Livret de scénarios

Introduction

Dans l'extrême nord, des déserts glacés d'interminables terres gelées et de toundra s'étendent sur des kilomètres et des kilomètres. Avec les changements soudains du flux temporel, les Yétis migrent, et nos patrouilleurs sont revenus de l'autre côté des lignes ennemies avec de histoires de bêtes géantes à fourrure blanche et des loups d'hiver qui les accompagnent, semant la destruction sur leur passage. Plusieurs sont récemment apparus par les portails que les abominables Mages du Temps invoquent sans cesse. Bien que JT, le roi des Yétis, n'ait pas encore fait connaître sa présence, je vous conjure de toujours rester sur vos gardes ! Une nouvelle ère glaciaire est probablement arrivée, et vous êtes peut-être le seul obstacle qui se dresse entre le Royaume et un avenir glacé !

CONTENU

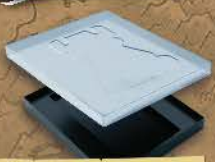
1 FIGURINE DE JT

5 CARTES ACTION DE JT

6 CARTES HORDE

4 CARTES VIE DE JT

1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE JT



1 SUPPORT HÉROS

10 JETONS GLACE

1 CARTE DE RÉFÉRENCE QUÊTE DE SIR GÉRALD

4 CARTES VIE DE LORD BLACKBURN GLACÉ

1 CARTE HÉROS

1 FIGURINE DE SIR GÉRALD

1 PLATEAU HÉROS SIR GÉRALD

4 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE SIR GÉRALD

1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE LORD BLACKBURN

13 TUILES DÉGÂTS SIR GÉRALD

TEMPÊTE DE PORTAIL CONTENU

1 CARTE VIE TEMPÊTE DE PORTAIL DE JT

1 CARTE COUP DU SORT

1 CARTE DE RÉFÉRENCE TEMPÊTE DE PORTAIL DE JT

NOUVEAU HÉROS - SIR GERALD LIGHTSEEKER

Cette extension inclut un nouveau Héros. Sir Gérald Lightseeker est l'un des principaux chefs de l'armée du Royaume, et c'est un chevalier de premier ordre. Ses Capacités sont surtout utiles pour rallier des troupes et s'unir avec des Soldats et d'autres Héros. On pensait Sir Gérald perdu lors d'une expédition dans les Royaumes du Nord, son retour au Royaume est donc à la fois opportun et bienvenu !

Vous pouvez utiliser Sir Gérald dans tous les scénarios de cette extension (à l'exception du premier qui vous indique que vous ne pouvez pas le faire), dans les autres extensions et dans le jeu de base, comme vous le feriez avec tout autre Héros.

ATTAQUE DE BASE

Sir Gérald peut augmenter la force des Héros et des Soldats qui combattent à ses côtés. Lorsqu'il utilise son Attaque de base, Sir Gérald place une tuile Dégâts 1x1 touchant la base de chaque Héros et Soldat qui se tient actuellement sur la même Horde que lui. Cette attaque place des tuiles Dégâts de type Physique.

Bouclier du châtiment

Sir Gérald attaque avec son bouclier, en le chargeant de toutes les blessures qu'ils a subies ! Placez une tuile Dégâts 2x1 avec manipulation libre sur le plateau Horde sur lequel Sir Gérald se trouve actuellement. Puis, placez une tuile Dégâts 2x1 avec manipulation libre supplémentaire pour chaque Cœur que Sir Gérald a en moins que son maximum de points de vie. Cette Capacité inflige des Dégâts de type Physique.

Courage

Sir Gérald commande aux Soldats du roi de protéger les Héros ! Placez deux Soldats sur des Hordes à portée. Jusqu'à la fin du tour, tous les Héros qui sont sur des plateaux Horde où se trouve au moins un Soldat ont Protection. Cette attaque inflige des Dégâts de type Physique.

Prèparez-vous à la gloire !

Sir Gérald attaque avec son épée, frappant de toute sa force ! Placez une tuile Dégâts 2x1 avec manipulation libre, un Soldat et une tuile Dégâts 1x1 sur la Horde sur laquelle Sir Gérald se tient. Cette attaque inflige des Dégâts de type Brut.

