

# Dragon Rage Easter Special

## Invasion of the giant rabbits

Lured by the toll of Esirien's bells, two giant rabbits (*wabbitus magnus*) have decided to settle in the seaside city.

Giant Rabbits are fearsome creatures, with many special powers and abilities that earned them a reputation of ferociousness.

Will you be able to defend Esirien against these terrible foes ?

## Giant rabbits - Caerban and Bannog

### Statistics



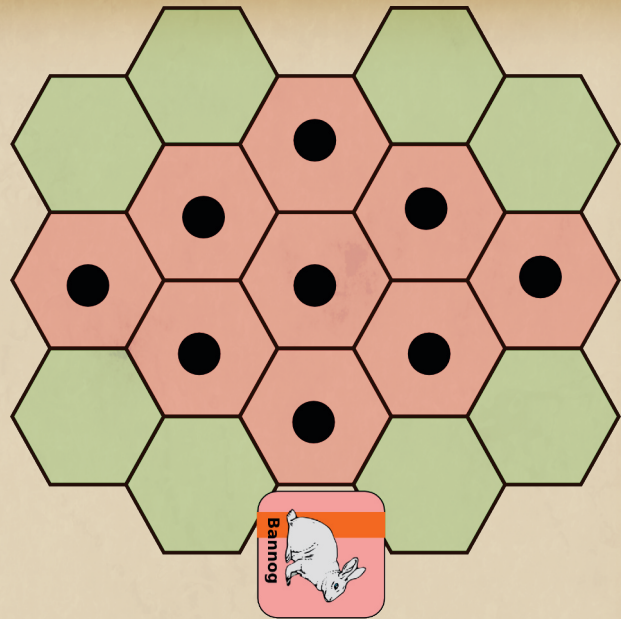
Belly 6 HP  
Back legs 2x4HP blocks (2mp each block)  
Front legs 2x2HP blocks (1mp each block)  
Head 6 HP

Rabbits can bound 3 hex. in front of them, as a dragon. If more than half the back legs are disabled (4hp) they cannot bound anymore.

These Lagomorphae can chuck away wooden fences and palisades, gates, doors, and bridges. A Rabbit with a wooden structure in the front hex can destroy it by forfeiting all attacks for the round, and rolling a 5+.

They also shoot cannonballs from their back : each round they can shoot up to 3 cannonballs in a 90° zone at the back. Each cannonball is treated as a Strength 3 attack, and has a range of 3 hexes. Each attack must target a different hex., however. Cannonballs can destroy VP hexes.

Giant rabbits do have overrun movement, but no overrun attacks.

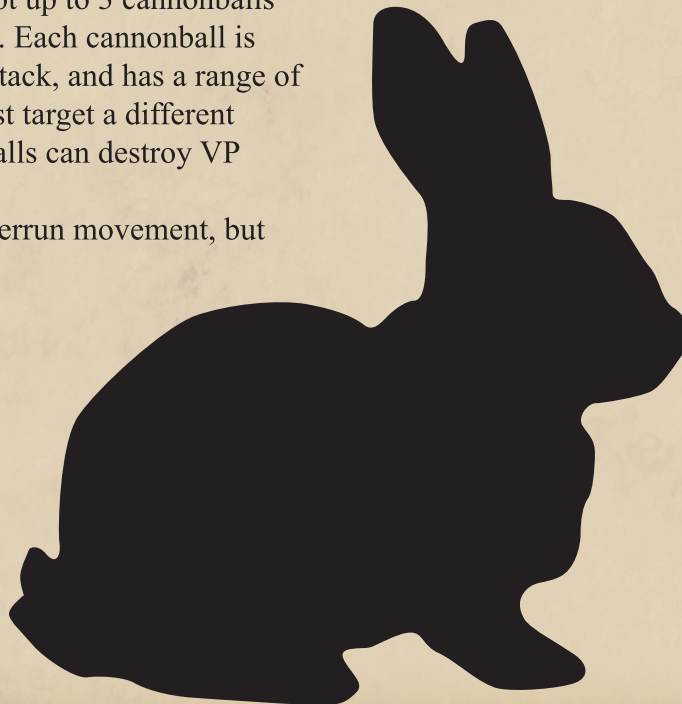


Their combat strength is 4 for the head, and 1 for each 'leg' block.

Rabbits become enraged at the sight of knights in armour. They have a +1 STR bonus when attacking HERO or CAV units. This bonus does only apply to attacks, not when defending.

Last but not least, they have such a reputation for ferocity that MIL units will not be able to attack them unless they first successfully roll for morale. (HERO bonus applies, as for Dragon combat.)

At the end of this document is a play aid for the rabbits.



