Sauvez le Roi des Nains !

inconnue

Quelque chose d'autre qu'une pure bataille...

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

Notes historiques

Nandol, le Roi des Nains vient d'être victime d'une embuscade qui a décimé ses rangs et qui a failli lui coûter la vie, le laissant sérieusement blessé. Heureusement, il peut compter sur ses alliés du Royaume de Morhan, commandés par le jeune Prince Galaël. Hélas, ce dernier est jeune et son expérience de commandement est négligeable.

Pour rentrer dans son royaume se faire soigner, il doit traverser une zone de combat. Ce point de passage capital est défendu par deux places fortes (bastions magiques) qui tiennent les ponts stratégiques sous le feu de leurs archers. Hélas, son escorte est réduite et son état ne lui permet pas de supporter les fatigues d'un voyage rapide ou de la magie. Heureusement, un puissant talisman lui permet d'être aussi a l'abri des attaques magiques ennemies.

Les troupes du duc de Hillbridge, ennemis traditionnels du Morhan, ont pactisé avec le Sombre Serpent, commandant des hordes gobelines pour tenter d'éliminer Nandol. S'ils y arrivent, le Royaume des Nains privé de chef sera une proie facile. S'ils échouent, les mages auront tôt fait de remettre Nandol sur pied et la contre-attaque risque d'être brutale.

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

James Madock
Duc de Hillbridge

1

Conditions de victoire

X 5

1

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 2 Niveau 1 Niveau 1

Niveau 2

Galaël Ier
Prince de Morhan

Conditions de victoire

X 5

0

CONSEIL DE GUERRE Niveau 6

Niveau 3 Niveau 1 Niveau 2

Briefing

Les bastions magiques sont une des clefs de la victoire : s'ils sont pris rapidement, le duc de Hillbridge a de grandes chances de l'emporter. S'ils tiennent bon, ils peuvent faire beaucoup de dégâts et ralentir suffisamment les assaillants pour permettre au Roi des Nains de passer.

Le combat va faire rage, mais n'oubliez jamais que le seul but, c'est la survie ou l'élimination du Roi des Nains. Pour le Prince de Morhan, en infériorité numérique, la vitesse doit être privilégiée.

Conditions de victoire

Le Roi des Nains est sauvé si l'unité des Nains arrive a quitter le plateau du cote opposé à son entrée (en franchissant la limite dans le camp des fanions, quelque part entre les deux rivières).

Le duc de Hillbridge et ses alliés gobelins gagnent si l'unité des Nains est éliminée.

Règles spéciales

Si le flanc concerné est vide, le Prince Galaël peut utiliser une carte "flanc gauche" ou "flanc droit" pour activer le même nombre d'unités au "centre" (uniquement si la carte n'active AUCUNE unité dans le centre).

Si le centre est vide, le duc de Hillbridge peut utiliser une carte "centre" pour activer le même nombre d'unités sur les flancs (uniquement si la carte n'active QUE des unités dans le centre).

Les retraites des unités de Hillbridge se font vers le petit coté le plus proche et non vers le camp des fanions.

Les bastions magiques apportent un double avantage aux ARCHERS du Morhan :
- précision : les bonus comptent aussi comme des coup touchés ;
- distance : tant qu'elle occupe un bastion, une unité d'archers tire toujours à distance (même si un ennemi est au contact), et peut donc choisir sa cible.

La puissance magique d'un bastion disparaît définitivement dès qu'il est occupé par une unité ennemie.
De plus, toute unité du Morhan occupant un bastion ressent un sentiment de bravoure excessif : l'unité ne retraite jamais (le premier drapeau est ignoré, les autres drapeaux entraînent des pertes).
Enfin, l'effet sur le commandement (+1 carte par bastion tant qu'il est occupé) n'est valable que pour les troupes du Morhan. Si un bastion est occupé par l'ennemi, le joueur du Morhan défausse immédiatement une de ses cartes de commandement. S'il reprend un bastion, il pioche immédiatement une nouvelle carte.

L'unité des Nains ne peut être cible (directe ou indirecte) d'AUCUN sortilège. Par contre, une unité qui attaque l'unité des Nains peut être renforcée magiquement.