOIX DE SORTS LORS DE LA MISE EN PLACE DU JEU. COMME CEUX DU JEU DE BASE, CES SORTS ONT DES ICÔNES DE NIVEAU DE SORT AU DOS. ILS PEUVENT DONC ÊTRE UTILISÉS DANS N'IMPORTE QUEL SCÉNARIO QUI VOUS PERMET D'UTILISER DES SORTS DE LEUR NIVEAU.

**CORNE D'HÉROÏSME**  
UN HÉROS RÉCUPÈRE JUSQU'À 2 CŒURS. UN HÉROS RÉCUPÈRE JUSQU'À DEUX CAPACITÉS. (C. PEUT S'AGIR DE DEUX HÉROS DIFFÉRENTS)

### CORNE D'HÉROÏSME

LORSQUE VOUS UTILISEZ CE SORT, CHOISISSEZ UN HÉROS QUI RÉCUPÈRERA 2 CŒURS. PUIS, CHOISISSEZ UN HÉROS QUI RÉCUPÈRERA JUSQU'À DEUX DE SES CAPACITÉS. VOUS POUVEZ APPLIQUER CES EFFETS AU MÊME HÉROS, OU À DEUX HÉROS DIFFÉRENTS.

**TAS D'OR**  
REMETTEZ UNE TOUR DE NIVEAU 1 DANS LA RÉSERVE. L'ÉQUIPE OBTIENT N'IMPORTE QUELLE TOUR DE NIVEAU 2 (VOUS DÉCIDEZ QUEL JOUEUR L'OBTIENT DANS SA MAIN).

### TAS D'OR

PRENEZ UNE TOUR DE NIVEAU 1 DE VOTRE MAIN ET REMETTEZ-LA DANS LA RÉSERVE. ENSUITE, CHOISISSEZ N'IMPORTE QUEL TOUR DE NIVEAU 2 (CELA PEUT ÊTRE UN TYPE DE TOUR DIFFÉRENT DE LA TOUR DE NIVEAU 1 QUE VOUS REMETTEZ DANS LA RÉSERVE) ET AJOUTEZ-LA À LA MAIN DE N'IMPORTE QUEL JOUEUR CHOSI (VOUS INCLUS).

**DYNAMITE**  
PLACEZ CECI SUR UNE PILE PILE APPARITION. PLACEZ    SUR LA MÊME HORDE QUE APPARAIT DANS CETTE PILE.

### DYNAMITE

DYNAMITE EST UNE ATTAQUE RÉTARDÉE. CHOISISSEZ UNE PILE APPARITION CIBLÉE, ET PLACEZ LA TUILE SORT DYNAMITE SUR LE DESSUS DE CETTE PILE. LA PROCHAINE FOIS QU'UNE CARTE HORDE DOIT APPARAÎTRE DÉPUS LA PILE APPARITION CIBLÉE, RETIREZ LA TUILE SORT DYNAMITE ET, APRÈS AVOIR PLACÉ LA CARTE HORDE DANS UN PLATEAU ET SUR LE CHEMIN, PLACEZ 3 TUILLES DÉGÂTS 1x1 SUR CETTE HORDE. CES TUILLES DÉGÂTS INFLUENT DES DÉGÂTS BRUTS.

**PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION**  
À UTILISER LORSQUE LES HORDES APPARASSENT : PLACEZ CECI SUR UNE PILE APPARITION. RETIREZ CETTE PILE LORS DE LA PHASE 2 : APPARITION DE NOUVEAUX HORDES. PLUS TÔT QUE VOUS LE FAITES, PLUS APPARAITRONT DEUX HORDES LA FOIS SUIVANTE.

### PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION

LE PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION N'EST PAS UTILISÉ AU COURS DU TOUR DU JOUEUR, LORSQUE LES SORTS SONT NORMALEMENT UTILISÉS. AU LIEU DE CELA, IL EST UTILISÉ LORS DE L'APPARITION DES HORDES. CHOISISSEZ UN JETON APPARITION ET PLACEZ LE PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION PAR-DESSUS. AU COURS DE CE TOUR, CE JETON APPARITION NE PRODUIT PAS DE HORDES. S'IL Y A D'AUTRES JETONS APPARITION ATTRIBUÉS À LA MÊME PILE APPARITION, ALORS LA PILE FAIT TOUT DE MÊME APPARAÎTRE UNE HORDE POUR CHACUN D'EUX. LE PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION N'EMPÊCHE QU'UNE HORDE D'APPARAÎTRE.

AU COURS DE LA PROCHAINE PHASE APPARITION, REMETTEZ LE PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION DANS LA BOÎTE DU JEU ET FAITES APPARAÎTRE 2 HORDES AU LIEU D'UNE DEPUIS LE JETON APPARITION QUI ÉTAIT RECOUVERT PAR LE SORT.

# NOUVEAUX MÉCANISMES DE HORDE

DEUX NOUVELLES ICÔNES DE CAPACITÉS DE HORDE SONT INCLUSES DANS CETTE EXTENSION. LES DEUX SONT CONSIDÉRÉES COMME ÉTANT DES ICÔNES « INVOCATRICES » QUI ONT DES RÈGLES COMMUNES.

LES ICÔNES INVOCATRICES S'ACTIVENT TOUJOURS AVANT LE DÉPLACEMENT DE LA HORDE, MAIS APRÈS LA RÉOLUTION DES ICÔNES GUÉRISSEUR. S'IL Y A DES ICÔNES INVOCATRICES VISIBLES SUR UNE HORDE À CE MOMENT-LÀ, FAITES APPARAÎTRE UNE SEULE HORDE DÉPUS LA PILE INVOCATION SUR L'EMPLACEMENT DEVANT LA HORDE INVOCATRICE. SI CET ESPACE EST OCCUPÉ PAR UNE HORDE OU UN BOSS, LA HORDE NOUVELLEMENT INVOCUÉE SAUTE DES EMBLEMENTS VERS LA SORTIE JUSQU'À CE

QU'IL Y AIT UN EMBLEMENT LIBRE OÙ ELLE PUISSE APPARAÎTRE, OU JUSQU'À CE QU'ELLE ATTEIGNE LE ROYAUME.

SI UNE ICÔNE INVOCATRICE FAIT APPARAÎTRE UNE HORDE DE CETTE FAÇON, LA CARTE HORDE INVOCUÉE NE S'ACTIVE PAS AU COURS DU TOUR PENDANT LEQUEL ELLE APPARAÎT. APRÈS AVOIR FAIT APPARAÎTRE UNE CARTE HORDE, LA HORDE INVOCATRICE SE DÉPLACE ENSUITE NORMALEMENT.

CELA SE TRADUIRA SOUVENT PAR LA HORDE INVOCATRICE QUI SAUTE PAR-DESSUS LA HORDE INVOCUÉE JUSQU'À L'EMPLACEMENT LIBRE SUIVANT SUR LE CHEMIN.



## INVOCATRICE DE DISPARUS

LES HORDES INVOCATRICES DE DISPARUS FÉRONT APPARAÎTRE DE NOUVELLES HORDES DÉPUS LA PILE INVOCATION DE DISPARUS. LORS DE LA MISE EN PLACE D'UN SCÉNARIO QUI INCLUT CES HORDES INVOCATRICES, VOUS DEVEZ MÉLANGER LES CARTES INVOCATION DE DISPARUS ET PLACER LA PILE À PROXIMITÉ DE LA ZONE DE JEU. LES HORDES DE DISPARUS INVOCUÉES NE RAPPORTENT PAS DE DIAMANTS LORSQU'ELLES SONT DÉTRUITES (ELLES N'ONT PAS D'ICÔNE DIAMANT AU DOS DE LA CARTE HORDE).



