



# Dragon Rage

Reglas de referencia

Reglas detalladas

Español - version 0.004





# Map Making for Gamers!

**Do you dream of shaping worlds?**

Carving out continents, flooding vast oceans, throwing up massive mountain peaks and desiccating endless deserts?

Now your dreams can become reality with CC3.



CC3 is the evolution of the greatest mapmaking software that any gamer could want. With incredible new art and stunning special effects, CC3 makes your maps beautiful as well as functional.

## CAMPAIGN CARTOGRAPHER 3

CC3 puts you in the seat of unparalleled power, the throne from which you can control every aspect of your gaming world, from the shape of the galaxy to the gaps between the floorboards.



CC3 gives you fingertip control of both the big picture and the small details that make your world real. Want a small-scale map of your adventuring world? A detailed, tiled battlemat? An historical battlefield littered with burnt-out tanks? CC3 can deliver all of this and lots, lots more! Whatever your gaming genre, CC3 gives you the power to shape your world the way you want to.

Forget paper and coloured pencils,  
get real, get CC3  
– the real world-builder!



Order CC3 now  
from good game  
stores or shop  
online at  
[www.profantasy.com](http://www.profantasy.com)

© Copyright 2007 ProFantasy Software Ltd.  
CC3, DD3, CD3, Campaign Cartographer,  
Dungeon Designer, City Designer and any  
product logos are trademarks of ProFantasy  
Software Ltd.

PROFANTASY  
SOFTWARE LTD  
[www.profantasy.com](http://www.profantasy.com)



# Dragon Rage reglas de referencia

Derechos de Reproducción (c) 1982, 2010 de Lewis Pulsipher  
Derechos de reproducción (c) 2010 Flatlined Games  
Spanish translation : Francisco Ronco

## Índice de Contenidos

### 1.1 Organización del libro de reglas

### 2 Reglas de Referencia

#### 2.1 Los mapas de la ciudad

- 2.1.1 Esirien
- 2.1.2 Nurkott

#### 2.2 Marcadores y fichas

- 2.2.1 Unidades más habituales
- 2.2.2 Monstruos menores
- 2.2.3 Monstruos mayores
- 2.2.4 Marcadores
  - 2.2.4.1 Indicador de Turno
  - 2.2.4.2 Indicador de daño reciente
  - 2.2.4.3 Indicador de rotura
  - 2.2.4.4 Marcador de puente quemado
  - 2.2.4.5 Marcadores de herida
  - 2.2.4.6 Marcadores de Magia
  - 2.2.4.7 Marcadores de Puntos de Victoria / Destrucción
  - 2.2.4.8 Marcadores de Matadragones

#### 2.3 Puntos de Victoria

#### 2.4 Reglas generales de movimiento

- 2.4.1 Puntos de Movimiento
- 2.4.2 Encaramiento de las unidades
- 2.4.3 Apilamiento
- 2.4.4 Apilamiento de héroes y magos
- 2.4.5 Movimiento de las unidades
- 2.4.6 No Z. d C.
- 2.4.7 Ataques y movimiento de invasión
  - 2.4.7.1 Movimiento de invasión
  - 2.4.7.2 Ataques de invasión

#### 2.5 Terreno y movimiento especial

- 2.5.1 Mar
- 2.5.2 Río
- 2.5.3 Muros
  - 2.5.3.1 Escalar muros
- 2.5.4 Torres (Mapa de Esirien sólo)
- 2.5.5 Puertas y portones
  - 2.5.5.1 Romper puertas (azules)
  - 2.5.5.2 Romper portones (rojos)
  - 2.5.5.3 Abrir una entrada
- 2.5.6 Carreteras
- 2.5.7 Destrucción de puentes
  - 2.5.7.1 Tropas
  - 2.5.7.2 Dragones (Dragons)
  - 2.5.7.3 Tyrannosaurus Rex (T-Rex)
- 2.5.8 Tabla de escalada de muros y de rotura de entradas

#### 2.6 Secuencia de juego

- 2.6.1 Resumen de la secuencia de juego
  - 2.6.1.1 (1) Fase de hechizos del jugador invasor
  - 2.6.1.2 (2) Fase de movimiento del jugador invasor
  - 2.6.1.3 (3) Fase de fuego de dragón y proyectiles del jugador invasor
  - 2.6.1.4 (4) Fase de combate cuerpo a cuerpo del jugador invasor
  - 2.6.1.5 (5) Fase de hechizos del jugador defensor
  - 2.6.1.6 (6) Fase de refuerzos del jugador defensor
  - 2.6.1.7 (7) Fase de movimiento del jugador defensor
  - 2.6.1.8 (8) Fase de proyectiles del jugador defensor
  - 2.6.1.9 (9) Fase de combate cuerpo a cuerpo del jugador defensor
  - 2.6.1.10 (10) Avance del marcador de turnos

#### 2.7 Combate

- 2.7.1 Ataques cuerpo a cuerpo
  - 2.7.1.1 Proporciones extremas
  - 2.7.1.2 Ataques con varias unidades
  - 2.7.1.3 Muros y torres
- 2.7.2 Ataques cuerpo a cuerpo de dragones y otros monstruos mayores

- 2.7.3 Ataques cuerpo a cuerpo de monstruos menores
- 2.7.4 Efecto de los ataques realizados sobre los monstruos

- 2.7.4.1 Puntos de daño
- 2.7.4.2 Localización del daño
- 2.7.5 Tabla de resolución del combate
- 2.7.6 Combate a distancia (arqueros)
  - 2.7.6.1 Proyectiles
  - 2.7.6.2 Línea de visión
- 2.7.6.3 Proyectiles contra Dragones y monstruos (5+, 6+)

#### 2.8 Magia y realización de hechizos

- 2.8.1 Unidades capaces de usar magia
- 2.8.2 Puntos de magia
- 2.8.3 Realizar hechizos
- 2.8.4 Limitaciones al realizar hechizos
- 2.8.5 Hechizo de Aumento de Moral (Boost Morale) (1-3 SP)
- 2.8.6 Hechizo de Niebla (Fog) (2 SP)
- 2.8.7 Hechizo de Remolino (Whirlwind) (2 SP)
- 2.8.8 Hechizo de Rayos (Lightning) (3 SP)
- 2.8.9 Convocar Elemental (Summon Elemental) (5SP)

#### 2.9 Refuerzos

#### 2.10 Unidades

- 2.10.1 Milicia (Militia) (MIL)
  - 2.10.1.1 Liderazgo
  - 2.10.1.2 Puntos de victoria
- 2.10.2 Infantería (Infantry) (INF)
  - 2.10.2.1 Puntos de victoria
- 2.10.3 Caballería (Cavalry) (CAV)
  - 2.10.3.1 Caballería y torres
  - 2.10.3.2 Puntos de victoria
- 2.10.4 Arqueros (Archers) (ARH)
  - 2.10.4.1 Puntos de Victoria
- 2.10.5 Héroe (HERO)
  - 2.10.5.1 Ataques del héroe
  - 2.10.5.2 Puntos de victoria
  - 2.10.5.3 Heridas del Héroe
  - 2.10.5.4 Apoyo del Héroe contra los monstruos
  - 2.10.5.5 Muerte de un Héroe
- 2.10.6 Mago (Wizard) (WZD)
  - 2.10.6.1 Puntos de victoria
- 2.10.7 Elowyn
  - 2.10.7.1 Puntos de victoria
- 2.10.8 Balista y Catapulta
  - 2.10.8.1 Catapulta (Catapult) (CAT)
  - 2.10.8.2 Balista (Ballista) (BAL)
- 2.10.9 Orcos (Orc) (ORC)
  - 2.10.9.1 Puntos de victoria
  - 2.10.9.2 Escalada del muro por los orcos
- 2.10.10 Trol (Troll) (TRL)
  - 2.10.10.1 Puntos de victoria
- 2.10.11 Wargo (Warg) (WRG)
  - 2.10.11.1 Puntos de victoria
- 2.10.12 Tragos (Goblin) (GOB)
  - 2.10.12.1 Puntos de victoria
  - 2.10.12.2 Escalada del muro por los Tragos

#### 2.11 Monstruos menores

- 2.11.1 Gigantes (Giants) (10hp)
  - 2.11.1.1 Puntos de victoria
  - 2.11.1.2 Ataques de invasión y movimiento
  - 2.11.1.3 Gigantes y Ríos
  - 2.11.1.4 Supervivencia
- 2.11.2 Serpientes Marinas (Sea Serpents) (15hp)
  - 2.11.2.1 Movimiento
  - 2.11.2.2 Ataques especiales
  - 2.11.2.3 Supervivencia
  - 2.11.2.4 Colocación



# Dragon Rage reglas de referencia

- 2.11.3 Tyrannosaurus Rex (10hp)
- 2.11.3.1 Movimiento
- 2.11.3.2 Ataque
- 2.11.3.3 Ataques especiales
- 2.11.3.4 Supervivencia
- 2.11.3.5 Puntos de victoria
- 2.11.3.6 Ataques de invasión y movimiento
- 2.11.4 Elemental de Fuego/Tierra (Fire/Earth Elemental) (ELM) (no hp)

