



VEZ'NAN
LE CONTRE
MOLOCH

LIVRET DE SCÉNARIOS

INTRODUCTION

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

CONTENU

1 FIGURINE DE MOLOCH



6 CARTES ACTION DE MOLOCH



4 CARTES VIE DE MOLOCH

1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE MOLOCH

MOLOCH

6 CARTES HORDE



1 CARTE HORDE CERBÈRE

CERBÈRE

2 CARTES DE PILE APPARITION DE CERBÈRE

5 JETONS FEU



1 SUPPORT HÉROS



4 CARTES VIE DE BLACKBURN ENFLAMMÉ



1 CARTE DE RÉFÉRENCE DE LORD BLACKBURN

LORD BLACKBURN

2 CARTES DE RÉFÉRENCE DE VEZ'NAN



NOVA ARCANIQUE

4 TUILES CAPACITÉ DE VEZ'NAN

1 CARTE HÉROS



1 PLATEAU HÉROS VEZ'NAN

1 FIGURINE DE VEZ'NAN



19 TUILES DÉGÂTS DE VEZ'NAN

2

19

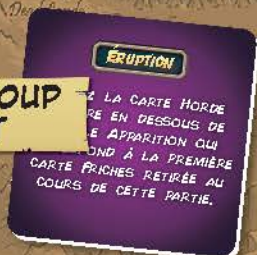


TEMPÊTE DE PORTAIL



1 CARTE VIE TEMPÊTE DE PORTAIL DE MOLOCH

1 CARTE COUP DU SORT



AVANT LE DÉPLACEMENT DE MOLOCH : SI AUCUNE TUILE DÉGÂTS N'A ÉTÉ PLACÉE SUR MOLOCH CE TOUR-CI, PLACÉ UN JÉTON FEU SUR UN SITE DE CONSTRUCTION QUI LUI EST ADJACENT. LES JÉTONS SONT RETIRÉS SI MOLOCH EST DÉPLACÉ.

1 CARTE DE RÉFÉRENCE TEMPÊTE DE PORTAIL DE MOLOCH

NOUVEAU HÉROS - VEZ'NAN

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

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

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



ATTAQUE DE BASE

ATTAQUE DE BASE



L'ATTAQUE DE BASE DE VEZ'NAN EST UNE ATTAQUE MAGIQUE À DISTANCE QUI PLACE TROIS TUILES DÉGÂTS 1X1. IL PEUT CHOISIR DE PERDRE 1 COEUR POUR PLACER À LA PLACE DEUX TUILES DÉGÂTS 2X1 QUI PEUVENT ÊTRE Tournées LIBREMENT, ET UNE TUILE DÉGÂTS 1X1.

CHAÎNES MAGIQUES



CHAÎNES MAGIQUES

PLACEZ LA TUILE DÉGÂTS CHAÎNES MAGIQUES 2X2 SUR UN PLATEAU HORDE À PORTÉE. CETTE HORDE N'EST PAS ACTIVÉE AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDÉS LORS TOUR AU COURS DUQUEL LA TUILE DÉGÂTS CHAÎNES MAGIQUES A ÉTÉ PLACÉE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE.

SOMBRE PACTE

SOMBRE PACTE



CETTE ATTAQUE PERMET À VEZ'NAN DE PLACER LA TUILE DÉGÂTS SOMBRE PACTE 2X2 ET UNE TUILE DÉGÂTS 1X1 SUPPLÉMENTAIRE SUR UN PLATEAU HORDE À PORTÉE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE. CETTE CAPACITÉ NE S'ÉPUISE PAS APRÈS UTILISATION.

NOVA ARCANIQUE

NOVA ARCANIQUE



LORSQUE VEZ'NAN EXÉCUTE CETTE CAPACITÉ, PLACEZ LA TUILE DÉGÂTS NOVA ARCANIQUE 2X2 SUR UN PLATEAU HORDE CIBLÉ À PORTÉE. PLACEZ ÉGALEMENT UNE TUILE DÉGÂTS 1X1 SUR CHAQUE PLATEAU HORDE ADJACENT À LA CIBLE INITIALE. CETTE ATTAQUE INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE.