## INVOCATRICE DE SAURIENS

LES HORDES INVOCATRICES DE SAURIENS FÉRONT APPARAÎTRE DE NOUVELLES HORDES DÉPUS LA PILE INVOCATION DE SAURIENS. LORS DE LA MISE EN PLACE D'UN SCÉNARIO QUI INCLUT CES HORDES INVOCATRICES, VOUS DEVEZ MÉLANGER LES CARTES INVOCATION DE SAURIENS ET PLACER LA PILE À PROXIMITÉ DE LA ZONE DE JEU. NOTEZ QUE LES HORDES DE SAURIENS INVOCUÉES RAPPORTENT UN DIAMANT LORSQU'ELLES SONT DÉTRUITES ET QUE CHAQUE HORDE INVOCUÉE COMPORTE DES ICÔNES DE CAPACITÉ. LA HORDE INVOCATRICE DE SAURIENS QUI INVOCUE CES HORDES SUPPLÉMENTAIRES NE RAPPORTE AUCUN DIAMANT LORSQU'ELLE EST DÉTRUITE.



## HORDES TISSEUSES

L'EXTENSION DÈSSE ARAIGNÉE INCLUT ÉGALEMENT 4 HORDES TISSEUSES. LORSQUE CELLES-CI SONT PICHÉES D'UNE PILE HORDE, ELLES NE SONT PAS PLACÉES DANS UN PLATEAU HORDE NI SUR LE CHEMIN. LE DEVANT DE CHAQUE HORDE INDICHERA UNE PILE SPÉCIFIQUE DE

TOURS DANS LA RÉSERVE (COMME PAR EXEMPLE ).

PRENEZ UN TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE INUTILISÉ ET PLACEZ-LE SUR LE DESSUS DE LA PILE DE TOURS INDICUÉE. PUIS, REMETTEZ LA HORDE TISSEUSE DANS LA BOÎTE DE JEU. LA RÉSERVE DE TOURS A ÉTÉ IMMOBILISÉE PAR DES TOILES D'ARAIGNÉES ! LORSQUE VOUS FAITES ÉVOUER UNE TOUR, SI LA PILE SUR LAQUELLE VOUS DEVEZ REMETTRE LA TOUR, OU LA PILE DONT VOUS DEVEZ PRENDRE LA NOUVELLE TOUR COMPORTE UN TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE, VOUS NE TERMINEZ PAS L'AMÉLIORATION DE LA TOUR. LA TOUR EST PASSÉE MALGRÉ TOUT, MAIS ELLE N'EST PAS AMÉLIORÉE. AU LIEU DE L'AMÉLIORER, RETIREZ LE TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE DE LA PILE. SI VOUS AVEZ UTILISÉ UNE CAPACITÉ DE HÉROS, LA TUILLE CAPACITÉ EST TOUJOURS RETOURNÉE FACE CACHÉE. SI VOUS AVEZ UTILISÉ UNE CAPACITÉ DE SORT, LE SORT EST TOUJOURS RETIRÉ DU JEU.

EXEMPLE : MARY PASSE UNE TOUR D'ARCHERIE DE NIVEAU 2 (TIREUR D'ÉLITE) À JANICE ALORS QUE LA PILE DE TOURS DE NIVEAU 3 (TIREUR D'ÉLITE EXPERT) EST RECOUVERTE D'UNE TOILE D'ARAIGNÉE. COMME CELA NÉCESSITERAIT QUE MARY PRENNE UNE TOUR DE LA PILE DE NIVEAU 3, ELLE NE RÉMET PAS LA TOUR DE NIVEAU 2 DANS LA RÉSERVE. AU LIEU DE CELA, ELLE PLACE LA TOUR DE NIVEAU 2 DANS L'EMPLACEMENT TOURS ENTRANTES DE JANICE, FACE CACHÉE, ET RETIRE LE TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE DE LA PILE DE TOURS D'ARCHERIE DE NIVEAU 3.

LORS DE LA PHASE 7 : DÉPENSER DES DIAMANTS, S'IL Y A UN TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE SUR UNE PILE DE TOURS DE NIVEAU 1 OU 2, VOUS NE POUVEZ PAS ACHETER DE NOUVELLES TOURS DE CETTE PILE. AU LIEU DE CELA, VOUS POUVEZ PAYER LE COÛT EN DIAMANT D'UNE TOUR DE CETTE PILE POUR RETIRER LA TOILE D'ARAIGNÉE.

SI UNE TOUR APPARTENANT À LA PILE IMMOBILISÉE PAR LES TOILES D'ARAIGNÉES EST DÉTRUITE PAR UN PORTAIL OU PAR L'ACTIVATION D'UN BOSS, LA TOILE D'ARAIGNÉE EST RETIRÉE DE LA PILE ÉGALEMENT.

## TÉLÉPORTS

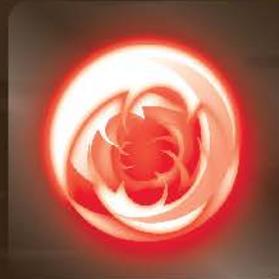
VOUS POUVEZ ÊTRE INVITÉ À PLACER DES TÉLÉPORT PENDANT LA MISE EN PLACE DU SCÉNARIO. IL S'AGIT DE FONCTIONNALITÉS DE LA CARTE QUI AFFECTENT LA FAÇON DONT LES HORDES AVANÇENT SUR LE CHEMIN VERS LE ROYAUME. IL Y A DEUX TRANSPARENTS TÉLÉPORT : UNE ENTRÉE ET UNE SORTIE. L'ENTRÉE EST TOUJOURS PLACÉE DIRECTEMENT SUR UN EMBLEMENT DU CHEMIN, ET LA SORTIE EST PLACÉE SUR UN EMBLEMENT À CÔTÉ DU CHEMIN. LE SCHEMA DE MISE EN PLACE MONTRERA UNE FLÈCHE INDICANT L'EMPLACEMENT VERS LEQUEL EST DIRIGÉ LA SORTIE DU TÉLÉPORT.

LORSQU'UNE HORDE ARRIVE SUR L'EMPLACEMENT OÙ SE TROUVE L'ENTRÉE DU TÉLÉPORT, ELLE SE DÉPLACE IMMÉDIATEMENT SUR L'EMPLACEMENT À CÔTÉ DUQUEL SE TROUVE LA SORTIE DU TÉLÉPORT. SI CET EMBLEMENT EST OCCUPÉ, LA HORDE SE DÉPLACE VERS L'EMPLACEMENT LIBRE SUIVANT EN DIRECTION DE LA SORTIE, S'IL Y EN A UN. S'IL N'Y A PAS D'EMPLACEMENT DISPONIBLE, ELLE ENTRE DANS LE ROYAUME COMME D'HABITUDE.

LES HÉROS PEUVENT ÉGALEMENT UTILISER LES TÉLÉPORT. LORSQU'UN HÉROS ARRIVE SUR L'ENTRÉE DU TÉLÉPORT, IL DOIT IMMÉDIATEMENT (SANS DÉPENSER DE POINT DE MOUVEMENT) PLACER SA FIGURINE SUR L'EMPLACEMENT DU CHEMIN À CÔTÉ DE LA SORTIE DU TÉLÉPORT. LES HÉROS NE PEUVENT PAS TERMINER LEUR DÉPLACEMENT SUR LES EMBLEMENTS OCCUPÉS PAR LES TRANSPARENTS D'ENTRÉE OU DE SORTIE DU TÉLÉPORT.

ENTRÉE

SORTIE



# DÉFI DE L'ARAIGNÉE

L'EXTENSION DÈSSE ARAIGNÉE INCLUT UN ENSEMBLE DE TUILES ARAIGNÉE, UN DECK DE CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, ET UN ENSEMBLE D'AUTOCOLLANTS DÉFI DE L'ARAIGNÉE. LES RÈGLES SUIVANTES SONT DESTINÉES À ÊTRE UTILISÉES DANS TOUS LES SCÉNARIOS DE LA CAMPAGNE DÈSSE ARAIGNÉE, À L'EXCEPTION DU SCÉNARIO N° 3.

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT RÉVENIR SUR LES SCÉNARIOS DU JEU DE BASE OU D'AUTRES EXTENSIONS ET Y AJOUTER LES RÈGLES DU DÉFI DE L'ARAIGNÉE. SI VOUS FAITES CELA, UTILISEZ LES AUTOCOLLANTS DÉFI DE L'ARAIGNÉE SUR LA CARTE DES SCÉNARIOS POUR SUIVRE LES SCÉNARIOS QUE VOUS AVEZ RÉUSSIS EN UTILISANT LE DÉFI DE L'ARAIGNÉE.

