Histoire de chausses... (4)

... au royaume de Lilliput

07 octobre 1355

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

Notes historiques

Septième jour de la soixante-dix-septième lune du règne du vieux Baloc...

Le glumglum Gurdilo a déclenché une guerre contre son voisin "basses-chausses", l'hurgo Mully Ully, et l'a poussé dans ses derniers retranchements, au sud-est.

C'est l'occasion ou jamais de s'emparer de son bastion et de l'exterminer lui et sa famille. Son fils, Lully Ully, périra sous la torture pour avoir fait le beau devant sa fille. Le roi n'aura pas le temps de le pleurer. D'ailleurs, le roi n'en a plus pour longtemps. Trente ans déjà. Et les "chaussettes" ne seront bientôt plus à la mode.

Tandis que le ministre du culte se frotte les mains et donne l'assaut, l'hurgo Mully Ulli cache son fils sous le lit et somme ses troupes d'occuper le Pentacle Majuscule, afin de mettre un maximum de puissance obscure de son côté...

S'il parvient à éliminer le glumglum, les slaranfulos continueront de régner...

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 3+

8

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 1+

L'hurgo Mully Ully
Herboriste du roi

Conditions de victoire

X 3+

8

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 1+

Briefing

Le conseil de guerre est complété librement, avec quelques restrictions :
Le glumglum Gurdilo ne peut avoir de sorcier niveau 3, ni de commandant niveau 3. S'il prend une créature, il doit choisir le géant. Il se nomme Quinbus Flestrin et c'est un ami à lui (voir scénario 6).
Si l'hurgo Mully Ully choisit un commandant niveau 3, son château devient son bastion. S'il choisit un sorcier niveau 3, le Pentacle Majuscule devient son pentacle, à son usage exclusif. S'il prend une créature, il prend Babak l'araignée, qu'il a bien domestiqué (voir scénario 5).

Le GLIMIGRIM est un canal franchissable comme un gué ; le gué du canal a les propriétés d'un pont.

Conditions de victoire

8 drapeaux de part et d'autre. Gurdilo gagne un point de victoire supplémentaire s'il occupe le bastion de son adversaire et ce, tant qu'il l'occupe.

Ceci est le dernier des trois scénarios de cette histoire : pour désigner un vainqueur, additionnez les nombres de points de victoire obtenus au cours des trois aventures. Le vainqueur est celui qui en totalise le plus. en cas d'égalité, le oueur ayant gagné le plus de scénario remporte la partie !

Règles spéciales

Le Pentacle Majuscule : à moins d'appartenir à l'hurgo Mully Ully s'il possède un sorcier niveau 3, n'importe quel camp peut bénéficier de son effet spécial ! Il faut juste réussir à l'occuper !