



## INTRODUCTION

LAISSÉ POUR MORT PAR MALICIA, L'USURPATRICE DU TRÔNE NOIR DES ELFES DU CRÉPUSCULE, REG'SON EST L'INCARNATION DE LA VENGEANCE. DANS L'ESPOIR DE RÉCUPÉRER SON ROYAUME, IL N'A PAS MÉNAGÉ SES EFFORTS AFIN DE TROUVER DES ALLIÉS PARMI SES LOINTAINS COUSINS : L'ARMÉE ELFIQUE. EN ROUTE POUR RECONQUÉRIR CE QUI LUI APPARTIEN DE DROIT DIVIN, REG'SON, LA LAME ÉTHÉRÉE, ÉCRASERA TOUS CEUX QUI SE DRESSERONT SUR SON CHEMIN !

JUCHÉ SUR UN MILLE-PATTES GÉANT, BAS'NIMEN FAIT PLEUVOIR LA MAGIE NOIRE SUR SES ENNEMIS POUR VENGER MALICIA. RENDU FOU PAR LA MORT DE SA REINE, IL A RETOURNÉ LES CONTINENTS À LA RECHERCHE D'UN MALÉFICE QUI ÉRADIQUERA TOUTE FORME DE VIE SUR NOS TERRES, OUVRANT LA VOIE AU RÈGNE ABSOLU DES ELFES DU CRÉPUSCULE. LA RUMEUR VEUT QU'IL AIT DÉJÀ TROUVÉ CE SORT MAUDIT ET QU'IL S'APPRÊTE À LE LANCER. PRENEZ GARDE !

# MATÉRIEL

**7** CARTES HORDE



**1** FIGURINE DE BAJ'NIMEN



**3** CARTES HORDE BANSHEE



**3** CARTES HORDE BRUTE DU CRÉPUSCULE



**7** CARTES SPÉCIALES BAJ'NIMEN



**1** CARTE HÉROS



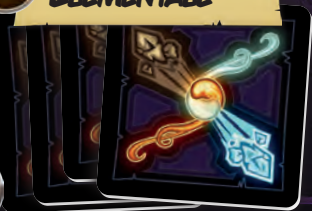
**1** FIGURINE DE GROCS-DE-CENDRE



**1** CARTE BERESAD



**4** CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE



**1** CARTE GROCS-DE-CENDRE

**1** INSERT HÉROS



**2**

## 1 PLATEAU HÉROS



## 1 FIGURINE DE REG'SON



## 17 TUILES DÉGÂTS DE REG'SON



## 12 TUILES DÉGÂTS FEU DRAGONIQUE



## 4 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE REG'SON



## 1 JETON TEMPÊTE DES TÉNÉBRES



## 4 CARTES DE RÉFÉRENCE NIVEAU

# NOUVEAU HÉROS REG'SON

CETTE EXTENSION INCLUT UN NOUVEAU HÉROS : REG'SON, L'HÉRITIÉR LÉGITIME DU TRÔNE DES ELFES DU CRÉPUSCULE, DONT LA SOIF DE VENGEANCE VOUS SERA CERTAINEMENT UTILE LORS DES COMBATS. REG'SON EST UN GUERRIER ÉMÉRITE CAPABLE D'INFLIGER QUANTITÉ DE DÉGÂTS BRUTS. IL PEUT ÉGALEMENT EFFECTUER DEUX ATTAQUES, À CONDITION DE CHOISIR UNE NOUVELLE CIBLE À CHAQUE MANCHE.

VOUS POUVEZ UTILISER REG'SON DANS TOUS LES SCÉNARIOS DE CETTE BOÎTE (SAUF LE 2, COMME SPÉCIFIÉ), DES AUTRES EXTENSIONS OU DU JEU DE BASE COMME VOUS LE FERIEZ POUR TOUT AUTRE HÉROS.