# MISE EN PLACE

LORS DE LA MISE EN PLACE DU DÉFI DE L'ARAIGNÉE, EN PLUS DES RÈGLES DE MISE EN PLACE DÉCRITES DANS LE SCÉNARIO, PROCÉDEZ COMME SUIT :

- MÉLANGEZ LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LE FACE CACHÉE PRÈS DU PLATEAU.
- FORMEZ UNE PILE DE TUILES ARAIGNÉE À CÔTÉ DU DECK.
- PLACEZ LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE SÉQUENCE DE JEU DÉFI DE L'ARAIGNÉE À LA VUE DE TOUS LES JOUEURS.

# MÉCANIQUE DU JEU

LE DÉFI DE L'ARAIGNÉE AJOUTE UNE NOUVELLE PHASE À CHAQUE MANCHE AVANT L'APPARITION DE NOUVELLES HORDES, ET AJOUTE UNE RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE AU COURS DE LA PHASE 5 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE.

**PHASE 1 : RÉVÉLER LA CARTE DÉFI DE L'ARAIGNÉE.** AVANT DE FAIRE APPARAÎTRE LES HORDES, RETOURNEZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE FACE VISIBLE. LA CARTE VOUS MONTRERA QUELLE FORME DE TUILE ARAIGNÉE VA TOMBER AU COURS DE CETTE MANCHE.

**PHASE 5 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE.** LORSQUE VOUS ACTIVEZ UNE HORDE, AVANT DE VÉRIFIER SES ICÔNES OU DE LA DÉPLACER, VÉRIFIEZ SI LA TUILE ARAIGNÉE INDIQUÉE SUR LA CARTE ARAIGNÉE RÉVÉLÉE PEUT ÊTRE PLACÉE DANS L'ESPACE VIDE SUR CETTE HORDE. SI CE N'EST PAS LE CAS, ACTIVEZ LA HORDE NORMALEMENT.

SI C'EST LE CAS, PLACEZ SUR LA HORDE LA TUILE ARAIGNÉE INDIQUÉE DE FAÇON À CE QU'ELLE :

**A** NE RECOUVRE AUCUN ENNEMI

ET

**B** NE RECOUVRE AUCUNE TUILE DÉGÂTS, HÉROS OU SOLDAT. VOUS POUVEZ LA FAIRE PIVOTER ET LA RETOURNER SI NÉCESSAIRE POUR Y PARVENIR.

**C** IL PEUT Y AVOIR PLUS D'UNE TUILE ARAIGNÉE SUR UNE HORDE.

UNE FOIS LA TUILE ARAIGNÉE PLACÉE, REMETTEZ LA CARTE DÉFI DE L'ARAIGNÉE DANS LA BOÎTE (AFIN QU'AUCUNE CARTE NE SOIT VISIBLE SUR LE DESSUS DU DECK). UNE SEULE TUILE ARAIGNÉE EST AJOUTÉE AU COURS DE CHAQUE MANCHE.

APRÈS AVOIR AJOUTÉ UNE TUILE ARAIGNÉE, ACTIVEZ LA HORDE. LA TUILE ARAIGNÉE PEUT LUI AVOIR FOURNI DES ICÔNES VITESSE, ALORS FAITES ATTENTION !

APRÈS L'ACTIVATION DE TOUTES LES HORDES, SI LA TUILE ARAIGNÉE N'A PAS ÉTÉ PLACÉE, REMETTEZ LA CARTE DÉFI DE L'ARAIGNÉE RÉVÉLÉE DANS LA BOÎTE. FÉLICITATIONS, VOUS AVEZ EMPÊCHÉ L'ARAIGNÉE DE TOMBER AU COURS DE CETTE MANCHE !



# 1

# SABLE ET TÉLÉPORTS

LA DISTORTION DU TEMPS ET DE L'ESPACE A APPORTÉ D'ÉTRANGES STRUCTURES QUE NOS ENNEMIS PEUVENT UTILISER POUR CONTOURNER NOS DÉFENSES. GRÂCE À ELLES, DES CRÉATURES APPARTENANT AUX DÉSERTS DU SUD ONT COMMENCÉ À APPARAÎTRE À L'INTÉRIEUR DE NOS FRONTIÈRES. LES PORTAILS ONT AUSSI PERMIS À DE

NOUVEAUX HÉROS DE REJOINDRE NOTRE CAUSE. UNISSEZ VOS FORCES À CELLES DE GRANL, LE PUISSANT GÉANT DE PIERRE, ET DE LYNN, L'ANCIENNE LIEUTENANTE DES ÉLPHES NOIRS, ET ARRÊTEZ CETTE MENACE AVANT QU'ELLE NE DEVIENNE INCONTRÔLABLE.

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT /66.

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMIS CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES  AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B. AJOUTEZ ÉGALEMENT LES TOURS 4C À LA RÉSERVE.

## HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE S1	VIDES
2X VERTES	1X VERTÉ	2X VERTES	2X VERTES	2X VERTES	
1X JAUNE	1X VIDE				
	2X ROUGES	1X ROUGES			

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE SÉQUENCE DE JEU DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 TUILES ARAIGNÉE, ET DES 6 CARTES HORDES INVOCATION DE DISPARUS.

POUR CRÉER LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE, MÉLANGEZ LES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ. FAITES DE MÊME AVEC LES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE DISPARUS POUR CRÉER LA PILE INVOCATION DE DISPARUS.

## PORTAILS



## TUILES CHEMIN



A3

B4

B5



A11

A6



A12

A7

## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION

# MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LA NOUVELLE CAPACITÉ SUIVANTE, AINSI QU'UN NOUVEAU TYPE DE TUILE DE CARTE :



CES HORDES PEUVENT INVOQUER DES CARTES HORDE SUPPLÉMENTAIRES SUR LE CHEMIN. AVANT LE DÉPLACEMENT DE LA HORDE, SI AU MOINS UNE ICÔNE INVOCATRICE DE DISPARUS EST VISIBLE, PIOCHÉZ LA CARTE DU DESSUS DE LA PILE INVOCATION DE DISPARUS ET PLACEZ-LA SUR L'EMPLACEMENT DU CHEMIN DEVANT LA HORDE INVOCATRICE DE DISPARUS. SI CET EMBLACEMENT EST OCCUPÉ, LA HORDE NOUVELLEMENT INVOCÉE SAUTE DES EMBLACEMENTS JUSQU'À CE QU'ELLE ATTEIGNE UN EMBLACEMENT LIBRE OU LA SORTIE. LA HORDE NOUVELLEMENT INVOCÉE NE S'ACTIVE PAS CE TOUR-CI. APRÈS AVOIR PLACÉ LA HORDE INVOCÉE, LA HORDE INVOCATRICE SE DÉPLACE NORMALEMENT. CELA SE TRADUIRA SOUVENT PAR LA HORDE INVOCATRICE QUI SAUTE PAR-DESSUS LA HORDE INVOCÉE JUSQU'À L'EMPLACEMENT LIBRE SUIVANT SUR LE CHEMIN.



LES TÉLÉPORTS SONT PLACÉS SUR LA CARTE COMME INDICÉ SUR LE SCHEMA DE MISE EN PLACE. ILS AFFECTENT LA FAÇON DONT LES HORDES ET LES HÉROS PEUVENT SE DÉPLACER SUR LA CARTE.

LORSQU'UNE HORDE ARRIVE SUR L'EMPLACEMENT DE L'ENTRÉE DU TÉLÉPORT, LA HORDE SE DÉPLACE IMMÉDIATEMENT SUR L'EMPLACEMENT INDICÉ À CÔTÉ DE LA SORTIE DU TÉLÉPORT. LE SCHEMA DE MISE EN PLACE POUR CE SCÉNARIO DISPOSE D'UNE FLÈCHE QUI INDIQUE L'EMPLACEMENT EN DIRECTION DUQUEL LES HORDES SE DÉPLACENT.

LES HÉROS NE PEUVENT PAS TERMINER LEUR DÉPLACEMENT SUR UN TRANSPARENT TÉLÉPORT, MAIS ILS PEUVENT SE DÉPLACER DE LA MÊME FAÇON QU'UNE HORDE, COMME DÉCRIT CI-DESSUS.

