Histoire de chausses... (6)

... 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

Hourrah !
L'armée du glumglum Gurdilo (loué soit son nom et celui du prophète !) a repoussé les assauts de l'herboriste au sud-ouest de la fontaine sacrée !

Les troupes adverses ont par dessus le marché foulé le jardinet de Quinbus Flestrin, géant de son état et vieil ami du ministre du culte.

Il est écrit au chapitre 43 du Blundecral : "Lilliput est petit. Mais plus petit encore est l'ennemi de Lilliput s'il est enterré la tête en bas". Ce que le glumglum Gurdilo compte bien vérifier avec l'hurgo Mully Ulli...

Mais celui-ci n'a pas dit son dernier mot : l'herboriste est un peu sorcier, et sait où se tient le cercle d'invocation d'une terrible créature à quelques blustrugs de là...

Il lancerait toute son énergie dans cette bataille, et jura que lui ou son adversaire ne passerait pas une lune de plus au royaume...

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 5

8

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 2 Géant des collines

L'hurgo Mully Ully
Herboriste du roi

Conditions de victoire

X 5

8

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 2 Elémentaire de terre

Briefing

Les conseils de guerre sont complétés librement.

Conditions de victoire

8 drapeaux de part et d'autre.

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 joueur ayant gagné le plus de scénario remporte la partie !

Règles spéciales

Placer un jeton, une pièce ou tout autre chose à l'emplacement du jardinet du géant Quinbus Flestrin afin de le repérer.
Appliquez la règle suivante : chaque fois qu'une unité amie ou ennemie traverse ou s'arrête sur le jardinet dans le cadre d'un déplacement ou d'une retraite, Quinbus se met en rogne. Suite au déplacement de l'unité, déplacez IMMEDIATEMENT le géant gratuitement vers cette unité. Quinbus bénéficie d'une attaque gratuite contre cette unité s'il en a la possibilité suite à son déplacement (sans actions complémentaires). Puis le jeu reprend son cours normalement.