Histoire de chausses... (2)

... au royaume de Lilliput

03 octobre 1355

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

Notes historiques

Lorsque les troupes du Glumglum Gurdilo rentrèrent les mains vides, c'est à dire sans le jeune Lully Ully, l'homme de foi crut devoir entrer dans une rage folle... Sa fille se marierait à un traranfulo, et à personne d'autre !

Il savait le roi tourné au nord-est, préoccupé par ses pires ennemis, les blefuscudiens au teint verdâtre et aux épées recourbées...

L'occasion pour lui d'avancer sur le domaine de l'hurgo Mully Ully.

Il convoqua son meilleur général, dépêcha ses troupes au sud-est, devant l'ancienne motte de l'empereur Itoc, hauteur qui formait une position stratégique de laquelle on pouvait dominer leur plat royaume.
Les troupes de l'hurgo l'attendaient. Le glumglum Gurdilo jura sur la tête du prophète Lustrogg qu'il n'en ferait qu'une bouchée, et qu'il apprendrait à ces "chaussettes" qu'une faute de goût vestimentaire méritait la mort !

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

Le glumglum Gurdilo
Ministre du Blundecral

Conditions de victoire

X 6

7

CONSEIL DE GUERRE Niveau 5

Niveau 2 | Niveau 2 | Niveau 1

L'hurgo Mully Ully
Herboriste du roi

Conditions de victoire

X 5

7

CONSEIL DE GUERRE Niveau 5

Niveau 2 | Niveau 2 | Niveau 1

Briefing

Le GLIMIGRIM (qui est aussi le petit nom d'un vin blanc lilliputien, que l'on a donné au canal à cause de la fraîcheur de son eau) est franchissable comme un gué. Ses gués ont les propriétés d'un pont.

Pour les arbalétriers étendards, prenez des figurines d'archers.

Conditions de victoire

7 drapeaux de part et d'autre pour remporter la victoire.

Mais attention ! Tant qu'un camp possède un nombre de troupe majoritaire sur les collines de la motte, il gagne deux points de victoire complémentaires ! En cas d'égalité, chaque camp a un point.

Si Le glumglum Gurdilo gagne, vous pouvez poursuivre l'aventure à "Histoire de chausses... (4)".
Si l'hurgo Mully Ully gagne, vous pouvez poursuivre l'aventure à "Histoire de chausses... (5)".

Conservez votre score, les drapeaux obtenus seront totalisés à l'issue de trois aventures pour désigner le vainqueur...