## MISE EN PLACE DE LA CARTE



LES HORDES SONT TÉLÉPORTÉES VERS CETTE TUILE CHEMIN.



# 2

# LE COMBAT DES ELFES

PARMI NOS NOUVEAUX ALLIÉS, LYNN EST UNE DÉSERTÉUSE DES ARMÉES DES ELFES NOIRS QUI SONT ÉGALEMENT APPARUS DANS LE ROYAUME À TRAVERS LES PORTAILS TEMPORELS. LES ELFES NOIRS ONT RASSEMBLÉ LEURS FORCES ET ENVOIENT TOUTES LEURS TROUPES SUR LE ROYAUME À MOINS

QUE NOUS NE LEUR DONNONS LYNN. LYNN NE VEUT PAS EN ENTENDRE PARLER, ET ELLE EST SORTIE SUR LE TERRAIN POUR AFFRONTÉ LES ELFES NOIRS EN PERSONNE. RASSEMBLEZ VOS FORCES ET SOUTENEZ-LA, SI ELLE PEUT ATTEINDRE LEUR CAMP DE BASE, ELLE ARRÊTERA CETTE FOLIE !

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT . VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER LYNN.

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMI CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B. AJOUTEZ ÉGALEMENT LES TOURS 4C ET 4D À LA RÉSERVE.

## HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 4	VAGUE S1	TOILES D'ARAIGNÉE
	1X VERTÉ	2X VERTES		
1X JAUNE	4X JAUNE	2X JAUNES	3X JAUNES	4X HORDES TISSEUSES
	3X ROUGES	2X ROUGES		

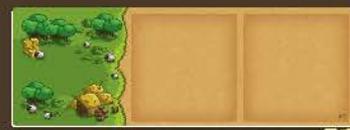
VOUS AUREZ BESOIN DE LA FIGURINE DE LYNN, AINSI QUE DE SES CARTES VIE ET DE SA CARTE DE RÉFÉRENCE, DES 4 TRANSPARENTS TOILES D'ARAIGNÉE, DES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 TUILES ARAIGNÉE, ET DES 6 CARTES HORDES INVOCATION DE DISPARUS.

POUR CRÉER LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE, MÉLANGEZ LES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ. FAITES DE MÊME AVEC LES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE DISPARUS POUR CRÉER LA PILE INVOCATION DE DISPARUS.

## PORTAILS

AUCUN.

## TUILES CHEMIN



ENTRÉE DU TÉLÉPORT SORTIE DU TÉLÉPORT

1X1

## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION

## MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTRÉREZ LES NOUVELLES CAPACITÉS SUIVANTES :



LORSQUE VOUS PIOCHEZ UNE HORDE TISSEUSE, CELA NE FAIT PAS APPARAÎTRE DE NOUVELLE HORDE. AU LIEU DE CELA, PLACEZ UN TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE SUR LA PILE DE TOURS DE LA RÉSERVE INDICUÉE SUR LA HORDE TISSEUSE. PUIS, REMETTEZ LA HORDE TISSEUSE DANS LA BOÎTE DE JEU.



LORSQUE VOUS FAITES ÉVOLUER UNE TOUR, SI LA PILE SUR LAQUELLE VOUS DEVEZ REMETTRE LA TOUR, OU LA PILE DONT VOUS DEVEZ PRENDRE LA NOUVELLE TOUR COMPORTE UN TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE, VOUS NE TERMINEZ PAS L'AMÉLIORATION DE LA TOUR. LA TOUR EST PASSÉE MALGRÉ TOUT, MAIS ELLE N'EST PAS AMÉLIORÉE. AU LIEU DE L'AMÉLIORER, RETIREZ LE TRANSPARENT TOILE D'ARAIGNÉE DE LA PILE. SI VOUS AVEZ UTILISÉ UNE CAPACITÉ DE HÉROS, ELLE EST TOUJOURS FACÉ CACHÉE, ET SI VOUS AVEZ UTILISÉ UNE CAPACITÉ DE SORT, ELLE EST TOUJOURS RETIRÉE DE JEU.



### LA FIGURINE DE LYNN

- LES HÉROS PEUVENT SE TENIR SUR LE MÊME EMBLEMMENT QUE LYNN.
- LYNN NE PEUT PAS ÊTRE LA CIBLE DE SORTS NI DE CAPACITÉS DES HÉROS.

- AU DÉBUT DE LA PHASE 2 : APPARITION DE NOUVELLES HORDES, LYNN SE DÉPLACERA SUR LA HORDE QUI SE TROUVE SUR L'EMPLACEMENT DEVANT ELLE, ET L'AFFRONTERA (S'IL Y EN A UNE). C'EST COMME CELA QUE LYNN AVANCE, ET C'EST AUSSI COMME CELA QUE VOUS ALLEZ GAGNER CE SCÉNARIO. VOUS CHOISISSEZ OÙ PLACER LYNN SUR CETTE HORDE.
- LES HORDES QUI DEVRAIENT S'ARRÊTER SUR L'EMPLACEMENT DE LYNN SAUTENT PAR-DESSUS ELLE À LA PLACE, COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE HORDE.
- LORSQUE UNE HORDE SUR LAQUELLE LYNN SE TIENT EST DÉTRUITE, S'IL Y A AU MOINS UN AUTRE HÉROS OU UN SOLDAT DESSUS, TOUTS LES HÉROS SUR CETTE HORDE OBTIENNENT PROTECTION (Y COMPRIS LYNN).

### VICTOIRE ET DÉFAITE

IL N'Y A PAS DE PORTAILS NI DE BOSS DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ EN AIDANT LYNN À DÉTRUIRE DES HORDES JUSQU'À CE QU'ELLE ATTEIGNE L'EMPLACEMENT DEVANT LE POINT D'APPARITION N°3. UNE FOIS QU'ELLE A ATTEINT CET EMBLEMMENT, S'IL N'Y A PAS DE HORDES SUR SON EMBLEMMENT À LA FIN DE LA MANCHE, VOUS GAGNEZ.

### VOUS PERDEZ SI :

- LYNN N'A PLUS DE COEURS. ELLE PERD DES COEURS À CAUSE DU TIR DE PRÉCISION, ET LORSQUE LA HORDE SUR LAQUELLE ELLE SE TIENT TENTE DE SE DÉPLACER.
- À LA FIN DE LA MANCHE, TOUTES LES HORDES SONT DERRIÈRE LYNN. SI CELA SE PRODUIT, ELLE NE PEUT PLUS AVANCER, ET VOUS N'AVEZ DONC PAS RÉUSSI À L'ESCORTER JUSQU'AU CAMP DES ÉLFES NOIRS.
- LE ROYAUME N'A PLUS DE COEURS.

## MISE EN PLACE DE LA CARTE

1

2

3

PLACEZ LA FIGURINE DE LYNN ICI.

METTEZ UN JETON COEUR SUR L'EMPLACEMENT TOUT À DROITE DE LA CARTE VIE DE LYNN.

LES HORDES SONT TÉLÉPORTÉES VERS CETTE TUILE CHEMIN.

ORDRE DE DÉPLACEMENT AU COURS DE LA PHASE 5.

1

2

3

1 JOUEUR :

3x

2x

3x

1 2 3

2 JOUEURS :

5x 3x 2x

1 2 3

3 JOUEURS :

1x 2x 1x

1 2 3

4 JOUEURS :

3x 3x 1x



# 3

# LE TEMPS DES ARBRES

UN GRAND PORTAIL SE FORME ET UN ENNEMI QUE NOUS AVIONS SOUHAITÉ AFFRONTER EN ÉMERGE. UN ARBRE GÉANT CRACHANT DE L'ACIDE, À LA TÊTE D'UNE ARMÉE DE TRÉANTS CONTAMINÉS ! C'EST LE

PUISSANT GREENMUCK. LES SAGES ONT TOUJOURS DIT DE FAIRE ATTENTION À CE QUE L'ON SOUHAITE. ESPÉRONS QU'ILS SE SONT TROMPÉS JUSTE CETTE FOIS. AUX ARMES !