# Dragon Rage Easter Special

## Egg hunt

Can be played in Esirien with human invaders, or Nurkott with Orc and Goblins invaders. The city has eventually been destroyed and is now inhabited by a couple of Dragons. The female recently laid 6 eggs, and they both carefully watch them. Your mission is to destroy all the 6 eggs or both Dragons by turn 30. Any other result is a defender victory.

## Setup

The defender places 6 egg tokens and 2 Dragons in different hexes of the ruined city. All gates, doors and buildings are considered destroyed. Bridges, however, are intact. The attacker has 1 HERO, 1 WIZ, 8 INF, 4 CAV, 4 MIL and 4 ARH. He enters troops from off the map one per one during movement phase. Troops can enter by roads and by reinforcements entry points.

For this scenario, INVADER and DEFENDER are inverted, so please adapt the standard turn sequence accordingly swapping INVADER (Dragon) and DEFENDER (Human/Orc) sequences. The INVADER starts.

The INVADER must kill all 6 eggs OR both Dragons to win, by turn 30.

Reinforcements come as usual (4 INF or MIL) but on invader's turn.

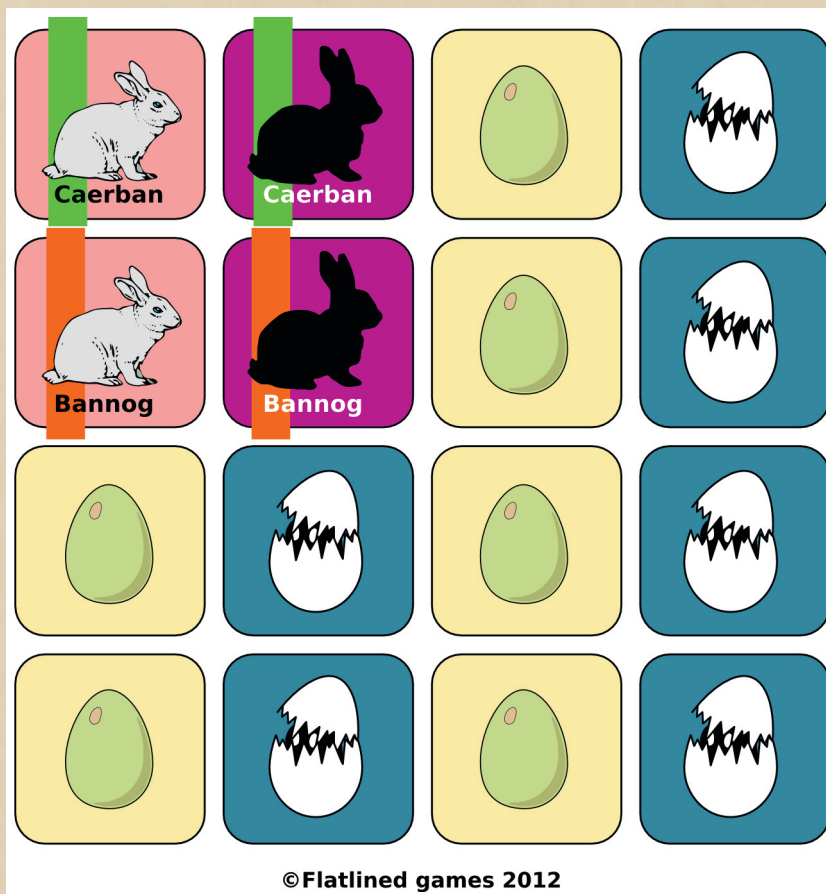
Any unit can destroy an egg by standing next to it and refraining from attacking for that round.

Dragon eggs are thick and will not break when shot at by archers or by any of a Wizard's spells.

Eggs block line of sight, and no units (even Dragons) can enter an egg hex.

## Counters

Here are counters for these two special scenarios. Each counter has a front and back side, we suggest you print them on sticky label paper and glue them to thin cardboard for better results.



# Dragon Rage Easter Special

## Dragon Rage - bonus de Pâques

### L'invasion des lapins géants

Attirés par le son des cloches de l'église d'Esirien, deux lapins géants (grossus lapinus) ont décidé de s'installer dans la cité portuaire. Les lapins géants sont des créatures redoutables, et leurs nombreux pouvoirs spéciaux leur ont valu une réputation de férocité. Serez-vous en mesure de défendre la ville contre ces terribles adversaires ?

