Chroniques Gobelines - épisode 1

Epreuve de force à El Ja-Kin

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

Notes historiques

Le Commandeur K'rar a rêvé du jour où il pourrait reprendre le site sacré d'El Ja-Parents pour les tribus unies de la Vallée Noueuse… Il y a longtemps, les nains avaient chassé le dernier des moines et des paysans locaux qui, autrefois, avait entretenu le lieu de repos éternel de ses ancêtres gobelins, les premiers à avoir colonisé cette terre fertile. Maintenant, l'achèvement d'une maudite tour sur cette terre sacrée n'a fait qu'attiser un peu plus le ressentiment des membres de sa tribu, restés la totalement impuissants tandis que les nains s'appropriaient les meilleures terres de la vallée.

K'rar goûterait bientôt sa vengeance … ses espions avaient appris que, la tour juste achevée, l'armée naine impériale commençait à effectuer une rotation de leurs troupes afin de les déployer vers le nouveau théâtre central de leurs opérations dans la Vallée Noueuses. Avant que la garnison complète ne puisse arriver, le Maître des Runes Uzwald serait certain que le contrôleur du secteur, le responsable de la tour avec sa toujours en faible nombre garde d'élite, ennemie de toujours, une petite troupe impériale était déjà en place à l'avant-poste occidental. Uzwald ne devait rester à la tour que pour quelques semaines, jusqu'à ce que la garnison permanente arrive. Les nains croyaient qu'à l'heure actuelle les tribus locales n'étaient pas en mesure de provoquer quelconques ennuis à la tour qu'Uzwald ne pourrait gérer. Les nains ne

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

Règles spéciales

-- La rivière en haut, à gauche, est infranchissable.
-- Le fleuve entier au centre est praticable ; en outre, les deux gués très peu profonds ne ralentissent pas le mouvement d'une unité.
-- Note : l' « avant-poste » est représenté comme une colline surmontée d'un rempart. « El Ja-Kin » est représentée par un bastion protégé à l'avant par deux remparts.
-- Le bastion de El Ja-Kin ne donne son bonus de moral qu'à une unité occupant son hexagone (pas aux unités environnantes ; noter également qu'alors que les remparts permettent toujours à une unité d'ignorer 1 drapeau, ce bonus ne s'ajoute pas à celui du bastion (bien que le moral intrépide par défaut des nains procure toujours un bonus)). Le bastion procure son bonus à n'importe quel occupant de l'un ou l'autre camp. En outre, le joueur aux étendards ne perd pas une carte de commandement si le bastion est capturé.
-- La troupe de mercenaires des Jackals de Guerre (quatre unités) sont intrépides par défaut (comme pour les Nains de Fer). En outre, les deux unités archers des Jackals de Guerre sont bien entraînées avec leurs armes et combattent avec 3d si elle ne se déplace pas, avec 2d si elles sont en mouvement.
-- L'unité du commandant K'rar's (hobgoblin rouge) a un moral normal par défaut (comme des humains). Les autres unités de gobelines se comportent selon les règles standard.
-- Le joueur aux fanions peut revendiquer l'insigne de victoire de El Ja-Kin tant qu'il occupe le bastion ; cependant l'occupant doit être une unité de gobelins.
-- Le joueur aux étendards peut revendiquer un insigne de victoire pour l'élimination de l'unité du commandant K'rar's (hobgoblin rouge), en plus du point standard de victoire attribué.