Un jeu de Tower Defense coopératif
Par Helana Hope, Sen-Foong Lim et Jessey Wright

C'était la fin de l'Âge des Tours. Les derniers ennemis du Royaume ayant été vaincus, les vaillants défenseurs de la couronne avaient rangé leurs armes de guerre et s'étaient tournés vers des projets plus pacifiques. Même les plus éminents sorciers ne virent pas la presque omnipotente Mage du Temps espionner le Royaume, dissimulée par un voile de magie puissante. Alors que les dernières tours qui avaient si bien défendu les terres étaient démantelées, la Mage du Temps rassembla toute la puissance de son arcane et perça un trou dans le tissu même de l'espace et du temps !

Cela prit d'abord la forme d'un petit scintillement, qui devint une déchirure béante par laquelle les ennemis de tous les âges commencèrent à émerger. Les créatures des mythes et des légendes jaillirent de la faille mystique pour livrer bataille, tandis que de plus en plus de failles s'ouvraient dans tout le royaume.

Derrière leurs épées et leurs boucliers, les habiles ingénieurs et mages du Royaume s'empressèrent de développer des tours qui pourraient résister à cette nouvelle menace, jusqu'à ce que ce message arrive : « Nous avons nous aussi réussi à maîtriser la magie instable de l'espace-temps ! » En utilisant ce nouveau pouvoir, le Royaume appela des héros de tous les âges à sa défense et concentra l'énergie dimensionnelle dans ses propres matériaux de construction, permettant à ses tours d'être aussi mobiles que ses ennemis !

Matériel

18 tuiles Chemin de différentes formes

5 plateaux Héros

1 figurine Chat sauvage

5 figurines Héros

5 cartes Héros

6 TUILES SORT

20 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE HÉROS

4 CARTES AIDE DE JEU

44 CARTES TOUR

18 CARTES SITE DE CONSTRUCTION

91 CARTES HORDE ET PORTAIL

3 CARTES DE RÉFÉRENCE BOSS

16 CARTES TEMPÊTE DE PORTAIL

3 FIGURINES BOSS

22 CARTES SPÉCIALES BOSS

2 TUILES PORTAIL

2 TUILES SORTIE

3 CARTES FRICHES

12 PLATEAUX HORDE

3

18 JETONS CŒUR

176 TUILES DÉGÂTS DE DIFFÉRENTES FORMES

4 MARQUEURS DE COULEUR JOUEUR

6 JETONS APPARITION

1 CARTE DU ROYAUME

1 LIVRET DE RÈGLES

12 JETONS DIAMANT

12 PIONS SOLDAT

3 FEUILLES D'AUTOCOLLANTS POUR LA CARTE DU ROYAUME

1 LIVRET DE SCÉNARIOS

INTRODUCTION

Kingdom Rush - Faille temporelle, est un jeu coopératif dans lequel vous relèverez les défis d'une campagne de scénarios dont la difficulté augmente progressivement, suite à la tentative de la Mage du Temps d'éliminer toute résistance pour s'approprier le Royaume. Chaque scénario a une mise en place unique avec différents ennemis à vaincre et différents objectifs à réaliser.

En tant que héros, vous gagnerez en accomplissant la mission décrite dans chaque scénario. Toutes les informations sur les scénarios sont décrites dans le << livret de scénarios >>.

Ce livret de règles vous guidera tout au long de l'apprentissage des bases du jeu, dont vous aurez besoin pour jouer le premier scénario. À mesure que la campagne évolue, de nouvelles règles seront introduites, qui seront expliquées dans le livret de scénarios. Il y a un index en annexe à la page 18, au cas où vous auriez besoin de trouver ces règles.

Chaque scénario est joué puis gagné ou perdu d'une manière différente, mais la mécanique générale du jeu est expliquée ci-dessous.

Mise en place du jeu

Pour mettre en place le jeu, choisissez un scénario et suivez les étapes de mise en place correspondantes dans le livret de scénarios. Dans chaque scénario, vous formerez une réserve générale de Tours et de tuiles Dégâts.

Si vous jouez au jeu pour la première fois, veuillez suivre les instructions de mise en place du livret de scénarios et mettre en place le scénario 1 avant de continuer à lire ces règles.

Présentation de la mécanique du jeu

Dans Kingdom Rush, des hordes de monstres émergent d'étranges portails et cherchent à détruire le royaume. Les ennemis apparaîtront sur les bords de la carte et se déplaceront sur le chemin vers le Royaume. Avec votre héros et vos tours, vous et vos coéquipiers devez défendre le Royaume en détruisant les monstres avant qu'ils ne l'atteignent, et en fermant chacun des portails lorsqu'ils apparaissent. Chaque scénario a une condition de fin de jeu ou de victoire différente, chacun est joué en un certain nombre de manches jusqu'à la fin du scénario telle qu'elle est décrite dans le livret de scénarios. Chaque manche comporte six phases que vous jouerez dans l'ordre suivant.

Phase 1 : Apparition de nouvelles hordes

Vous vous battrez constamment contre les Hordes ennemies qui apparaîtront au début de chaque manche. De nouvelles Hordes sont ajoutées aux plateaux et placées sur le Chemin.

Phase 2 : Jouer des cartes Tour et Héros

Vous combattrez les Hordes en utilisant vos Tours et Héros. La plupart de vos actions auront lieu durant cette phase, au cours de laquelle vous pourrez tous jouer simultanément. Vous jouerez de nouvelles Tours depuis votre main, ou vous les passerez les uns les autres pour les faire évoluer. Les Tours infligeront des dégâts sous forme de tuiles Dégâts ou de Soldats, en fonction de leurs Capacités et de leur emplacement autour du Chemin. Chaque Héros est activé en jouant une carte Héros, et possède un ensemble unique de Capacités lui permettant de vaincre les Hordes. La plupart des scénarios comporteront des tuiles Portail spéciales, qui peuvent vous apporter la victoire. Cependant, certaines peuvent contenir de puissants Boss que vous devrez vaincre.

Phase 3 : Détruire les plateaux Horde

Une fois que vous avez tous accompli vos actions, les plateaux Horde dont tous les ennemis ont été recouverts seront détruits, mais les héros qui se trouvent sur ces plateaux subiront également des dégâts. Lorsque les plateaux Horde sont détruits, vous gagnez des Diamants, qui peuvent être dépensés pour acheter de nouvelles Tours plus tard au cours de la manche.

Phase 4 : Avancer les plateaux Horde

Tous les plateaux Horde restants se déplaceront vers la Sortie du Chemin. Les plateaux comportant des Héros ou des Soldats ne se déplaceront pas, mais tout ce qui est dessus subira des dégâts. Si un plateau atteint la Sortie, alors le Royaume lui-même sera attaqué. Si le Royaume est détruit, vous perdrez !

Phase 5 : Récupérer les cartes Tour et Héros

Remettez toutes vos cartes dans votre main, prêtes pour la prochaine manche.

Phase 6 : Dépenser des Diamants

Dépensez vos Diamants pour acheter de nouvelles Tours. Les Diamants sont une ressource partagée. Vous devez donc décider ensemble quelles Tours acheter et qui devrait prendre les nouvelles cartes dans sa main pour la prochaine manche.

Condition de victoire

Vous gagnerez à la fin de la manche au cours de laquelle vous avez atteint la condition de victoire décrite dans le livret de scénarios.

Conditions de défaite

Les joueurs perdent le jeu immédiatement si tous les jetons Cœur sur la tuile Sortie ont été retirés.

Les joueurs perdent la partie immédiatement si une tuile Portail ou une figurine Boss atteint le Royaume.

DÉTAILS DU JEU

PHASE 1 : APPARITION DE NOUVELLES HORDES

En commençant par la pile Apparition attribuée au jeton Apparition avec le numéro le plus bas, retournez la carte du dessus de chaque pile Apparition face visible.

NOTE

Sautez la phase 1 lors de la première manche du jeu

Mettez chaque carte Horde dans un plateau Horde vide, et placez-le sur l'emplacement du Chemin juste en face de la pile Apparition dont la carte a été piochée.

Orientez le plateau Horde de façon à ce que la ligne violette sur le bord de la carte Horde soit parallèle à la Sortie la plus proche.

Si l'emplacement est occupé, placez la Horde sur le premier emplacement vide entre la pile Apparition et la Sortie. Il se pourrait qu'un plateau Horde atteigne la Sortie dès son apparition si vous ne lui avez pas laissé d'emplacement libre !

