

# Dragon Rage Halloween Special



## **Enchanted Pumpkins**

A devious necromancer has enchanted a chariot of pumpkins from an unsuspecting vegetables merchant.

On his way from the city doors to the market, a few of the enchanted cucurbitacea dropped from the chariot and now they are growing and starting to destroy the city from the inside!

## **Statistics**

Pumpkins are minor monsters, with 10 HP each. (Use the giants HP track for the pumpkins). Their point value is 8 each for points-based scenario play.

Pumpkins move 1-4 hexes, but only in a straight line (not zig-zag). They have overrun movement ability (can pass through other units at a cost of +1MP), but must stop when they reach an undestroyed VP hex.

Pumpkins have no attacks, but they will explode when they enter an undestroyed VP hex. When the Pumpkin explodes, the VP hex is destroyed (even if there is another unit in the hex.). Any unit in the hex suffers a strength 6 attack. Furthermore all surviving units in the hex, and in the 6 neighboring hexes, are glued by the sticky insides of the pumpkin. Glued units must forfeit their next movement as they escape from the sticky goo.

## **The Giant Gingerbread Men**

The devious necromancer also enchanted some Gingerbread Men from the bakery. They soon grow to giant proportions and turn against the city, spreading destruction and a nice smell of cinnamon.

## **Statistics**

Gingerbread Men are minor monsters, with 10 HP each. (Use the tyrannosaurus HP track for the Gingerbread men). Use 4 'heart' counters to keep track of the remaining arms and legs for each gingerbread man.

Their point value is 13 each for points-based scenario play.

Gingerbread Men are similar to giants in gameplay terms. However, they have a special attack: they can rip off their arm or leg and throw it at nearby units. Each turn, the Gingerbread men can attack a unit at a range of 2 hexes around them. There must be a clear line of sight, as for archers. They hit on a 4+ and destroy the unit (or deal it 2 damage if it's a monster). They can target an empty hex and VP hexes are destroyed automatically when fired at, even if a unit is present in the hex.

Each time a Gingerbread Man fires, discard one 'heart' counter for this monster. When all 'heart' counters have been discarded, replace the Gingerbread counter with an armless and legless Gingerbread Man counter. That Gingerbread Man can no longer move.





## **Citrouilles maléfiques**

Un nécromant malicieux a enchanté le chariot d'un marchand de légumes.

Sur son chemin vers le marché, quelques unes des cucurbitacées maléfiques sont tombées du chariot, se sont mises à grandir, et attaquent la ville de l'intérieur!

## **Caractéristiques**

Les citrouilles sont des monstres mineurs, avec 10PV chaque. (Utilisez la fiche des géants pour les PV des citrouilles).

Leur valeur en points est de 8 pour les scénarios à points.

Les citrouilles se déplacent de 1-4 hex, mais uniquement en ligne droite (pas de zig-zag).

Elles peuvent se déplacer en piétinement (peuvent traverser des hex. occupés à un coût de +1 MP), mais elles doivent s'arrêter si elles pénètrent dans un hex. de PV non détruit.

Les citrouilles ne peuvent pas attaquer, mais elles explosent quand elles entrent dans un hex. de PV non détruits. Quand cela se produit, l'hex. est détruit (même s'il y a une unité dedans).

Toute unité dans l'hex. subit une attaque de force 6. De plus, toutes les unités survivantes dans l'hex. et dans les 6 hex. adjacents sont glués par les entrailles collantes de la citrouille.

Les unités gluées doivent renoncer à leur prochain mouvement car elles essaient de s'échapper de la masse gluante.

## **Les bonhommes pain d'épice géants**

Le fourbe nécromant a aussi enchanté quelques bonhommes de pain d'épice dans la boulangerie. Ils grandissent de manière gigantesque et se retournent contre la cité, semant la destruction et une agréable odeur de cannelle.

## **Caractéristiques**

Les bonhommes pain d'épice sont des monstres mineurs avec 10 PV chacun. (Utilisez la fiche des tyrannosaures pour les PV des bonhommes pain d'épice.) Utilisez quatre compteurs 'coeur' pour tenir le compte des bras et jambes restants pour chaque bonhomme.

Leur valeur en points est de 13 pour les scénarios à points.

Les bonhommes pain d'épice sont similaires aux géants en termes de jeu. Ils ont toutefois une attaque spéciale : ils peuvent s'arracher un bras ou une jambe pour la projeter à 2 hex. de distance sur une unité adverse. Ceci se règle comme un tir d'archer et nécessite une ligne de vue dégagée. Ils touchent sur un 4+ et détruisent alors l'unité (ou lui font 2 points de dégâts si c'est un monstre). Ils peuvent cibler un hex. de PV même vide, et le détruisent automatiquement en tirant dessus, même s'il contient des unités.

Chaque fois qu'un bonhomme pain d'épice tire, défaissez un compteur 'coeur' pour ce monstre. Quand tous les compteurs 'coeur' sont défaisés, remplacez le bonhomme par un bonhomme sans bras ni jambes, il ne peut dorénavant plus se déplacer.



# Dragon Rage Halloween Special

 6 1 4 crumbles	 6 1 4 crumbles	 6 1 - crumbles	 6 1 - crumbles
 6 1 4 Ginny	 6 1 4 Ginny	 * 1 4 karuth	 * 1 4 karuth
 6 1 - Ginny	 6 1 - Ginny	 * 1 4 Lanham	 * 1 4 Lanham
 * 1 4 Ikrant	 * 1 4 Ikrant	 * 1 4 Meldir	 * 1 4 Meldir
 * 1 4 laakor	 * 1 4 laakor	 * 1 4 Nilbeun	 * 1 4 Nilbeun

© Flatlined games 2012