# REG'SON

REG'SON DISPOSE D'UNE CAPACITÉ UNIQUE QUI LUI PERMET D'ACCOMPLIR DEUX ACTIONS D'AFFILÉE. IL NE SE DÉPLACE TOUJOURS QU'UNE FOIS ET NE PEUT EFFECTUER SA SECONDE ACTION QUE S'IL TERMINE SON DÉPLACEMENT SUR UNE NOUVELLE HORDE DÉPOURVUE DE TUILES DÉGÂTS. POUR CHAQUE DE CES DEUX ACTIONS, REG'SON A LE CHOIX ENTRE UTILISER SON ATTAQUE DE BASE, UNE CAPACITÉ SPÉCIALE OU SE REPOSER. IL PEUT PAR EXEMPLE EFFECTUER SON ATTAQUE DE BASE DEUX FOIS, OU ENCORE SE REPOSER PUIS DÉCLENCHER UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE SON CHOIX. REG'SON NE PEUT JAMAIS EFFECTUER TROIS ACTIONS !

## CAPACITÉ 1 : GUÉRISON ÉTHÉRÉE



APRÈS AVOIR INFLIGÉ DES DÉGÂTS, RÉGÉNÉREZ TOUS LES POINTS DE VIE DE REG'SON. CELA NE COMPTE PAS COMME UN REPOS (IL NE PEUT DONC PAS RÉINITIALISER SES CAPACITÉS SPÉCIALES).


## CAPACITÉ 2 : LAME ÉTHÉRÉE



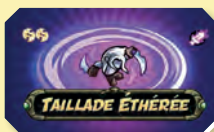
CETTE CAPACITÉ PERMET À REG'SON DE FRAPPER ET DE S'ENFUIR AU COURS DE LA MÊME ACTION. LA FUITE NE COMPTE PAS COMME UN DÉPLACEMENT STANDARD, ET REG'SON NE PEUT DONC EFFECTUER UNE SECONDE ACTION QUE S'IL A ATTAQUÉ UNE HORDE DÉPOURVUE DE DÉGÂTS AVEC LAME ÉTHÉRÉE.

## CAPACITÉ 3 : JUSTICIER



CETTE ATTAQUE INFLIGE UN GRAND NOMBRE DE DÉGÂTS BRUTS À , MAIS L'UTILISER COÛTE DEUX ACTIONS. REG'SON NE PEUT DONC UTILISER JUSTICIER QU'APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ SUR UNE HORDE DÉPOURVUE DE DÉGÂTS.


## CAPACITÉ 4 : TAILLADE ÉTHÉRÉE



AVEC TAILLADE ÉTHÉRÉE, REG'SON DOIT ATTAQUER DEUX HORDES DIFFÉRENTES (CHAQUE ADJACENTE À LUI).




## MODIFICATEURS DE TOUR DRAGON

CETTE EXTENSION INCLUT DEUX NOUVEAUX MODIFICATEURS DE TOUR : JEUNE BERESAD ET JEUNE CROCS-DE-CENDRE. N'ÉTANT PAS DES AUTOCOLLANTS MAIS DES CARTES, ILS FONCTIONNENT DIFFÉREMMENT DES MODIFICATEURS DE TOUR DU JEU DE BASE ET DES AUTRES EXTENSIONS.

POUR ACHETER UN MODIFICATEUR JEUNE BERESAD OU JEUNE CROCS-DE-CENDRE, DÉPENSEZ 2 PIÈCES D'OR ET RETIREZ DU JEU L'UNE DE VOS TOURS AU CHOIX (REMETTEZ-LA DANS LA BOÎTE, PAS DANS LA RÉSERVE). PRENEZ SOIT LA CARTE JEUNE BERESAD ET LES TUILLES , SOIT LA CARTE JEUNE CROCS-DE-CENDRE ET SA FIGURINE. AUCUN DE CES JEUNES DRAGONS NE PEUT ÊTRE AMÉLIORÉ OU RECEVOIR D'AUTRE MODIFICATEUR (Y COMPRIS FALCON).