## 2.12 Monstruos Mayores

- 2.12.1 Dragones
  - 2.12.1.1 Modos de movimiento de los Dragones
    - 2.12.1.1.1 Caminar (Walk)
    - 2.12.1.1.2 Deslizarse (Slither) (sin ataque)
    - 2.12.1.1.3 Saltar (Bound)
    - 2.12.1.1.4 Volar (Fly) (sin ataque)
    - 2.12.1.1.5 Estrellarse
  - 2.12.1.2 Efectos del terreno
  - 2.12.1.3 Puntos de victoria
  - 2.12.1.4 Ataques de invasión y movimiento
  - 2.12.1.5 Fuego de Dragón
    - 2.12.1.5.1 Alcance
    - 2.12.1.5.2 Efecto
    - 2.12.1.5.3 Limitaciones del fuego
  - 2.12.1.6 Ataques del Dragón
    - 2.12.1.6.1 Limitaciones del ataque
    - 2.12.1.6.2 Limitaciones adicionales
    - 2.12.1.6.3 Ataques de múltiples áreas
    - 2.12.1.6.4 Muros y torres
  - 2.12.1.7 Ataques cuerpo a cuerpo contra Dragones
    - 2.12.1.7.1 La cabeza (Head) (6+)
    - 2.12.1.7.2 Las alas (Wings) (4+)
    - 2.12.1.7.3 Las patas (Legs) (5+)
    - 2.12.1.7.4 La barriga (Belly) (4+)
  - 2.12.1.8 Dragones muertos
  - 2.12.1.9 Ataque de proyectiles contra Dragones
- 2.12.2 Dragones jóvenes
  - 2.12.2.1 Fuego de Dragón
  - 2.12.2.2 Movimiento
  - 2.12.2.3 Muerte de un Dragón joven
- 2.12.3 Pájaros Rocs (Rocs)
  - 2.12.3.1 Movimiento
  - 2.12.3.2 Ataques
  - 2.12.3.3 Supervivencia
  - 2.12.3.4 Rocs muertos
  - 2.12.3.5 Colocación
  - 2.12.3.6 Puntos de victoria
- 2.12.4 Gusanos (Wurms)
  - 2.12.4.1 Movimiento
  - 2.12.4.2 Ataques
  - 2.12.4.3 Supervivencia
  - 2.12.4.4 Gusanos muertos
  - 2.12.4.5 Puntos de victoria
  - 2.12.4.6 Ataques de invasión y movimiento

## 3 Escenarios

### 3.1 Escenarios de Esirien

- 3.1.1 Colocación
- 3.1.2 Escenario de Esirien 1 - La furia de los Dragones
- 3.1.3 Escenario de Esirien 2 - La horda de la Tierras Salvajes
- 3.1.4 Escenario de Esirien 3 - La alianza de Arym
- 3.1.5 Escenario de Esirien 4 - La alianza de Belm
- 3.1.6 Escenario de Esirien 5 - La alianza de Clyth
- 3.1.7 Escenario de Esirien 6 - La marcha de los Gigantes

### 3.2 Escenario de Nurkott

- 3.2.1 Colocación
- 3.2.2 Escenario de Nurkott 1 - Los humanos atacan
- 3.2.3 Escenario de Nurkott 2 - Incursión
- 3.2.4 Escenario de Nurkott 3 - Dragones!
- 3.2.5 Escenario de Nurkott 4 - Alianza improbable
- 3.2.6 Escenario de Nurkott 5 - El retorno de Clyth
- 3.2.7 Escenario de Nurkott 6 - La venganza de los Gigantes

### 3.3 Escenarios con elección de tropas

- 3.3.1 Escenarios planeados
- 3.3.2 Escenarios por elección de puntos
- 3.3.3 Objetivos de puntos de victoria
- 3.3.4 Clasificaciones

## 4 Reglas de Campaña

### 4.1 Conceptos del juego de Campaña

### 4.2 Colocación de la Campaña

### 4.3 Secuencia previa al juego

- 4.3.1 Reclutamiento de unidades
- 4.3.2 Objetivos de puntos de victoria
- 4.3.3 Ajuste del equilibrio

### 4.4 Secuencia posterior al juego

### 4.5 Final de Campaña

## 5 Reglas de torneo

### 5.1 Concepto de partida de torneo

### 5.2 Formatos de torneo

### 5.3 Escenario de torneo de Esirien

### 5.4 Escenario de torneo de Nurkott



**Nota: si ésta es su primera partida a "Dragon Rage", le recomendamos encarecidamente que comience leyendo el otro libretto, más didáctico y asequible "MANUAL DE JUEGO"**

## 1.1 Organización del libro de 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.

El manual de Reglas de Referencia contiene, con todo detalle, las reglas correspondientes al terreno, movimiento, combate y demás. Algunas unidades tienen reglas especiales que complementan o son una excepción a las reglas normales. Estas reglas las encontrará en las secciones correspondientes a la descripción de dichas unidades

Ejemplo: la sección de "Escalar muros" contiene las reglas generales para escalar muros; las secciones acerca de los "Orcos" y "Trasgos" contienen subsecciones que explican las reglas específicas para escalar muros con esas unidades (se dejan las escalas atrás y por eso sólo pueden escalar muros una vez por partida)

Si surge una duda sobre las reglas durante una partida consulte primero la regla general y después la descripción de la unidad para ver sus reglas específicas. Las reglas específicas, relativas a unidades, siempre tienen preferencia sobre las reglas generales

## 2 REGLAS DE REFERENCIA

Esta sección contiene las reglas necesarias para jugar el juego completo, organizadas por tema para facilitar su consulta durante el transcurso de una partida.



**En su primera partida le recomendamos que use las reglas del libro "MANUAL DE JUEGO"; están organizadas siguiendo las Fases del Turno de juego e introducen todos los conceptos básicos que necesita para jugar el juego.**



# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.1 Los mapas de la ciudad

El tablero de juego muestra el mapa de una ciudad en cada una de sus caras. El mapa de Esirien es similar al que se usó en la edición de 1982, el de Nurkott es un diseño completamente nuevo para esta edición revisada.

### 2.1.1 Esirien

*Esirien es una vieja 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 vengar la muerte de su familia...*

El mapa de Esirien representa los ataques a la ciudad amurallada de Esirien. Un jugador controla a los "invasores", que pueden ser Dragones u otros monstruos, 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 del mapa representa unos 23 metros, cada turno un minuto, y cada unidad unos 50 hombres o criaturas (algunas veces menos para criaturas más grandes)

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 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 reglas de referencia

## 2.1.2 Nurkott

"Nurkott es el hogar de los fuertes Orcos, dirigidos por Nurk, el Impetuoso, su líder. Nurk murió antes de que yo naciera pero seguimos llamando Nurkott a nuestro pueblo, en su honor.

Los ríos y bosques proporcionan buena caza y pesca. Con los grandes muros y puertas de Nurkott controlamos las carreteras de alrededor. Los Trasgos luchan a nuestro lado cuando los Trolls y Gigantes atacan, por eso los dejamos vivir junto a los muros de la ciudad., pero fuera de ellos, claro.

Brogg el Fiero, el nuevo jefe Orco, hace que nuestros guerreros asalten las granjas y pueblos humanos que hay en los alrededores de Nurkott. Las expediciones duran lunas completas y nuestros guerreros vuelven de ellas con comida, licor, oro y armas de los débiles humanos.

El relato de Prokk el Sabio

"Demasiadas de nuestras granjas y pueblos han sido asaltadas por esas demoníacas criaturas. Reuniremos una pequeña fuerza de buenos hombres de todos los lugares atacados por esas crueles bestias de piel verde y marcharemos sobre su infecta guarida siguiendo el río, más allá de los bosques.

Sillardén contribuirá con 100 hombres a esta incursión, Eklundia aportará 70. Fuigver también ha enviado hombres. Se nos unirá el buen pueblo de Trylldoir? Cuantos hombres nos puede proporcionar? Por favor, uníos a nosotros en Sillardén ya que saldremos contra los orcos tan pronto como lleguéis."

Carta del Alcade de Sillardén al líder de la comunidad de Trylldoir.

El mapa de Nurkott representa los ataques al pueblo amurallado de Nurkott. Un jugador controla a los "invasores", que pueden ser Humanos, Dragones u otros monstruos, mientras el otro controla a las "fuerzas defensoras" que protegen las murallas y el interior de la ciudad, incluyendo orcos, trasgos, el jefe orco y el brujo de la tribu.

Los invasores tratan de destruir toda o parte de la ciudad, o liberar a los esclavos cautivos, mientras que los defensores intentan protegerla. Cada hexágono del mapa representa unos 23 metros, cada turno un minuto, y cada unidad unos 50 hombres o criaturas (algunas veces menos para criaturas más grandes)

El mapa en color muestra el pueblo de Nurkott, con una leyenda sobre los tipos de terreno en la parte superior. 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. No existe en Nurkott el tipo de terreno "mar", todos los hexágonos de agua son de río. Tampoco hay portones en Nurkott, sólo puertas (señaladas por los edificios de color rojo que hay en los muros.

Los hexágonos que contienen una combinación de tierra o río y algún otro tipo de terreno deben ser considerados por el tipo de terreno predominante, aquel que ocupe la mayoría del hexágono. (por ejemplo, el hexágono 0708 es un hexágono de tierra) Si ambos tipos de terreno están significativamente presentes en el hexágono





# Dragon Rage reglas de referencia

puede usarse como cualquier de ellos. hexágono 0709 es un hexágono, a la vez, de tierra y río). No obstante, movimiento de orilla a orilla (por ejemplo entre los hexágonos 0708 a 0709) es imposible para aquellas unidades que no pueden entrar en un hexágono de río y hay que tener en cuenta que un Dragón que se estrella en un hexágono que contiene agua debe tratar dicho hexágono como siendo un hexágono de río (y por lo tanto muere).