BRÛLURE DE L'ÂME

BRÛLURE DE L'ÂME



LORSQUE VEZ'NAN UTILISE CETTE CAPACITÉ, CHOISISSEZ N'IMPORTE QUELLE CAPACITÉ ENNEMIE. CETTE CAPACITÉ PERMET À VEZ'NAN DE PLACER JUSQU'À CING TUILES DÉGÂTS BRÛLURE DE L'ÂME 1X1 SUR N'IMPORTE QUEL ENNEMI AYANT CETTE CAPACITÉ N'IMPORTE OÙ SUR SUR LA CARTE. CETTE CAPACITÉ N'A PAS DE LIMITE DE PORTÉE ET INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS QUI IGNORENT LES DÉFENSES MAGIQUE ET PHYSIQUE.

MÉCANISMES SPÉCIAUX

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



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

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

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

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

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

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



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

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





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

CETTE CARTE COMPORTE UN ÉNORME ENNEMI 3X3 MORTEL DOTÉ DE TIR DE PRÉCISION, DE VITESSE ET DE COMBUSTION INFERNALE. LES CAPACITÉS TIR DE PRÉCISION ET VITESSE FONCTIONNENT COMME INDIQUÉ DANS LE LIVRET DE RÈGLES. VOUS POUVEZ ÉLIMINER SES CAPACITÉS DE TIR DE PRÉCISION ET DE VITESSE EN LES RECOUVRANT. TOUTE LA ZONE 3X3 EST MORTELLE, CONFORMÉMENT AUX RÈGLES HABITUELLES POUR LES ENNEMIS MORTELS.

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

LES PORTAILS NE SONT PAS UTILISÉS DANS CETTE EXTENSION. AU LIEU DE CELA, LES SCÉNARIOS 1, 2 ET 3 UTILISENT UNE FIGURINE BOSS ET LES RÈGLES S'APPLIQUANT AU BOSS. CES RÈGLES SONT RÉSUMÉES ICI À TITRE DE RÉFÉRENCE. CHAQUE SCÉNARIO DÉCRIT COMMENT CES RÈGLES SONT MODIFIÉES. LE SCÉNARIO 4 EST LA QUÊTE DE YEZ'NAN, ET SES RÈGLES SPÉCIALES ET SA CONDITION DE VICTOIRE SONT DÉCRITES À LA PAGE 21.

FIGURINES BOSS

- LES HÉROS NE PEUVENT PAS ALLER SUR LE MÊME EMPLACEMENT QU'UNE FIGURINE BOSS.
- SI UNE FIGURINE BOSS ARRIVE SUR UN EMPLACEMENT OÙ SE TROUVE UN HÉROS, CE HÉROS EST OBLIGÉ DE BATTRE EN RETRAITE (IL DOIT SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT ADJACENT INOCCUPÉ, OU RETOURNER SUR SON PLATEAU HÉROS), ET IL SUBIT 1 DÉGÂT.
- LORSQU'UNE FIGURINE BOSS SE DÉPLACE, SI L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL ELLE DEVRAIT ARRIVER CONTIENT DÉJÀ UNE HORDE, ALORS ELLE SAUTE PAR-DESSUS CET EMPLACEMENT.
- LORSQU'UNE HORDE ARRIVE SUR L'EMPLACEMENT D'UNE FIGURINE BOSS, ELLE SAUTE PAR-DESSUS CET EMPLACEMENT.

LE DÉPLACEMENT D'UNE FIGURINE BOSS NE PEUT PAS ÊTRE ARRÊTÉ PAR LES SOLDATS. LORSQU'UNE FIGURINE BOSS SE DÉPLACE, S'IL Y A DES SOLDATS SUR SA CARTE VIE, REMETTEZ D'ABORD CES SOLDATS DANS LA RÉSERVE, PUIS DÉPLACEZ LE BOSS.

COMBATTRE LES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT DIFFICILES À VAINCRE.

- NI LES HÉROS, NI LES SORTS NE PEUVENT AFFECTER LES BOSS. LES HÉROS NE PEUVENT PAS SE TROUVER SUR LA CARTE VIE DES BOSS, ET DANS LE CAS OÙ UNE CAPACITÉ OU UNE ATTAQUE DE HÉROS DEVRAIT PLACER DES TUILES DÉGÂTS SUR UN BOSS, CES TUILES NE SONT PAS PLACÉES. DE MÊME POUR LES SORTS.
- LORSQU'UNE TOUR ATTAQUE UN BOSS, LES TUILES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE DU BOSS. POUR INFLIGER DES DÉGÂTS AU BOSS, L'ILLUSTRATION DU BOSS SUR LA CARTE VIE DOIT ÊTRE ENTIÈREMENT 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 CARTE DU DESSUS DU DECK VIE DU BOSS. SI L'ILLUSTRATION REPRÉSENTANT LE BOSS EST ENTIÈREMENT RECOUVRTE, ALORS LE BOSS SUBIT DES DÉGÂTS. RETIREZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE ET RETOURNEZ-LA. AU DOS, IL Y AURA LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSAILLES DU BOSS. CES EFFETS DOIVENT ÊTRE RÉSOUSUS 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.

