

Nombre de joueurs : 2

Matériel nécessaire : jeu de base

But du jeu : 5 PV ou tuer le Gobelin adverse.

HISTOIRE

Ce Labyrinthe est construit sur l'antique sanctuaire de Gradeülbokh, le dieu Gobelin de la Guerre et du Combat. L'Archimage a tout de suite vu l'intérêt qu'il pouvait retirer de l'utilisation des rituels perpétrés en ces lieux. Le Labyrinthe a donc été profondément imprégné de la magie gobeline.

Ici, ce sont les Gobelins qui font la Loi.

Plan du Labyrinthe

La structure du Labyrinthe et le placement initial des pions sont identiques aux Règles de Base.

Avant le début du jeu, les joueurs se débarrassent de leur carte combat +6.

Principes du Jeu

Les Règles de Bases sont appliquées.

Les seuls changements résident dans les capacités particulières des Gobelins :

- Les Gobelins gagnent automatiquement TOUS leurs combats
- Si un Gobelin est touché par une Boule de Feu, il n'est pas tué mais blessé
- Un Troll blessé par un Gobelin ne peut plus régénérer
- Les Gobelins ont la capacité de casser les Herses exactement comme le Guerrier
- Les Gobelins ne peuvent ni porter ni utiliser d'objet ou de personnage
- Si les deux Gobelins sont amenés à combattre, le combat est résolu de manière normale à l'aide des cartes. En cas d'égalité, les deux Gobelins sont tués
- Si le Gobelin quitte le Labyrinthe, il ne rapporte qu'un seul PV
- Tuer le Gobelin adverse entraîne une victoire immédiate