Para la mayoría de las unidades esto es muy simple de cumplir ya que sólo unas pocas de ellas pueden entrar en un hexágono de río.

Simplemente recuerde que los ríos son un obstáculo para la mayoría de las tropas. Revise el mapa con su oponente antes de comenzar una partida para asegurarse de qué terreno es cada hexágono (Si alguna disputa surge sobre el tipo de terreno de un hexágono, llegue a alguna decisión rápidamente para poder continuar con la partida y no echar a perder el desarrollo de la partida).

Por último, pero no por ello es lo menos importante, Nurkott tiene muros que están hechos de planchas de madera medio engarzadas unas con otras. Arqueros o Trasgos en un hexágono con lados de hexágono de muro pueden lanzar sus proyectiles a través del muro

## 2.2 Marcadores y fichas

### 2.2.1 Unidades más habituales

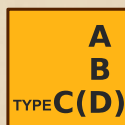


Las tropas invasoras se presentan con el fondo de la ficha en color verde oscuro, los personajes especiales de las fuerzas invasoras tienen color verde claro. Los tipos de unidades incluyen GOB-Trasgos, ORC-Orcos, TRL-Trols, WRG-Wargos, y los personajes del Héroe-Invasor (orc boss), jefe orco y el Mago invasor (shaman).



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, BAL-balista, CAT-catapulta, HERO-héroe defensor, WZD-mago defensor y la Princesa Elowyn.

Las fichas de las unidades tiene varios valores impresos en ellas:



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

El tipo se usa para identificar la unidad.

El Factor de Combate se usa para la resolución del combate. Un Factor de Combate entre paréntesis significa que se usa sólo en defensa.

El Número de Escape se usa para los Test de Moral y para escapar a ataques especiales que la

unidad puede sufrir como el Aliento de Fuego de los Dragones.

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.

Un valor de PM de "-" significa que la unidad no puede mover.

### 2.2.2 Monstruos menores



Monstruos menores (Blanco) son todos los invasores incluyendo a los Gigantes, Serpientes Marinas y Tirannosaurus Rex. Además los Elementales pueden ser invocados por el mago invasor o defensor y son una forma especial de monstruo menor.



Los monstruos menores tiene el mismo tipo de estadísticas que las unidades militares impresas en ellos. Normalmente tienen impreso un único valor de PM ya que normalmente no se benefician del uso de las carreteras.

### 2.2.3 Monstruos mayores



Los monstruos mayores no tienen impresos ningún valor en su ficha ya que usan reglas especiales para moverse y combatir. Tienen un triángulo de color impreso en el fondo de su ficha para indicar el encaramiento que adoptan esas enormes criaturas.



Los monstruos voladores tienen una versión de su ficha "en vuelo", identificada por una banda de color blanco impresa en el triángulo de fondo. Use la ficha adecuada para el estado actual del monstruo.

### 2.2.4 Marcadores

"Dragon Rage" incluye varios marcadores que sirven para llevar cuenta de diversos eventos y estados durante el juego:

#### 2.2.4.1 Indicador de Turno



Esta ficha se usa para señalar el turno actual de juego en el marcador de la parte inferior del tablero. Casillas Azules/Verdes indican los turnos en los que llegan refuerzos para el jugador defensor.

#### 2.2.4.2 Indicador 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



# Dragon Rage reglas de referencia



inferior del tablero. Si pasan diez turnos sin que el invasor destruya un hexágono de PV, pierde la partida.

## 2.2.4.3 Indicador 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.



## 2.2.4.4 Marcador de puente quemado

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



## 2.2.4.5 Marcadores de herida

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

## 2.2.4.6 Marcadores de Magia

Indican el centro de una niebla o remolino.



## 2.2.4.7 Marcadores de Puntos de Victoria / Destrucción

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.



## 2.2.4.8 Marcadores de Matadragones

Se colocan a las unidades responsables de la muerte de un Dragón joven.



## 2.3 Puntos de Victoria

La partida la gana el invasor si alcanza el número de puntos de victoria indicado en las condiciones del escenario que se esté jugando, estos PV se obtienen por destruir partes de la ciudad. Ciertos hexágonos indican puntos de victoria, y cuando el hexágono es destruido un marcador de destrucción es puesto en él para indicarlo. En Nurkott, destruir un hexágono de PV

con una puerta se consigue destruyendo la puerta.

Los defensores de la ciudad vencen cuando todos los invasores son destruidos, si 10 turnos pasan sin que se destruyan puntos de victoria.

Los invasores ganan la partida alcanzando el objetivo de PV fijado en el escenario que se esté jugando. Los invasores destruyen un hexágono de PV usando uno de los siguientes métodos:

- Los Dragones y el resto de monstruos mayores destruyen un hexágono de PV entrando en el hexágono caminando, y gastando un punto de movimiento en él (en ese turno o en un turno posterior), o si se deslizan a su interior. Aterrizar del vuelo o de un salto en un hexágono lo destruye, siempre que no esté ocupado. El Fuego de 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.

- Gigantes y el resto de monstruos menores destruyen un hexágono de PV entrando en él cuando no esté ocupado por defensores de la ciudad. Trols pueden también destruir un hexágono de PV de esta manera, aunque sólo sean una unidad militar.

- Orcos y Tragos (incluyendo Wargos) sólo pueden destruir un hexágono de PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque con proyectiles o cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

- En los escenarios en los que los humanos son los invasores la infantería, milica, arqueros y la caballería pueden destruir un hexágono sólo ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque con proyectiles o cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

- Un sortilegio de Remolino destruirá todos los PV en el hexágono que ocupe

Nota - Puede usar la siguiente Tabla de Resultados para establecer de un modo más gradual el resultado de la partida y el vencedor.

PV destruidos	Resultados	Título del invasor
Invasor destruye menos que (objetivo-4) PV	Invasor es derrotado	Gallina sin plumas
Invasores destruyen (objetivo-4) PV	Victoria Marginal del invasor	Cachorro de dragón
Invasores destruyen (objetivo-2) PV	Victoria normal del invasor	Destructor de ciudades
Invasores destruyen tantos o más PV como tenían de objetivo	Gran Victoria del invasor	Muerte desde el cielo
Invasores destruyen todos los PV del mapa.	Victoria Máxima del invasor	La perdición de la ciudad





# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.4 Reglas generales de movimiento

### 2.4.1 Puntos de Movimiento

Cada unidad tiene dos valores de puntos de movimiento (PM). Los dragones y los otros monstruos mayores no tienen valores numéricos impresos sobre sus fichas.

El primer número es el número de hexágonos que la unidad puede mover normalmente. El segundo, entre paréntesis, "( )" es el movimiento por carretera: Sólo puede usarse si la unidad comienza su turno en un hexágono de carretera y realiza su movimiento completo por hexágonos de carretera conectados entre sí. Los dos tipos de movimiento no pueden ser combinado sen una misma Fase de Movimiento

Los Dragones y el resto de los monstruos mayores tienen valores de PM variables en función del daño que hayan recibido, tal y como se explica en la descripción de cada monstruo.

### 2.4.2 Encaramiento de las unidades

Los Dragones y los otros monstruos mayores deben siempre estar encarados hacia un lado de hexágono determinado. El resto de unidades no tienen encaramiento - es irrelevante a qué lado de hexágono encaran.

Un monstruo mayor 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). El encaramiento es importante para el movimiento y para el combate: si el monstruo está encarado de forma ambigua, el oponente decide hacia qué hexágono está dirigido

Trasera



Frente

### 2.4.3

#### Apilamiento

Ninguna unidad de tropa puede moverse a un hexágono ocupado por otra unidad. Los personajes y algunos monstruos mayores pueden entrar en los hexágonos ocupados por otra unidad en ciertas circunstancias (ver debajo).

### 2.4.4 Apilamiento de 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 Dragón u otro monstruo mayor, pero esto automáticamente finaliza su movimiento.

### 2.4.5 Movimiento de las unidades

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.

### 2.4.6 No Z. d C.

JUGADORES EXPERIMENTADOS, noten que no hay "zonas de control" en este juego: las unidades nunca afectan el movimiento de fichas adversarias cuando entran en hexágono adyacentes a los ocupados por ellas.

### 2.4.7 Ataques y movimiento de invasión

#### 2.4.7.1 Movimiento de invasión

Un Dragón y muchos de los otros monstruos mayores simplemente pueden invadir un hexágono ocupado por una ficha enemiga. 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 más abajo). Los movimientos de invasión están prohibidos dentro de las torres. Los monstruos mayores que tienen esta posibilidad son: Dragones (pero no Dragones jóvenes), gigantes, gusanos, y el Tyrannosaurus Rex Para los Dragones el movimiento de invasión sólo sucede al caminar por el suelo, nunca al deslizarse, saltar, o volar.

#### 2.4.7.2 Ataques de invasión

Un Dragón (pero no un Dragón joven) y algunos de los otros monstruos mayores pueden realizar un ataque de invasión mientras caminan. Esto permite al monstruo moverse a un hexágono ocupado por una unidad enemiga, al coste adicional de 1 PM extra. 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.