### JEUNE BERESAD




UNE FOIS PLACÉ, LE JEUNE BERESAD INFLIGE 1  À N'IMPORTE QUELLE HORDE DU PLATEAU ET À CHAQUE HORDE ADJACENTE À LA PREMIÈRE. IL NE PEUT JAMAIS INFLIGER PLUS DE 1  PAR ATTAQUE ET PAR HORDE. QUELLE QUE SOIT LA TOUR REMPLACÉE POUR L'ACQUÉRIR, IL INFLIGE TOUJOURS DES DÉGÂTS .

### JEUNE CROCS-DE-CENDRE

LE JEUNE CROCS-DE-CENDRE DOIT ÊTRE PLACÉ SUR UN SITE DE CONSTRUCTION DISPONIBLE DE LA COULEUR DE SON PROPRIÉTAIRE. IL Y RESTE ET NE PEUT PLUS ÊTRE REPRIS EN MAIN JUSQU'À LA FIN DU SCÉNARIO, BLOQUANT CE SITE À TOUTS POINTS DE VUE. AUCUN HÉROS NI FIGURINE NE PEUT ENTRER SUR LA CARTE DU JEUNE CROCS-DE-CENDRE, ET AUCUNE TOUR NE PEUT ÊTRE PLACÉE SUR SON SITE DE CONSTRUCTION JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE.



POSEZ SA FIGURINE SUR UN EMPLACEMENT ADJACENT À SA CARTE. LE JEUNE CROCS-DE-CENDRE PEUT SE DÉPLACER JUSQU'À 2 EMPLACEMENTS PENDANT LA PHASE 2 (JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS). IL PEUT RECOUVRIER DES ENNEMIS COMME N'IMPORTE QUEL AUTRE HÉROS, IL INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS ET IL BÉNÉFICIE DE . UNE FOIS PLACÉ, LE JEUNE CROCS-DE-CENDRE RESTE TOUJOURS SUR LE PLATEAU. IL NE PEUT NI ACTIVER LES TUILLES ENVIRONNEMENT (FLEURS, BASSINS DE LAYE...) NI ATTAQUER LES BOSS, MAIS IL COMPTE COMME UN HÉROS POUR TOUT AUTRE EFFET.

### CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE



VOUS TROUVÉREZ 4 NOUVELLES CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE DANS CETTE EXTENSION. AJOUTEZ-LES À CELLES DU JEU DE BASE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE POUR AUGMENTER ENCORE DAYAVANTAGE LA REJOUABILITÉ !



# CRÉDITS

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

DÉVELOPPEMENT : GRZEGORZ SZCZEPAŃSKI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL : FILIP MIŁUŃSKI, ŁUKASZ ZEP

GESTION DE PROJET : HUBERT CZERSKI,  
DOMINIKA KIJUĆ

COORDINATEUR CROWDFUNDING : AZ DRUMMOND

COORDINATEUR TEST : TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTION ARTISTIQUE : MATEUSZ KOMADA

CONCEPTION GRAPHIQUE, AGA JAKIMIEC,  
ILLUSTRATIONS : ŁUKASZ KEMPIŃSKI,  
MATEUSZ KOMADA,  
KATARZYNA KOSOBUCKA,  
DAWID WOSIEK

MODÉLISATION : MEDUSA PROJECT,  
MIGUEL GARCIA

GESTION DE PRODUCTION : PRZEMEK DOŁĘGOWSKI,  
RADOSŁAW MILEWSKI

RÉDACTION DES RÈGLES : JONATHAN BOBAL

RÉDACTION ADDITIONNELLE : ADRIAN DULNIK

RELECTURE : RUSS WILLIAMS

## VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : ALBIN CHEYREL

GRAPHISME : MAREK BARANOWSKI

RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE : CHLOÉ PHILIPPE ET ELODIE NELON

