Pantabruel le Géant

Il mangeait le jour et chantait la nuit.

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

Notes historiques

Pantabruel mange trop, et chante trop fort... et les habitants du coin sont à bout!! Même les brigands du cru sont affamés et épuisés : leur chef, une fameuse contrebandière nommée Anne Solo veut en finir.

L'araignée - elle - aime le chant de Pantabruel, les korrigans le voient comme un grand frère et Kesstre rêve toujours de monter un boys'band avec lui! Son parti n'est donc pas désespéré. En cas de victoire, c'est sûr cette fois, le groupe "Pantabruel et son orc Kesstre" verra le jour.

Les autochtones prennent donc les armes, requérant l'appui d'une garnison environnante et s'alliant même ponctuellement aux brigands de la région.
On envisage aussi d'invoquer l'élémentaire si craint de tous et même des korrigans, pour renforcer la cause!

Briefing

- Sur la carte, les unités affublées d'un badge "nain" sont les korrigans.
- Les unités affublées d'un badge "gobelin" sont les unités gobelines de Kesstre.
- Les gués sur plaine représentent boues et marécages : Les règles des gués s'appliquent normalement, à l'identique.
- Le repaire et le camp d'entrainement sont des éléments de décors, joués avec les règles génériques des lieux remarquables mais sans autre pouvoir spécial.
- Les autres de créatures fonctionnent normalement.

Conditions de victoire

- Détruire un korrigan ne rapporte pas de point de victoire.
- La mort du géant rapporte un point de victoire supplémentaire (badge) au camp de l'étendard. Pantabruel vaut donc DEUX points au total.

Règles spéciales

Les korrigans :
Nos amis farceurs vont farouchement défendre le géant, et leurs farces sont souvent piquantes...
- Les korrigans sont représentés par une figurine de gobelin (pas une bannière, juste une figurine). Ils ont un point de vie et sont donc très faibles.
- Déplacement : 2 cases et frappent.
- Nombre de dés : 1
- Avantage offensif : oui, y compris contre la cavalerie.
- Sur un résultat d'arcane lors de l'attaque du korrigan (1 dé), la cible est désorientée. Elle peut retraiter ou riposter normalement en cas de nouvelle attaque subie, mais ne pourra pas être activée à son prochain tour.
- En plus de celles activées par les cartes de commandement, une unité de korrigan peut être activée gratuitement par section .
- Les règles de soutien ou de moral ne s'appliquent pas lors d'un combat avec un korrigan:
On n'est jamais soutenu ni intrépide face à un korrigan.
On n'est jamais soutenu grâce à un korrigan.
Un korrigan n'est jamais soutenu ou intrépide.
- Enfin, un korrigan est considéré comme une unité verte mais n'est ni une infanterie, ni une cavalerie, ni un gobelin, ni un point de victoire !

La règle très spéciale de Rilax :
Lorsque l'Etendard détruit un korrigan, il a le droit de jeter en cloche la figurine du korrigan à la tête de son adversaire en pestant contre ces sales lutins!

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