Les Héros qui se trouvent sur les emplacements du Chemin n'empêchent pas l'apparition d'une Horde. Si un Héros occupe un emplacement sur lequel un plateau Horde pourrait être placé, alors le Héros est déplacé d'un emplacement vers un emplacement libre adjacent. S'il n'y a pas d'emplacement libre correspondant, alors renvoyez le Héros sur le plateau Héros de son joueur. Puis, placez la Horde sur l'emplacement où se trouvait le Héros.

PHASE 2 : JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS

Si, au début de cette phase, votre Héros n'est pas en jeu car il a été assommé lors de la dernière manche, vous pouvez le régénérer. Pour cela, positionnez le jeton Cœur du Héros sur son maximum de points de vie, et redressez la figurine. Placez votre carte Héros sur son plateau Héros. Vous ne pouvez pas déplacer votre Héros ni effectuer d'action avec lui au cours de cette manche ! Ne renouvelez pas les Capacités de Héros épuisées !

Vous pouvez tous entreprendre autant d'actions que vous le souhaitez au cours de cette phase, à condition d'avoir les cartes pour le faire. Vous pouvez agir simultanément ou passer à l'action dans n'importe quel ordre. Vous devez terminer toutes les étapes d'une action avant d'en effectuer une autre.

VOUS POUVEZ FAIRE LES ACTIONS SUIVANTES :

- Jouer des cartes Tour
- Passer des cartes Tour
- Jouer votre carte Héros

ANATOMIE D'UNE CARTE TOUR :

- **A** Nom de la Tour
- **B** Niveau de la Tour
- **C** Type de Dégâts infligés par la Tour (physiques, magiques ou bruts)
- **D** Nombre et forme des tuiles Dégâts
- **E** Flèches de portée

JOUER DES CARTES TOUR

Pour jouer une carte Tour, prenez-la de votre main et placez-la sur un Site de construction qui correspond à votre couleur de joueur.

Les Tours ne peuvent pas être placées sur un Site de construction occupé par un Héros, une autre Tour (à l'exception des Tours de Soldats), ni sur le Site de construction d'un autre joueur.

Chaque Tour dispose d'une ou plusieurs attaques indiquées par les tuiles Dégâts figurant sur la carte. Immédiatement après avoir construit une Tour, vous pouvez exécuter ses attaques une fois. Chaque Tour indique les flèches de portée de l'attaque et la forme de la tuile Dégâts qu'elle tire. L'orientation de votre carte Tour détermine la direction dans laquelle elle tire et l'orientation des tuiles Dégâts.

A **Flèches de portée :** les flèches indiquent à quelle distance et dans quelle(s) direction(s) la Tour tirera. Un plus grand nombre de flèches signifie que l'attaque est plus flexible et peut éventuellement cibler plus d'emplacements du Chemin.

Icônes des flèches de portée	Signification
	Directe : cette attaque peut cibler l'emplacement du Chemin directement adjacent à la Tour dans le sens de la flèche.
	Oblique : cette attaque peut cibler l'emplacement du Chemin adjacent à cette Tour en diagonale dans le sens de la flèche.
	Indirecte : chaque flèche supplémentaire sur une carte étend la portée de l'attaque d'un emplacement en ligne droite depuis la Tour.
	Parfaite : cette attaque peut cibler n'importe quel emplacement du Chemin sur la carte.

Les Tours Adepte et Tireur d'élite expert peuvent toutes les deux attaquer le point A ou le point B.

B **TYPES D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE :** Les types d'attaque sont identifiés par des icônes et des couleurs de flèche, indiquant quels ennemis l'attaque peut recouvrir. Les types de défense des ennemis sont également identifiés par des icônes qui indiquent par quelles attaques un ennemi ne peut pas être recouvert.

ICÔNE D'ATTAQUE	TYPE D'ATTAQUE
	ATTAQUE PHYSIQUE : les flèches de portée sont rouges.
	ATTAQUE MAGIQUE : les flèches de portée sont bleues.
	DÉGÂTS BRUTS : peuvent recouvrir les ennemis dotés de résistance Physique et Magique. Les flèches de portée sont violettes.

ICÔNE DE DEFENSE	TYPE DE DÉFENSE
	RÉSISTANCE PHYSIQUE : ne peut pas être recouvert par les attaques Physiques des Tours, des Soldats ou des Capacités de Héros.
	RÉSISTANCE MAGIQUE : ne peut pas être recouvert par les attaques Magiques des Tours, des Soldats ou des Capacités de Héros.
	MORTEL Peut être recouvert uniquement par des tuiles Dégâts.

C **ATTAQUER AVEC LES TUILES DÉGÂTS :** Lorsqu'une attaque est exécutée, la tuile Dégâts spécifique de la Tour est placée sur le plateau Horde ciblé. Vous devez placer la tuile Dégâts sur le plateau Horde dans l'orientation indiquée sur la carte Tour en utilisant les carrés du quadrillage. Vous ne pouvez pas faire pivoter ou retourner une tuile Dégâts sauf si l'attaque a une icône de manipulation libre.

MANIPULATION LIBRE : avec cette icône, vous pouvez faire pivoter et retourner les tuiles Dégâts tirées lors d'une attaque comme vous le souhaitez.

Les tuiles Dégâts ne peuvent pas chevaucher d'autres tuiles Dégâts, Soldats ou Héros, et doivent être placées à l'intérieur des limites d'un même plateau Horde.

Les ennemis sur un plateau Horde peuvent avoir un type de Défense, indiqué par une icône. Si le type de Défense d'un ennemi signifie qu'il ne peut pas être recouvert par un type particulier de tuile Dégâts, alors ce type de tuile ne peut pas être placé sur cet ennemi.

NOTE - Pour détruire un plateau Horde, vous devez recouvrir TOUS les ennemis qui y sont représentés.

Si une attaque a plusieurs flèches de portée et plusieurs tuiles Dégâts, alors chaque tuile Dégâts peut être placée sur la même Horde ou sur des Hordes différentes tant que toutes les Hordes ciblées sont à portée de la Tour.

Il y a une exception pour les Tours dont les tuiles Dégâts ont un « + » qui les relient. Ces tuiles doivent être placées sur une seule et même Horde à portée d'attaque.

La réserve de tuiles Dégâts n'est pas considérée comme étant limitée. Dans les rares cas où vous êtes à court de tuiles Dégâts du type exact requis, vous êtes autorisé à utiliser un autre type de tuile de la même forme, ou à recréer la forme requise à partir de tuiles plus petites.

Tours de Soldats

Certaines Tours, comme la Tour Milice de niveau 1 généreront des pions Soldats plutôt que d'utiliser des tuiles Dégâts. Lorsque vous placez une Tour de type Soldats, prenez dans la réserve générale le nombre de pions Soldats indiqué sur la carte, et placez-les sur les plateaux Horde à portée.

Les Soldats peuvent être placés n'importe où sur le plateau Horde, couvrant une seule case chacun, tant que le type d'attaque l'autorise. Ils ne peuvent pas être sur la même case qu'une tuile Dégâts existante, qu'un autre Soldat ou qu'un Héros.

Les Soldats ne peuvent pas être placés sur les cases vides d'un plateau Horde. S'il n'y a pas d'emplacement autorisé pour un Soldat sur un plateau Horde, alors ces pions ne sont pas placés (les Soldats inutilisés sont perdus).

On considère que les Soldats ont 1 point de vie. Lorsqu'ils reçoivent des Dégâts, ils sont remis dans la réserve générale.

En plus d'attaquer les ennemis, les Soldats empêchent le plateau Horde sur lequel ils se trouvent d'avancer. Ils peuvent être essentiels pour ralentir la bousculade !

La réserve de Soldats est limitée. Si tous les Soldats sont déjà sur des plateaux Horde, vous ne pouvez pas en placer plus. Vous êtes autorisé à déplacer des Soldats qui sont déjà sur un plateau Horde vers une Horde à portée de la Tour de Soldats que vous venez de placer.

Les Tours de Soldats vous permettent également de placer une Tour supplémentaire sur un Site de construction. Normalement, vous ne pouvez placer qu'une seule Tour sur chaque Site de construction que vous possédez. Cependant, une Tour de Soldats peut être placée sur une (seule) autre Tour ou une (seule) Tour peut être placée sur la Tour de Soldats. Cela vous permet d'avoir jusqu'à 2 Tours sur un Site de construction, à condition qu'au moins l'une d'entre elles soit une Tour de Soldats. Seul le joueur qui possède le Site de construction peut agir ainsi.

Helana construit une Tour Archer pour faire face à un plateau Horde. Les flèches de portée lui permettent d'attaquer un plateau Horde directement adjacent à la Tour et de placer la tuile Dégâts spécifique sur ce plateau Horde. Vu qu'il n'y a pas d'icône de manipulation libre sur la Tour Archer, elle ne peut pas faire pivoter la tuile Dégâts pour recouvrir deux des Loups. Par contre, elle peut recouvrir 1 Loup et 1 Gobelin, ou 2 Gobelins, en gardant l'orientation verticale de la tuile Dégâts.

