



Dragon Rage

Manual de Juego

Su primera partida

Español - V.0.004



Dragon Rage manual de juego



Biografía del diseñador:

El Dr. Lew Pulsipher comenzó a jugar juegos de mesa hace más de 50 años. Comenzó diseñando sus propios juegos, luego descubrió los primeros juegos de estrategia "realistas" con Avalon Hill, y finalmente obtuvo un doctorado en historia diplomática y militar por la Universidad de Duke. Su primer título comercial se publicó en 1980. Es el diseñador de Britannia, Dragon Rage, Valley of the Four Winds, Swords and Wizardry, y variantes de Diplomacy.

Tras un paréntesis de 20 años en el diseño de juegos, que dedicó a aprender informática y a trabajar como programador y jefe de informática en un importante centro médico militar, Lew ha vuelto al diseño de juegos. Britannia (2a edición) apareció en 2006 con ediciones extranjeras (en alemán, francés, español y húngaro) en 2008. Britannia está entre los juegos tratados en el libro Hobby Games: The 100 Best ("Los 100 mejores juegos de hobby"), editado por James Lowder. De la edición del 2006 se dijo en una crítica de la versión online de Armchair General que "está lista para seguir siendo uno de los grandes títulos del mundo de los juegos". Britannia, es un profundo juego de

estrategia para cuatro jugadores que ilustra la historia de Gran Bretaña desde la invasión romana a la conquista normanda. Aunque se juega principalmente por entretenimiento, algunas escuelas lo usan para dar clases de la historia de la edad Media. Lew está trabajando en otros juegos, entre ellos un juego de mesa abstracto para Mayfair Games.

Ex-colaborador de varias revistas especializadas en juegos de rol, y autor de más de un centenar de artículos en revistas de juegos, actualmente es colaborador mensual de GameCareerGuide y Gamasutra. Estos sitios web, propiedad de Game Developer Magazine, son las principales páginas web de referencia para los aficionados a la creación de videojuegos.

Contribuyó a los libros Hobby Games: the 100 Best y Family Games: the 100 Best (Green Ronin), y al libro de futura publicación Tabletop Game Design (ETC Press). Está terminando su libro de referencia, Get it Done: Designing Games from Start to Finish ("Diseño de Juegos desde el Principio hasta el Final").

El trabajo diario del "Dr. P" es la enseñanza del diseño de juegos y otros temas relacionados con la creación de videojuegos en el sureste de los Estados Unidos, donde acumula una experiencia de 17000 horas lectivas, mayoritariamente en informática y especialmente en redes informáticas, a nivel universitario. Proyectos actuales en PulsipherGames.Com.

Blogs:

<http://pulsiphergamedesign.blogspot.com>

<http://teachgamedesign.blogspot.com>

Dragon Rage manual de juego

Copyright (c) 1982, 2010 de Lewis Pulsipher

Copyright (c) 2010 Flatlined Games

Spanish translation : Francisco Ronco

Introducción a la edición revisada

Diseñado por Lewis Pulsipher, autor del clásico juego 'Britannia', Dragon Rage fue publicado en 1982 por Dwarfstar, de Heritage Models. Heritage era principalmente un fabricante de miniaturas dirigido por Duke Seifried. Al poco tiempo de la publicación de Dragon Rage, la compañía quebró por motivos ajenos a los juegos de mesa y el juego dejó de estar disponible.

Dragon Rage es una buena introducción al mundo de los juegos de guerra de "fichas y hexágonos" ("hex-and-counter"), con una sólida temática y partidas sencillas pero interesantes.

Estuve encantado cuando surgió la oportunidad de publicar una nueva edición de este clásico. Dragon Rage está disponible de nuevo, unos 30 años después de su publicación original. Para algunos de ustedes supondrá un agradable recuerdo del pasado, y para otros será un nuevo juego. Espero que todos lo disfruten por igual.

El libro de instrucciones se ha reescrito completamente, pero el sistema de juego ha sufrido sólo pequeñas modificaciones. Esta edición revisada incluye una reedición del mapa original y de las fichas de David Helber que es fiel a la clásica edición de Heritage. Sin embargo, las fichas son de doble cara, y presentan nuevas ilustraciones a todo color de Lionel Liron en el dorso. También he desarrollado un sistema de campaña opcional que permite jugar una serie de juegos encadenados cuyo desenlace influye en el siguiente mientras avanza la campaña. La última novedad de esta edición revisada es un nuevo mapa original de Nurkott, en el dorso del mapa de Esirien así como nuevos escenarios.

Espero que disfruten de esta nueva edición, iy que se diviertan mucho con ella!

Eric Hanuise,

FlatlinedGames.

Componentes extraviados

Si en este juego faltan componentes o hay piezas dañadas, devuelvalo a:

Dragon Rage Customer Service , Flatlined Games,
39 rue Gheude, 1070 Brussels.

El componente dañado (o no incluido) se le enviará gratis.

Organización de las Reglas

Las reglas de Dragon Rage están organizadas en dos libros :

- Manual de Juego: este manual presenta los componentes principales del juego y le guiará paso a paso por sus primeras partidas de Dragon Rage a través del escenario principal de dos dragones atacando la ciudad. Este es el "manual de usuario" del juego y le enseñará las reglas básicas.

- Reglas de Referencia: este manual contiene las reglas detalladas, cubriendo todos los aspectos de Dragon Rage. Esta organizado en subsecciones que facilitan la búsqueda durante el juego: Reglas de Referencia, Escenarios y Apéndices, Reglas de Campaña, Reglas de Torneo, etc.

Su primera partida

Dragon Rage es un juego de fantasía para dos jugadores que representa los ataques a la ciudad amurallada de Esirien. Un jugador controla a los "invasores", una pareja de dragones, mientras el otro controla a las "fuerzas defensoras" que protegen las murallas y el interior de la ciudad, incluyendo caballeros, infantería, arqueros, tropas, el noble señor, y su mago.

Los invasores tratan de destruir toda o parte de la ciudad, mientras que los defensores intentan protegerla. Cada hexágono en el mapa representa unos 23 metros, cada turno un minuto, y cada unidad unos 50 hombres o un dragón.

Para obtener los mejores resultados, lea la sección "Su primera partida" una vez de forma rápida. Entonces, intente jugar una partida, incluso si es en solitario. Vuelva a consultar las reglas durante su primera partida, releyendo los detalles cuando sea necesario. Tras la primera o la segunda partida habrá aprendido las reglas.

Si surge una duda durante el juego, consulte la sección relevante de las Reglas de Referencia para darle respuesta. Cualquier cosa que no esté específicamente permitida por las reglas no es un movimiento válido, y no es legal.

Dragon Rage es un juego sencillo y rápido así que durante una sesión es más importante la fluidez del juego que la discusión profunda sobre las reglas. En el caso improbable de que les surja una pregunta de las reglas que no esté respondida en las Reglas de Referencia, acuerden una regla temporal que permita proseguir la partida y busquen una resolución definitiva tras la finalización del juego.