ACTIVATION DES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT ACTIVÉES AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE, COMME S'IL S'AGISSAIT D'UN PLATEAU HORDE. LORSQUE C'EST LE MOMENT D'ACTIVER UNE FIGURINE BOSS, SUIVEZ LES ÉTAPES DÉCRITES SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE CE BOSS. POUR EFFECTUER UNE ACTION, PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK DU BOSS ET EFFECTUEZ LES EFFETS AFFICHÉS SUR LA CARTE.



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



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



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





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



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

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0

1X VERTE

VAGUE 1

4X VERTES

VAGUE 4

2X JAUNES

2X ROUGES

2X ROUGES

VAGUE 5

4X JAUNES

2X ROUGES

VAGUE M

1X VERTE

2X JAUNES

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

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

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



MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

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

DECK VIE DE BLACKBURN

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

VICTOIRE

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



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

MISE EN PLACE DE LA CARTE



1



2

B4



A7



B9

B5



1

2



1 JOUEUR :

8x

3x

2x

10

1

2



2 JOUEURS :

5x

3x

2x

1

2



3 JOUEURS :

1x

2x

1x

1

2



4 JOUEURS :

3x

3x


1x

« NOUS FERIONS MIEUX DE SORTIR D'ICI ! » CRIE VEZ'NAN EN REPÉRANT LES YEUX BRILLANTS DE LA HORDE QUI AVANCE. DES SABOTS FENDUS PIÉTINENT FURIEUSEMENT ET DES AILES COMME CELLES DES CHAUVÉ-SOURIS SE DÉPLOIENT TANDIS QUE DES DÉMONS BRANDISSANT UNE FOURCHE SE LANCENT DANS L'AIR SULFUREUX. « ON DIRAIT QUE MOLOCH EST DE RETOUR... ET QU'IL A AMENÉ DES AMIS. »

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

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

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE M
4x VERTES	2x VERTES	2x VERTES
4x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES
4x ROUGES	2x ROUGES	2x ROUGES

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

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

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



MÉCANISMES SPÉCIAUX

RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS

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

DECK VIE DE MOLOCH

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

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



VICTOIRE

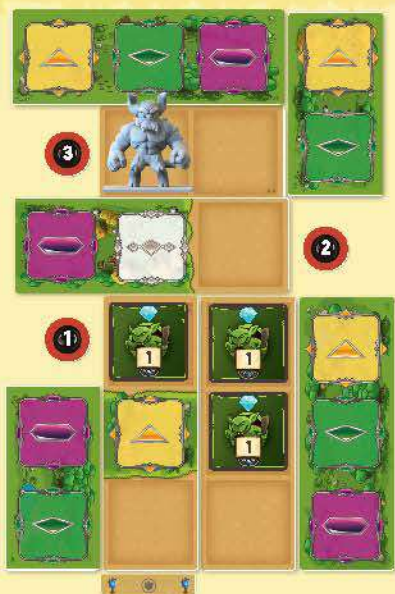
VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ MOLOCH. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SON DECK VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

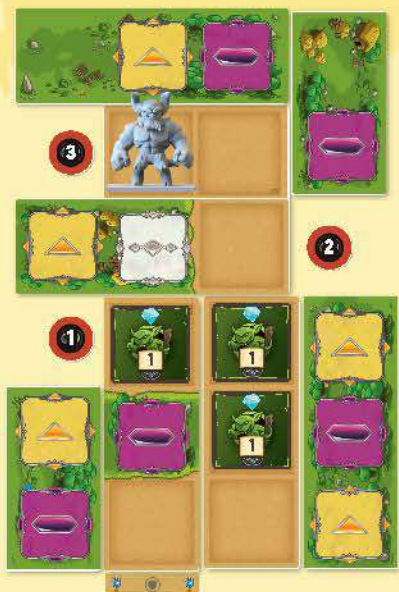


MISE EN PLACE DE LA CARTE



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





- 2 JOUEURS :
- 5x
 - 3x
 - 2x



- 3 JOUEURS :
- 1x
 - 2x
 - 1x



- 4 JOUEURS :
- 3x
 - 3x
 - 1x

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

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

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

UN SOURIRE SE DESSINE LENTEMENT SUR LE VISAGE DÉMONIAQUE DE MOLOCH. IL JETTE AVEC DÉSINVOLTURE UNE FRIANDISE DE LA TAILLE D'UNE CITROUILLE À LA BÊTE, ET ÉMET UN SEUL ORDRE : « ATTAQUE ! »