## 2.5 Terreno y movimiento especial

### 2.5.1 Mar

Ninguna unidad puede entrar en un hexágono de mar (hexágonos cubiertos por completo de agua).

### 2.5.2. Río

Ninguna unidad puede entrar en un hexágono de río, excepto ciertos monstruos. 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.

### 2.5.3.Muros

Ninguna unidad puede escalar por encima del muro salvo que pueda realizar el movimiento especial de "escalada". 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.

Mapa de Esirien: hay puertas entre los hexágonos 0606-0707 y 2113-2212, así como a ambos lados de los puentes de madera sobre el río





# Dragon Rage reglas de referencia

en 1407 y 1413.

Mapa de Nurkott: no hay portones en Nurkott, sólo puertas (construcciones rojas en los hexágonos de muro). Los muros de Nurkott están hechos de planchas de madera medio engarzadas unas con otras. Arqueros o Trasgos en un hexágono con lados de hexágono de muro pueden lanzar sus proyectiles a través del muro

## 2.5.3.1 Escalar muros

Las unidades invasoras pueden tratar de escalar los muros, pero no pueden intentar escalar hexágonos de torres. Escalar es una alternativa a romper las puertas, y una unidad puede intentar una de las dos acciones (romper/escalar), pero no las dos, en el mismo turno.

Escalar tiene lugar al final de la Fase de Movimiento de la unidad que lo intenta. La unidad que escala debe estar adyacente a una lado de hexágono de muro y debe tener 1 PM sin usar. Lance un dado y consulte la Tabla de Escalada y Rotura, que está al final de la sección de terreno, para el tipo de unidad que lo intenta. Añada uno (+1) a la tirada de dado si no hay ninguna unidad defensora adyacente al hexágono. Defensores en una torre se ignoran, así como el Héroe o Mago solos en un hexágono.

Si la unidad que intenta escalar no aparece mencionada en la citada Tabla de Escalada y Rotura, eso significa que no puede intentar escalar muros. Si la unidad que escala tiene éxito, muévela inmediatamente un hexágono atravesando el muro

Obviamente, es imposible escalar un muro si no hay un hexágono vacío al que pueda entrar la unidad que lo intenta. Si un hexágono está ocupado sólo por un Héroe o un Mago, un intento de escalada se puede hacer hacia dicho hexágono, desplazando al Héroe o Mago un hexágono el propio jugador defensor si el intento tiene éxito.

Orcos y Trasgos: estas unidades no pueden realizar más de una escala por partida y unidad (¡Estas unidades se dejan siempre las escaleras atrás!). Además, dichas unidades no pueden realizar ningún tipo de ataque en el mismo turno en que intentan realizar una escalada (tengan éxito o no)

## 2.5.4 Torres (Mapa de Esirien sólo)

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.

## 2.5.5 Puertas y portones

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.

Recuerde que en el mapa de Nurkott sólo hay puertas. No hay portones en Nurkott.

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 hexágono 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 destruida. Una vez destruida, una entrada no se puede reparar.

### 2.5.5.1 Romper puertas (azules)

Un Dragón u otro monstruo mayor 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).

El resto de unidades invasoras sólo pueden intentar romper una puerta terminando su movimiento en un hexágono que incluya dicha puerta en uno de sus lados de hexágono, lanzando dos dados y consultando la Tabla de Rotura y Escalada para el tipo de puerta que trata de romper. Si la puerta queda rota, la unidad puede atacar a través de ella en el mismo turno. Si no hay ninguna unidad defensora al otro lado del portón, la puerta se rompe sin necesidad de lanzar los dados ni consultar la Tabla

En Nurkott al destruir una puerta en un hexágono de PV se destruye el hexágono también (y el atacante obtiene los PV correspondientes).

### 2.5.5.2 Romper portones (rojos)

Un Dragón o cualquier otro monstruo mayor puede intentar destrozar 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 defensora 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 o monstruo mayor 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 destrozar 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).

El resto de unidades invasoras sólo pueden intentar romper una puerta terminando su movimiento en un hexágono que incluya dicha puerta en uno de sus lados de hexágono, lanzando dos dados y consultando la Tabla de Rotura y





# Dragon Rage reglas de referencia

Escalada para el tipo de puerta que trata de romper. Si la puerta queda rota, la unidad puede atacar a través de ella en el mismo turno. No obstante, si no hay ninguna unidad defensora al otro lado del portón, la unidad invasora lo rompe simplemente gastando un solo PM durante su movimiento (sin necesidad de esperar al final del movimiento ni de consultar la Tabla). Esto sucede porque sin defensores para asegurar y defender los accesos, la entrada es relativamente fácil.

## 2.5.5.3 Abrir una entrada

Un defensor en una torre o tras una puerta puede abrirla durante su Fase de Combate 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.

## 2.5.6 Carreteras

Cualquier unidad puede moverse por una carretera, siguiéndola de hexágono en hexágono. Una unidad que sigue la carretera durante todo su movimiento utiliza sus Puntos de Movimiento (PM) de carretera. Nótese que los Dragones y la mayoría de los monstruos no tienen un valor especial de PM de carretera, y por tanto no se benefician del movimiento por carretera.

Mapa de Esirien: 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.

## 2.5.7 Destrucción de puentes

Los puentes de madera, en los hexágonos del mapa de Esirien 1407 y 1413, y en el mapa de Nurkott en los hexágonos 0402, 1002, 2108, 2211, 1914, y 2412 pueden ser destruidos

### 2.5.7.1 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".

### 2.5.7.2 Dragones (Dragons)

Un dragón destruye 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 del mapa de Esirien es indestructible. (Nurkott : 1610)

### 2.5.7.3 Tyrannosaurus Rex (T-Rex)

Si el Tyrannosaurus Rex entra en un puente de madera, inmediatamente cae al río y se ahoga; el puente se trata como si hubiera sido "quemado".





# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.5.8 Tabla de escalade de muros y de rotura de entradas

**Tabla de escalade de muros y de rotura de entradas**

Tipo de unidad	Escalar muros (1d6)	Romper Puerta Azul - (2d6)	Romper Portón Rojo - (2d6)
Tipo de unidad defensora	imposible	10+	imposible
Tipo de unidad defensora con Héroe	5+	7+	10+
Trasgos	6 *	imposible	imposible
Orcos, Wargos	6	10+	imposible
Trols	5+	7+	10+
Gigantes, Gusanos	4+	automático	9+
Serpientes Marinas	imposible	automático	9+
Héroe solo	imposible	10+	imposible
Mago sólo, Elowyn, Otros	imposible	imposible	imposible

\* Los Trasgos no pueden escalar muros si hay enemigos adyacentes al hexágono en el que tratan de entrar.

Añada uno (+1) a la tirada de dado si no hay ninguna unidad defensora adyacente al hexágono; enemigos adyacentes pero en una torre son ignorados para este modificador.

Dragones rompen cualquier puerta a la que encaren al final de su movimiento sin coste en PM. Para romper portones que encaren al final de su movimiento hay lanzar 1d6 y obtener un número igual o menor que el número de PM que gastó tratando de romper la puerta. Romper puertas tiene lugar al final de la Fase de Movimiento

## **2.6 Secuencia de juego**

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.

Los escenarios de juego pueden especificar condiciones de victoria diferentes o suplementarias para cualquiera de los bandos.

### **2.6.1 Resumen de la secuencia de juego**

El turno se organiza en 10 fases según sigue:

#### **2.6.1.1 (1) Fase de hechizos del jugador invasor**

El invasor puede lanzar un hechizo con cada una de sus unidades que puedan usar magia, si es que hay alguna.

#### **2.6.1.2 (2) Fase de movimiento del jugador invasor**

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

#### **2.6.1.3 (3) Fase de fuego de dragón y proyectiles del jugador invasor**

El invasor resuelve ataques por Fuego de Dragón y proyectiles.

#### **2.6.1.4 (4) Fase de combate cuerpo a cuerpo del jugador invasor**

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

#### **2.6.1.5 (5) Fase de hechizos del jugador defensor**

El defensor puede lanzar un hechizo con cada una de sus unidades que puedan usar magia, si es que hay alguna.

#### **2.6.1.6 (6) Fase de refuerzos del jugador defensor**

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

#### **2.6.1.7 (7) Fase de movimiento del jugador defensor**

El defensor puede mover sus unidades en el mapa.





# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.6.1.8 (8) Fase de proyectiles del jugador defensor

El defensor resuelve cualquier ataque de los arqueros.

## 2.6.1.9 (9) Fase de combate cuerpo a cuerpo del jugador defensor

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

## 2.6.1.10 (10) Avance del marcador de turnos

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

## **2.7 Combate**

Estas reglas de combate se usan para resolver ataques contra unidades militares (no contra monstruos).

### **2.7.1 Ataques cuerpo a cuerpo**

El ataque "cuerpo a cuerpo" es el método más usual para atacar a otras unidades.

Una unidad realiza un ataque "cuerpo a cuerpo" sólo en su propia Fase de Combate cuerpo a cuerpo y sólo contra unidades enemigas que tengan adyacente alguna unidad propia.

Para resolver el ataque, debe sumarse la potencia de ataque total de todas las unidades atacantes y compararla con la potencia de ataque de la unidad enemiga en la Tabla de Resolución del Combate. El resultado es el número que se necesita, o más, en la tirada de un dado para obtener la victoria. El atacante lanza el dado y si tiene éxito el defensor es destruido. Si la tirada es más baja que el número de victoria, el ataque falla y no hay efecto.