### Lapins géants - Caerban and Bannog

#### caractéristiques

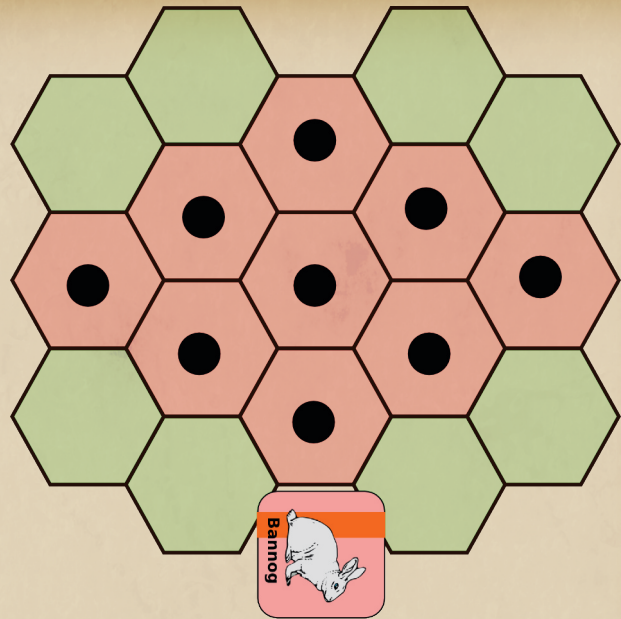


Ventre 6 PV  
Pattes arrière 2 blocs de 4PV  
(2pm chaque)  
Pattes avant 2 blocs de 2PV  
(1pm chaque)  
Tête 6 PV

Les lapins peuvent bondir de 3 hex. devant eux, comme un Dragon. Si plus de la moitié des pattes arrières est endommagée (4PV), ils ne peuvent plus bondir.

Ces lagomorphes rongent les clôtures, palissades, portes, portails et ponts en bois. Un lapin face à une structure en bois peut la détruire en s'abstenant d'attaquer pour le tour, et en réussissant un jet de 5+

Ils lancent aussi des boulets de canon par l'arrière : chaque tour, ils peuvent tirer jusqu'à 3 boulets dans une zone de 90° à l'arrière. Chaque boulet est traité comme une attaque de force 3, avec une portée de 3 hex. Chaque boulet doit cependant cibler un hex. différent. Un boulet peut détruire un hex. de PV.



Les lapins géants disposent du piétinement mais pas des attaques de piétinement.

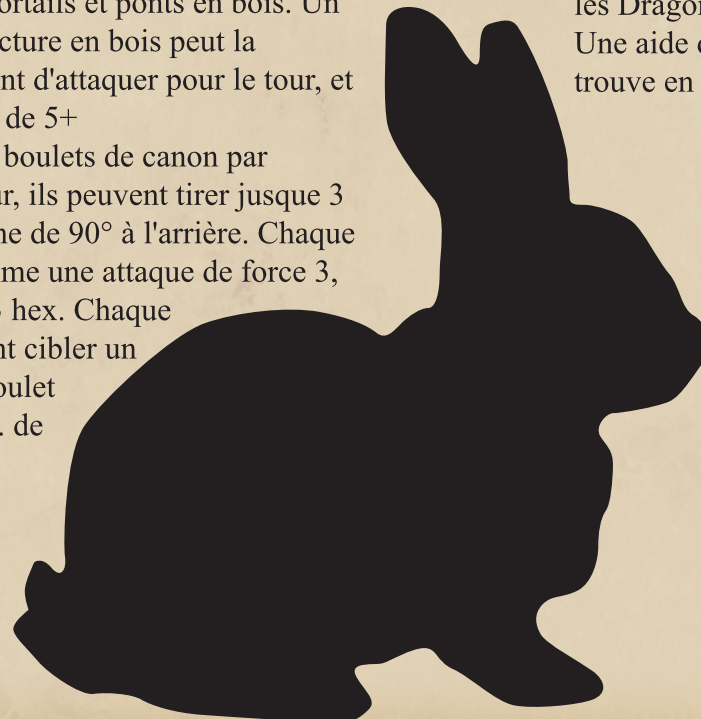
Leur force de combat est de 4 pour la tête, et 1 pour chaque 'bloc' de pattes.

Les lapins deviennent enragés à la vue de chevaliers en armure. Ils bénéficient d'un bonus de +1 quand ils attaquent un HERO ou CAV. Ce bonus n'est applicable qu'en attaque, pas en défense.

Enfin, leur réputation de férocité est telle que des MIL n'oseront pas attaquer un lapin géant sans avoir réussi préalablement un jet de moral.

(Le bonus HERO est applicable, comme pour les Dragons.)

Une aide de jeu pour les lapins se trouve en fin de document.



# Dragon Rage Easter Special

## Chasse aux oeufs

Peut se jouer sur Esirien avec des envahisseurs Humains, ou sur Nurbkott avec des envahisseurs orcs et gobelins.

La ville a finalement été détruite et est maintenant habitée par un couple de Dragons. La femelle vient de pondre 6 oeufs sur lesquels le couple veille attentivement. Votre mission est de détruire les 6 oeufs ou les deux dragons avant la fin du tour 30. Tout autre résultat est une victoire du défenseur.