Appel aux armes

Sir Gérald inspire les bâtisseurs du Royaume à travailler deux fois plus ! Lorsque vous utilisez cette Capacité, faites évoluer n'importe quelle Tour de votre main en une Tour du même type et d'un niveau supérieur. Vous pouvez jouer cette Tour améliorée immédiatement, en suivant les règles de placement habituelles des Tours. Si vous avez obtenu une Tour de niveau 2 grâce à cette Capacité, Sir Gérald effectue également une attaque de base.

Mécanismes spéciaux

Cette extension comprend un nouveau mécanisme : les jetons Glace. Les jetons Glace sont généralement placés sur les Sites de construction et les Tours. Certains scénarios comptent des jetons Glace en jeu dès le début. Ils peuvent également être placés par les actions des Boss et par leurs effets de représailles. Un Site de construction ou une Tour comportant un jeton Glace est considéré comme étant « Gelé ». Il ne devrait jamais y avoir plus d'un jeton Glace sur un Site de construction ou une Tour.

Les joueurs ne peuvent pas placer de Tours sur les Sites de construction Gelés.

Les Tours Gelées ne sont pas récupérées au cours de la phase 5.

Lorsqu'un Héros entre ou commence son tour sur un emplacement comportant un jeton Glace, retirez un jeton Glace de cet emplacement et remettez-le dans la réserve. Si cela dégèle une Tour, cette Tour n'effectue pas d'attaque. Les Tours dégelées sont récupérées normalement au cours de la phase 5.

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

Les Portails ne sont pas utilisés dans cette extension. Au lieu de cela, les scénarios 2, 3, et 4 utilisent une figurine Boss et les règles s'appliquant au Boss. Ces règles sont résumées ici à titre de référence. Chaque scénario décrit comment ces règles sont modifiées. Le premier scénario est la Quête de Sir Gérald, et ses règles spéciales et conditions de victoire sont décrites à la page 8.

FIGURINES BOSS

- Les Héros ne peuvent pas aller sur le même emplacement qu'une figurine Boss.
- Si une figurine Boss arrive à un emplacement où se trouve un Héros, ce Héros est obligé de Battre en retraite (il doit se déplacer vers un emplacement adjacent inoccupé, ou retourner sur son plateau Héros), et il subit 1 Dégât.
- Lorsqu'une figurine Boss se déplace, si l'emplacement sur lequel elle devrait arriver contient déjà une Horde, alors elle saute par-dessus cet emplacement.
- Lorsqu'une Horde arrive sur l'emplacement d'une figurine Boss, elle saute par-dessus la figurine Boss.

Le déplacement d'une figurine Boss ne peut pas être arrêté par les Soldats. Lorsqu'une figurine Boss se déplace, s'il y a des Soldats sur sa carte Vie, remettez d'abord ces Soldats dans la réserve, puis déplacez le Boss.

COMBATTRE LES BOSS

Les Boss sont difficiles à vaincre.

- Ni les Héros, ni les Sorts ne peuvent affecter les Boss. Les héros ne peuvent pas se trouver sur la carte Vie des Boss, et dans le cas où une Capacité ou une attaque de Héros devrait placer des 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 considérées comme étant dotées de .

INFLIGER DES DÉGÂTS AUX BOSS

Au cours de la Phase 3 : Détruire les plateaux Horde, vérifiez la première carte du deck Vie du Boss. Si l'illustration représentant le Boss est entièrement recouverte, alors le Boss subit des Dégâts. Retirez la carte du dessus du deck Vie et retournez-la. Au dos, se trouve la description des effets de représailles du Boss. Ces effets doivent être résolus comme s'il s'agissait d'une carte Action. Une fois que vous avez effectué tous les effets de représailles, remettez la carte Vie dans la boîte de jeu.

ACTIVATION DES BOSS

Les figurines de Boss sont activées au cours de la phase 4 : Avancer les plateaux Horde, comme s'il s'agissait d'une carte Horde. Lorsque c'est le moment d'activer une figurine Boss, suivez les étapes décrites sur la carte de référence de ce Boss. Pour effectuer une action, piochez la première carte du deck Action du Boss et effectuez les effets des icônes et du texte affichés sur la carte.