N'UTILISEZ PAS LES RÈGLES DU DÉFI DE L'ARAIGNÉE DANS CE SCÉNARIO !

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT / .

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMİ CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES  AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B DANS LA RÉSERVE. INCLUEZ LES TOURS 4C ET 4D.

## HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2
1X VERTE	4X VERTES	2X VERTES
	2X JAUNES	
3X ROUGES	4X ROUGES	
VAGUE 3	VAGUE 4	VIDES
2X VERTES		
2X JAUNES	2X JAUNES	3X VIDES
2X ROUGES		

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DE LA FIGURINE DE GREENMUCK, DE LA CARTE VIE ET CARTE DE RÉFÉRENCE DE GREENMUCK, DU MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ, DES 2 CARTES HORDE TRÉANT CONTAMINÉ, ET DES 5 CARTES ACTION DE GREENMUCK.

## PORTAILS

AUCUN.

## TUILES CHEMIN



A4



B5



A1

A12



A11

## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION



## MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LA NOUVELLE CAPACITÉ SUIVANTE, AINSI QU'UN NOUVEAU TYPE DE TUILE POUR LA CARTE :



### DECK VIE DE GREENMUCK

GREENMUCK DISPOSE DE 2 CARTES VIE. SUR LE DEVANT, IL Y A UN NUMÉRO DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT. POUR PRÉPARER LE DECK VIE, TOURNEZ LES CARTES POUR QUE L'IMAGE DE GREENMUCK SOIT FACE VISIBLE, PUIS EMPILEZ-LES DANS L'ORDRE AFIN QUE LA CARTE NUMÉROTÉE « 1 »

» SOIT SUR LE DESSUS ET « 2 » EN DESSOUS.



### DECK ACTION DE GREENMUCK

L'UNE DES CARTES ACTION DE GREENMUCK EST DOTÉE D'UN SYMBOLE ACIDE. PLACEZ LA CARTE AVEC LE SYMBOLE ACIDE FACE CACHÉE SUR LA TABLE, PUIS MÉLANGEZ LES 4 CARTES ACTION RESTANTES ET PLACEZ-LES PAR-DESSUS, POUR FORMER LE DECK ACTION DE GREENMUCK.



## VICTOIRE

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

## RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

LES SCÉNARIOS QUI COMPORTENT UN BOSS ONT DES RÈGLES SPÉCIALES POUR LA FIGURINE BOSS. CES RÈGLES SONT RÉSUMÉES ICI. VOUS TROUVEREZ ÉGALEMENT DES RÈGLES DÉCRIVANT LES CAPACITÉS SPÉCIALES DE GREENMUCK DE FAÇON PLUS DÉTAILLÉE QUE CE QUI EST INDIQUÉ SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE.

### 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 LA FIGURINE BOSS.

### ACTIVATION DES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT ACTIVÉES AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE, COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE HORDE. LES FIGURINES BOSS SONT ACTIVÉES DANS LE CADRE DE LA SÉQUENCE NORMALE D'ACTIVATION DES HORDES. 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, PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK ACTION DU BOSS ET EFFECTUEZ LES EFFETS DES ICÔNES ET DU TEXTE AFFICHÉS SUR LA CARTE.



## TRÉANTS CONTAMINÉS

FORMEZ UNE PILE FACE CACHÉE AVEC LES 2 HORDES TRÉANT CONTAMINÉ. LORSQU'UNE HORDE TRÉANT EST DÉTRUITE, REMETTEZ-LA SUR LE DESSUS DE CETTE PILE.

LES ACTIONS DE GREENMUCK PROVOQUENT DES APPARITIONS DÉPUS LE MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ ET LE DÉPLACENT. CELUI-CI COMMENCE LE JEU SUR L'EMPLACEMENT DEVANT GREENMUCK. LE MARQUEUR D'APPARITION SUIT LES RÈGLES SUIVANTES :

- IL OCCUPE UN EMPLACEMENT. LES HÉROS NE PEUVENT PAS TERMINER LEUR DÉPLACEMENT SUR SON EMPLACEMENT. LES HORDES ET LES BOSS QUI SONT CENSÉS ARRIVER SUR CET EMPLACEMENT SAUTENT PAR-DESSUS AU LIEU DE S'Y ARRÊTER.
- S'IL FINIT PAR SE TROUVER SUR UNE TOUR, NE RÉCUPÉREZ PAS CES TOURS À LA FIN DE LA MANCHE.

LA PLUPART DES ACTIONS DE GREENMUCK DÉPLACENT LE MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ, PUIS PROVOQUENT L'APPARITION D'UNE HORDE TRÉANT CONTAMINÉ DÉPUS LE MARQUEUR. POUR LE DÉPLACER, ALIGNEZ LA CARTE ACTION AVEC LA SORTIE DU CHEMIN DE FAÇON À CE QUE LA LIGNE VIOLETTE SOIT PARALLÈLE À LA SORTIE, PUIS DÉPLACEZ LE MARQUEUR DANS LA DIRECTION DE LA FLÈCHE. IL SAUTE PAR-DESSUS LES HORDES ET FORCE LES HÉROS QUI SE TROUVENT SUR LES EMPLACEMENTS SUR LESQUELS IL ARRIVE À BATTRE EN RETRAITE.

LORSQUE VOUS FAITES APPARAÎTRE UN TRÉANT CONTAMINÉ DÉPUS LE MARQUEUR, PIOCHEZ LA CARTE DU DESSUS DE LA PILE HORDE TRÉANT CONTAMINÉ (S'IL N'Y EN A PAS, IGNOREZ CET EFFET), ET PLACEZ-LA SUR UN EMPLACEMENT DU CHEMIN LIBRE, ADJACENT AU MARQUEUR D'APPARITION. S'IL EXISTE PLUSIEURS POSSIBILITÉS, VOUS DÉCIDEZ SUR QUEL EMPLACEMENT ELLE APPARAÎT. S'IL N'Y A PAS D'EMPLACEMENT DISPONIBLE POUR PLACER LA HORDE TRÉANT CONTAMINÉ, REMETTEZ-LA SUR LE DESSUS DE LA PILE HORDE TRÉANT CONTAMINÉ. LORSQUE LES HORDES TRÉANT SONT VAINCUES, METTEZ-LES SUR LE DESSUS DE LA PILE HORDE TRÉANT CONTAMINÉ.

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 TENIR 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 RECOUVERTE.
- TOUTES LES ATTAQUES DE TOURS CIBLANT UN BOSS SONT 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, IL Y AURA LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSAILLES DU BOSS. CES EFFETS DOIVENT ÊTRE RÉSOLUS COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE ACTION (VOIR CI-DESSUS). UNE FOIS QUE VOUS AVEZ EFFECTUÉ TOUTS LES EFFETS DE REPRÉSAILLES, REMETTEZ LA CARTE DANS LA BOÎTE DE JEU.

# MISE EN PLACE DE LA CARTE

PLACEZ LA FIGURINE DE GREENMUCK ICI



PLACEZ LE MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ ICI



## PILE HORDE TRÉANT CONTAMINÉ

FORMEZ UNE PILE FACE CACHÉE AVEC LES 2 HORDES TRÉANT CONTAMINÉ. LORSQU'UNE HORDE TRÉANT EST DÉTRUITE, REMETTEZ-LA SUR LE DESSUS DE CETTE PILE.



1

A1



A11



A12

DECK ACTION DE GREENMUCK : VOIR LA PAGE PRÉCÉDENTE POUR LES INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE.

DECK VIE DE GREENMUCK



DECK VIE DE GREENMUCK



2



1 JOUEUR :

2x

2x

2x

1



3

2



2 JOUEURS :

5x

3x

2x

1



3

2

3 JOUEURS :

- 1x 
- 2x 
- 1x 

The 3-player board layout consists of a central 3x3 grid and several surrounding paths. Path 1 (marked '1') includes a yellow triangle, a green diamond, and a purple oval. Path 2 (marked '2') includes a purple oval, a green diamond, a purple oval, a green diamond, a purple oval, and a green diamond. Path 3 (marked '3') includes a purple oval, a green diamond, and a purple oval. The central grid contains a red gem with '0', a white diamond, a green gem with '1', a yellow triangle, a green diamond, a green gem with '0', and a purple oval.