## Mise en place

Le défenseur place 6 oeufs et 2 Dragons dans la ville en ruines.

Toutes les portes, portails et bâtiments sont considérés comme détruits. Les ponts sont toutefois intacts.

L'attaquant dispose de 1 HERO, 1 WIZ, 8 INF, 4 CAV, 4 MIL et 4 ARH. il fait entrer ses troupes une par une sur la carte durant sa phase de mouvement. Les troupes entrent en jeu par les routes et par les arrivées des renforts.

Pour ce scénario, l'attaquant et le défenseur sont inversés, adaptez la séquence de jeu en conséquence en inversant l'attaquant (Humain/Orc) et le défenseur (Dragon).

L'attaquant commence.

Pour gagner, l'attaquant doit détruire les 6 oeufs ou les deux dragons avant la fin du tour 30.

Les renforts arrivent comme dans les règles de base (4 INF ou MIL), au tour de l'attaquant.

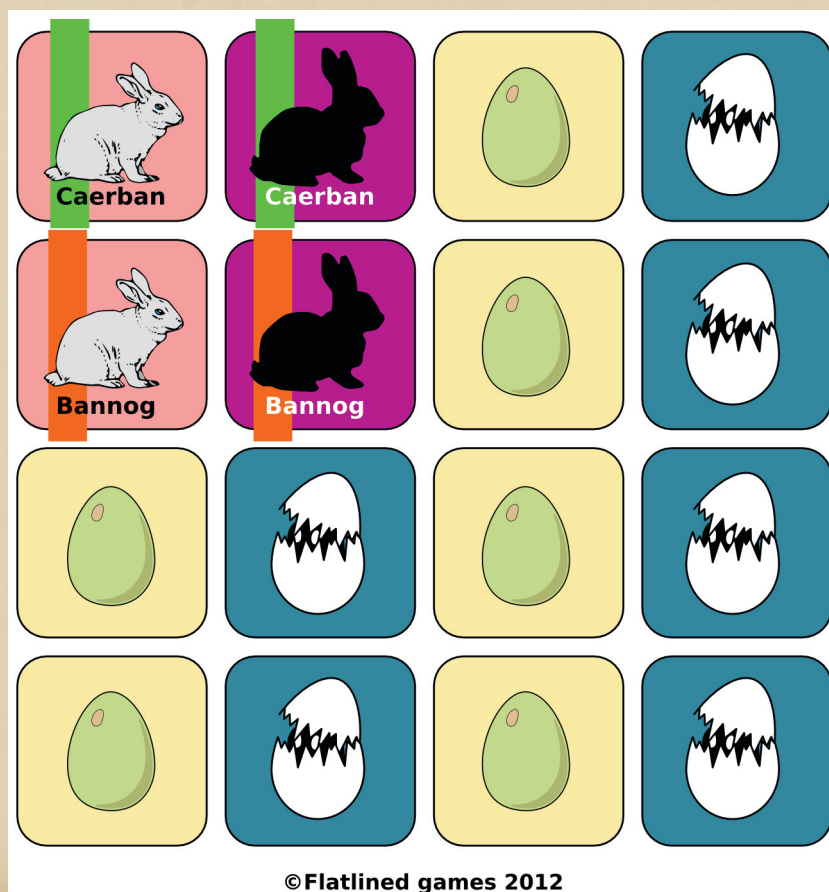
Toute unité peut détruire un oeuf en restant à côté et s'abstenant de toute attaque pendant ce tour.

Les oeufs de Dragon sont résistants et les flèches et projectiles ou les sorts ne peuvent rien contre eux.

Les oeufs bloquent la ligne de vue et aucune unité (même les dragons) ne peut entrer dans un hex. d'oeuf.

## Pions

Voici des pions pour ces deux scénarios spéciaux. Chaque pion a un recto et un verso, nous vous conseillons de les imprimer sur des étiquettes et de les coller sur du carton fin pour un bon résultat.



# Giant Rabbits - Lapins Géants

Head - Tête

6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---

Head - Tête

6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---

Front Legs - Pattes Avant

4 MP	3
------	---

Front Legs - Pattes Avant

4 MP	3
------	---

1 MP

2	1 MP
---	------

1 MP

2	1 MP
---	------

1 MP



Back Legs - Pattes arrière

8 MP	7
6 MP	5

Back Legs - Pattes arrière

8 MP	7
6 MP	5

1 MP

4	3 MP
---	------

1 MP

4	3 MP
---	------

1 MP

No Bounding - Plus de Bond

No Bounding - Plus de Bond

Belly - Ventre

6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---

Belly - Ventre

6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---