Dragon Rage manual de juego

La ciudad de Esirien

Esirien es unaveja ciudad, veterana en muchas guerras. La sección oriental se construyó primero, como colonia militar del Imperio.

El tiempo pasó y el Imperio cayó. Se convirtió en una ciudad comercial, y la parte oeste creció alrededor de puertos y almacenes. Ahora sola, la ciudad necesitaba un ejército y tropas para repeler los ataques de los bárbaros de más allá de las murallas.

Gigantes, trolls, orcos y duendes, todos trataron de saquear Esirien, pero tras cada ataque, era reconstruida.

Un día, los monstruos desaparecieron. Los dragones habían llegado a las montañas lejanas. El ejército de Esirien marchó a destruir su guarida, saqueando sus riquezas y destruyendo sus huevos. Entonces los dragones llegaron para vergar la muerte de su familia...



El mapa de Esirien

El mapa en color muestra la ciudad de Esirien, con una leyenda sobre los tipos de terreno en la esquina. La Tabla de Efectos del Terreno resume el efecto del terreno, que está explicado con más detalle en las reglas.

Nótese que aunque el interior de la ciudad muestra varios edificios, éstos se muestran por motivos estéticos, ya que el "terreno abierto" incluye hexágonos con o sin edificios.

El río que atraviesa la ciudad termina en el hexágono 1413, el mar comienza en el 1414. Los espacios del muelle incluyen las estructuras en los hexágonos 1315 y 1516, así como en 0815, 0915, 1014, y 1115.

Finalmente, nótese que los grandes portones se indican mediante un tono rojo alrededor de la estructura, mientras que las puertas se indican con un tono azul.

Dragon Rage manual de juego

Las fichas

Ficha de turno



Esta ficha se usa para señalar el turno actual de juego en el marcador de la parte inferior del tablero. Los cuadros azules indican turnos en los que el defensor recibe refuerzos.

Ficha de daño reciente



Esta ficha se usa para marcar el último turno del juego en el que el invasor destruyó un hexágono de PV (puntos de victoria). El turno se señala en el marcador de la parte inferior del tablero. Si pasan diez turnos sin que el invasor destruya un hexágono de PV, pierde la partida.

Ficha de Rotura



Se usa para señalar que un portón o una puerta han sido rotos. Utilice la parte superior del arco para indicar qué lado del hexágono ha sido roto/abierto.

Fichas de puente quemado



Se ponen sobre los puentes de madera que han sido quemados.

Fichas de herida



Se sitúan sobre un héroe cuando es herido (un héroe herido por segunda vez muere).

Fichas de magia



Indican el centro de una niebla o remolino.

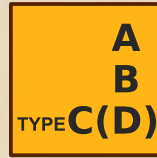
Fichas de destrucción / victoria



Se sitúan en un hexágono de la ciudad cuando el invasor lo "destruye" ganando su valor en puntos de victoria. Nótese que la destrucción (para ganar puntos de victoria) no tiene efectos adicionales - el terreno no cambia, el invasor simplemente se apunta los puntos de victoria correspondientes y lo marca situando una ficha del valor apropiado en el hexágono destruido.

Fichas individuales de tropas y personajes

Las unidades de las tropas defensoras son de color naranja y los personajes son amarillos. Los tipos de unidades son CAV-caballería, INF-infantería, MIL-milicia, ARH-arqueros, HERO-héroe defensor, WZD-mago defensor. La habilidad en el Combate, Huída y Movimiento se muestran en las fichas.



TYPE - tipo de unidad
A - Potencia de combate
B - Número de escape
C - Puntos de movimiento
(D) - Puntos de movimiento por carretera



Cada ficha defensora muestra las estadísticas de la unidad como sigue: A - Potencia de Combate de la unidad B - Número de Escape de la unidad C - Puntos de Movimiento de la unidad (D) - Puntos de Movimiento de la unidad por carretera



Cada unidad tiene dos valores de puntos de movimiento (PM). El primer número "C" es el número de hexágonos que la unidad puede mover normalmente. El segundo, entre paréntesis, "(D)" es el movimiento por carretera: debe usarse si la unidad comienza el movimiento en un hexágono de carretera. y sigue la totalidad del movimiento por carretera.

Fichas de dragón



Los dragones no tienen valores numéricos sobre las fichas. Vea las reglas y la hoja de tablas para encontrar la información sobre sus habilidades. Todos los Dragones tienen una dirección de encaramiento, indicada en su ficha por una flecha de color, y dos versiones un "en tierra" y otra "en vuelo" (use la ficha adecuada para el estado actual del monstruo).



Fichas de corazón



Estas fichas se usan para marcar el daño del dragón sobre la hoja de ayuda de juego.

Fichas de puntos de hechizo (SP)



Estas fichas se usan para marcar los puntos de hechizo que le quedan al mago.

Dragon Rage manual de juego

Preparación

- Cada jugador tira el dado, el jugador que obtiene el número más alto escoge jugar con los Dragones o como defensor de la ciudad.
- Coloque la ciudad de Esirien sobre la superficie de juego
- Las fuerzas defensoras de la ciudad se colocan primero, en cualquier posición dentro de la ciudad, incluyendo las torres, el distrito marítimo, y sobre la parte interna de los muros. Las unidades pueden colocarse sobre los puentes. Como máximo, en un mismo hexágono puede colocarse una sola ficha, más el mago o el héroe.
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 4 caballería, 8 infantería, 4 arqueros, 4 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Las fuerzas invasoras se colocan en cualquier hexágono en el borde oeste, norte o este del mapa, junto al bosque.
- Fuerzas invasoras: 2 Dragones.

Puntos de victoria

Los dragones vencen si destruyen partes de la ciudad: ciertos hexágonos indican puntos de victoria (del 1 al 5 en azul), y cuando el hexágono es destruido se coloca un marcador de puntos de victoria sobre él.

Los Dragones destruyen un hexágono con puntos de victoria si entran caminando y gastan un punto de movimiento en él (en ese turno o en un turno posteriores), o si se deslizan a su interior. Aterrizar del vuelo o de un salto en un hexágono no ocupado lo destruye. El fuego del dragón sobre un hexágono siempre lo destruye, excepto para las torres, en ellas sólo el fuego de dragón lanzado a través de una entrada abierta las destruye.

Un remolino lanzado por el mago defensor destruye todos los puntos de victoria del hexágono que ocupa.

Condiciones de victoria

Los defensores de la ciudad vencen cuando todos los invasores son destruidos, si 10 turnos pasan sin que se destruyan puntos de victoria, o si 10 turnos pasan sin que haya unidades invasoras dentro de la ciudad (por tierra o por aire).

La victoria de los invasores se determina según sigue:

- Los dragones destruyen menos de 16 PVs : los invasores pierden (título de los invasores: gallinas sin plumas)
- Los dragones destruyen 16 PVs : victoria por la mínima de los invasores (título de los invasores: cachorro de dragón)
- Los dragones destruyen 18 PVs : victoria normal de los invasores (título de los invasores: destructor de ciudades)
- Los dragones destruyen 20 o más PVs : gran

victoria de los invasores (título de los invasores: muerte desde el cielo)

- Los dragones destruyen todos los PVs: victoria máxima de los invasores (título de los invasores: la pérdida de Esirien)

Tras unas cuantas partidas, el jugador invasor debe apuntar por lo menos a una gran victoria de 20 PV.