David a déjà construit une Tour Milice, mais comme il s'agit d'une Tour de Soldats, il peut jouer une nouvelle Tour de Tireur d'élite par-dessus et attaquer normalement avec la nouvelle tour.

Tuiles Portail

Dans la plupart des scénarios, pour gagner la partie, vous devez détruire toutes les tuiles Portail. Les Portails sont de puissantes sources d'énergie magique et temporelle. Le fait de les attaquer peut donc amener les Tours à se perdre dans le temps. Le nombre de tuiles Portail est différent dans chaque scénario.

Chaque tuile Portail comporte un numéro correspondant à un niveau de Tours dans sa case centrale. Cette case ne doit pas être recouverte par des tuiles **Dégâts** ou des **Soldats**. La case centrale d'une tuile Portail doit toujours être visible car elle indique une restriction quant au niveau des Tours qui peuvent attaquer cette tuile Portail. Une Tour doit être de niveau égal ou supérieur au chiffre inscrit sur la case centrale du Portail pour pouvoir attaquer ce Portail.

Si vous attaquez une tuile Portail avec une Tour, placez la tuile Dégâts comme décrit plus haut, puis retournez la carte Tour face cachée. À la fin de la phase 5, toutes les Tours face cachée retourneront dans la réserve.

Même si une Tour effectue une seule de ses multiples attaques contre une tuile Portail, cette Tour est retournée face cachée après avoir résolu toutes ses attaques.

Une Tour n'est pas obligée de cibler une tuile Portail si elle a d'autres cibles possibles. Si une tuile Portail est la seule cible valide, vous devez utiliser toutes les attaques contre cette tuile Portail, vous ne pouvez pas choisir de ne pas attaquer.

Exception : si tous les ennemis sur une tuile Portail sont déjà recouverts, la tuile Dégâts n'a pas besoin d'être placée sur des cases vides du Portail, et la Tour n'est donc pas retournée face cachée.

Les Héros peuvent passer sur les tuiles Portail pour se déplacer, mais ils ne peuvent jamais terminer leur mouvement sur une tuile Portail, et ils ne peuvent pas attaquer les tuiles Portail.

Les tuiles Portail se déplacent comme n'importe quel autre plateau Horde, mais si une tuile Portail atteint la Sortie, alors vous perdez immédiatement !

Passer des cartes Tour

Si vous avez des cartes Tour que vous ne souhaitez pas construire au cours de cette manche, vous pouvez les passer à n'importe quel autre joueur.

Lorsque vous passez une carte Tour, vous devez d'abord la faire évoluer d'un niveau. Pour cela, prenez dans la réserve générale une carte Tour du même type d'1 niveau au-dessus et placez cette Tour face cachée à l'emplacement Tours entrantes du plateau Héros du joueur auquel vous la donnez. Remettez ensuite la carte Tour de votre main dans la réserve générale à l'endroit approprié.

NOTE - C'est le seul moyen de faire évoluer vos Tours, alors passez-les vite et passez-les souvent !

La réserve de Tours est limitée. Si la carte Tour dont vous avez besoin pour faire évoluer une Tour n'est pas actuellement dans la réserve, vous ne pouvez pas faire évoluer cette Tour. Au lieu de cela, vous devrez placer la Tour que vous passez face cachée à l'emplacement Tours entrantes du plateau Héros du joueur auquel vous la donnez.

Le niveau maximum d'une Tour dépend du scénario que vous jouez.

ANATOMIE D'UN PLATEAU HÉROS

- **A** Attaque de base du Héros
- **B** Deux emplacements pour les Capacités spéciales du Héros
- **C** Emplacement pour la carte Héros
- **D** Nom du Héros
- **E** Points de vie du Héros
- **F** Points de déplacement du Héros
- **G** Emplacement pour les Tours entrantes
- **H** Séquence de jeu
- **I** Icônes spéciales et compétences du Héros
- **J** Ensemble de Tours de départ du Héros

JOUER VOTRE CARTE HÉROS

Vous jouez votre carte Héros sur votre plateau Héros pour activer votre Héros.

N'oubliez pas : si votre Héros s'est régénéré au début de cette manche, vous ne pouvez pas l'activer car votre carte est déjà sur votre plateau Héros.

Lorsque votre Héros devient actif, vous pouvez déplacer sa figurine Héros et effectuer une action. Vous pouvez exécuter les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

A Déplacer votre figurine Héros

- Les héros peuvent se déplacer d'un emplacement pour chaque point de mouvement indiqué sur leur plateau Héros. Un héros qui arrête son déplacement pour effectuer une action (voir ci-dessous) ne peut plus être déplacé au cours de cette manche.
- Les héros peuvent se déplacer de manière orthogonale et diagonale. Les héros peuvent se déplacer sur le Chemin, passer sur les Sites de construction, sur les emplacements occupés par des Hordes et sur les emplacements vides. Ils ne peuvent pas quitter la carte et ne peuvent pas terminer leur mouvement sur une carte Tour.
- Les Héros peuvent passer sur les Portails pour se déplacer, mais ne peuvent jamais terminer leur mouvement sur une carte Portail.
- Si une figurine de Héros est sur son plateau Héros, le premier point de mouvement doit être utilisé pour placer le Héros sur le Chemin à côté d'une sortie.
- Vos attaques ou Capacités de Héros peuvent comporter des flèches de portée, l'orientation de votre figurine est donc importante, car elle détermine les emplacements qui peuvent être ciblés. Sélectionnez l'orientation de votre figurine Héros après son déplacement.

Un Héros qui termine son mouvement sur un plateau Horde doit l'affronter. Placez votre figurine sur le plateau Horde de telle sorte qu'elle recouvre une zone de 2x2 cases avec sa base. S'il n'y a pas d'espace pour que le Héros puisse être placé de façon autorisée sur ce plateau Horde, alors il ne peut pas terminer son mouvement sur ce plateau.

Lors d'un affrontement, vous utilisez le Héros pour attaquer directement les ennemis. Les figurines Héros sont considérées comme une attaque de type Dégâts Bruts, elles peuvent donc être placées pour recouvrir des ennemis ayant une résistance Magique et Physique (mais pas pour recouvrir des ennemis Mortels), afin de les attaquer.

B Effectuer une action

Chaque héros a une attaque de base et un certain nombre de Capacités spéciales. Les héros ne peuvent pas attaquer les tuiles Portail. En tant qu'action, votre héros peut effectuer une attaque de base, utiliser une Capacité spéciale ou récupérer.

Attaque de base :

Votre héros aura l'un des deux types d'attaques de base, qui placeront des tuiles Dégâts de la même manière que les Tours. Chaque héros a son propre ensemble de tuiles.

Les attaques au corps à corps (sans flèches de portée indiquées) ne peuvent être placées que sur le plateau Horde que votre Héros affronte. Elles ne peuvent pas chevaucher d'autres tuiles Dégâts, Soldats ou Héros, et doivent être placées à l'intérieur des limites d'un seul plateau Horde.

- Les attaques à distance (avec flèches de portée) fonctionnent exactement comme les attaques de Tours, et suivent les règles de placement décrites plus haut. Un héros ne peut pas utiliser d'attaques à distance pour cibler le plateau Horde qu'il affronte.

Capacité spéciale :

Tous les Héros ont des Capacités spéciales uniques avec des effets puissants, et chacune de ces Capacités est représentée par une tuile comportant une courte description. En cas de questions, consultez la description complète des Capacités des Héros à la page 22.

Vous ne pouvez utiliser une Capacité spéciale que si elle est face visible. Une fois que vous avez utilisé une Capacité spéciale, retournez-la face cachée. Les Capacités spéciales utilisées sont retournées face visible lorsque vous utilisez votre action pour Récupérer.

Capacités des héros :

Il existe deux types de Capacités de Héros : les Capacités instantanées et permanentes .

- Les Capacités instantanées infligent généralement des Dégâts aux ennemis.
- Les Capacités permanentes sont actives jusqu'à la fin de la manche et peuvent prendre effet pendant n'importe laquelle des phases, comme expliqué sur la tuile.
- Les Capacités de Protection sont un type de Capacité permanente qui immunise les Héros ciblés contre tous les types de Dégâts (y compris les mouvements des Hordes, la destruction des Hordes, le Tir de précision et les effets des Boss) jusqu'à la fin de la manche. La Protection ne s'applique pas aux Soldats. Lisez attentivement la tuile Capacité pour savoir à quels Héros elle fournit une Protection.