2

4 JOUEURS :

- 3x 
- 1x 
- 1x 

The 4-player board layout is similar to the 3-player version but includes a red gem with '0' in the central grid. Path 1 (marked '1') includes a yellow triangle, a purple oval, a green diamond, a yellow triangle, a purple oval, and a red gem with '0'. Path 2 (marked '2') includes a green diamond, a purple oval, a red gem with '0', a green diamond, a purple oval, a green diamond, a purple oval, and a green diamond. Path 3 (marked '3') includes a purple oval, a green diamond, a purple oval, a red gem with '0', and a purple oval.



# 4

# LA MENACE DES REPTILES

D'ÉTRANGES LÉZARDS AYANT LE POUVOIR DE FAIRE VENIR DU MONDE ÉTHÉRIQUE D'AUTRES MEMBRES DE LEUR ESPÈCE SONT ARRIVÉS AUX FRONTIÈRES DU ROYAUME. CES ENNEMIS NE DOIVENT PAS ÊTRE SOUS-ESTIMÉS. ILS DOIVENT ÊTRE ARRÊTÉS SI NOUS VOULONS AVOIR UNE

CHANCE DE BATTRE LA DÉSSE ARAIGNÉE, DONT LYNN NOUS A ASSURÉ QU'ELLE A ÉGALEMENT ÉTÉ AMENÉE DU PASSÉ PAR LES MÊMES PORTAILS PAR LESQUELS GRWL ET ELLE-MÊME SONT ARRIVÉS.

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT /S4.

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMİ CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B. AJOUTEZ LES TOURS 4C ET 4D À LA RÉSERVE.

## HORDES

VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4
2X VERTES	2X VERTES		
2X JAUNES	1X JAUNE	2X JAUNES	
3X ROUGES			1X ROUGE
VAGUE 7	VAGUE S2	VIDES	TOILES D'ARAIGNÉE
2X JAUNES	1X VERTE	3X VIDES	4X HORDES TISSEUSES

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE SÉQUENCE DE JEU DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 TUILES ARAIGNÉE, DES 4 TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE, ET DES 6 CARTES HORDES INVOCATION DE SAURIENS.

POUR CRÉER LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE, MÉLANGEZ LES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ. FAITES DE MÊME AVEC LES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE SAURIENS POUR CRÉER LA PILE INVOCATION DE DES SAURIENS.

## PORTAILS



18

## TUILES CHEMIN



## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION



# MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LA NOUVELLE CAPACITÉ SUIVANTE :



## INVOCATRICE DE SAURIENS

CES PUISSANTS SAURIENS SONT CAPABLES D'OUVRIR DES PORTAILS POUR INVOQUER DES RENFORTS DE CONTRÉES LOINTAINES.

AVANT QU'UNE HORDE NE SE DÉPLACE, SI ELLE CONTIENT DES ICÔNES INVOCATRICES DE SAURIENS QUI NE SONT PAS RECOUVERTES, PIOCHEZ LA CARTE HORDE DU DESSUS DE LA PILE INVOCATION DE SAURIENS (LES CARTES HORDE VERTES AVEC L'ICÔNE INVOCATRICES DE SAURIENS AU DOS) ET PLACÉZ-LA SUR L'EMPLACEMENT DEVANT LA HORDE. SI CET

EMPLACEMENT EST OCCUPÉ, LA HORDE NOUVELLEMENT INVOQUÉE SAUTE JUSQU'AU PREMIER EMBLEMME LIBRE. IL PEUT EN RÉSULTER QUE LA HORDE INVOQUÉE ENTRE DANS LE ROYAUME IMMÉDIATEMENT. SI CELA SE PRODUIT, LE ROYAUME PERD DES CŒURS COMME D'HABITUDE. LA HORDE NOUVELLEMENT INVOQUÉE NE S'ACTIVE PAS LORS DU TOUR AU COURS DUQUEL ELLE EST INVOQUÉE, MAIS ELLE S'ACTIVERA COMME UNE HORDE NORMALE AU COURS DES TOURS SUIVANTS.

LES HORDES DE SAURIENS ONT UN DIAMANT AU DOS, ELLES RAPPORTENT DONC 1 DIAMANT LORSQU'ELLES SONT DÉTRUITES, MAIS LES HORDES INVOCATRICES DE SAURIENS N'ONT PAS DE DIAMANT AU DOS.

## MISE EN PLACE DE LA CARTE

1. Placez la carte horde invocatrice de Sauriens (S1) sur la pile d'invocation.

2. Placez la carte horde invocatrice de Sauriens (S1) sur la pile d'invocation.

3. Placez la carte horde invocatrice de Sauriens (S1) sur la pile d'invocation.

LES HORDES SONT TÉLÉPORTÉES VERS CETTE TUILE CHEMIN.

1 JOUEUR :

- 3x
- 2x
- 7x

**2 JOUEURS :**

- 5x 
- 3x 
- 2x 

**3 JOUEURS :**

- 1x 
- 2x 
- 1x 

**4 JOUEURS :**

- 3x 
- 3x 
- 1x 

# 5

# HORDES ET HORDES

LES INVOCATRICES DE SAURIENS ET LES SPECTRES DES SABLES SE SONT RASSEMBLÉS ET TENTENT D'ENVAHIR LE ROYAUME GRÂCE À LEUR NOMBRE ÉCRASANT ET À LEURS RENFORTS QUASIMENT INFINIS.

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT .

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMİ CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES  AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B. AJOUTEZ LES TOURS 4C ET 4D À LA RÉSERVE.

## HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE S1	VAGUE S2	TOILES D'ARAIGNÉE
1X VERTÉ		2X VERTES	2X VERTES	
2X JAUNES		2X JAUNES	2X JAUNES	4X HORDES TISSEUSES
	3X ROUGES	2X ROUGES	2X ROUGES	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE SÉQUENCE DE JEU DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 TUILES ARAIGNÉE, DES 4 TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE, DES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE SAURIENS ET DES 6 CARTES HORDES INVOCATION DE DISPARUS.

POUR CRÉER LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE, MÉLANGEZ LES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ. FAITES DE MÊME AVEC LES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE SAURIENS POUR CRÉER LA PILE INVOCATION DE SAURIENS, ET AVEC LES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE DISPARUS POUR CRÉER LA PILE INVOCATION DE DISPARUS.

## PORTAILS



## TUILES CHEMIN



## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION

BAS DE LA PILE APPARITION

# MISE EN PLACE DE LA CARTE



LE POINT D'APPARITION N°3 N'EST PAS PLACÉ À CÔTÉ DU CHEMIN PARCE QU'AUUCUNE DES HORDES DE CETTE PILE N'APPARAÎTRA SUR LE CHEMIN.



1 JOUEUR :

- 2x
- 3x
- 2x



2 JOUEURS :

- 5x
- 3x
- 2x



1



2

3

1



2

3



# 6

# PRIS DANS LA TOILE !

UN FÉROCE ADVERSAIRE EST REVENU DU PASSÉ, LA Déesse Araignée ! GRAWL A PRIS LES DEVANTS POUR L'AFFRONTER SEUL, CONFIAIT DANS SA FORCE ET SA RÉSISTANCE NATURELLE. NOUS N'AVONS PAS

PU L'EMPÊCHER D'ESSAYER DE L'AFFRONTER SEUL, ET IL EST MAINTENANT EMPÊTRÉ DANS SES TOILES. NOUS DEVONS LE LIBÉRER AVANT QUE LA Déesse Araignée NE LE TRANSFORME EN COPIEUX REPAS !

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT / . VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER GRAWL.

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMİ CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B. AJOUTEZ LES TOURS 4C ET 4D À LA RÉSERVE.

## HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 3
2X VERTES	2X VERTES	2X VERTES
1X JAUNE	4X JAUNES	2X JAUNES
	2X ROUGES	1X ROUGE
VAGUE 7	VAGUE S1	TOILES D'ARAIGNÉE
1X JAUNE	1X VERTES	
	3X JAUNES	4X HORDES TISSEUSES

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DE LA FIGURINE DE GRAWL, DE LA FIGURINE DE LA Déesse Araignée, DES 3 CARTES PIÈGE D'ARAIGNÉE, DES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE DISPARUS, DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE SÉQUENCE DE JEU DÉPI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DES 12 TUILES ARAIGNÉE ET DES 4 TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE.