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES AVEC L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

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

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

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

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



MÉCANISMES SPÉCIAUX

DECK VIE DE MOLOCH

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

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



DECK ACTION DE MOLOCH

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



APPARITION DE CERBÈRE

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

VICTOIRE

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

MISE EN PLACE DE LA CARTE



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





- 2 JOUEURS :
- 5x
 - 3x
 - 2x



- 3 JOUEURS :
- 1x
 - 2x
 - 1x



- 4 JOUEURS :
- 3x
 - 3x
 - 1x

VOUS AVEZ RÉUSSI À VOUS FRAYER UN CHEMIN POUR SORTIR DE PANDÉMONIUM ET VOUS AVEZ GAGNÉ VEZ'NAN EN TANT QU'ALLIÉ. « JE SUIS LIBRE DES GRIFFES DE CE FOU CORNU - ENFIN LIBRE ! » CRIE L'ARCHIMAGE, SES YEUX S'ILLUMINANT D'UNE FLAMME SURNATURELLE. « OOOOCH, » DIT-IL D'UNE VOIX VAGILLANTE TANDIS QUE SES GENOUX FLÉCHISSENT. « OH MON DIEU, C'EST UN ÉCHEC RETENTISSANT ! » SE LAMENTÉ-T-IL. « MON ÂME ! ELLE EST PARTIE ! » IL RÉGARDE SES MAINS FIXEMENT D'UN AIR DÉSÉSPÉRÉ. « MOLOCH A PRIS MON ÂME ET IL L'A CACHÉE DANS UNE DE CES FLAMMES INFERNALES, ME CONDAMNANT À BRÛLER POUR L'ÉTERNITÉ DANS CETTE FOSSE MAUDITE, À MOINS QUE NOUS NE PUISSIONS LA RÉCUPÉRER. JE DOIS TOUTES LES ÉTEINDRE OU AU MOINS ESSAYER, MÊME SI JE DOIS EN MOURIR ! NOUS DEVONS Y RETOURNER ! »

HÉROS

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

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ 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 4	VAGUE M
2x VERTES		2x VERTES	2x VERTES	1x VERTES
2x JAUNES	2x JAUNES	1x JAUNE	2x JAUNES	2x JAUNES
1x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE	1x ROUGE

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



TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

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



MÉCANISMES SPÉCIAUX

PROTÉGER VEZ'NAN

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

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

JETONS FEU

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

VICTOIRE ET DÉFAITE

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

SI VEZ'NAN PÉRD TOUTS SES CŒURS, VOUS PÉRDEZ LA PARTIE.

SÉQUENCE DE JEU

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

PHASE 1 :

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

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

PHASE 4 :

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

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

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

MISE EN PLACE DE LA CARTE



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



1 JOUEUR :

3x

3x

2x

2 JOUEURS :

5x 

3x 

2x 



3 JOUEURS :

1x 

2x 

1x 



4 JOUEURS :

3x 

3x 

1x 



MOLOCH ET TEMPÊTE DE PORTAIL

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

CARTES VAGUE M

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

GROUPE A - VAGUE M VERTE

GROUPE C - VAGUE M ROUGE

GROUPE D - VAGUE M JAUNE

MOLOCH

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

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

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

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

CARTE COUP DU SORT - ÉRUPTION

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

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



**KINGDOM
RUSH**
FAULX
TEMPORELLE

DÉESSE ARAIGNÉE
EXTENSION



DÉCOUVREZ LES EXTENSIONS
DE KINGDOM RUSH
SUR LUCKYDUCKGAMES.COM



**DÉCOUVREZ LES EXTENSIONS
DE KINGDOM RUSH !**

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

CRÉDITS

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

DÉVELOPPEMENT DU JEU : **FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA**

DIRECTEUR DES TESTS : **TOMASZ NAPIERAŁA**

GRAPHISME ET ILLUSTRATIONS : **MATELUSZ 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**