RÉCUPÉRER : Lorsque vous effectuez cette action, déplacez le jeton Cœur sur votre plateau Héros pour qu'il indique le maximum de points de vie et retournez toutes vos tuiles Capacité spéciale face visible.

NOTE

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX HÉROS - Les Héros peuvent subir des Dégâts de plusieurs façons, notamment en étant sur un plateau vaincu lors de la phase 4. Lorsque votre Héros subit des Dégâts, déplacez votre jeton Cœur vers la gauche une fois pour chaque Dégât subi. Si votre Héros atteint , le Héros est assommé et doit se Régénérer au début de la manche suivante. Retirez immédiatement la figurine Héros du jeu et placez-la couchée sur votre plateau Héros.

Sur la première image, Alleria commence sur l'emplacement A du Chemin. Elle souhaite rejoindre Ignus sur le plateau Horde B. Elle se déplace de deux emplacements. D'abord en diagonale vers le Site de construction avec une Tour Adepte, puis orthogonalement pour affronter le plateau Horde B.

Dans l'image 2, nous pouvons voir qu'Alleria vient de vaincre 2 ennemis en les recouvrant de sa figurine Héros sur le plateau B. Alleria choisit ensuite d'effectuer son attaque de base, en plaçant une tuile Dégâts sur le plateau Horde C adjacent, ce qui lui permet de vaincre les deux ennemis restants de cette Horde. Les plateaux Horde B et C sont détruits mais Ignus et Alleria subissent 1 Dégât chacun car ils se trouvent sur un plateau Horde détruit.

PHASE 3 : DÉTRUIRE LES PLATEAUX HORDE

Cette phase est exécutée dans l'ordre suivant :

1 DÉTRUIRE LES PLATEAUX HORDE ENTIÈREMENT RECOUVERTS ET OBTENIR DES DIAMANTS :

Si tous les ennemis sur un plateau Horde ont été recouverts par des tuiles Dégâts, des Soldats ou des Héros, retirez ce plateau Horde du jeu.

Remettez toutes les tuiles Dégâts et les Soldats dans leurs réserves respectives.

Sortez la carte du plateau et retournez-la ; pour chaque icône Diamant au dos de la carte, placez un jeton Diamant près de la Sortie, dans votre réserve. Retirez la carte Horde du jeu.

2 INFLIGER LES DÉGÂTS AUX HÉROS :

Si votre figurine Héros se tenait sur un plateau Horde au moment de sa destruction, le Héros subit 1 Dégât. La figurine Héros reste sur l'emplacement du Chemin où se trouvait le plateau Horde quand il a été détruit.

3 VÉRIFIER LES PORTAILS :

Si vous détruisez une tuile Portail, consultez le livret de scénarios, qui indique le nombre de Portails inclus dans les piles Apparition. Si vous avez détruit le dernier Portail, alors vous jouez la dernière manche de la partie. Terminez toutes les phases restantes de cette manche. À la fin de la manche, si le Royaume n'est pas détruit, vous gagnez !

PHASE 4 : DÉPLACER LES PLATEAUX HORDE

Les plateaux Horde vont tenter de se déplacer vers la Sortie s'ils sont en mesure de le faire. Avant de déplacer un plateau Horde, vérifiez s'il comporte des icônes de Capacité visibles (voir ci-dessous).

NOTE - Les tuiles Portail et Boss se déplacent aussi comme des plateaux Horde au cours de cette phase, et si elles atteignent la sortie, vous perdez immédiatement !

1 Avant de déplacer un plateau Horde, vérifiez s'il comporte des icônes de Capacité visibles telles que : Guérisseur, Vitesse ou Tir de précision.

TYPE D'ENNEMI	EFFET
	Un plateau Horde comportant des icônes Guérisseur, quel que soit leur nombre, vous obligera à retirer toutes les tuiles Dégâts de cette Horde avant qu'elle ne se déplace. Faites cela avant de contrôler les autres icônes.
	Un plateau Horde comportant des icônes Vitesse, quel que soit leur nombre, tentera d'avancer de deux cases au cours de cette manche.
	Après son déplacement, un plateau Horde comportant des icônes Tir de précision, quel que soit leur nombre, infligera 1 Dégât à chaque Héros qui se trouve sur un emplacement adjacent à son nouvel emplacement sur le chemin.

2 En commençant par le plateau Horde le plus proche de la Sortie, et en progressant dans l'ordre en direction des points d'Apparition, faites glisser chaque Horde sur l'emplacement du Chemin suivant en conservant son orientation d'origine, la ligne violette doit toujours rester parallèle à la sortie.

- Un plateau Horde sur lequel se trouvent des Soldats ou des Héros ne bouge pas. Chaque Soldat ou Héros subit 1 Dégât.

NOTE - Lorsque les Soldats subissent des Dégâts, remettez-les dans la réserve générale.

- Si le plateau Horde a la Capacité Vitesse, il essaie de se déplacer deux fois. Les Soldats ne bloqueront que le premier déplacement. Les Héros peuvent bloquer les deux déplacements, mais ils subiront 2 Dégâts. Si le premier Dégât suffit à vaincre le Héros, alors celui-ci est immédiatement retiré et ne bloque pas le deuxième déplacement.

- Si un plateau Horde, suite à un déplacement, arrive sur un emplacement du Chemin où se trouve actuellement un Héros, alors placez le Héros sur n'importe quel Site de construction adjacent libre ou sur un emplacement du Chemin sans plateau Horde. S'il n'y a pas d'emplacements libres, alors le Héros retourne sur son plateau Héros.

- Parfois, un plateau Horde ne peut pas se déplacer vers l'emplacement du Chemin prévu, parce que l'emplacement en question est occupé par un autre plateau Horde. Dans ce cas, la Horde qui se déplace passe par dessus cet emplacement et se déplace jusqu'à l'emplacement disponible suivant en direction de la Sortie. Plusieurs autres plateaux Horde peuvent être sautés de cette manière. Cela peut permettre à des plateaux Horde de s'échapper !

- Certains scénarios comporteront des bifurcations dans le chemin. Lorsque vous choisissez dans quel ordre déplacer les Hordes, déplacez toutes les Hordes de la section du chemin correspondant au jeton apparition au numéro le plus bas, puis continuez dans l'ordre jusqu'à ce que toutes les Hordes aient tenté de se déplacer.

3 Si un plateau Horde a atteint la Sortie, comptez les ennemis qui n'ont pas été recouverts par des tuiles Dégâts sur ce plateau ; pour chaque ennemi visible, retirez un jeton Cœur de la réserve du Royaume, près de la tuile Sortie. Si tous les Cœurs sont retirés, le Royaume est envahi et vous perdez !

Les jetons Cœur du Royaume représentent ses défenseurs. S'ils sont tous vaincus, alors le Royaume sera envahi et vous perdrez ! Parfois, il n'est pas gênant de laisser une Horde ou deux entrer dans le Royaume. Simplement, ne vous laissez pas envahir !

4 Défaussez les cartes Horde qui se sont échappées. Si le Royaume a survécu, retournez ces cartes Horde et gagnez les Diamants comme décrit plus haut.

Ce schéma montre l'ordre dans lequel chaque emplacement serait activé s'il y avait une Horde sur chaque emplacement de la carte :

L'image 1 montre la situation au début de la phase 3. Il y a trois plateaux Horde sur le Chemin. Tous les ennemis sur le plateau A sont entièrement recouverts. Le plateau est donc détruit et retiré du Chemin. Malik et les 2 Soldats subissent 1 Dégât chacun, les Soldats retournent dans la réserve et Malik reste en place pour l'instant.

Les plateaux B et C ne sont pas détruits, donc ils tentent de se déplacer (phase 4).

Dans l'image 2, le plateau Horde B s'est déjà déplacé d'un emplacement sur le Chemin. Malik devait se déplacer et son joueur a choisi de le déplacer vers l'emplacement adjacent sur le Chemin.

Comme il y a une icône Vitesse découverte sur le plateau Horde B et qu'il n'y a pas de Soldats ou de Héros sur le plateau, il se déplace une seconde fois. Cela signifie qu'il atteint la sortie et inflige 5 Dégâts au Royaume, un pour chaque ennemi découvert. Heureusement, le Royaume a encore 2 Cœurs et les joueurs ne perdent donc pas encore !

L'image 3 montre que le plateau Horde C n'a pas bougé car Magnus et 3 Soldats étaient sur ce plateau. Toutes les icônes étaient recouvertes, donc la Capacité n'a pas été utilisée. Magnus et tous les Soldats subissent 1 Dégât car ils ont empêché le plateau de se déplacer. Tous les soldats retournent dans la réserve. La santé de Magnus est réduite à zéro, il est donc assommé. Sa figurine est placée sur son plateau Héros couchée sur le côté. Magnus doit se Régénérer au début de la prochaine manche.