POUR CRÉER LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE, MÉLANGEZ LES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ. FAITES DE MÊME AVEC LES 6 CARTES HORDE INVOCATION DE DISPARUS POUR CRÉER LA PILE INVOCATION DE DISPARUS.

CHAQUE CARTE PIÈGE D'ARAIGNÉE INDIQUE UN NUMÉRO DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT. FORMEZ UNE PILE DE CARTES PIÈGE D'ARAIGNÉE EN PLAÇANT LA CARTE AVEC LE NUMÉRO 3 SUR L'EMPLACEMENT INDIQUÉ SUR LA CARTE, AVEC LA CARTE NUMÉRO 2 PAR DESSUS, ET LA CARTE NUMÉRO 1 SUR LE DESSUS.



## TUILES CHEMIN



## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION



## MÉCANISMES SPÉCIAUX



### LA FIGURINE DE GRAWL

GRAWL EST PIÉGÉ PAR LA TOILE DE LA DÈSSE ARAIGNÉE. LES HÉROS PEUVENT PASSER ET SE TENIR SUR LE MÊME EMPLACEMENT QUE GRAWL.

GRAWL NE BOUGE PAS JUSQU'À CE QUE LA DERNIÈRE CARTE PIÈGE D'ARAIGNÉE SOIT DÉTRUITE. L'EFFET DE REPRÉSAILLES SUR CETTE CARTE VOUS PERMET DE DÉPLACER GRAWL DE 3 EMPLACEMENTS MAXIMUM. CELA SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ L'ÉCARTER DU DANGER, ET L'UTILISER POUR COMBATTRE LES HORDES EN LES AFFRONTANT, CE QUI VOUS AIDERA À TERMINER LE SCÉNARIO.

SI LA FIGURINE DE LA DÈSSE ARAIGNÉE ARRIVE SUR LE MÊME EMPLACEMENT QUE GRAWL, VOUS PERDEZ LE JEU.

### VICTOIRE

IL N'Y A PAS DE PORTAILS DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ EN RETIRANT LES CARTES DE LA PILE PIÈGE D'ARAIGNÉE ET EN LIBÉRANT GRAWL. LES CARTES PIÈGE D'ARAIGNÉE FONCTIONNENT COMME DES CARTES VIE DE BOSS.



UNE CARTE PIÈGE D'ARAIGNÉE EST DÉTRUITE UNE FOIS QUE TOUTES LES CASES QUI MONTRENT L'ICÔNE TOILE D'ARAIGNÉE SONT RECOUVERTES. LES CASES UNIES NE PEUVENT PAS ÊTRE RECOUVERTES ET N'ONT PAS BESOIN DE L'ÊTRE POUR DÉTRUIRE LA CARTE. LES CARTES PIÈGES D'ARAIGNÉE NE PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉES QUE PAR DES TOURS, ET SEULEMENT PAR DES TOURS QUI PEUVENT CIBLER L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL LA PILE EST PLACÉE. À LA FIN DE LA PHASE 4 : DÉTRUIRE LES PLATEAUX HORDE, SI TOUTES LES CASES AVEC DES TOILES D'ARAIGNÉES SONT RECOUVERTES, LE PIÈGE D'ARAIGNÉE EST DÉTRUIT. RETOURNEZ LA CARTE ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS AU DOS DE LA CARTE, PUIS REMETTEZ-LA DANS LA BOÎTE DE JEU.

## RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

CE SCÉNARIO UTILISE LA FIGURINE DE LA DÈSSE ARAIGNÉE, MAIS NI SON DECK ACTION, NI SON DECK VIE. VOUS NE POUVEZ PAS ATTAQUER LA DÈSSE ARAIGNÉE DANS CE SCÉNARIO.

### 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 LA FIGURINE BOSS.

### ACTIVATION DE LA DÈSSE ARAIGNÉE

AU COURS DE LA PHASE 5 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE, LA DÈSSE ARAIGNÉE SE DÉPLACE D'UN EMPLACEMENT SUR LE CHEMIN VERS LA FIGURINE DE GRAWL. SI ELLE ARRIVE SUR LE MÊME EMPLACEMENT QUE LA FIGURINE DE GRAWL, ALORS GRAWL EST CAPTURÉ ET VOUS PERDEZ LE JEU. SI LE ROYAUME N'A PLUS DE CŒURS, VOUS PERDEZ ÉGALEMENT LE JEU.

**NOTÉ : LE FAIT DE DÉTRUIRE LES CARTES PIÈGE D'ARAIGNÉE FERA RÉCULER LA DÈSSE ARAIGNÉE SUR LE CHEMIN, VOUS DONNANT AINSI PLUS DE TEMPS POUR SAUVER GRAWL.**







# 7

# LE RETOUR DE LA DÉESSE

EN SAUVANT GRAML, NOUS AVONS PROVOQUÉ LA COLÈRE DE LA DÉESSE ARAIGNÉE. ELLE DÉVERSE MAINTENANT SA RAGE SUR LE ROYAUME ET ELLE A FAIT APPEL À SON ARMÉE D'ARAIGNÉES POUR L'AIDER. Rassemblez vos forces et préparez-vous à combattre.

## HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMI TOUTES CELLES QU'ILS POSSÈDENT / .

## SORTS

LES SORTS PEUVENT ÊTRE CHOISIS PARMIS CEUX QUI SONT DOTÉS D'1 OU 2 ICÔNES  AU DOS.

## TOURS

EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE AVEC LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B. AJOUTEZ LES TOURS 4C ET 4D À LA RÉSERVE.

## HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 3	VAGUE 4	TOILES D'ARAIGNÉE
3x VERTES	1x VERTÉ	2x VERTES	2x VERTES	
1x JAUNE	4x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES	4x HORDES TISSEUSES
	3x ROUGES		2x ROUGES	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DE LA FIGURINE DE LA DÉESSE ARAIGNÉE, DE SES 5 CARTES VIE, DES 5 CARTES COUVÉE D'ARAIGNÉES, DES 4 TRANSPARENTS TOILES D'ARAIGNÉES, DES 12 CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE, DE LA CARTE DE SÉQUENCE DE JEU DÉFI DE L'ARAIGNÉE, ET DE LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE LA DÉESSE ARAIGNÉE.

POUR CRÉER LE DECK COUVÉE D'ARAIGNÉES, MÉLANGEZ LES CARTES COUVÉE D'ARAIGNÉE ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ. FAITES DE MÊME AVEC LES CARTES DÉFI DE L'ARAIGNÉE POUR CRÉER LE DECK DÉFI DE L'ARAIGNÉE.

## PORTAILS

AUCUN.

## TUILES CHEMIN



A1



A11



B2



B5



B6

## PILES APPARITION

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

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION



## MÉCANISMES SPÉCIAUX

### DECK VIE DE LA Déesse Araignée

LA Déesse Araignée dispose de 5 cartes Vie. Sur le devant, il y a un numéro dans le coin inférieur droit. Pour préparer le deck Vie, retournez les cartes de manière à ce que l'image de la Déesse Araignée soit face visible, puis empilez-les dans l'ordre afin que la carte numérotée « 1 » soit sur le dessus, « 2 » en dessous, et ainsi de suite.

### VICTOIRE

IL N'Y A PAS DE PORTAILS DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ LA Déesse Araignée. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SON DECK VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

## RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

LA Déesse Araignée suit toutes les règles habituelles s'appliquant aux Boss : dans ce scénario, vous la combattrez directement.

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 DE 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 4 : 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, IL Y AURA LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSAILLES 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 REPRÉSAILLES, REMETTEZ LA CARTE DANS LA BOÎTE DE JEU.