La victoria máxima hasta ahora nunca ha sido conseguida, así que si consigue esta rara proeza, imándenos una crónica de la sesión!

El turno de juego

El turno se organiza en 9 fases según sigue:

(1) Fase de movimiento del invasor

El invasor mueve a sus dragones en el mapa y resuelve ataques de invasión (overrun).

(2) Fase de fuego de dragón

El invasor resuelve ataques por fuego de dragón.

(3) Fase de ataque del invasor

El invasor puede resolver los ataques cuerpo a cuerpo de sus unidades.

(4) Fase de hechizos del defensor

El defensor puede lanzar un hechizo con su mago.

(5) Fase de refuerzos de la ciudad

En los turnos 10, 14, 18, 22, 26, 30, y cada cuarto turno sucesivo el defensor recibe unidades de refuerzo.

(6) Fase de movimiento del defensor

El defensor puede mover sus unidades en el mapa.

(7) Fase de arqueros del defensor

El defensor resuelve cualquier ataque de los arqueros.

(8) Fase de ataque del defensor

El defensor resuelve los ataques cuerpo a cuerpo de sus unidades.

(9) Avanzar el marcador de turnos

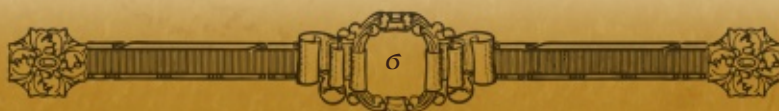
Al final del turno, el defensor de la ciudad mueve la ficha de turno al siguiente espacio del marcador de turnos.

Los turnos de juego se repiten sucesivamente hasta que el invasor acepta la derrota o acumula suficientes puntos para ganar.

- Si los invasores mueren, el defensor vence inmediatamente.

- Si pasan diez o más turnos sin que haya invasores en el interior de los muros de la ciudad, el defensor vence automáticamente.

- Si diez o más turnos transcurren sin que se destruya ningún hexágono con puntos de victoria, el defensor vence automáticamente.



Dragon Rage manual de juego

Apilamiento

Ninguna unidad de tropa puede moverse a un hexágono ocupado por otra unidad. Personajes y Dragones pueden entrar en los hexágonos ocupados por otra unidad en ciertas circunstancias (ver debajo).

Héroes y magos

Estos personajes especiales pueden apilarse con otra unidad amiga en el mismo hexágono. Sin embargo, no se permite un apilamiento de más de dos unidades (héroe/mago con otra unidad, o héroe y mago juntos).

Además, un héroe (pero no un mago) puede moverse a un hexágono ocupado por un Dragon, pero automáticamente finaliza su movimiento.



Torres (Towers)

Una unidad sólo puede entrar en una torre a través de la entrada, o saltando o aterrizando (en vuelo) directamente sobre ella. El defensor controla todas las torres y sus entradas y puede entrar y salir libremente. El invasor no puede usar estas entradas hasta que sean destruidas, lo cual permite libre paso para todos.

Las unidades en una torre siempre se consideran "dentro" y "sobre" la torre.

Las unidades de caballería no pueden finalizar su movimiento en una torre aunque pueden cruzar un torre si siguen la carretera en los hexágonos 0914, 1310 y 1511.

Carreteras (Roads)

Cualquier unidad puede moverse por una carretera, siguiéndola de hexágono en hexágono. La carretera cruza los muros a través de las puertas, y pasa por la planta baja de las torres en 0914, 1310, y 1511. La carretera no entra en ninguna otra torre, así que las unidades que entran o salen de las otras torres no pueden usar movimiento por carretera. Los tres puentes son carreteras así que el movimiento por carretera puede incluir los puentes.

Una unidad que sigue la carretera durante todo su movimiento utiliza sus Puntos de Movimiento (PM) de carretera.

Nótese que los Dragones no tienen un valor especial de PM de carretera, y por tanto no se benefician del movimiento por carretera.

Entradas a muros y torres

Las entradas incluyen los grandes portones (rojos) y las pequeñas puertas (azules). Las torres pueden tener cualquier tipo de entrada en uno o más lados, mientras que los muros pueden tener sólo portones (rojo). Las entradas se indican por un brillo de color en el mapa. Sólo una unidad que se encuentre frente a ese brillo (o que se mueva atravesándolo) puede usar la entrada.

El defensor automáticamente controla todas las entradas a las torres y puede usarlas libremente sin coste de movimiento. El jugador que fue el último en tener a una unidad en el espacio interior adyacente a una puerta del muro controla esa puerta y puede usarla libremente. Si un jugador no controla una entrada, no puede usarla hasta que sea destruída. Una vez destruída, una entrada no se puede reparar.

Destruyendo puertas pequeñas (azules)

Un Dragón automáticamente destruye una puerta simplemente encarándola durante su movimiento (o al final de su movimiento). No se requiere un coste de PM, y el Dragón puede continuar moviéndose al interior de la torre si lo desea (si la torre está ocupada, ver las reglas de Invasión: un Dragón no puede invadir dentro de la torre).

Terreno y Movimiento



Mar (Sea)

Ninguna unidad puede entrar a un hexágono de mar (hexágono únicamente con agua).

Río (River)

Ninguna unidad puede entrar en un hexágono de río. Sin embargo, una unidad puede entrar en un hexágono de puente o vado, pero sólo por el lado del hexágono donde el puente o vado conecta con la orilla del río.

El Dragón puede caminar, deslizarse, saltar, o aterrizar en un puente pero no puede entrar el vado. Por supuesto, el Dragón podría saltar o volar sobre el río.

Muros (Walls)

Ninguna unidad puede escalar por encima del muro. Sin embargo, una puerta permite movimiento a través del muro, desde el interior hacia el exterior siempre, o en ambas direcciones si la puerta ha sido destruída.

Hay puertas entre los hexágonos 0606-0707 y 2113-2212, así como a ambos lados de los puentes de madera sobre el río en 1407 y 1413.



Dragon Rage manual de juego

Destruyendo grandes portones (rojos).

Un Dragón puede intentar destrozarse un portón grande caminando hacia él y usando uno o más PMs (de los que le quedasen de su movimiento) para destrozarla. Si no hay ninguna unidad defensiva al otro lado del portón, con un solo PM el portón se hace añicos. En caso contrario, al gastar PMs, se tira un dado. Si la tirada es igual o menor que los PMs gastados, el portón se rompe; si no, el portón no se ve afectado. Los PMs utilizados para romper el portón no se pueden acumular de un turno a otro, y cada Dragón debe resolver su intento separadamente.

Se puede proseguir el movimiento a través del portón (si aún quedan PMs).

Un Dragón con todas las patas destrozadas aún puede intentar destrozarse un portón rojo: Los portones rojos sin guardias se pueden romper con un 6 o más en una tirada de un dado (1d6), y los portones rojos con guardias al otro lado pueden romperse con un 11 o más con dos dados (2d6).