PHASE 5 : RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS

- Récupérez toutes les cartes Tour que vous avez construites sur vos Sites de construction.
- Récupérez toutes les Tours améliorées qui vous ont été transmises par d'autres joueurs, et qui se trouvent sur votre emplacement Tours entrantes.
- Récupérez votre carte Héros.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

NOTE - S'il y a des Tours qui se trouvent face cachée sur les Sites de construction, remettez-les dans la réserve, car elles ont été détruites au cours de ce tour.

PHASE 6 : DÉPENSER DES DIAMANTS

Vous déciderez de manière coopérative quelles cartes Tour acheter, et quels joueurs les recevront. Les jetons Diamant que vous avez gagnés vous appartiennent à tous - il n'y a pas de propriétaire unique des Diamants obtenus.

- L'équipe peut dépenser 2 Diamants pour prendre une carte Tour de niveau 1 dans la réserve générale. Choisissez un joueur qui met cette carte dans sa main.
- L'équipe peut dépenser 3 Diamants pour prendre une carte Tour de niveau 2 dans la réserve générale. Choisissez un joueur qui met cette carte dans sa main.

Vous pouvez dépenser tous les Diamants que vous avez pour acheter autant de Tours que vous pouvez vous le permettre, et celles-ci peuvent être données à n'importe quel joueur.

La réserve de Diamants est limitée. S'il n'y a plus de Diamants dans la réserve, vous ne pouvez pas gagner davantage de Diamants jusqu'à ce que vous en dépensiez une partie.

GAGNER À LA FIN DE LA MANCHE

Vous gagnez à la fin de la manche au cours de laquelle vous avez atteint la condition de victoire décrite dans le livret de scénarios. Bien qu'il existe de nombreuses façons de perdre le scénario, il n'y a qu'une seule façon de le gagner et vous ne gagnerez qu'à la fin d'une manche terminée.

MODE SOLO

La campagne peut être jouée en solo. Préparez le scénario en suivant les instructions de mise en place dans le livret de scénarios. Choisissez votre niveau de difficulté et préparez vos ressources de départ en conséquence.

Il y a trois changements de règles en mode solo :

1 RESTRICTIONS DE PLACEMENT DES TOURS

Il y a toujours trois couleurs différentes de Sites de construction disponibles au choix. Au début de chaque tour, vous devez choisir une couleur à éliminer de vos Sites de construction disponibles. Aucun des Sites de construction de cette couleur n'est disponible pour la construction de Tours au cours de ce tour. À part cela, ils fonctionnent normalement.

- Vous pouvez toujours construire sur des Sites de construction « universels ».
- Vous ne pouvez pas choisir d'éliminer la même couleur pendant plusieurs tours consécutifs.

2 LE BANC DE HÉROS

En mode solo, vous incarnez l'un des Héros que l'on appelle votre « Héros principal ». En plus de votre Héros principal, préparez un banc de trois autres héros au maximum. Chacun des Héros du banc peut entrer en jeu pour une seule manche, il est ensuite retiré du jeu. Au cours de cette manche, vous pouvez activer le Héros du banc en plus de votre Héros principal, en plaçant sa figurine n'importe où sur le plateau, et effectuer l'attaque de base de ce Héros. À la fin de la manche, retirez le Héros du banc du jeu. Vous ne pourrez plus appeler ce Héros à nouveau jusqu'à la fin de la partie. Toutes les tuiles Dégâts produites par un Héros du banc restent en jeu jusqu'à ce que la Horde qu'il a attaquée soit détruite.

3 AMÉLIORATION DES TOURS

Lors de l'amélioration des Tours en mode solo, remettez la Tour dans la réserve et prenez la Tour du même type d'un niveau au-dessus. Ensuite, placez-la face cachée sur votre emplacement de Tours entrantes.

NOTE - En mode solo, les Héros avec des Capacités de corps à corps sont beaucoup plus forts que ceux qui ont des Capacités d'attaque à distance. Nous vous suggérons fortement de choisir l'un de ces Héros (Malik, Ignus ou Lilith) comme Héros principal.

ANNEXE

Cette annexe peut contenir des spoilers de la campagne et ne doit être utilisée que comme référence.

LEXIQUE DES TERMES

Adjacent - Adjacent est utilisé pour faire référence à tout composant qui est orthogonalement ou diagonalement à côté de quelque chose d'autre.

Affrontement - Quant un Héros termine son tour sur un plateau Horde, la base de sa figurine peut recouvrir des ennemis. C'est ce qu'on appelle << affronter >> cette Horde.

Attaque - L'action de placer des tuiles Dégâts sur les ennemis à la suite de la construction d'une Tour, de Sorts ou d'actions des Héros.

À distance - Une action d'attaque d'une Capacité ciblant une Horde qui peut être atteinte en suivant les Flèches de portée associées à l'attaque.

Banc de Héros - Une réserve de personnages Héros qui peuvent être utilisés une fois chacun pendant une partie en mode solo, en plus du personnage principal du joueur. Voir les règles du mode solo à la page 17.

Bifurcations du Chemin - Certains Chemins contiennent des bifurcations. Lorsque les Hordes avancent, avancez d'abord celles qui sont dans la bifurcation correspondant au jeton Apparition qui porte le numéro le plus bas. Puis, avancez les Hordes dans l'autre ou les autres bifurcations dans l'ordre, depuis la plus proche du Royaume jusqu'à la plus éloignée.

Boss - Un ennemi spécial qui apparaîtra dans certains scénarios. Toutes les règles s'appliquant au Boss sont expliquées dans le scénario correspondant.

Capacités spéciales des Héros - Une sélection de pouvoirs spéciaux que chaque Héros possède. Elles sont expliquées en détail dans cette annexe à la page 22.

Cœurs - Ces jetons représentent les points de vie des Héros et du Royaume.

Chemin - La partie de la carte que les plateaux parcourent, qui relie les points d'Apparition à la Sortie du Chemin ou Royaume. Le chemin est composé d'un certain nombre d'emplacements.

Corps à corps - Action d'attaque d'une Capacité qui cible l'emplacement sur lequel se trouve le Héros l'utilisant.

Dégâts Bruts - Peuvent être placés sur les ennemis dotés de défenses Physiques ou Magiques.

Dégâts Magiques - Un type de dégâts utilisé par certaines attaques. Les attaques qui infligent des Dégâts Magiques ne peuvent pas être placées sur des ennemis ayant une résistance Magique.

Défricheuse - L'icône Défricheuse est constituée d'une ligne de 1x5 cases située sur le bord inférieur de la carte Horde. Elle comporte trois icônes différentes. Celles-ci sont classées de gauche à droite, et correspondent aux cartes Friches qui sont utilisées pour la mise en place de certains scénarios, afin de bloquer des points d'Apparition et emplacements du Chemin.

Lorsqu'une Horde Défricheuse apparaît, vérifiez la rangée d'icônes dans la barre rouge. Si la carte Friches correspondant à l'icône la plus à gauche est toujours en jeu, remettez cette carte dans la boîte du jeu et placez la Horde Défricheuse à l'emplacement du Chemin où se trouvait la carte. Si la carte correspondant à l'icône la plus à gauche a été retirée, vérifiez celle correspondant à l'icône du milieu et enfin à celle de droite. Si les trois ont déjà été retirées, la Horde Défricheuse apparaît normalement (c'est-à-dire à l'emplacement situé juste en face de sa pile Apparition).

Lorsque vous attaquez une Horde Défricheuse, la barre rouge ne peut pas être recouverte par des Soldats, des Héros ou des tuiles Dégâts, et n'a pas besoin d'être recouverte pour que la carte Horde soit détruite.

Ouvrir des Chemins :

Une fois qu'une carte qui bloquait un chemin a été retirée, des Hordes apparaîtront au point d'Apparition qu'elle bloquait. La pile Apparition ne fera pas apparaître de Horde lors du tour au cours duquel le Chemin a été ouvert.

Dégâts Physiques - Un type de Dégâts infligé par certaines attaques. Les attaques qui infligent des Dégâts Physiques ne peuvent pas être placées sur des ennemis ayant une résistance Physique.

Diamant - Une ressource partagée obtenue lorsque les Hordes sont détruites. Ils sont stockés à côté de la Sortie dans votre réserve. Les Diamants peuvent être dépensés pour acheter de nouvelles Tours pour n'importe quel joueur. Le jeu est limité à 12 Diamants, si vous avez déjà les 12 Diamants dans votre réserve, vous ne pouvez plus en gagner, jusqu'à ce que vous en ayez dépensé au cours de la phase 6.

