Histoire de chausses... (7)

... au royaume de Lilliput

07 octobre 1355

x 1

x 1

x 1

x 3

x 1

x 10

x 4

x 12

x 2

x 1

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...

L'hurgo Mully Ully a déclenché une guerre contre son voisin "hautes-chausses", le glumglum Gurdilo, et l'a poussé dans ses derniers retranchements, au nord.

C'est l'occasion ou jamais de s'emparer de son bastion et de l'exterminer lui et sa famille. Sa fille sera livrée à ses hommes, même si cela fait de la peine à son fiston, Lully Ully, qui en est fou amoureux. Le roi n'aura pas le temps de les plaindre. D'ailleurs, le roi n'en a plus pour longtemps. Trente ans déjà. Et les "hautes-chausses" ne seront bientôt plus à la mode.

Tandis que l'herboriste du roi se frotte les mains et donne l'assaut, le glumglum Gurdilo cache sa fille dans le placard et, perdu pour perdu, rameute quelques troupes pieuses à peau verte de l'île de Blefuscu au nom du livre sacré le Blundecral (l'Alcoran pour les blefuscudiens) afin de reprendre la fontaine à crachats du prophète Lustrogg et ainsi livrer son ultime bataille.

S'il parvient à éliminer l'herboriste, les Traranfulos restaureront le port traditionnel de la culotte à la cour de Lilliput...

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

Briefing

Les conseils de guerre sont complétés librement, avec quelques restrictions : L'hurgo Mully Ully ne peut pas avoir de prêtre niveau 3, ni de commandant niveau 3. S'il prend une créature, il doit choisir l'élémentaire, dont il connaît le tracé du pentacle (voir scénario 6).
Si le glumglum Gurdilo choisit un commandant niveau 3, son château devient son bastion. S'il choisit un prêtre niveau 3, la fontaine à crachats devient sa mare bénite, et son effet spécial s'applique s'il l'atteint ! S'il prend une créature, ce doit être le géant Quinbus Flestrin, c'est un ami à lui (voir scénario 6).

Conditions de victoire

8 drapeaux de part et d'autre. Gurdilo gagne un point de victoire supplémentaire s'il occupe la fontaine à crachats du prophète Lustrogg et ce, tant qu'il l'occupe. Mully Ulli gagne quant à lui un point de victoire supplémentaire s'il occupe le bastion de son adversaire.

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

La fontaine à crachats du prophète Lustrogg : à moins que Gurdilo n'ait un prêtre niv. 3 dans son conseil de guerre, cette mare bénite conserve ses propriétés de lieu remarquable, mais ne propose aucun effet spécial.