Placez des jetons Glace adjacents au Boss, comme indiqué sur le schéma.

Tous les Héros adjacents au Boss perdent 1 Cœur.

Le Boss se déplace d'un emplacement.

Détruisez la Tour de plus haut niveau adjacente au Boss.

SCÉNARIOS

Il est recommandé de jouer ces scénarios dans l'ordre indiqué ci-dessous. Ils sont prévus pour être joués à tout moment après avoir terminé le scénario 7 du jeu de base.

1 POUR LE ROI !

Sir Gérald a reçu le message disant qu'un avant-poste du Nord a été envahi par les loups d'hiver et les Yétis ! Ces abominables hommes des neiges ont piégé les troupes de Sir Gérald, enveloppant leurs Tours de glace. En apprenant la nouvelle, Sir Gérald se précipite vers le nord sans tenir compte des conseils de tous les autres Héros. Dans sa précipitation pour aider ses hommes, il n'a pas les idées claires ! Allez avec lui et assurez-vous qu'aucun homme, femme ou enfant n'est laissé pour compte ! Le Royaume ne tiendra pas longtemps s'il n'y a pas de personnes comme Sir Gérald Lightseeker pour rester ferme contre les forces du mal !

HÉROS

Les Héros peuvent choisir leurs Capacités spéciales parmi celles avec l'icône suivante au dos : 🌀 / 🌀🌀. Vous ne pouvez pas utiliser Sir Gérald.

SORTS

6 Lorsque l'équipe choisit les Sorts, choisissez parmi ceux dotés d'une à deux icônes Puissance 🌀 / 🌀🌀.

TOURS

Effectuez la mise en place avec les Tours de niveau 1, 2, 3, 4A et 4B.

HORDES

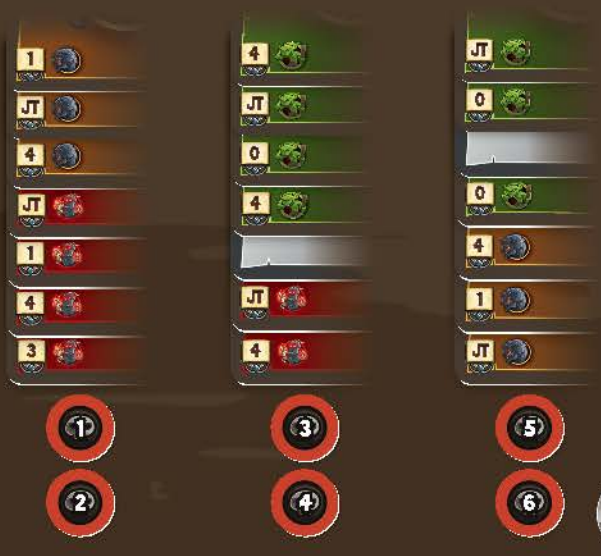
Vague 0	Vague 1	Vague 3	Vague 4	Vague J.T.	Vides
3x vertes	4x vertes		2x vertes	2x vertes	2x vides
	2x jaunes		2x jaunes	2x jaunes	
	1x rouge	1x rouge	2x rouge	2x rouge	

Vous aurez également besoin des jetons Glace, de la figurine de Sir Gérald et de la carte de Référence Quête de Sir Gérald.

TUILES CHEMIN

PILES APPARITION

À l'aide des cartes Horde rassemblées, préparez les piles Apparition comme indiqué ci-dessous :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

Sir Gérald cherche à sauver ses Soldats Gelés. Votre tâche est de l'aider en dégageant un chemin dans la glace et en repoussant les Hordes qui avancent.

Ce scénario possède sa propre séquence de jeu, qui est indiquée sur la carte de Référence Quête de Sir Gérald. Sir Gérald se déplace après la destruction des Hordes et avant leur déplacement, entre les phases 3 et 4. Lorsqu'il se déplace, l'équipe peut le déplacer jusqu'à trois emplacements en suivant les règles suivantes :

Il ne peut pas arriver sur un emplacement qui est Gelé, qui contient une Tour ou un plateau Horde.