Ennemi - Le nom utilisé pour chaque illustration d'ennemi sur une carte ou un plateau Horde. Chaque ennemi peut être différent et doit être traité séparément. Les ennemis font partie des Hordes.

Ennemis Mortels - Ces ennemis ne peuvent être recouverts que par des tuiles Dégâts et non par des Héros ou des Soldats.

Fantôme - L'icône Fantôme occupe une ligne de 1x3 cases. Cette zone ne peut pas être recouverte par des Héros, des Soldats ou des tuiles Dégâts, et n'a pas besoin d'être recouverte pour que la carte Horde soit détruite.

Les scénarios qui comportent des Fantômes vous demanderont de mélanger les 6 cartes Fantôme (qui ont l'icône Fantôme et 2 Diamants sur le dos de la carte Horde) pour créer un deck Fantôme. Celui-ci devra être placé sur le côté de l'espace de jeu.

Lorsqu'une Horde avec l'icône Fantôme est détruite, tous les Héros qui s'y trouvent, en plus de subir un Dégât, doivent se déplacer vers un emplacement vide adjacent (s'il n'y en a pas, ils sont renvoyés sur le plateau Héros de leur propriétaire). Ensuite, piochez la première carte du deck Fantôme, et faites-la apparaître à l'emplacement où se trouvait la Horde Fantôme détruite. Notez que les Hordes ayant l'icône Fantôme ne comportent pas de Diamants au dos de la carte, et l'équipe ne gagne donc pas de Diamants après les avoir vaincues. Les Hordes du deck Fantôme comportent par contre 2 Diamants au dos de la carte, et l'équipe gagne donc 2 Diamants lorsqu'une telle carte est détruite.

Flèches de portée - Les icônes d'une Tour ou Capacité de Héros qui indiquent quels emplacements peuvent être ciblés par cette Capacité.

Grand - Les Grands ennemis occupent un espace de 2x2 cases. Si une Horde comportant un Grand ennemi atteint le Royaume, et si au moins 1 case du Grand ennemi n'est pas recouverte par une tuile Dégâts, alors le Royaume perd 4 Cœurs.

Guérisseur - Un plateau Horde comportant des icônes Guérisseur, quel que soit leur nombre, vous obligera à retirer toutes les tuiles Dégâts de cette Horde avant qu'elle ne se déplace. Faites cela avant de contrôler les autres icônes.

Héros - Ce sont les personnages centraux du jeu. Ils sont joués par les joueurs. Chacun possède une figurine, un plateau et une carte Héros pour utiliser ses Capacités. Tous les Héros ont une attaque de base et une sélection de 4 Capacités spéciales différentes. Ils peuvent recouvrir les ennemis avec leur base et empêcher les plateaux Horde de se déplacer, mais ne peuvent pas affecter les Portails ou les Boss.

Horde - Une Horde est composée de différents ennemis sur une même carte. Les Hordes sont traitées comme un seul objet mais chaque ennemi est tout de même différent. Les cartes Horde sont placées dans des plateaux dans la mesure du possible, et sont appelées plateaux Horde dans l'ensemble de la règle du jeu.

Instantanée - Une Capacité qui a un effet unique qui est résolu dès qu'elle est jouée.

Jeton Apparition - Ils sont utilisés pour indiquer l'endroit où les nouvelles cartes Horde entrent sur la carte, et pour déterminer dans quel ordre les cartes Horde seront activées si le Chemin comporte une ou plusieurs bifurcations (voir Bifurcations du Chemin ci-dessus).

Permanente - Une Capacité qui, une fois jouée, reste active jusqu'à la fin de la manche en cours. Il y a des Capacités permanentes qui durent plus longtemps que la manche en cours. Le moment où leur effet cesse d'être actif est spécifié sur la Capacité ou le Sort.

Parfait - Cette attaque peut cibler n'importe quel emplacement du chemin sur la carte.

Plateau Horde - Le plateau qui est utilisé pour stocker les cartes Horde lorsqu'elles sont sur le Chemin.

Portail - Une tuile spéciale qui fera souvent partie de l'objectif du scénario. Les cartes Portail ne peuvent pas être ciblées par les Héros, et si elles atteignent la Sortie du Chemin, les joueurs perdent immédiatement.

Protection - Un effet de Capacités ou d'actions qui empêche les Héros de subir des Dégâts.

Récupérer - Une action disponible pour les Héros, qui réinitialise leurs points de vie et renouvelle leurs tuiles Capacité spéciale. Cette action est effectuée à la place de toute autre action.

Régénérer - Un héros qui a été retiré du jeu passe son prochain tour à se régénérer avant de se remettre en action. Quand un héros se régénère, il récupère tous ses points de vie mais ne renouvelle pas ses tuiles Capacité spéciale.

Royaume - Terme général désignant la zone que les Héros tentent de protéger. Il n'aura pas de place sur le Chemin, mais se situera au-delà du point d'arrivée du chemin. Il aura une réserve de Cœurs et pourra avoir d'autres Capacités ou règles associées selon le scénario.

Site de construction - Un emplacement autour du Chemin sur lequel une Tour peut être construite. Ceux-ci peuvent être colorés pour correspondre à un joueur particulier, ou blancs.

Soldats - Pions générés par une Tour de Soldats. Ils sont placés comme des tuiles Dégâts pour recouvrir les ennemis, et empêchent aussi les plateaux d'avancer. Ils ont un point de vie, et seront donc retirés dès qu'ils subissent des Dégâts. Les Soldats doivent être placés sur les ennemis, et ne peuvent pas être placés sur les ennemis Mortels. S'il n'y a pas d'emplacement autorisé pour un Soldat généré par une Tour ou un autre effet, il n'est pas généré (le reste de l'effet est quand même effectué).

Sortie - La fin du Chemin, qui représente l'espace le plus proche du Royaume. C'est la cible des Hordes.

Tir de précision - Après avoir déplacé un plateau Horde comportant des icônes Tir de précision, quel que soit leur nombre, infligez 1 Dégât à chaque Héros qui se trouve sur un emplacement adjacent à la nouvelle position du plateau Horde sur le Chemin.

Toucher - Toucher est le terme utilisé pour faire référence à tout composant qui est orthogonalement à côté de quelque chose d'autre.

Tour - Une carte que les joueurs utiliseront pour attaquer les Hordes en les jouant sur leurs Sites de construction. Les Tours se déclinent en plusieurs types et niveaux. Si vous ne jouez pas une Tour, vous pouvez la passer à un autre joueur, après l'avoir faite évoluer au niveau suivant si possible.

Tour d'Archerie - Ces Tours ont une meilleure portée et des attaques plus précises que les autres Tours. Elles comprennent les Tours Archer (Nv1), Tireur d'élite (Nv2), Tireur d'élite expert (Nv3), Patrouilleurs Embusqués (Nv4), et Garnison de Mousquetaires (Nv4).

Tours à Canon - Ces Tours placent plusieurs tuiles Dégâts lorsqu'elles attaquent. Elles comprennent les Tours Bombarde (Nv1), Artillerie (Nv2), Obusier (Nv3), la Grosse Bertha 500 mm (Nv4) et la Tour Tesla (Nv4).

Tour de Mages - Ces Tours ont des tuiles Dégâts plus grandes que les autres Tours et infligent des Dégâts Magiques. Elles comprennent les Tours Mage (Nv1), Adepte (Nv2), Magicien (Nv3), Magicien des Arcanes (Nv4), et Magicien Sorcier (Nv4).

Tours de Soldats - Ces Tours placent des Soldats sur les Hordes, plutôt que des tuiles Dégâts. Une Tour de Soldats peut être placée au-dessus d'une autre tour ou avoir une autre Tour construite au-dessus d'elle. Le nombre maximum de Tours sur un Site de construction est de 2. Elles comprennent les Tours Milice (Nv1), Fantassins (Nv2), Chevaliers (Nv3), Ordre Saint (Nv4), et le Château Barbare (Nv4).

Tuiles Dégâts - Une sélection de tailles et de formes de tuiles qui représentent les dégâts infligés par les Tours, les Sorts et les Héros. Elles sont placées sur les plateaux Horde pour recouvrir les ennemis. Chaque type de Tour dispose d'un ensemble de tuiles Dégâts avec un graphisme spécial correspondant à cette Tour. Cet ensemble comprend toutes les formes que ces types de Tours peuvent créer. Chaque héros dispose également d'un ensemble de tuiles Dégâts avec un graphisme spécial, qui correspond à la taille et aux formes nécessaires à leurs Capacités.