El jugador activo (atacante) puede decidir en qué orden se resuelven los ataques cuerpo a cuerpo.

#### 2.7.1.1 Proporciones extremas

Si el resultado es D, la unidad defensora es destruida automáticamente. Si el número de victoria es un "11+", todavía hay una probabilidad de victoria. El atacante lanza dos dados y suma sus resultados, si la suma es de "11" o "12" tiene éxito y elimina al defensor, si no falla. Si el resultado es M, el atacante falla y el ataque no tiene efecto.

#### 2.7.1.2 Ataques con varias unidades

Dos o más unidades pueden combinar sus Factores de Combate para atacar al 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 unidad sólo puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo por turno, independientemente de cuantos enemigos adyacentes haya.

## 2.7.1.3 Muros y torres

Una unidad 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).

### **2.7.2 Ataques cuerpo a cuerpo de dragones y otros monstruos mayores**

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

Los monstruos mayores tiene una hoja con sus localizaciones, áreas y número objetivo para ser atacado. Cuando una unidad ataca, indica qué área del monstruo mayor es su objetivo, y tira un dado. Si se obtiene el número apropiado (número objetivo o más), el monstruo mayor es alcanzado.

Cuando el monstruo mayor 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.

Los ataques cuerpo a cuerpo se llevan a cabo en la Fase adecuada del turno del atacante. Los ataques contra otros monstruos mayores se hacen igual que los ataques contra los Dragones, aunque las áreas disponibles para herirlos y las tiradas de dado necesarias para darles pueden variar de monstruo a monstruo.

### **2.7.3 Ataques cuerpo a cuerpo de monstruos menores**

Cuando ataque a un Gigante o algún otro monstruo menor, con sacar un resultado en el dado de 5 ó + le impacta, independientemente de la situación del atacante. Si se impacta en el monstruo, el número de puntos de daño que recibe es igual a la fuerza de su atacante.

### **2.7.4 Efecto de los ataques realizados sobre los monstruos**

#### 2.7.4.1 Puntos de daño

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

#### 2.7.4.2 Localización del daño

Cuando se empieza un ataque, la unidad atacante debe indicar qué área del monstruo se pretende alcanzar antes de tirar el dado. Si el ataque es exitoso, 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



# Dragon Rage reglas de referencia

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.

## 2.7.5 Tabla de resolución del combate

**TABLA COMPLETA DE RESOLUCIÓN DEL COMBATE**  
Potencia de Combate del Defensor

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	6	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
2	5	6	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
3	4	6	6	11	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
4	3	5	6	6	11	11	11	M	M	M	M	M	M	M	M
5	2	5	6	6	6	11	11	11	11	M	M	M	M	M	M
6	D	4	5	6	6	6	11	11	11	11	11	M	M	M	M
7	D	4	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11	M	M
8	D	3	5	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11	11
9	D	3	4	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11
10	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11	11
11	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11	11	11
12	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11	11
13	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	11	11
14	D	D	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	11
15	D	D	2	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
16	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6
17	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6
18	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
19	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
20	D	D	D	2	3	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6
21	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6
22	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
23	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
24	D	D	D	D	3	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
25	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
26	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	5	6	6
27	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6
28	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	6
29	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	6
30	D	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5

Resultados **D** Destruído  
**M** Fallo

**11** Lanza 2d6, impacta con un 11+  
**#+** Lanza 1d6, impacta con un ?+

Si en alguna ocasión tiene que realizar algún combate fuera de los valores límite de esta Tabla use el siguiente procedimiento: Si los Factores del atacante son, al menos, el doble de los del defensor el defensor es automáticamente destruido. Si los Factores del defensor son, al menos, el doble que el atacante, el ataque falla automáticamente. En cualquier otro caso divida los Factores del atacante por los del defensor, despreciando cualquier fracción resultante. Reste el resultado de 7 para tener el número para impactar. Trate 7+ como si fuera un resultado 11+.





# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.7.6 Combate a distancia (arqueros)

### 2.7.6.1 Proyectiles

Sólo las unidades de arqueros y Trasgos pueden disparar proyectiles. El efecto de los ataques de proyectiles se resuelve bien en la Fase de Proyectiles o en la Fase de Combate cuerpo a cuerpo del turno. Las unidades sólo atacan con proyectiles en su propia Fase, no en la del turno del adversario.

Los arqueros y Trasgos disparan a dos hexágonos de distancia, a tres si tiran desde una torre (y el blanco no está ni en una torre ni volando, ni en un combate cuerpo a cuerpo).



Para resolver el ataque, como un ataque separado, debe sumarse la potencia de ataque total de todas las unidades atacantes y compararla con la potencia de ataque de la unidad o unidades enemigas en la Tabla de Resolución del Combate. Use el procedimiento normal de combate cuerpo a cuerpo para resolver un ataque con proyectiles

Si lo resuelve como parte de un combate cuerpo a cuerpo, simplemente añada los Factores de Combate de los arqueros o trasgos a los demás Factores de Combate envueltos en el ese combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad de arqueros o Trasgos 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.

### 2.7.6.2 Línea de visión

Un arquero o Trasgo 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 (Una criatura 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 o Trasgo puede disparar a través de una puerta en el muro, pero sólo al hexágono inmediatamente al otro lado de la puerta. 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).

Por último, pero no por ello es lo menos importante, Nurkott tiene muros que están hechos de planchas de madera medio engarzadas unas con otras. Arqueros o Trasgos en un hexágono con lados de hexágono de muro pueden lanzar sus proyectiles a través del muro

### 2.7.6.3 Proyectiles contra Dragones y monstruos (5+, 6+)

El efecto de los ataques de proyectiles se resuelve bien en la Fase de Proyectiles del turno. Los arqueros y Trasgos 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, el jugador atacante debe anunciar que área objetivo del monstruo desea impactar (los monstruos menores sólo tienen un área), luego se tira un dado. A un hexágono de distancia y contra un monstruo que no está en vuelo es necesario obtener un 5 ó + para impactar. En cualquier otra situación, incluyendo el disparo a un monstruo en vuelo, se necesita un 6+ para acertar. Es necesario tener el monstruo a la vista (ver más arriba).

Si el objetivo era un Dragón y no estaba en vuelo y es alcanzado por un proyectil, sufre un punto de daño en las alas, patas, o cabeza (a elección del jugador atacante). Si el Dragón está en vuelo al ser alcanzado, automáticamente recibe dos puntos de daño en la barriga.

En el resto de los monstruos los ataques con proyectiles se resuelven exactamente igual y con los mismo resultados. Esto incluye el ataque a monstruos menores como los Gigantes: 5+ para impactar en un monstruo en tierra y adyacente, 6+ en cualquier otra situación.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.8 Magia y realización de hechizos

### 2.8.1 Unidades capaces de usar magia

Sólo los magos pueden realizar hechizos. Las unidades 'WZD' de fondo naranja representan magos, mientras las unidades 'WZD' de fondo verde representan hechiceros, shaman Trasgo o un mago Ogro.

### 2.8.2 Puntos de magia



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. Transferir Puntos de Magia no usados entre unidades capaces de usar magia no suele estar permitido.

### 2.8.3 Realizar 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.

### 2.8.4 Limitaciones al realizar hechizos

Una unidad capaz de usar magia 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.

La unidad capaz de usar magia 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 un bola de cristal que le permite ver a través de los obstáculos normales.

### 2.8.5 Hechizo de Aumento de Moral (Boost Morale) (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 monstruos: Todas las unidades en un ataque cuerpo a cuerpo sobre un Dragón o cualquier otro monstruo 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.

### 2.8.6 Hechizo de Niebla (Fog) (2 SP)



Este hechizo cuesta 2 puntos de hechizo.

La unidad capaz de usar magia puede lanzar un hechizo a un 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 que lo realizó. 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. Un monstruo no puede saltar dentro ni desde la Niebla ni puede aterrizar de un vuelo en la Niebla. Un monstruo 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. Una unidad no puede escalar un muro si el hexágono, delante de ella y al otro lado del muro está dentro de la niebla.

### 2.8.7 Hechizo de Remolino (Whirlwind) (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 que cualquier unidad en ese hexágono ataque o sea atacada (por proyectiles, cuerpo a cuerpo o fuego de Dragón). No obstante, un Dragón o cualquier otro monstruo en un Remolino puede atacar con su cabeza y patas, solamente. Un Dragón o cualquier otro monstruo debe gastar un



# Dragon Rage reglas de referencia

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 ó 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 durante su Fase de Movimiento sin necesidad de tirar de nuevo los dados.

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.

Un sortilegio de Remolino Destruirá automáticamente los puntos de victoria del hexágono en el que se encuentre.

## **2.8.8 Hechizo de Rayos (Lightning) (3 SP)**

Este hechizo cuesta 3 puntos de hechizo.

Se lanza a cualquier hexágono dentro de un radio de 4 hexágonos del mago. (seleccionado por el mago que lo realiza).

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 un poder de 5, en un hexágono adyacente tiene un poder de 4, etc., hasta un poder de 1 al ser lanzado a 4 hexágonos 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.

Cuando se lanza a otro monstruo mayor trátalo como si se tratase de un Dragón. Cuando se lanza a un monstruo menor el rayo simplemente inflige puntos de daño iguales a su poder.