Sir Gérald ne peut pas retirer de jetons Glace des Sites de construction ou des Tours.

Il peut se déplacer et s'arrêter sur un Site de construction vide, et il peut se déplacer et s'arrêter sur des emplacements avec des Héros.

Après avoir déplacé Sir Gérald, vérifiez si Sir Gérald se trouve dans un espace adjacent à un jeton de point d'Apparition Gelé. Si c'est le cas, retirez le jeton Glace du jeton Apparition. L'équipe gagne la Tour qui était placée sous le jeton ! Cependant, lorsque les Hordes apparaissent, la pile correspondante fera maintenant apparaître 2 Hordes lors de chaque manche.

Seul Sir Gérald peut retirer la glace des jetons d'Apparition, les autres Héros ne peuvent pas libérer les Soldats piégés.

Lorsque les plateaux Horde avancent, si un plateau est censé arriver sur l'emplacement de Sir Gérald, il saute par-dessus au lieu de s'y arrêter, comme si Sir Gérald était une Horde.

VICTOIRE

Vous gagnez si, à la fin d'une manche, tous les points d'Apparitions ont été libérés des jetons Glace.

MISE EN PLACE DE LA CARTE

Tuile de carte utilisée uniquement dans les configurations à 1, 3, ou 4 joueurs.

1. Placez des jetons Glace sur les Sites de construction comme indiqué sur le schéma. Ces Sites de construction sont Gelés.
2. Placez un jeton Glace sur les points d'Apparition indiqués avec des jetons Glace sur le schéma de mise en place. Ces points d'Apparition sont Gelés. Sous chacun d'eux, placez une Tour Fantassins niveau 2.
3. Lorsque les Hordes apparaissent, vous faites apparaître 1 Horde de chaque pile pour chaque jeton Apparition correspondant qui n'est pas Gelé. Au fur et à mesure que Sir Gérald dégèle les jetons Apparition et sauve les Tours Milice, davantages de Hordes apparaîtront à cet endroit.
4. La figurine de Sir Gérald commence le jeu à côté de la Sortie, comme indiqué sur le schéma de mise en place.
5. Placez la carte de Référence Quête de Sir Gérald à côté de la Sortie. Elle résume la séquence de jeu utilisée pour ce scénario.

1 Joueur :

5x 3x 2x

NOTE : Si votre héros principal utilise les Fantassins comme Tour de départ, remplacez-la par une autre Tour de niveau 2.

2 Joueurs :

5x 3x 2x

3 JOUEURS :
1x
2x
1x

4 JOUEURS :
3x
3x
1x

2 QUELQUES ARPENTS DE GLACE

Un hurlement sauvage déchire l'air et l'effroi remplit le cœur de tous les soldats tapis contre les murs de la tour. « Tenez bon » aboie Sir Gérald à ses troupes. « Ce n'est qu'une bête, pas un dieu - et nous avons tué beaucoup de bêtes ! » Un tumulte d'acclamations éclate parmi les hommes et les femmes qui ont pris les armes pour défendre leur Royaume. Les paroles de Sir Gérald leur donnent de la force pour le moment, mais les mots leur donneront-ils du courage face à la fureur hivernale du titanesque JT ? Les mots les aideront-ils à braver le froid ?

HÉROS

Les Héros peuvent choisir leurs Capacités spéciales parmi celles avec l'icône suivante au dos : 🌀 / 🌀🌀. À partir de ce scénario, vous pouvez utiliser Sir Gérald en tant que Héros.

SORTS

Lorsque l'équipe choisit les Sorts, choisissez parmi ceux dotés d'une à deux icônes Puissance 🌀 / 🌀🌀.

TOURS

Utilisez les Tours de niveau 1, 2, 3, 4A et 4B.