### COUVÉE D'ARAIGNÉES

LA Déesse Araignée dispose d'une pile Horde Couvée d'Araignées à la place d'un deck Action. Chaque fois que la Déesse Araignée quitte un emplacement, piochez la carte du dessus de son deck Couvée d'Araignées et placez-la sur l'emplacement qu'elle vient de quitter. LES CARTES HORDE COUVÉE D'ARAIGNÉES NE S'ACTIVENT PAS LORS DU TOUR COURS DUQUEL ELLES APPARAISSENT SUR LE CHEMIN.

VOUS N'OBTENEZ PAS DE DIAMANTS POUR AVOIR VAINCU CES HORDES. LORSQU'UNE DE CES HORDES EST VAINCUE, PLACEZ-LA EN DESSOUS DE LA PILE HORDE COUVÉE D'ARAIGNÉES.

## MISE EN PLACE DE LA CARTE

PLACEZ LA FIGURINE DE LA Déesse Araignée ICI



DECK VIE DE LA Déesse Araignée.

PILE COUVÉE D'ARAIGNÉES.



1 JOUEUR :

5x 

3x 

2x 

**2 JOUEURS :**

- 5x 
- 3x 
- 2x 

**3 JOUEURS :**

- 1x 
- 2x 
- 1x 

**4 JOUEURS :**

- 3x 
- 1x 
- 1x 

# DÉESSE ARAIGNÉE 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 RÉJOUABLES COMPRENANT DEUX BOSS SÉLECTIONNÉS AU HASARD ET UNE PILE HORDE ALÉATOIRE. LES COMPOSANTS DE CETTE EXTENSION PEUVENT ÊTRE INTÉGRÉS AUX SCÉNARIOS DE TEMPÊTE DE PORTAIL, LES CARTES COUP DU SORT TOILES D'ARAIGNÉE !, ET LES CARTES VIE ET CARTES DE RÉFÉRENCE TEMPÊTE DE

PORTAIL DE LA DÉESSE ARAIGNÉE ET DE GREENMUCK SONT SPÉCIALEMENT CONÇUES À CET EFFET. LEURS RÈGLES SONT DÉCRITES EN DÉTAIL CI-DESSOUS. LES CARTES HORDE VAGUE S PEUVENT ÉGALEMENT ÊTRE AJOUTÉES À LA MISE EN PLACE DE TEMPÊTE DE PORTAIL EN LES MÉLANGÉANT AVEC LES HORDES QUI CORRESPONDENT À LEUR GROUPE DE LETTRES.

## CARTES VAGUES

LES CARTES VAGUE S1 ET S2 PEUVENT ÊTRE INCLUSES DANS TEMPÊTE DE PORTAIL. LORSQUE VOUS PRÉPAREZ LES PILES HORDE POUR TEMPÊTE DE PORTAIL, SI VOUS VOULEZ QUE LES CARTES VAGUE S APPARAISSENT DANS LES PILES APPARITION, VOUS AUREZ AUSSI BESOIN DES CARTES INVOCATION DE DISPARUS ET DES CARTES INVOCATION DE SAURIENS. PLACEZ LES CARTES VAGUE S DANS LES GROUPES SUIVANTS :

- GROUPE A - S1 VERT, S2 VERT
- GROUPE B - S1 JAUNE
- GROUPE C - S1 ROUGE, S2 JAUNE
- GROUPE D - S2 ROUGE

TROP DE CARTES VAGUE S PEUVENT RENDRE LA VICTOIRE IMPOSSIBLE À ATTEINDRE DANS TEMPÊTE DE PORTAIL. SI VOUS UTILISEZ LES CARTES VAGUE S DANS TEMPÊTE DE PORTAIL : APRÈS AVOIR RASSEMBLÉ LES CARTES HORDES, EXAMINEZ-LES : S'IL Y A 4 CARTES VAGUES S OU PLUS DANS UNE MÊME PILE, REMPLACEZ LES CARTES VAGUE S PAR D'AUTRES CARTES DU MÊME GROUPE, JUSQU'À CE QUE LE NOMBRE TOTAL DE CARTES VAGUE S SOIT DE 3 OU MOINS.

CETTE EXTENSION AJOUTE LES CARTES VIE ET RÉFÉRENCE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR INCLURE GREENMUCK ET LA DÉESSE ARAIGNÉE DANS LES SCÉNARIOS TEMPÊTE DE PORTAIL DU JEU DE BASE, AINSI QUE 2 NOUVELLES CARTES COUP DU SORT POUR TEMPÊTE DE PORTAIL. LES EFFETS DE CES CARTES SONT DÉCRITS EN DÉTAIL ICI :

### DÉESSE ARAIGNÉE

LA DÉESSE ARAIGNÉE EST UN BOSS TRÈS DIFFICILE. POUR VOUS AIDER, LORSQU'ELLE APPARAÎT, VOUS OBTENEZ UN SORT. SI VOUS AVEZ UTILISÉ CERTAINS DES SORTS AVEC LESQUELS VOUS AVEZ COMMENCÉ, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE REPRENDRE UN DE CEUX-LÀ, OU DE CHOISIR UN SORT DANS LA BOÎTE DE JEU ET DE L'AJOUTER AUX SORTS DISPONIBLES.

VOUS AUREZ BESOIN DES CARTES COUVÉE D'ARAIGNÉES SI ELLE APPARAÎT DANS TEMPÊTE DE PORTAIL. APRÈS LE DÉPLACEMENT DE LA DÉESSE ARAIGNÉE, FAITES APPARAÎTRE UNE COUVÉE D'ARAIGNÉES À L'EMPLACEMENT QU'ELLE VIENT DE QUITTER. LA COUVÉE D'ARAIGNÉES NE S'ACTIVE PAS AU TOUR AU COURS DUQUEL ELLE APPARAÎT.

### GREENMUCK

LORSQUE GREENMUCK APPARAÎT, PRENEZ LE MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ, CHOISISSEZ UN EMBLACEMENT LIBRE DU CHEMIN ET PLACEZ-Y LE MARQUEUR. S'IL N'Y A PLUS D'EMPLACEMENT LIBRE, NE PLACEZ PAS LE MARQUEUR. DANS TEMPÊTE DE PORTAIL, LE MARQUEUR D'APPARITION NE FAIT PAS APPARAÎTRE DE TRÉANTS. AU LIEU DE CELA, IL BLOQUE JUSTE CET EMBLACEMENT. LES HÉROS NE PEUVENT PAS PASSER NI TERMINER LEUR DÉPLACEMENT SUR CET EMBLACEMENT, ET LES HORDES ET LES BOSS QUI DÉVRAIENT ARRIVER SUR CET EMBLACEMENT SAUTENT PAR-DESSUS AU LIEU DE S'Y ARRÊTER. LORSQUE GREENMUCK EST DÉTRUIT, RETIREZ LE MARQUEUR D'APPARITION DE TRÉANT CONTAMINÉ DU CHEMIN.

### CARTES COUP DU SORT TOILE D'ARAIGNÉE !

IL Y A DEUX CARTES COUP DU SORT TOILE D'ARAIGNÉE ! ELLE PLACENT TOUTES LES DEUX DES TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE SUR LES PILES DE TOURS DANS LA RÉSERVE. LA DIFFÉRENCE ENTRE ELLES CONCERNE LES TOURS SPÉCIFIQUES SUR LESQUELLES ELLES PLACENT LES TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE. ELLES FONCTIONNENT DE LA MÊME FAÇON QUE LES TRANSPARENTS TOILE D'ARAIGNÉE PLACÉS PAR LES HORDES TISSEUSES DANS LES SCÉNARIOS DE L'EXTENSION DÉESSE ARAIGNÉE (VOIR PAGE 12).

## CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : MELANA HOPE  
SEN-FOONG LIM  
JESSEY WRIGHT

DÉVELOPPEMENT DU JEU : FILIP MIŁUŃSKI  
TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTEUR DES TESTS : TOMASZ NAPIERAŁA

GRAPHISME ET ILLUSTRATIONS : MATEUSZ KOMADA,  
KATARZYNA KOSOBUCKA  
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC

DIRECTEUR DE PRODUCTION : PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUCTEUR : VINCENT VERGONJEANNE

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

TRADUCTION : ARMELLE RAPIN

RELECTURE : SÉLÈNE MEYNIER

THE  
GAMING  
RULES!

31



# DÉESSE ARAIGNÉE

EXTENSION