Cuando se lanza a cualquier otra unidad, el rayo se trata como un ataque con proyectiles normal y corriente y se resuelve o bien como un ataque independiente (se resuelve inmediatamente), o se añade a la Fuerza de Ataque de un ataque cuerpo a cuerpo que vaya a ser declarado contra el objetivo del rayo en ese turno.

## **2.8.9 Convocar Elemental (Summon Elemental) (5SP)**

Este poderoso hechizo consume 5 puntos de magia.

Efecto: Un Elemental de Tierra o de Fuego se coloca en un radio de 2 hexágonos del mago que lo realiza, está bajo el control del mago. En el turno en que es convocado no puede mover pero puede atacar.

Los Elementales funcionan como una unidad militar normal (usando la Tabla de Resultados del Combate normalmente tanto para ataques como en defensa), bajo el control del mago que lo convocó. No obstante no puede entrar en un hexágono de puente, muelle o agua. (sería



inmediatamente destruido en caso que de lo hiciese). Un Elemental ignora a todas las otras unidades cuando mueve, puede moverse a través de ellas y apilarse con ellas sin penalización. Si el Elemental se para en una hexágono con otra unidad, debe atacarla cuerpo a cuerpo en la siguiente Fase de Combate.

Control : Si un Elemental se aleja más de 5 hexágonos del mago que lo convocó o el mago es atacado (ya sea cuerpo a cuerpo, con proyectiles o por Fuego de Dragón), el mago pierde el control del Elemental. El Elemental a partir de ese momento se mueve hacia la unidad más cercana y la atacará independientemente de a qué bando pertenezca. Lo hará en el turno de juego de ambos jugadores. Si dos o más unidades están equidistantes del Elemental, éste se moverá y atacará a las unidades siguiendo esta prioridad: primero magos, luego Dragón -atacándolo en el vientre y moviéndose a su mismo hexágono., héroe, cualquier otro monstruo, la unidad militar más fuerte -en Fuerza de Combate. Si todavía hay varias opciones para elegir, elige al azar.

Un Elemental puede atravesar cualquier entrada, incluso una cerrada, pero ni puede entrar en torres ni atravesar muros.

Puntos de Victoria: Si un Elemental entra en un hexágono que contiene puntos de victoria, destruirá automáticamente los puntos de victoria del hexágono en el que se encuentre.

Duración - Desvanecer : Un Elemental puede desvanecerse debido a un hechizo, realizado como los demás. Si el mago que lo convocó aún retiene el control del Elemental lo puede desvanecer sin coste en Puntos de Magia De otro modo, un mago (incluyendo un mago rival) debe lanzar un dado para determinar el número de Puntos de Magia necesarios para desvanecer el Elemental en ese turno (así ese hechizo puede variar de coste de un turno para otro) El que realice el hechizo de desvanecer lanza el dado y luego decide si desea gastar los Puntos de Magia requeridos o no.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.9 Refuerzos

El defensor de la ciudad de Esirien 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).

En el mapa de Nurkott, los refuerzos pueden ser colocados en cualquier hexágono de entre los hexágonos 2017 a 2015 y 2017 a 2413. El defensor de Nurkott recibe 4 orcos, o trasgos si no hay fichas de orcos disponibles.

Ciertos escenarios pueden modificar el ritmo o lugar de llegada de los refuerzos. Siéntase libre de variar el lugar de llegada de los refuerzos, en tanto en cuanto ambos jugadores estén de acuerdo antes de empezar la partida.

## 2.10 Unidades

Esta sección contiene reglas especiales que están ligadas a tipos específicos de unidades. Estas reglas complementan o reemplazan las reglas normales de movimiento y combate. Las reglas específicas, relativas a unidades, siempre tienen preferencia sobre las reglas generales

### 2.10.1 Milicia (Militia) (MIL)

#### 2.10.1.1 Liderazgo

Las unidades de Milicia son tropas sin entrenamiento y con escasa disciplina (darle a un campesino una espada no le convierte en un soldado). No atacarán a un Dragón u otro monstruo mayor 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.



#### 2.10.1.2 Puntos de victoria

La Milicia sólo puede destruir un hexágono de PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

### 2.10.2 Infantería (Infantry) (INF)

La Infantería es el tipo de tropa defensora más común en "Dragon Rage". Son soldados entrenados sin reglas especiales adicionales.



#### 2.10.2.1 Puntos de victoria

La Infantería puede destruir un hexágono de PV sólo ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

### 2.10.3 Caballería (Cavalry) (CAV)

La Caballería está constituida por personas notables de la localidad, con armadura y caballo propios. Son unidades mejores que la media y tienen mejores Factores de Combate y Movimiento.



#### 2.10.3.1 Caballería y torres

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 del mapa de Esirien

#### 2.10.3.2 Puntos de victoria

La Caballería sólo puede destruir un hexágono de PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.10.4 Arqueros (Archers) (ARH)

Los Arqueros son soldados de infantería equipados con arcos en vez de espadas. Usan las reglas de ataque con proyectiles, incluso si están adyacentes a su objetivo.



En caso de que un Héroe muera los arqueros no tiene que hacer un Test de Moral para poder usar sus proyectiles.

Nurkott tiene muros que están hechos de planchas de madera medio engarzadas unas con otras. Arqueros en un hexágono con lados de hexágono de muro pueden lanzar sus proyectiles a través del muro

### 2.10.4.1 Puntos de Victoria

Los Arqueros sólo puede destruir un hexágono de PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

## 2.10.5 Héroe (HERO)

### 2.10.5.1 Ataques del héroe

Cuando un Héroe, sin herir, está en el mismo hexágono que otra unidad, el Factor de Combate de dicha unidad se duplica en ataque, sólo. Este bono no se aplica en defensa, ni en ataques contra Dragones u otros monstruos mayores.



### 2.10.5.2 Puntos de victoria

Los Héroes sólo pueden destruir un hexágono con PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

### 2.10.5.3 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 destruido y sale del juego. Un héroe herido se comporta como un héroe normal si no se indica lo contrario.

### 2.10.5.4 Apoyo del Héroe contra los monstruos

Cuando cualquier unidad ataca a un Dragón, u otro monstruo mayor 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 u otro monstruo mayor. No hay bonificación cuando ataca a gigantes o monstruos menores.

### 2.10.5.5 Muerte de un Héroe

Si un jugador tenía Héroes entre sus unidades, y todos mueren, el resto de sus fuerzas exceptos Dragones y monstruos mayores quedan desmoralizados. Las unidades desmoralizadas deben realizar un "chequeo de moral" y superarlo cada vez que quieran atacar a un Dragón o

cualquier otro monstruo (mayor o menor). Si la unidad no supera la tirada, no puede atacar en ese turno. Los arqueros y Trasgos no deben realizar el chequeo de moral para poder atacar con sus proyectiles.

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.

## 2.10.6 Mago (Wizard) (WZD)

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 en un hexágono él sólo.

### 2.10.6.1 Puntos de victoria

Los magos no pueden destruir hexágonos de PV si no es mediante el uso de hechizos

## 2.10.7 Elowyn

Elowyn es la hija del gobernador de la ciudad Ayuda a la buena princesa Elowyn a huir de la ciudad durante el ataque usando este personaje opcional para los escenarios ambientados en Esirien: coloca a Elowyn en el hexágono de la Ciudadela (hexágono 1910) al comienzo de la partida. Elowyn puede apilarse con otra unidad tal y como el Héroe y el Mago pueden hacer.



Ella no puede atacar y tiene un Factor de Combate de 2, para su defensa solamente, igual que le Mago. Elowyn mueve 3 hexágonos por turno, 4 si usa movimiento por carretera.

Elowyn puede ser herida dos veces, igual que el Héroe, antes de morir. Si ella muere, el jugador invasor automáticamente gana 2 PV.

Una vez que Elowyn ha abandonado la torre de la Ciudadela (1910), el valor de PV de ese hexágono desciende a 4.

El jugador defensor debe intentar alejar a Elowyn de todo peligro, sacándola de la ciudad. Si consigue llevarla a alguno de los hexágonos en los que la carretera abandona el mapa (hexágonos 0403, 0110, 2508 y 2516), Elowyn estará a salvo. Si está en el puente que hay en el hexágono 1516 al comienzo de un turno en el que llegan refuerzos a la ciudad, se salva también. Si el defensor de la ciudad consigue salvar a Elowyn, el jugador invasor inmediatamente pierde 3 PV.

Elowyn puede usarse en los escenarios de Nurkott también, ella comienza la partida en la celda de los esclavos y debe ser liberada por una unidad humana antes de que pueda moverse fuera



# Dragon Rage reglas de referencia

de dicha celda (simplemente lleva una unidad humana hasta el hexágono en que está Elowyn. Los efectos de Elowyn en el juego son diferentes en Nurkott : el jugador invasor inmediatamente gana si consigue sacar a Elowyn por uno de los hexágonos por los que una carretera sale del mapa. Obviamente, sólo tropas humanas pueden liberar a Elowyn de las celdas de Nurkott. Si ella muere después de haber sido liberada de la celda, el jugador defensor obtiene 2 PV.