Abrir una entrada

Un defensor en una torre o tras una puerta puede abrirla durante su Fase de Ataque para atacar a un enemigo en el lado opuesto. En este caso, la entrada se mantiene abierta durante todo el turno siguiente del invasor, permitiéndole moverse (por invasión, excepto si el defensor está en una torre) y atacar a través de ella.

Destrucción de puentes

Los puentes de madera (en los hexágonos 1407 y 1413) pueden ser destruidos

Tropas

Una unidad de tropas puede destruir el puente entrando en su hexágono y no realizando ningún ataque cuerpo a cuerpo ni con proyectiles durante ese turno. En lugar de realizar el ataque, coloque marcador de "rotura" bajo la unidad. En el siguiente turno, si la unidad se mantiene intacta, cuando se mueva, el puente es destruido. Debe reemplazarse la ficha de "rotura" con la de "puente quemado".

Dragones

Un dragón destroza automáticamente un puente de madera si salta sobre él o aterriza de su vuelo sobre él. Un marcador de "rotura" se coloca bajo el Dragón sobre el puente. Si el Dragón no se marcha en su siguiente movimiento, cae al río, lo cual instantáneamente le mata. Nota: el puente de piedra en el hexágono 1410 es indestructible.

(1) Fase de movimiento del invasor

La sección de 'terreno y movimiento' más arriba describe los efectos del terreno y movimiento durante esta fase.

Encaramiento del Dragón

Un Dragón debe encararse a uno de los seis hexágonos adyacentes usando la parte superior de la ficha (hacia donde apunta la flecha de color impresa en ella). La dirección a la que apunta el Dragón es importante para el movimiento y para el combate: si el Dragón está encarado de forma ambigua, el defensor decide hacia qué hexágono está dirigido



Modos de movimiento del Dragón

Cada turno, el Dragón puede usar sólo uno de los siguientes cuatro tipos de movimiento: Caminar, Deslizarse, Saltar, o Volar.

Caminar

Un dragón sin daños puede caminar 4 PM en su turno. La hoja de daños del Dragon marca los PMs restantes según el daño sufrido en las patas.

Un dragón caminando puede girar 60° gratis antes de entrar en cada hexágono y gasta 1 PM por cada hexágono al que entra.

También puede hacer giros adicionales de 60° pagando 1 PM por cada giro.

El movimiento y los giros adicionales pueden combinarse en cualquier orden durante un movimiento de caminar.

Deslizarse (sin ataque)

Un Dragón deslizándose puede moverse hacia delante, como una serpiente, 1 hexágono (sin girar), o girar 60° una vez sin moverse.

Un Dragón deslizándose no puede moverse más allá, ni hacer ningún ataque en el mismo turno en que se desliza.

Por ello, el movimiento de deslizamiento se usa generalmente como último recurso por un Dragón que no puede hacer ningún otro tipo de movimiento

Saltar

Para poder realizar este tipo de movimiento un Dragón debe contar, como mínimo, con la mitad de sus puntos de pata y de ala (excepción: un Dragón puede saltar desde una torre independientemente de los puntos de pata que le queden)

En un salto, el Dragón puede comenzar girando 60 grados a la derecha o izquierda si lo desea, y luego salta hacia adelante de 1 a 3 hexágonos en un gran brinco.

Dragon Rage manual de juego

El Dragón puede saltar sobre cualquier hexágono, incluyendo terreno normalmente infranqueable, y/o hexágonos ocupados por unidades amigas o enemigas. Sin embargo, el Dragón no puede caer sobre ninguna unidad excepto un héroe y/o un mago. Nótese que debido a que el salto debe ser en línea recta, sólo hay nueve espacios a los que el Dragón puede saltar con este movimiento.



Ejemplo de saltos para un Dragón. Los dragones también pueden saltar 1 ó 3 hexágonos

Volar (sin ataque)

Un Dragón debe contar, como mínimo, con la mitad de sus puntos de ala para poder volar. Además, para despegar por lo menos la mitad de los puntos de las patas deben estar intactos, o el despegue debe producirse desde una torre. Además del vuelo, el Dragón puede despegar o aterrizar, pero no puede hacer ambas cosas (despegar y aterrizar) en la misma fase de movimiento.

En un movimiento de vuelo, el Dragón debe moverse en línea recta por lo menos dos hexágonos, luego puede girar 60° a la izquierda o derecha, luego puede moverse otros dos hexágonos, girar de nuevo, etc. Ningún otro giro está permitido durante el vuelo, ni siquiera si también se despegue o aterriza.

En total, un Dragón puede volar hasta 6 hexágonos cada turno. Un Dragón en vuelo se indica mediante el uso de la ficha "en vuelo". Esto muestra que está a una altura de unos 60-90 metros. Un Dragón en vuelo puede pasar por encima de cualquier terreno y unidad, ignorándolos. Un Dragón que comienza su movimiento en vuelo puede aterrizar en el hexágono donde comienza (sin cambiar de dirección, obviamente), pero el aterrizaje cuenta como parte de un movimiento de vuelo (y prohíbe cualquier otro tipo de movimiento y ataque en esta fase).

Un Dragón en vuelo no puede aterrizar sobre ninguna unidad excepto un héroe y/o un mago. Un dragón no puede atacar si ha realizado un movimiento de vuelo en este turno.

Estrellarse

Un Dragón saltando o volando se estrella si se encuentra en el mismo hexágono que un hechizo de Remolino, o si se encuentra en vuelo y sus puntos de ala se reducen a menos de la mitad.

Cuando se estrella, el Dragón cae en ese hexágono y sufre daños por valor de 2d6 puntos de herida. El jugador del Dragón determina como se distribuyen por su cuerpo. Si el Dragón cae al río o al mar, muere instantáneamente. Las unidades en ese hexágono deben tirar el dado para huir o mueren, y cualquier hexágono con puntos de victoria o puentes de madera son destruidos (puntuán para el invasor).

Para huir, una unidad debe tirar su número de huída o más (impreso en la ficha) con 1d6, o muere. Cada unidad determina su huída de forma separada.

Un Dragón sobre una torre con uno o más puntos de ala puede deliberadamente tirarse de la torre en cualquier dirección y estrellarse en un hexágono adyacente. Por supuesto, el Dragón debe sufrir los daños correspondientes (2d6). La caída sustituye al movimiento normal del Dragón.

Ataque y movimiento de invasión

Los ataques y movimientos de invasión sólo sucede al caminar por el suelo, nunca al deslizarse, saltar, o volar.

Ataques de invasión

Un Dragón sólo puede realizar un ataque de invasión al caminar. Esto permite al Dragón moverse a un hexágono ocupado por una unidad enemiga, al coste adicional de 1 PM extra. Un Dragón no puede saltar o volar a un hexágono ocupado por el enemigo. Un Dragón no puede invadir el interior de una torre, debido al espacio reducido, pero sí puede invadir a través de una puerta de muro abierta o rota.