Types de Dégâts - Les Dégâts peuvent être Physiques, Magiques ou Bruts (ce qui compte comme n'étant ni l'un ni l'autre). Chaque type de Dégâts ne peut être placé que sur des ennemis qui n'ont pas ce type de Défense.

Vitesse - Un plateau Horde comportant des icônes Vitesse, quel que soit leur nombre, tentera d'avancer de deux cases ce tour-ci.

Vol - L'icône Vol est constituée d'une ligne de 1x2 cases. Elle se trouve dans une case rouge et ne peut donc pas être recouverte. Elle n'a pas besoin d'être recouverte pour que la Horde soit détruite. **Note :** lorsqu'une Horde volante apparaît, assurez-vous de la placer dans un plateau Horde en plastique. Si tous les plateaux Hordes sont utilisés, retirez une Horde d'un plateau Horde pour pouvoir y placer la Horde volante.

Lorsqu'une Horde volante est activée, avant de vérifier ses icônes de Horde, retirez-en tous les Soldats, et tous les Héros qui s'y trouvent doivent se déplacer sur un emplacement adjacent inoccupé. Ensuite, la Horde est activée comme d'habitude.

Quand une Horde volante se déplace, s'il y a une autre Horde à l'emplacement où elle devrait arriver, au lieu de sauter par-dessus cette Horde, elle se place au-dessus d'elle. Cela signifie que les Hordes volantes peuvent terminer leur déplacement en se positionnant par-dessus une autre horde. Lorsque cela se produit, les joueurs ne pourront pas attaquer la Horde qui se situe en dessous de la Horde volante.

Lorsqu'une pile de Hordes est activée, la Horde sur le dessus de la pile est activée en premier, puis celle en dessous et ainsi de suite jusqu'à ce que vous atteigniez le bas de la pile.

INDEX DES RÈGLES DU LIVRET DE SCÉNARIOS

SORTS

À PARTIR DU QUATRIÈME SCÉNARIO, VOUS POURREZ CHOISIR DES SORTS AU DÉBUT DE CHAQUE PARTIE. LES SORTS SONT DES PETITES TUILES QUI PERMETTENT À L'ÉQUIPE D'ACCÉDER À DE PUISSANTES CAPACITÉS UNE FOIS PAR PARTIE. AU DOS SE TROUVENT UNE IMAGE, LE NOM DU SORT ET UNE OU DEUX ICÔNES PUISSANCE DU SORT. CES ICÔNES SONT MENTIONNÉES DANS LA MISE EN PLACE. DANS CERTAINS SCÉNARIOS, VOUS NE POUVEZ CHOISIR QUE PARMI LES SORTS AVEC 1 ICÔNE DE PUISSANCE, TANDIS QUE D'AUTRES VOUS PERMETTENT DE CHOISIR PARMI TOUS LES SORTS QUE VOUS AVEZ.

PENDANT LA PHASE 2, VOUS POUVEZ UTILISER TOUS LES SORTS QUE VOUS AVEZ. POUR UTILISER UN SORT : EFFECTUEZ L'EFFET DU SORT, PUIS REMETTEZ-LE DANS LA BOÎTE DU JEU. LES SORTS QUI ATTAQUENT LES HORDES NE PEUVENT PAS ÊTRE UTILISÉS POUR ATTAQUER DES PORTAILS OU DES BOSS. LE SORTS SONT DÉCRITS CI-DESSOUS :

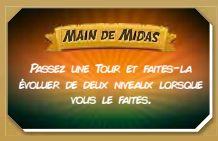
PLUIE DE FEU : IL S'AGIT D'UN SORT DE PUISSANCE 1. PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 1X2 ET 1X1 N'IMPORTE OÙ SUR UN MÊME PLATEAU HORDE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE MAGIQUE.

RENFORTS : IL S'AGIT D'UN SORT DE PUISSANCE 1. PLACEZ DEUX SOLDATS. VOUS POUVEZ LES PLACER SUR LE MÊME PLATEAU HORDE OU SUR DES PLATEAUX DIFFÉRENTS. ILS INFLIGENT DES DÉGÂTS BRUTS.

FOUDRE : IL S'AGIT D'UN SORT DE PUISSANCE 1. PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 1X2 SUR UNE SEULE HORDE. ENSUITE, PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 1X1 SUR CHAQUE HORDE QUI LUI EST ADJACENTE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE MAGIQUE.

ÉCLAIR : IL S'AGIT D'UN SORT DE PUISSANCE 1. PLACEZ 4 TUILES DÉGÂTS 1X1 ADJACENTES LES UNES AUX AUTRES SUR UN MÊME PLATEAU HORDE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE PHYSIQUE.

PERLE DE DISTORTION TEMPORELLE : IL S'AGIT D'UN SORT DE PUISSANCE 2. PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS 1X2 SUR UNE CARTE HORDE PORTAIL OU UNE CARTE VIE DE BOSS. ENSUITE, CHOISISSEZ UN HÉROS QUI SUBIRA 1 DÉGÂT. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS DE TYPE BRUT.



MAIN DE MIDAS : IL S'AGIT D'UN SORT DE PUISSANCE 2. PASSEZ UNE TOUR À UN AUTRE JOUEUR ET FAITES-LA ÉVOLUER DE DEUX NIVEAUX LORSQUE VOUS LE FAITES. PAR EXEMPLE, SI VOUS AVEZ PASSÉ UNE TOUR D'ARCHERIE DE NIVEAU 1 AVEC LA MAIN DE MIDAS, VOUS LA FAITES ÉVOLUER EN TOUR DE TIREUR D'ÉLITE EXPERT DE NIVEAU 3 (AU LIEU DE LA FAIRE ÉVOLUER VERS UNE TOUR DE TIREUR D'ÉLITE DE NIVEAU 2). LA TOUR PASSÉE EST PLACÉE COMME D'HABITUDE SUR L'EMPLACEMENT TOURS ENTRANTES DU PLATEAU D'UN AUTRE JOUEUR.

NOTE - IL N'Y A PAS DE TUILES DÉGÂTS CORRESPONDANT AUX ILLUSTRATIONS DES SORTS. À LA PLACE, UTILISEZ N'IMPORTE QUELLE TUILE DÉGÂTS DANS LA RÉSERVE QUI CORRESPOND À LA TAILLE ET À LA FORME DES TUILES INDIQUÉES PAR LE SORT.

Site de construction blanc

À partir du cinquième scénario, il y a un Site de construction blanc qui fait partie de la mise en place. Le Site de construction blanc appartient à tous les joueurs. N'importe quel joueur peut placer une Tour sur le Site de construction blanc.

Les Tours placées sur le Site de constructions blanc ne doivent pas obligatoirement être récupérées par le joueur qui les a construites. Lorsque les Tours sont récupérées, vous déciderez quel joueur récupèrera les Tours sur le Site de construction blanc. S'il y a 2 Tours sur le Site de construction blanc, elles peuvent être prises par des joueurs différents.

Capacités des Héros :

Alleria Swiftwind

Alleria dispose d'une figurine Chat sauvage qui fonctionne comme un Héros supplémentaire. Le Chat sauvage peut être activé au cours de chaque manche, et, quand il est activé, il peut se déplacer jusqu'à 2 cases et affronter une Horde. Si le Chat sauvage se trouve sur un plateau qui est détruit, le Chat sauvage ne subit pas de Dégâts et reste à cet endroit. S'il subit des Dégâts d'une autre manière, alors il est assommé et doit être renvoyé sur le plateau Héros. Il ne se Régénère pas. Au lieu de cela, il sera placé sur l'emplacement d'Alleria la prochaine fois qu'elle utilisera son attaque de base. À la fin du premier déplacement d'Alleria au cours d'une partie, le Chat sauvage est placé sur son emplacement et peut lui-même être déplacé.

Attaque de base - Lorsqu'Alleria utilise sa Capacité de base, en plus d'effectuer l'attaque indiquée, elle peut faire apparaître sa figurine Chat sauvage en la plaçant sur l'emplacement où elle se trouve. Il ne peut pas être activé lors d'un tour au cours duquel il est remis en jeu en utilisant cet effet (sauf en mode solo lorsque Alleria entre en jeu en tant que Héros du banc).

Appel de la nature - Cette attaque spéciale ne peut viser que le plateau Horde sur lequel se trouve le Chat sauvage, et place 4 tuiles Dégâts 1x1 comme indiqué. Si le Chat sauvage n'est pas en jeu, alors cette Capacité n'a aucun effet.

Comme le vent - Lors de l'utilisation de cette Capacité, Alleria peut, après avoir attaqué, choisir n'importe quel Héros en jeu (y compris elle-même). Le Héros choisi peut se déplacer d'un emplacement et effectuer son attaque de base. Cela peut se traduire par l'activation d'un Héros deux fois au cours d'une même manche.

