la Tour Abandonnée

1373

Maraudeurs Gobelin - scénario bonus

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.

Notes historiques

Nos forces campaient des deux cotés de la rivière, la cavalerie à l'Est dans un champ et notre infanterie le long d'une vieille tour abandonnée. Nos patrouilles avaient vérifiées que l'endroit était sûr, et pourtant au matin leurs maudits tambours se faisaient à nouveau entendre!

Règles spéciales

La rivière est franchissable partout. De plus les gués ne stoppent pas le mouvement des unités.

Les unités avec un marqueur (A-blue) sont des chevaucheurs de hyène hobgobelins.

La Tour - aucun des camps ne contrôle la Tour.
Mouvement: Une unité d'infanterie qui pénètre dans la Tour doit s'arréter et ne peut plus bouger pour le reste de ce tour. Une unité de cavalerie ou une créature ne peut pénétrer dans celle-ci.
Combat: Une unité qui pénètre dans la Tour ne peut pas combattre ce tour là. Une unité dans la Tour combat avec un maximum de 2 dés. De plus, quand cette unité est attaquée en mélée, elle combat en premier. Une unité qui attaque une unité se trouvant dans la Tour ne combat qu'avec 2 dés.
Ligne de mire: La Tour bloque la ligne de mire.

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.