Un ataque de invasión se resuelve instantáneamente, y el Dragón ataca con una fuerza de seis. Véase la tabla de resolución de combate para los detalles de cómo resolverlo. Tras el ataque, el Dragón puede continuar su movimiento, o pararse (sobre el enemigo, si el ataque ha fallado).

Movimiento de invasión

Un Dragón caminando puede invadir un hexágono ocupado por el enemigo. En este caso, la bestia simplemente pasa a través de ese espacio, ignorando las unidades enemigas. Un movimiento de invasión está prohibido si el monstruo debe pararse en el hexágono ocupado por el enemigo (excepto si puede realizar un ataque de invasión, descrito arriba). Los movimientos de invasión están prohibidos dentro de las torres.



Dragon Rage manual de juego

(2) Fase de fuego de dragón

Un Dragón que no está volando ni deslizándose puede "respirar fuego". Esto sucede en la fase de fuego de dragón que precede al combate normal cuerpo a cuerpo en el turno del invasor.

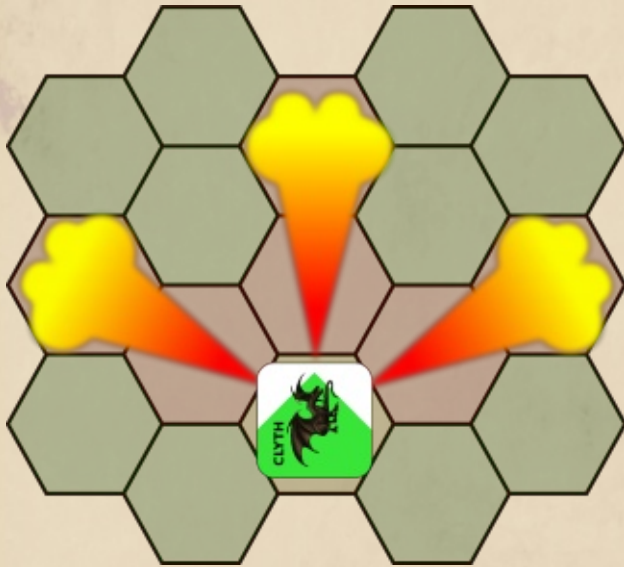
Un Dragón volando puede respirar fuego sobre un hexágono de torre **si** el Dragón no ha despegado ni aterrizado en este turno. Sólo los hexágonos de torre pueden recibir fuego de un Dragón volador.

La cabeza tiene una fuerza de combate de zero (0) en el turno en que expulsa fuego - de hecho, la cabeza no puede usarse para otros ataques durante el resto del turno.

Alcance

El fuego del Dragón alcanza a uno de los tres hexágonos situados frente al Dragón. Entonces se extiende a un segundo espacio situado tras el primero, en línea recta desde el Dragón. El fuego del Dragón no puede expulsarse al espacio que ocupa el Dragón.

Un Dragón no puede expulsar fuego a través de un muro o a una torre excepto a través de una entrada abierta. Si se lanza fuego a una torre, si la torre es el primer espacio (de los dos), el fuego frena en la torre y no viaja más allá.



Efecto

Todas las unidades en los hexágonos alcanzados por el fuego son destruidas a no ser que huyan. Para huir, una unidad debe tirar su número de huída o más (impreso en la ficha) con 1d6. Cualquier unidad en una torre tiene un bonus de +2 a la tirada del dado. Cada unidad determina su huída de forma separada.

El fuego del dragón sobre un hexágono de Puntos de Victoria siempre lo destruye, excepto para las torres: si el Dragón está a nivel del suelo, sólo el fuego lanzado a través de una entrada abierta destruye ese hexágono. Si está volando, el fuego sobre la torre siempre la destruye.

Limitaciones del fuego

Un Dragón sólo puede lanzar fuego dos veces en una partida.

(3) Fase de ataque del invasor

Tipos de ataque del Dragón

Cualquier área del Dragón, excepto su barriga, puede ser usada para atacar. La cabeza muerde, las alas sacuden, y las patas arañan y dan patadas. Cada área tiene uno o más "grupos", cada uno con una fuerza de combate para atacar. Cuando un área es dañada, los grupos son destruidos, y la fuerza de combate para atacar disminuye.

La cabeza del Dragón es un grupo, con una fuerza de combate de 3. Las alas del Dragón forman dos grupos, cada uno con una fuerza de combate de 2. Las patas del Dragón forman cuatro grupos, cada uno con una fuerza de combate de 1.

Limitaciones del ataque

Cada tipo de grupo sólo puede atacar a ciertos hexágonos, dependiendo de la dirección que encara Dragón, y del terreno. Véase el diagrama siguiente para la terminología usada para las direcciones:



Alrededor significa los seis hexágonos que rodean al Dragón. **Debajo** significa el hexágono que el Dragón ocupa. **Encima** significa cualquier **torre** alrededor del Dragón.

La cabeza sólo puede atacar al frente, incluyendo encima y debajo. Las alas sólo pueden atacar al frente, incluyendo encima. Las patas pueden atacar alrededor y debajo, pero no encima.

Varios grupos de una o más áreas del Dragón pueden combinarse para atacar un único hexágono. Si un Dragón sin daños combina su fuerza de combate para atacar un único hexágono (debería ser al frente), el total sería 11 (3 + [2x2] + [4x1] = 3 + 4 + 4 = 11). Las diversas áreas o grupos pueden atacar hexágonos separados si se desea.

Dragon Rage manual de juego

Limitaciones adicionales

Un Dragón no puede atacar si ha volado o se ha deslizado en este turno. Sólo puede atacar a través de un pared o dentro de una torre si la entrada está abierta. Dos o más Dragones no pueden combinar sus fuerzas de combate, cada Dragón debe atacar por separado, y deben atacar hexágonos diferentes.

Tabla de resolución de combate

		Potencia de Combate del Defensor					
		1	2	3	4	5	6
Potencia de Combate del Atacante	1	6	M	M	M	M	M
	2	5	6	11	M	M	M
	3	4	6	6	11	11	M
	4	3	5	6	6	11	11
	5	2	5	6	6	6	11
	6	D	4	5	6	6	6
	7	D	4	5	6	6	6
	8	D	3	5	5	6	6
	9	D	3	4	5	6	6
	10	D	2	4	5	5	6
	11	D	2	4	5	5	6
Resultado :	D	Destruído (Destroyed)		11	(en 2d6)		
	M	Fallo (Missed)		# +	(en 1d6)		

Para resolver el ataque, debe sumarse el total de todas las áreas de ataque, y referenciarse en la tabla de resolución de combate contra la fuerza de combate de las unidades de defensa situadas en aquel hexágono. Si el resultado de la tabla es un número (2+ to 6+), debe tirarse 1d6 : la unidad defensora es destruída si se obtiene una tirada igual o mayor que el número obtenido en la tabla. Si el resultado es D, la unidad defensora es destruída. Si el resultado es M, el atacante falla y el ataque no tiene efecto.

Probabilidades extremas

11+ indica que debe tirarse el dado dos veces y sumar los resultados, la unidad defensora es destruída si sale un 11 o 12.