En una partida con un defensor Orco y un atacante no-humano, el jugador defensor puede apilar una unidad de Orcos con ella y escoltarla, de modo que ella se moverá con dicha unidad orca. Si la unidad orca muere, ella tratará de escapar por sí misma. Si el jugador defensor consigue escoltarla fuera del mapa el jugador invasor perderá inmediatamente 3 PV. Si ella muere o se escapa por sí misma el jugador invasor ganará 2 PV.

## 2.10.7.1 Puntos de victoria

Elowyn no puede destruir un hexágono con PV de ninguna manera

## 2.10.8 Balista y Catapulta

Estas unidades son máquinas pesadas lanza-proyectiles No pueden mover, pero la unidad incluye su propia dotación de servidores y tiene su propia potencia de combate. No posee número de escape, si se encuentra en una situación en la que debería hacer una tirada de escape, la unidad es destruida. Las máquinas disparan como los arqueros, no pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo por sí mismas.

### 2.10.8.1 Catapulta (Catapult) (CAT)

Es una pesada máquina con un brazo de torsión que lanza grandes rocas, paquetes de grava, aceite hirviendo y otros proyectiles... Tiene un alcance máximo de 4 hexágonos y uno mínimo de 2. No necesita tener a la vista el blanco para dispararle (es decir, puede arrojar sus proyectiles por encima de muros o torres), pero es tan impreciso en sus tiros que no puede atacar ningún monstruo en vuelo. Tiene una Potencia de Combate de 2 atacando y de 1 en defensa. Cuanto ataca a un monstruo necesita obtener un 6 en el dado para impactar en 1d6, independientemente del alcance.



### 2.10.8.2 Balista (Ballista) (BAL)

Es una ballesta gigante con un alcance máximo de 3 hexágonos; +1 (4) si está situada en una torre. Tiene un Factor de Combate de 2 cuando ataca y de 1 en defensa. Si ataca a un monstruo lanza 1d6 para determinar si impacta:



A 1 hexágono de alcance - necesita un 4,5,6 para impactar. A 2 hexágonos. de alcance - necesita un 5,6 para impactar. A 3-4 hexágonos de alcance - necesita un 6 para impactar.

Si ataca a unidades de tropas, la Potencia de Combate de 2 sólo se usa si están a 1-2 hexágonos de distancia, la Potencia de Combate se reduce a 1 a 3-4 hexágonos de distancia

### 2.10.9 Orcos (Orc) (ORC)

Son las unidades invasoras más abundantes, como la infantería del jugador defensor.



#### 2.10.9.1 Puntos de victoria

Los Orcos puede destruir un hexágono de PV sólo ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

#### 2.10.9.2 Escalada del muro por los orcos

Los Orcos son capaces de escalar los muros Estas unidades no pueden realizar más de una escala por partida y unidad (¡Estas unidades se dejan siempre las escaleras atrás!). Además, dichas unidades no pueden realizar ningún tipo de ataque en el mismo turno en que intentan realizar una escalada (tengan éxito o no)

### 2.10.10 Trol (Troll) (TRL)

Los Trols son unidades invasoras de élite, más fieros y listos aunque tan peligrosos como sus hermanos Orcos.



#### 2.10.10.1 Puntos de victoria

Trols destruyen un hexágono de PV entrando en él cuando no esté ocupado por defensores de la ciudad

### 2.10.11 Wargo (Warg) (WRG)

Los Wargos son criaturas semejantes a lobos del tamaño de un pequeño pony. Los Tragos los usan como monturas. Son tropas similares a la Caballería del defensor.



#### 2.10.11.1 Puntos de victoria

Los Wargos sólo puede destruir un hexágono de PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.10.12 Trasgos (Goblin) (GOB)

Trasgos (GOB) son tropas muy comunes similares a los arqueros (ARH) de la ciudad.

En caso de que un Héroe muera los trasgos no tiene que hacer un Test de Moral para poder usar sus proyectiles.

Nurkott tiene muros que están hechos de planchas de madera medio engarzadas unas con otras. Arqueros o Trasgos en un hexágono con lados de hexágono de muro pueden lanzar sus proyectiles a través del muro

### 2.10.12.1 Puntos de victoria

Los Trasgos sólo puede destruir un hexágono de PV ocupándolo durante su movimiento y sin realizar ningún tipo de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno. En vez de eso, ellos "atacan" el hexágono y lo destruyen automáticamente.

### 2.10.12.2 Escalada del muro por los Trasgos

Los Trasgos son capaces de escalar los muros. Estas unidades no pueden realizar más de una escala por partida y unidad (¡Estas unidades se dejan siempre las escaleras atrás!). Además, dichas unidades no pueden realizar ningún tipo de ataque en el mismo turno en que intentan realizar una escalada (tengan éxito o no)



hexágonos de río, no hay hexágonos de mar en el mapa de Nurkott.

### 2.11.1.4 Supervivencia

Cada Gigante tiene diez (10) puntos de daño. No obstante sólo se les hace daño obteniendo un 6 en la tirada del dado - su piel es extremadamente resistente.

## 2.11.2 Serpientes Marinas (Sea Serpents) (15hp)

La Serpiente Marina es un monstruo menor que ataca desde el mar y se mueve por él, aunque también puede remontar el río.



### 2.11.2.1 Movimiento

La Serpiente Marina no puede salir de hexágonos de mar o río, también puede entrar en hexágonos de puente, incluso aunque esté ocupado por otra ficha (la Serpiente nada por debajo del puente). La Serpiente no puede entrar en un hexágono de río ya ocupado por otro monstruo. Puede entrar en hexágonos de muelle que estén vacíos (Mapa de Esirien).

Una Serpiente Marina no puede escalar muros, pero puede romper entradas usando la parte apropiada de la Tabla de Escalada y Roturas.

### 2.11.2.2 Ataques especiales

Aunque la Serpiente no puede entrar en un hexágono de tierra si puede atacarlos si se encuentran a la orilla del mar o del río. Puede atacar una torre que esté a la orilla del mar o del río, pero no puede atacar a través de un lado de hexágono de muro. (Mapa de Nurkott - la Serpiente Marina puede romper los muros como si fuesen portones (puertas rojas) Una vez que el muro está roto, la Serpiente Marina puede atacar por la brecha. Muros rotos pueden ser usados por cualquier unidad para entrar o salir de la ciudad, siempre y cuando dicha unidad puedan entrar en un hexágono de río.

La Serpiente Marina no puede destruir puentes. Puede destruir hexágonos de Puntos de Victoria simplemente "atacando" dicho hexágono si está vacío. El ataque se realiza en la Fase de Ataque Cuerpo a Cuerpo del Invasor, y tiene éxito automáticamente, siempre que el hexágono objetivo esté vacío (Cuesta un ataque destruir un hexágono de Puntos de Victoria; así, si el hexágono está ocupado, habrá que realizar un ataque exitoso contra la unidad que lo ocupa y luego será necesario otro ataque para destruir el hexágono).

### 2.11.2.3 Supervivencia

La Serpiente Marina recibe un impacto obteniendo un 5 ó más en la tirada del dado. Tanto en ataques cuerpo a cuerpo como con proyectiles. La Serpiente Marina tiene 15 puntos de daño. Si la Serpiente Marina no está en un hexágono adyacente a la orilla del mar, río o un muelle no se le puede atacar con proyectiles, esto refleja que en esos hexágonos la Serpiente está sumergida.

## 2.11 Monstruos menores

Estas criaturas tiene una sola área y un sólo grupo (su cuerpo entero). Reciben un impacto con un resultado de 5 ó más cuando se les ataca. Cuando todos los puntos de daño (hp) son destruidos el monstruo muere. Los gigantes y otros monstruos menores son retirados del mapa cuando mueren -no destruyen unidades o hexágonos de Puntos de Victoria y no los bloquean para otras unidades.

### 2.11.1 Gigantes (Giants) (10hp)

Estos primitivos humanoides son fieros guerreros, con gran fuerza y resistencia.

#### 2.11.1.1 Puntos de victoria

Los Gigantes destruyen un hexágono de PV entrando en él cuando no esté ocupado por defensores de la ciudad

#### 2.11.1.2 Ataques de invasión y movimiento

Los Gigantes pueden hacer movimiento de invasión, como se describe en la sección de reglas de movimiento.

#### 2.11.1.3 Gigantes y Ríos

Un Gigante puede moverse libremente a cualquier hexágono de río. Es lo suficientemente grande como para ignorar el río. También puede entrar en hexágonos de puente, independientemente de que el puente esté intacto o no. Los Gigantes no pueden entrar en hexágonos de mar. En el mapa de Esirien: el puente en 1413 acaba el río, el mar comienza en 1414. Mapa de Nurkott: todos los hexágonos de agua son





# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.11.2.4 Colocación

Mapa de Esrien : La Serpiente Marina se coloca en cualquier hexágono de mar abierto del borde Sur del mapa.

Mapa de Nurkott : La Serpiente Marina se coloca en el hexágono 109 y/o 208.

## 2.11.3 Tyrannosaurus Rex (10hp)

Este monstruoso reptil sin inteligencia es el mayor de los prehistóricos dinosaurios cazadores, unos cuantos todavía existen en los bosques alrededor de la ciudad. En el juego es un monstruo menor, similar a los Gigantes con las siguientes reglas especiales:



### 2.11.3.1 Movimiento

El Tyrannosaurus no puede escalar muros, romper puertas o entrar en ningún hexágono de río (sí puede entrar en un hexágono con vado). Si entra en un hexágono con un puente de madera, automáticamente rompe el puente -se le trata como si hubiese sido quemado- y el Tyrannosaurus cae al río y se ahoga.

