Haine des Nains

1250

Sorcier contre Nains

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

Notes historiques

Un jour naquit un grand sorcier du nom de Kaltazaar. Sa grande connaissance des arcanes fit de lui un grand sorcier. Mais un bon jour, nul ne sait pourquoi, il se mit à haïr, voir meme détester tous les nains. Selon lui, tous les nains de la terre devraient être exécuter. C'est pourquoi il créa une armer de créature tel que des goblins et des araignées géantes pour exterminer la race des nains.

Briefing

Kaltazaar arrivant aux portes des territoires nains, ceux-ci avaient besoin de renforts, ils réussir finalement a avoir de l'aide. Des brigands venus des forêts de l'ouest, réputés pour leur habileté et des cavaliers des plaines de l'est, réputés pour leur chevaux et leurs grands commandants.

Conditions de victoire

Les fanions doivent gagner 5 points de victoire, mais seul les nains donnent des points de victoire.

Les étendarts doivent gagner 7 points de victoire.

Règles spéciales

La rivière est infranchissable, sauf aux gués et aux ponts.

L'élémentaire de terre peut être remplacer par le géant des collines, au choix du joueur fanions. Si c'est le cas, remplacez la tanière de l'élémentaire par la tanière du géants (placez la sur la meme case), et placez le géant sur la colline dans le coin supérieur gauche. Dans le cas contraire (si le joueur Fanion désside de garder l'élémentaire au lieu du géant) ne placez pas l'élémentaire. Il doit être invoqué par le joueur Fanion.

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