Ataques de múltiples áreas

Dos o más áreas pueden combinar su fuerza de combate para atacar a un mismo enemigo. Si dos o más unidades enemigas se apilan en el mismo hexágono, deben ser atacadas como un grupo combinado. Dos o más hexágonos con enemigos deben ser atacados separadamente (un ataque diferente contra cada hexágono). Cada área sólo puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo por turno, independientemente de cuantos enemigos adyacentes haya.

Muros y torres

Un Dragón no puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo a o desde una torre, ni a través de una pared, a no ser que utilice una entrada rota o abierta (si la entrada está entre el atacante y su enemigo).

Personajes especiales cuerpo a cuerpo

Heridas del héroe

La primera vez que un héroe "muere" en un ataque, está herido en vez de muerto. Coloque un marcador de "herida" bajo la ficha del héroe. Cuando un héroe herido muere, es destruído y sale del juego. Un héroe herido se comporta como un héroe normal si no se indica lo contrario.



Mago

El mago puede hacer hechizos mágicos especiales (ver sección de Hechizos Mágicos). Además, cuando se encuentra apilado en un hexágono con otra unidad, el mago suma su fuerza de combate sólo cuando es atacado. El mago no tiene fuerza de combate para atacar (pero su reputación y magia ayudan a su protección). Esta fuerza defensiva también aplica si el mago se encuentra solo en un hexágono.



Invasión

Un Dragón que ha hecho un ataque de invasión (ver Movimiento) aún puede realizar ataques cuerpo a cuerpo normales. Nótese que si el Dragón hizo una invasión y no eliminó a la unidad defensora, durante esta Fase, puede hacer ataques normales con patas y/o cabeza "bajo" sí mismo.


Dragon Rage manual de juego

(4) Fase de hechizos del defensor

El mago y la magia

Sólo el mago puede lanzar hechizos.

Puntos de hechizo

 Cada vez que el mago lanza un hechizo, debe usar un cierto número de "puntos de hechizo". Los puntos de hechizo usados dependen del hechizo. El mago sólo tiene 10 puntos de hechizo durante toda la partida. No puede usar más, y cuando éstos se agotan, no puede lanzar más hechizos.

Lanzar hechizos

Los hechizos se lanzan al principio del turno del jugador, **antes** de cualquier movimiento. El jugador selecciona un hechizo de la lista inferior, usa los puntos de hechizo correspondientes, y realiza el efecto. Se incluyen marcadores para indicar el área afectada por algunos hechizos.

Limitaciones de hechizos

Un mago no puede lanzar más de un hechizo por turno. Puede lanzar el mismo hechizo cada turno, o un hechizo diferente cada turno, si le quedan suficientes puntos de hechizo.

El mago puede lanzar un hechizo a un hexágono dentro de su alcance, independientemente de si puede ver directamente ese espacio o hay algún obstáculo. Se cree que el mago lleva una bola de cristal que le permite ver a través de los obstáculos normales.

Hechizo de Aumento de Moral (1-3 SP)

Este hechizo cuesta 1 punto de hechizo, con un coste extra de 1 punto por cada hexágono de radio aplicado, hasta un máximo de 3 puntos (para un radio de 2 hexágonos).

El hechizo se lanza sobre el hexágono ocupado por el mago y, si se paga el coste adicional para aumentar el alcance, se extiende uno o dos hexágonos hacia afuera (en todas las direcciones). El hechizo afecta a las unidades del mismo bando que el mago, y sólo durante este turno.

Efecto en el ataque cuerpo a cuerpo : Todas las unidades afectadas por el Aumento de Moral suman uno (+1) a la tirada de dado cuando resuelven un ataque cuerpo a cuerpo normal. Si en un ataque cuerpo a cuerpo, algunas unidades tienen Aumento de Moral y otras no, el bonus sólo aplica si la mitad o más de la fuerza de combate tiene Aumento de Moral.

Ataque cuerpo a cuerpo sobre dragones: Todas las unidades en un ataque cuerpo a cuerpo sobre un Dragón suman uno (+1) a la tirada del dado.

Bonus de huída: Si la unidad es alcanzada por fuego de Dragón, o si todos los héroes están muertos, o ambos, cualquier tirada de huída tiene un bonus de uno (+1).

Ataque de Milicia: Una unidad de milicia puede atacar a un Dragón sin estar acompañada o adyacente a un héroe.

Nota: el efecto de este hechizo no se acumula con los bonuses normales debidos a un héroe. Una unidad puede usar el efecto de un aumento de moral, o de un héroe, pero no ambos a la vez.

Hechizo de Niebla (2 SP)

Este hechizo cuesta 2 puntos de hechizo.

El hechizo puede lanzarse a cualquier hexágono dentro de un radio de 3 hexágonos del mago. El marcador de Niebla debe colocarse para indicar el hexágono afectado. La Niebla cubre ese hexágono y todos los hexágonos en un radio de dos desde él (cubre un total de 19 hexágonos).

Duración : El hechizo de Niebla dura hasta la siguiente fase de hechizo del jugador defensivo. Entonces se disipa.

Efecto: Ningún ataque ni combate de ningún tipo (cuerpo a cuerpo, proyectil, fuego de Dragón) puede ocurrir por parte ni contra unidades en la niebla. El Dragón no puede saltar dentro ni desde la Niebla ni puede aterrizar de un vuelo en la Niebla. Un Dragón puede despegar desde la Niebla, saltar por encima de ella (si comienza y termina fuera de ella) y volar completamente sobre la Niebla. Un Dragón aún puede caminar en la Niebla y puede destruir puntos de victoria en ella.

Hechizo de Remolino (2 SP)

Este hechizo cuesta 2 puntos de hechizo. Se lanza a cualquier hexágono dentro de un radio de 4 hexágonos del mago. Cuando se lanza, se coloca un marcador de "Whirlwind 1" en ese hexágono.

Duración y viaje: El hechizo se mantiene activo durante todo el turno. En la siguiente fase de hechizo del turno siguiente, se sustituye el marcador por el "Whirlwind 2" y se mueve de manera aleatoria un hexágono. Para determinar la dirección, se tira un dado, 1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SW, 6-NW. El hechizo dura un turno más en el nuevo hexágono, y se disipa al principio de la siguiente fase de hechizo.

Efectos: Un Remolino en un hexágono impide a cualquier unidad en ese hexágono atacar o ser atacada (por proyectiles, cuerpo a cuerpo o fuego de Dragón). No obstante, un Dragón en un Remolino puede atacar con su cabeza y patas, solamente.

Un Dragón debe gastar un punto de movimiento extra (+1 PM) para entrar en un hexágono con un Remolino, y un punto extra para abandonarlo. Si el monstruo vuela o salta a, desde, o a través de un Remolino, se estrella a una tirada de 4 o más. Si el monstruo está en vuelo, y el Remolino sucede en su hexágono, debe tirar un dado de caída inmediatamente, pero si no se estrella, puede moverse fuera de ese hexágono en su fase de movimiento sin hacer otra tirada de dados.