HORDES

Vague 0	Vague 1	Vague 4	Vague J.T.
5x vertes	2x vertes	2x vertes	2x vertes
3x jaunes	4x jaunes	2x jaunes	2x jaunes
	2x rouges	2x rouges	2x rouges

Vous aurez également besoin des jetons Glace, de la figurine Boss de JT, de ses cartes Vie et de son deck Action, ainsi que de la carte de Référence Boss de JT.

TUILES CHEMIN

PILES APPARITION

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

MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

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

DECK VIE DE JT

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

DECK ACTION DE JT

JT DISPOSE DE 5 CARTES ACTION. MÉLANGEZ-LES ET PLACEZ-LES FACE CACHÉE À CÔTÉ DU DECK VIE DE JT POUR FORMER LE DECK ACTION DE JT.

VICTOIRE

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

JETONS GLACE DE DÉPART

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

MISE EN PLACE DE LA CARTE

1 JOUEUR :

5x

3x

2x

2 JOUEURS :

5x

3x

2x

2
1
3
3 Joueurs :
1x
2x
1x

2
1
3
4 Joueurs :
3x
3x
1x

3 BLACKBURN SUR GLACE

Le seigneur du Château Blackburn est revenu, sa hache à la main, lors de cette soudaine vague de froid. Sa silhouette lourdement armée domine le champ de bataille tandis qu'il semble glisser vers les défenseurs, son arme brutale crépitant d'énergie surnaturelle. Vous regardez les yeux écarquillés tandis que Blackburn bondit et tourne sur lui même, sa hache formant un arc gracieux dans l'air, et gelant toutes les Tours qu'elle touche. Blackburn est de retour, et il glisse sur la glace !

HÉROS

Les Héros peuvent choisir leurs Capacités spéciales parmi celles avec l'icône suivante au dos : / .

SORTS

Lorsque l'équipe choisit les Sorts, choisissez parmi ceux dotés d'une à deux icônes Puissance / .

TOURS

Utilisez les Tours de niveau 1, 2, 3, 4A et 4B.

HORDES

Vague 0	Vague 1	Vague 5	Vague J.T.	Vides
1x verte	2x verte		2x verte	1x vide
2x jaunes	2x jaunes	1x jaunes	1x jaunes	
	1x rouge	2x rouge	2x rouge	

Vous aurez également besoin des jetons Glace, du deck Fantôme (du jeu de base), de la figurine de Lord Blackburn (du jeu de base) et des cartes Vie Lord Blackburn Glacé incluses dans cette extension. Vous n'avez pas besoin du deck Action de Lord Blackburn.

TUILES CHEMIN

PILES APPARITION

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

MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

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

DECK VIE DE LORD BLACKBURN GLACÉ

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

VICTOIRE

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

MISE EN PLACE DE LA CARTE

- Placez la figurine de Blackburn sur le Chemin comme indiqué.
- Placez des jetons Glace sur les Sites de construction comme indiqué sur le schéma.

1 Joueur :

6x

3x

2x

2 Joueurs :

5x

3x

2x

3 Joueurs :

1x

2x

1X

4 Joueurs :

3x

3x

1x

4 L'ENNEMI DANS LA GLACE

Un vent glacial cingle les visages des fidèles Héros, menaçant de geler toute chair exposée. Rangée après rangée de Yétis en colère et de loups d'hiver mortels se tiennent prêts avec leurs alliés gobelins, chacun déterminé à détruire le Royaume. Sir Gérald surveille l'ennemi puis baisse sa visière pour protéger ses yeux des éléments. « Aujourd'hui », crie-t-il en brandissant sa lame bénie et en soulevant son bouclier éblouissant, « Nous allons écraser la menace des Yétis une fois pour toutes ! Aujourd'hui, nous nous battons pour ramener l'été dans tout Lineria ! » Des acclamations éclatent et des cors retentissent au sommet de chaque tour tandis que les hordes s'élancent pour se précipiter dans la bataille.

HÉROS

Les Héros peuvent choisir leurs Capacités spéciales parmi celles avec l'icône suivante au dos : / .

SORTS

Lorsque l'équipe choisit les Sorts, choisissez parmi ceux dotés d'une à deux icônes Puissance / .

TOURS

Utilisez les Tours de niveau 1, 2, 3, 4A et 4B.