Tu saignes ? - Dans le cadre de cette attaque, Alleria place 2 tuiles Dégâts 1x1 supplémentaires sur la Horde sur laquelle se trouve le Chat sauvage. Si le Chat Sauvage n'est pas en jeu, ou n'est pas sur une Horde lorsque cette Capacité est utilisée, ces tuiles Dégâts supplémentaires ne sont pas placées.

LILITH

Attaque de base - Cette attaque dispose de flèches d'attaque à distance et au corps à corps, afin que Lilith puisse placer la tuile Dégâts 1x1 sur l'emplacement sur lequel elle se trouve ou sur un plateau Horde à côté de son emplacement. Après avoir effectué l'attaque, Lilith choisit un Héros adjacent à l'emplacement sur lequel elle se trouve ou sur celui-ci (elle peut choisir elle-même). Le Héros choisi récupère immédiatement 1 point de vie et retourne une Capacité qui était face cachée pour qu'elle soit face visible.

Roue infernale - Lorsque Lilith utilise cette Capacité, elle place une tuile Dégâts 1x2 sur chacune des Hordes qui lui sont adjacentes. Cette attaque inflige des Dégâts Bruts, et ignore donc les défenses Magiques et Physiques.

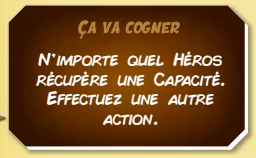
Moisson de la faucheuse - Lorsque Lilith utilise cette Capacité, elle place deux tuiles Dégâts 1x2 et deux tuiles Dégâts 1x1 sur l'emplacement où elle se trouve. Ces tuiles doivent être placées de manière à ce qu'un côté de chacune d'elle touche un côté différent de la base de Lilith. Il y a 4 tuiles Dégâts et 4 côtés à la base de Lilith. Cette attaque inflige des Dégâts Bruts, et ignore donc les défenses Magiques et Physiques.

Chaos céleste - Lorsque Lilith utilise cette Capacité, elle choisit une Horde qui lui est adjacente et y place une tuile Dégâts 1x1, une tuile Dégâts 1x2 et deux Soldats. Cette attaque inflige des Dégâts Bruts, et ignore donc les défenses Magiques et Physiques.

Résurrection - Lorsque Lilith utilise cette Capacité, elle place une tuile 1x2 Dégâts sur l'emplacement où elle se trouve. Puis, si le plateau Horde sur lequel se trouve Lilith est détruit au cours de la phase 3 (Détruire les hordes), elle récupère immédiatement 3 points de vie et obtient Protection jusqu'à la fin du tour. Cette attaque inflige des Dégâts Bruts, et ignore donc les défenses Magiques et Physiques.

MALIK HAMMERFURY

Attaque de base - Lorsque Malik utilise cette Capacité, pour chaque case vide (sans ennemi) recouverte par la tuile Dégâts de sa Capacité de base, il peut placer une tuile Dégâts 1x1 supplémentaire sur une Horde adjacente.



Ça va cogner - Quand Malik utilise cette Capacité, il choisit n'importe quel Héros (lui inclus). Le Héros choisi peut retourner une de ses tuiles Capacité spéciale qui était face cachée pour qu'elle soit face visible. Ensuite, Malik peut effectuer une autre action immédiatement. Cette action peut être utilisée pour effectuer une attaque de base, utiliser une Capacité (autre que Ça va cogner), ou Récupérer.

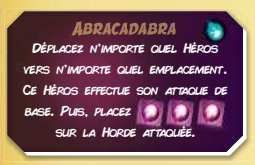
Tremblement de terre - Placez la tuile Dégâts Tremblement de terre sur le plateau Horde qui se trouve sur l'emplacement de Malik. Jusqu'à la fin de la manche, tous les héros (y compris Malik) bénéficient de Protection tant qu'ils se trouvent sur le même emplacement que Malik.

Coup de marteau - Lorsque Malik utilise cette Capacité, pour chaque case contenant un ennemi qui est recouverte par la tuile Dégâts Coup de marteau, il peut placer une tuile Dégâts 1x1 supplémentaire sur une seule Horde adjacente.

Pas touche - Lorsque Malik utilise cette Capacité, il a Protection jusqu'à la fin de la manche. De plus, il peut effectuer son attaque de base.

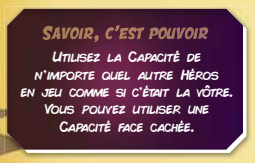
MAGNUS SPELLBANE

Attaque de base - Si Magnus se trouve sur un Site de construction, cette attaque lui permet de placer une tuile Dégâts 1x2 supplémentaire sur un plateau Horde ciblé. Notez que ce Site de construction ne peut donc pas être utilisé pour placer une Tour pendant ce même tour, à moins que Magnus quitte le Site après l'attaque.



Abracadabra - Lorsque Magnus utilise cette Capacité, il peut déplacer n'importe quel Héros (y compris lui-même) vers n'importe quel emplacement autorisé du plateau. Ensuite, ce Héros effectue son attaque de base. De plus, Magnus place 3 tuiles Dégâts 1x1 sur le plateau Horde ciblé.

Mirage - Lorsque Magnus utilise cette Capacité, il place deux Soldats et deux tuiles 2x1 sur une seule Horde adjacente à l'emplacement où il se trouve. Ces tuiles Dégâts et ces Soldats doivent tous être placés sur la même carte Horde. Cette attaque inflige des Dégâts Magiques.



Savoir, c'est pouvoir - Magnus utilise cette Capacité pour copier l'effet de toute autre Capacité spéciale en jeu, qu'il s'agisse de la sienne ou de celle d'un autre Héros. Magnus peut choisir de copier une Capacité face cachée. Magnus exécute la Capacité copiée comme si c'était la sienne, en traitant tous les noms de personnages mentionnés comme s'il s'agissait du sien (ainsi, s'il copie la Capacité « Pas touche » de Malik, par exemple, c'est Magnus qui obtient Protection jusqu'à la fin de la manche, même si le texte de la Capacité copiée mentionne Malik).

IGNUS

Attaque de base - Si la tuile Dégâts de l'attaque de base d'Ignus couvre exactement 2 ennemis, Ignus peut placer une tuile Dégâts 1x1 supplémentaire sur chaque plateau Horde adjacent.

Flammes déchaînées - Quand Ignus utilise cette Capacité et que la tuile Dégâts Flammes déchaînées recouvre exactement 3 ennemis, alors Ignus peut choisir n'importe quel Héros (y compris lui-même). Le Héros choisi récupère immédiatement 1 point de vie.

Feu & soufre - Quand Ignus utilise cette Capacité et que la tuile Dégâts Feu & soufre recouvre exactement 3 ennemis, alors il peut placer deux tuiles Dégâts 1x1 supplémentaires sur un seul plateau Horde adjacent.

Déferlement de flammes - Quand Ignus utilise cette Capacité, il peut se déplacer jusqu'à 4 cases supplémentaires et placer une tuile Dégâts 1x1 sur chaque Horde sur laquelle il passe au cours de ce déplacement. Ignus peut en outre utiliser son déplacement de base avant ou après avoir utilisé cette Capacité spéciale. Puis Ignus ou un Héros adjacent à lui récupère 2 Coeurs.

Allumer le feu - Quand Ignus utilise cette Capacité, il peut placer deux tuiles Dégâts 3x1 sur deux plateaux Horde différents adjacents à l'emplacement sur lequel il se trouve. La Horde qu'Ignus affronte ne peut pas être ciblée de cette façon.

CRÉDITS

Conception du jeu : Helana Hope, Sen Foong-Lim et Jessey Wright
Graphisme et illustrations : Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka, Przemysław Kasztelaniec
Producteur : Vincent Vergonjeanne
Développement du jeu : Filip Miłuński, Tomasz Napierała
Directeur des tests : Tomasz Napierała
Directeur de production : Przemek Dołęgowski
Sculptures : Heriberto Valle Martinez
Édition et relecture des règles du jeu : L'équipe de The Gaming Rules!
Traduction: Armelle Rapin
Relecture: Sélène Meynier

Frozen Highlands
Valorus Sea
Icewind Pass
Sarelgaz's Lair
Valardul Waste
Otil
Coldstep Mines
Stormcloud Temple
Rotten Forest
Lozagon
Dead Lands
Royal Bridge
Silveroak Forest
Forsaken Valley
Ruins of Acaroth
Twin River Pass
Argent Lake
Pagras
Rift of Cinders
Hammerhold
Southport
Limiren
Crystal Sea
Azsare