Dragon Rage manual de juego

Los puntos de victoria en un hexágono ocupado por un Remolino son destruidos. Las entradas y los puentes no son afectados por un Remolino. No pueden bajar unidades de un barco a un puerto afectado por un Remolino.

Hechizo de Rayos (3 SP)

Este hechizo cuesta 3 puntos de hechizo. Se lanza a cualquier hexágono dentro de un radio de 4 hexágonos del mago y golpea a una unidad en ese hexágono (decidida por el mago).

Efecto: El poder de los Rayos es de 5 menos la distancia (en hexágonos) desde la que se lanzó el hechizo. Un hechizo de Rayos que afecta al mismo hexágono desde el que se lanza tiene fuerza plena de 5, al hexágono adyacente de 4, etc., hasta una fuerza de 1 si se lanza a 4 espacios de distancia.

Cuando se le lanza a un Dragón, la fuerza del Rayo indica el número de puntos de daño que recibe el Dragón (el rayo golpea automáticamente). El invasor decide qué áreas del Dragón son afectadas, pero todas las áreas deben recibir un punto de daño antes de que una área reciba 2 puntos de daño. Las áreas todavía sin dañar son siempre las primeras en sufrir daños de un Hechizo de Rayos.

(5) Fase de refuerzos de la ciudad

El defensor recibe refuerzos desde el mar en el turno 10, y cada cuarto turno sucesivo (o sea, en los turnos 14, 18, 22, etc). Estos turnos están indicados en azul en el marcador de turnos.

Cada grupo de refuerzos consta de cuatro unidades de infantería, que llegan a cualquier puerto de mar, y/o al puente de madera del hexágono 1413. Si el puente está quemado, los refuerzos no pueden colocarse allí.

Los refuerzos sólo pueden llegar a hexágonos vacíos al principio de la fase de movimiento. Si no hay suficientes hexágonos de puerto o puente vacíos, los refuerzos que no puedan llegar se retrasan hasta el siguiente turno.

Si no hay suficientes fichas de infantería para los refuerzos, debido a que están todas en juego, se usan fichas de milicia. Si todas las unidades de infantería y milicia se encuentran en juego, no se reciben refuerzos adicionales hasta que haya unidades "muertas" cuyas fichas puedan usarse en un posterior turno de refuerzo.

Los hexágonos del puerto donde pueden llegar los refuerzos son 0815, 0915, 1014, 1115, 1315, y 1516 (así como el puente en el hexágono 1413).

(6) Fase de movimiento del defensor

La sección de 'terreno y movimiento' más arriba describe los efectos del terreno y movimiento durante esta fase.

Las unidades se mueven una por una, pero el movimiento de una puede ser detenido temporalmente para mover otra.

El jugador puede mover tantas o tan pocas unidades como desee, desde todas a ninguna. Una unidad no está obligada a mover todos sus PMs, puede usar sólo parte de ellos. Los PMs no pueden guardarse de un turno a otro ni pueden transferirse de una unidad a otra. El movimiento sólo ocurre durante la fase correspondiente del turno.

(7) Fase de arqueros del defensor

Sólo las unidades de arquero pueden disparar proyectiles.

Una unidad de arquero puede disparar proyectiles o bien atacar cuerpo a cuerpo, pero no ambas en el mismo turno. Un arquero sólo puede disparar una vez por turno, independientemente de cuantos blancos estén a su alcance.

Línea de Visión (LOS)

Un arquero debe tener al blanco a la vista para poder dispararle. Al disparar desde una torre, se puede apuntar a cualquier hexágono. Si el blanco está en una torre o volando, puede ser alcanzado independientemente del terreno (un Dragón en vuelo siempre está a la vista). En cualquier otro caso, el arquero no puede ver a través de una torre o muro. Para determinar la Línea de Visión, trace una línea recta desde el centro del hexágono del arquero hasta el centro del hexágono del blanco. Si la línea cruza cualquier parte de la estructura de una torre o muro, no puede disparar.

Un arquero puede disparar a través de una puerta en el muro, pero solamente al hexágono adyacente al otro lado del muro. Los edificios pequeños del interior de la ciudad no tienen efecto sobre la Línea de Visión (se supone que los arqueros, etc., están en los pisos superiores o tejados; sin embargo, los edificios que forman parte del muro sí bloquean la Línea de Visión dentro de la ciudad).

Ataque de proyectiles contra los Dragones (5+, 6+)

Los arqueros disparan a dos hexágonos de distancia, a tres si tiran desde una torre (y el blanco no está ni en una torre ni volando). Para ver si los proyectiles aciertan, se tira un dado.

A un hexágono de distancia, disparando a un Dragón en tierra, se necesita 5+ para acertar.

En cualquier otra situación, incluyendo el disparo a un Dragón en vuelo, se necesita un 6+ para acertar.

Si el Dragón está en vuelo al ser alcanzado, automáticamente recibe dos puntos de daño en la barriga.

Si el Dragón es alcanzado por un proyectil, sufre un punto de daño en las alas, patas, o cabeza (a elección del jugador defensor).

Dragon Rage manual de juego

(8) Fase de ataque del defensor

Cualquier unidad en el mismo hexágono o adyacente a un dragón puede atacarle. Los ataques cuerpo a cuerpo están prohibidos si una de las unidades está en la torre y la otra no, o si el ataque es a través de una pared, o si el Dragón está en vuelo.

Cuando una unidad ataca, indica qué área del Dragón es su objetivo, y tira un dado. Si se obtiene el número apropiado, el Dragón es alcanzado.

Cuando el Dragón es golpeado, el número de puntos de daño que recibe es igual a la fuerza de su atacante. Así, una unidad con fuerza de combate de 2, causa 2 puntos de daño con cada golpe.

La cabeza (6+)

Solamente puede ser atacada desde el hexágono inmediatamente al frente del Dragón, o desde cualquier torre adyacente (o sea, desde encima). La cabeza es un grupo de 8 puntos de daño y se necesita una tirada de 6+ para alcanzarla.

Cuando ambas alas y las 4 patas se han perdido, la cabeza del Dragón puede ser atacada desde cualquiera de los tres hexágonos frontales.

Las alas (4+)

Pueden ser atacadas desde los cuatro hexágonos laterales o desde encima. Las alas son dos grupos, cada uno con 6 puntos de daño, y se necesita una tirada de 4+ para alcanzarlas.

Las patas (5+)

Pueden ser atacadas desde cualquier hexágono, excepto desde arriba. Las patas son cuatro grupos, cada uno con 3 puntos de daño, y se necesita una tirada de 5+ para alcanzarlas.

La barriga (4+)

Sólo puede ser atacada desde debajo (en el mismo hexágono). La barriga se alcanza con una tirada de 4+ y forma un grupo con 6 puntos de daño.

Puntos de daño de los Dragones

Cada ataque con éxito sobre el Dragón le causa puntos de daño. El número de puntos de daño que recibe es igual a la fuerza de su atacante.