HORDES

Vague 1	Vague 2	Vague 3	Vague 6	Vague J.T.	Vide
2x vertes	2x vertes	2x vertes	1x vertes	1x vertes	2x vides
	2x jaunes	2x jaunes	1x jaunes	2x jaunes	
	2x rouges	2x rouges		2x rouges	

Vous aurez également besoin des jetons Glace, de la figurine Boss de JT, de ses cartes Vie et de son deck Action, des cartes Friches du jeu de base, et de la carte de référence Boss.

TUILES CHEMIN

PILES APPARITION

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

MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

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

DECK VIE DE JT

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

DECK ACTION DE JT

JT DISPOSE DE 5 CARTES ACTION. MÉLANGEZ-LES ET PLACEZ-LES FACE CACHÉE À CÔTÉ DU DECK VIE DE JT POUR FORMER LE DECK ACTION DE JT.

VICTOIRE

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

JETONS GLACE DE DÉPART

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

MISE EN PLACE DE LA CARTE

NOTE : Dans ce scénario, le point d'Apparition 4 contient toutes les Hordes Défricheuses qui apparaissent directement sur le Chemin qu'elles « défrichent ». C'est pourquoi ce point d'Apparition est placé sur le côté de la carte, il n'est pas attaché au Chemin.

2 Joueurs :

5x

3x

2x

3 Joueurs :

1x

2x

1x

4 Joueurs :

3x

3x

1x

Tempête de Portail et JT

La section Tempête de Portail à la fin du livret de scénarios du jeu de base (conçue pour fournir des scénarios rejouables) comprend deux Boss sélectionnés au hasard et une pile Horde aléatoire. Les composants de cette extension peuvent être intégrés à Tempête de Portail. La carte Coup du sort Gel soudain, et les cartes Vie et carte de Référence Tempête de Portail de JT sont spécialement conçues à cet effet. Leurs règles sont décrites en détail ci-dessous. Les cartes Horde Vague de JT peuvent également être ajoutées à la mise en place de Tempête de Portail en les mélangeant avec les Hordes qui correspondent à leur groupe de lettres.

Cartes Vague de JT

Les cartes Vague de JT peuvent être incluses dans Tempête de Portail. Lorsque vous préparez les piles Horde pour Tempête de Portail, si vous voulez que les cartes Vague de JT apparaissent dans les piles Apparition, placez-les dans les groupes suivants :

Groupe B - Vague de JT Verte

Groupe C - Vague de JT Jaune

Groupe D - Vague de JT Rouge

JT

Cette extension ajoute les cartes Vie et Référence dont vous avez besoin pour inclure JT dans les scénarios Tempête de Portail du jeu de base.

Après l'apparition de JT, placez un jeton Glace sur deux Sites de constructions qui lui sont adjacents.

Après le déplacement ou la destruction de JT, placez un jeton Glace sur un Site de construction qui lui était adjacent.

Si aucun Soldat n'a été placé sur JT au cours de cette manche, placez des jetons Glace sur 2 Sites de construction différents qui lui sont adjacents.

Vous ne pouvez pas placer 2 jetons Glace sur le même Site de construction. S'il y a plus de Sites de construction adjacents à JT sans jetons Glace qu'il n'y a de jetons à placer, vous décidez sur quels Sites de construction les jetons Glace sont placés.

La glace dans Tempête de Portail fonctionne de la même manière que dans chacun des scénarios de cette extension.

Carte Coup du sort - Gel soudain

Lorsque ce Coup du sort se produit, pour chaque point d'Apparition actif, placez un jeton Glace sur un Site de construction adjacent à ce point d'Apparition. Un point d'Apparition est actif s'il n'est pas bloqué par une carte Friches, et qu'il reste des Hordes dans cette pile Apparition.

CRÉDITS

Conception du jeu : Helana Hope, Sen-Foong Lim, Jessey Wright

Développement du jeu : Filip Miłuński, Tomasz Napierała

Directeur des tests : Tomasz Napierała

Graphisme et 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!

GAMING RULES!

Traduction : Armelle Rapin

Relecture : Sélène Meynier