Localización del daño

Cuando se empieza un ataque, la unidad atacante debe indicar qué área del Dragón se pretende alcanzar antes de tirar el dado. Ello determina la tirada necesaria para golpear. Si el ataque es satisfactorio, el área es alcanzada. Algunas áreas no pueden ser alcanzadas desde algunas posiciones.

Cuando un área es golpeada, el primer grupo en ese área (si hay más de uno), siempre recibe el daño

Cuando se ha acumulado suficiente daño para destruir el primer grupo, el siguiente grupo recibe el daño, etc. Cuando un grupo entero es destruido, su fuerza de combate se reduce a cero (0). Si un área entera es destruida, los golpes sucesivos sobre esa área no tienen efecto.

Nótese que los grupos siempre se tachan uno detrás de otro, independientemente de la dirección del ataque. Ello es para indicar la disminución gradual de fuerza y poder. Un grupo específico dentro de un área no corresponde a una parte específica del cuerpo.

Daño en la cabeza

Cuando el área de la cabeza es destruida (un grupo con 8 puntos de daño), el Dragón ya no puede usar Fuego de Dragón y se vuelve loco de furia.

Un Dragón loco de furia sólo se mueve si no está de cara a un enemigo. Hace una rotación para encarar a la unidad enemiga más cercana, y si no hay ninguna adyacente, camina, se desliza o salta hacia la unidad más cercana y la ataca. Tras cada fase de ataque del invasor, se tira un dado por cada Dragón loco de furia. Si el resultado es de 5+, el Dragón muere.

Además, cuando el área de la cabeza es destruida, ya no puede usarse en combate.

Daño en las alas

Cuando un grupo entero de alas es destruido (de los dos que hay, con 6 puntos de daño cada uno), el Dragón no puede volar ni saltar. La pérdida de un grupo de alas también elimina ese grupo de los combates.

Daño en las patas

Cada grupo de patas destruido (hay cuatro, cada uno con 3 puntos de daño) reduce los puntos de movimiento Dragón en uno (-1 PM por grupo de patas perdido). Además, la pérdida de un grupo de patas elimina a ese grupo de los combates. Cuando todos los grupos de patas están destruidos, el Dragón no puede caminar ni saltar, y tan sólo puede despegar desde una torre.

Daño en la barriga

Cuando el área de la barriga (un solo grupo de 6 puntos de daño) es destruida, el Dragón muere inmediatamente.

Dragones muertos

Cuando muere un Dragón, se derrumba en el hexágono que ocupa. Cualquier otra unidad en ese hexágono debe tirar el dado para huir, evitando ser aplastada y destruida. Los puntos de victoria en ese hexágono son destruidos y puntuados por el jugador invasor. El hexágono se convierte en impasable para todas las unidades, incluso para otros monstruos, aunque una unidad puede volar o saltar por encima.

Dragon Rage manual de juego

Héroes y ataques de milicia

Cuando cualquier unidad ataca a un Dragón, suma uno (+1) a las tiradas de todos los ataques si el héroe está adyacente o apilado con la unidad. Esto sólo aplica si el héroe no está herido. Si está herido, el héroe no proporciona el bonus.

El héroe también suma uno (+1) a sus propias tiradas cuando ataca al Dragón.

	MIL	INF	ARH	CAV	WZD	HERO
Chequeo de Moral (Incluyendo modificador de +1 a la tirada del dado)	5+	4+	5+	3+	2+	2+

Liderazgo de la milicia

Las unidades de milicia son tropas poco entrenadas y de baja disciplina. No atacan al Dragón excepto si un héroe se encuentra junto a ellas en el mismo hexágono o en un hexágono adyacente, o si se encuentran bajo la influencia de un hechizo mágico de Aumento de Moral. En cualquiera de los dos casos, la milicia suma uno (+1) a sus tiradas de ataque debido al héroe o al hechizo.

Muerte de un héroe

Cuando los héroes han muerto, el resto de las tropas se desmoraliza. Las unidades desmoralizadas deben realizar un "chequeo de moral" y superarlo cada vez que quieran atacar al Dragón. Si la unidad no supera la tirada, no puede atacar en ese turno. Los arqueros no deben realizar el chequeo de moral al disparar.

Cada unidad chequea su moral por separado, tirando un dado, y sumando uno (+1). Si el resultado es mayor o igual que su número de huida, supera el chequeo de moral y puede atacar este turno. Si la tirada es más baja que el número de huida de esa unidad, no supera la prueba de moral y no puede atacar.

(9) Avanzar el marcador de turnos

El defensor de la ciudad concluye su turno avanzando el marcador de turnos.

Los jugadores siguen alternando turnos hasta que el jugador invasor o el defensor de la ciudad cumplen sus condiciones de victoria.



Esto concluye el "Manual de Juego". Debería terminar leyendo aquí y comenzar una partida inmediatamente, ¡incluso en solitario! Recomendamos que juegue el nivel básico varias veces antes de moverse a las reglas completas detalladas en el manual de Reglas de Referencia.

Créditos

Juego original: Diseño de Lewis Pulsipher, desarrollo de Lewis Pulsipher y Arnold Hendrick. Pruebas de juego de Robert Dudley, Kevin Garbleman, Albie Fiore, Bob Lansdell, Mundy Peale, Jim Adams, Mark Humphreys, Ian Livingstone, Sue Pulsipher, Martin Crim, Keith Ivey, Roland Gettliffe, Eric Bracey, Steve Raymond, y otros; y Albert Pare, Cameron Owen, Rommie Stults, y Bruce Webster.

Edición revisada: diseño de Lewis Pulsipher, desarrollo de Lewis Pulsipher y Eric Hanuise. Diseño gráfico de Eric Hanuise (mapas, ayudas de juego, reglas), David Collignon (fichas estilo antiguo) Lionel Liron (fichas estilo nuevo) and Miguel Coimbra (portada).

Pruebas de juego de la edición revisada: Eric Hanuise, Jean-Michel Gevels, Axel Calingaert, Olivier Caprini, Alain Peters, Alain Gotcheiner, Marc Dave, Marc Elsoght, Frederic Moyersoan, Olivier Doyen, Jean Lognay, Serge Lehman, Greg Charles, Frederic Prévot, Anthony Desert, Vincent Boulanger, Romain Laurent, Didier vandamme.

Potencia de Combate del Defensor

Potencia de Combate del Atacante

	1	2	3	4	5	6
1	6	M	M	M	M	M
2	5	6	11	M	M	M
3	4	6	6	11	11	M
4	3	5	6	6	11	11
5	2	5	6	6	6	11
6	D	4	5	6	6	6
7	D	4	5	6	6	6
8	D	3	5	5	6	6
9	D	3	4	5	6	6
10	D	2	4	5	5	6
11	D	2	4	5	5	6

Resultado :

D

Destruído
(Destroyed)

11

(en 2d6)

M

Fallo
(Missed)

+

(en 1d6)

Resumen de combate del Dragón

	Valor de Combate	Área de Impacto	Puntos de Daño
Cabeza (Head)	3	6+	8
Alas (Wings)	2/cada	4+	6/cada
Patas (Legs)	1/cada	5+	3/cada
Barriga (Belly)	-	4+	6