### 2.11.3.2 Ataque

El Tyrannosaurus tiene un Factor de Combate de 8 cuando ataca cuerpo a cuerpo y de 4 en defensa.

### 2.11.3.3 Ataques especiales

Si el Tyrannosaurus es atacado cuerpo a cuerpo, en el siguiente Turno del jugador que lo controla él debe atacar a una de las unidades que le atacó cuerpo a cuerpo. El Tyrannosaurus no es muy listo y reacciona a estímulos obvios!!!

### 2.11.3.4 Supervivencia

Como un Gigante, el Tyrannosaurus tiene diez (10) puntos de daño. No obstante sólo se les hace daño obteniendo un 6 en la tirada del dado - su piel es extremadamente resistente.

### 2.11.3.5 Puntos de victoria

T-Rex destruye un hexágono de PV entrando en él cuando no esté ocupado por defensores de la ciudad.

### 2.11.3.6 Ataques de invasión y movimiento

El Tyrannosaurus Rex puede hacer movimiento de invasión, como se describe en la sección de reglas de movimiento.



## 2.11.4 Elemental de Fuego/Tierra (Fire/Earth Elemental) (ELM) (no hp)

Vea el Hechizo de Convocar Elemental para conocer la descripción de estos monstruos menores especiales.

## 2.12 Monstruos Mayores

Los monstruos mayores pueden tener grupos diferentes, diferentes áreas de localización y Factores de Combate distintos así como diferentes características especiales. No obstante, los conceptos básicos para todos los monstruos mayores son los mismos que se aplican para los dragones, y todas las limitaciones también son las mismas, a no ser que se indique lo contrario.

### 2.12.1 Dragones

Cabeza -- 8 Puntos de Daño (Head 8 hp), Alas -- 2 áreas de 6 Puntos de daño (Wings 2x6 hp), Patas -- 4 áreas de 3 Puntos de daño (Legs 4x3 hp), Vientre -- 6 Puntos de daño (belly 6 hp), Aliento -- 2 ataques por partida (Breath 2x).



#### 2.12.1.1 Modos de movimiento de los Dragones

Cada turno, el Dragón puede usar sólo uno de los siguientes cuatro tipos de movimiento: Caminar, Deslizarse, Saltar, o Volar. Está prohibido combinar en el mismo turno diferentes modos de movimiento.



##### 2.12.1.1.1 Caminar (Walk)

Un Dragón tiene 1 Punto de Movimiento (1 PM) por cada tres Puntos de Daño restantes en sus patas, redondeando fracciones hacia arriba. 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.

##### 2.12.1.1.2 Deslizarse (Slither) (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. Un Dragón que se desliza a un hexágono de Puntos de Victoria, vacío lo destruye.

##### 2.12.1.1.3 Saltar (Bound)

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



# Dragon Rage reglas de referencia

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

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 hexágonos a los que el Dragón puede saltar con este movimiento.



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

## 2.12.1.1.4 Volar (Fly) (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 turno "en vuelo" puede aterrizar en el hexágono en el que 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.

## 2.12.1.1.5 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 heridas por valor de 2d6 puntos de daño. El jugador del Dragón determina como se distribuyen por su cuerpo. Si el Dragón cae al río o al mar, muere instantáneamente. Cualquier unidad en el mismo hexágono que un Dragón que se estrella 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 huida o más (impreso en la ficha) con 1d6, o muere. Cada unidad determina su huida 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.

## 2.12.1.2 Efectos del terreno

Dragones que estén en el suelo no pueden entrar en hexágonos de río. El Dragón puede caminar, deslizarse, saltar, o aterrizar en un puente pero no puede entrar al vado. Por supuesto, el Dragón podría saltar o volar sobre el río.

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

## 2.12.1.3 Puntos de victoria

Los Dragones destruyen un hexágono de PV entrando en el hexágono caminando, y gastando un punto de movimiento en él (en ese turno o en un turno posterior), o si se deslizan a su interior. Aterrizar del vuelo o de un salto en un hexágono lo destruye, siempre que no esté ocupado. El Fuego de 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.

## 2.12.1.4 Ataques de invasión y movimiento

Los Dragones pueden hacer movimiento de invasión y ataques de invasión, como se describe en la sección de reglas de movimiento. El ataque de invasión o movimiento sólo sucede al caminar por el suelo, nunca al deslizarse, saltar, o volar.

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



# Dragon Rage reglas de referencia

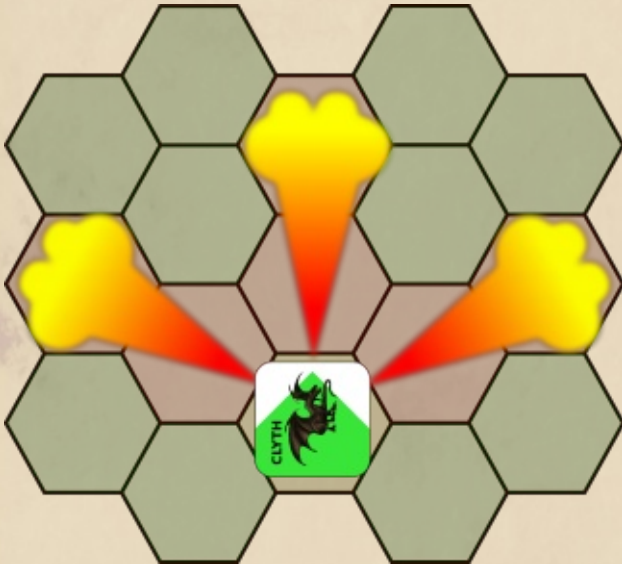
ataque ha fallado).

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.

## 2.12.1.5 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 cero (0) en el turno en que expulsa fuego - de hecho, la cabeza no puede usarse para otros ataques durante el resto del turno.



### 2.12.1.5.1 Alcance

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

### 2.12.1.5.2 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 huida 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 huida de forma separada.

El Fuego de Dragón dirigido contra 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.

### 2.12.1.5.3 Limitaciones del fuego

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

### 2.12.1.6 Ataques 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.

#### 2.12.1.6.1 Limitaciones del ataque

Cada tipo de grupo sólo puede atacar a ciertos hexágonos, dependiendo de la dirección que encara el 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 ocupa el Dragón. 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.

#### 2.12.1.6.2 Limitaciones adicionales

Un Dragón no puede atacar si ha volado o se ha



# Dragon Rage reglas de referencia

deslizado en este turno. Sólo puede atacar sobre 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.

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 defensoras situadas en dicho hexágono.

## 2.12.1.6.3 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.

## 2.12.1.6.4 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).

## 2.12.1.7 Ataques cuerpo a cuerpo contra Dragones

Ataques cuerpo a cuerpo a dragones siguen las mismas reglas que los ataques a otros monstruos mayores

### 2.12.1.7.1 La cabeza (Head) (6+)

Sólo 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. 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, el Factor de Combate normal de la cabeza es destruido cuando el área de la cabeza es destruida.

### 2.12.1.7.2 Las alas (Wings) (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.

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 el Factor de Combate de ese grupo.

### 2.12.1.7.3 Las patas (Legs) (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.

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 el Factor de Combate de ese grupo. Cuando todos los grupos de patas están destruidos, el Dragón no puede caminar.

Cuando la mitad o más de los grupos de patas están destruidos, el Dragón no puede saltar, y tan sólo puede despegar desde una torre.

### 2.12.1.7.4 La barriga (Belly) (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.

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

### 2.12.1.8 Dragones muertos

Cuando muere un Dragón, se derrumba en el hexágono que ocupe Cualquier unidad en el mismo hexágono debe tirar el dado para huir, evitando ser aplastada y destruida. Los puntos de victoria en ese hexágono son destruidos y puntúan para 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.

### 2.12.1.9 Ataque de proyectiles contra Dragones

2.7.2 Ataques con proyectiles contra dragones siguen las mismas reglas que los ataques a otros monstruos mayores

Si el objetivo era un Dragón y no estaba en vuelo y es alcanzado por un proyectil, sufre un punto de daño en las alas, patas, o cabeza (a elección del jugador atacante). Si el Dragón está en vuelo al ser alcanzado, automáticamente recibe dos puntos de daño en la barriga.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 2.12.2 Dragones jóvenes

Cabeza -- 3 Puntos de Daño (Head 3 hp), Alas -- dos grupos de 3 Puntos de Daño (Wings 2x3 hp), Patas - 2 grupos de 4 Puntos de Daño (Legs 2x4 hp), Vientre -- 3 Puntos de Daño (Belly 3 hp), Aliento -- 1 vez por partida (Breath 1x)

Estos monstruos son similares a los Dragones, excepto en el número de grupos en cada área y la Fuerza de Combate de cada uno de ellos. Los Dragones Jóvenes tienen sólo 3 Puntos de Daño en el grupo del área de la cabeza, 3 en cada uno de los grupos de alas, 4 en cada uno de los grupos de patas y 3 en el vientre. Sufren los ataques y sus efectos exactamente igual que los Dragones normales.

Un Dragón Joven tiene una cabeza con una Fuerza de Combate de 2, 2 grupos de alas con una Fuerza de 1, cada uno de ellos, 2 grupos de patas con una Fuerza de 1 cada uno de ellos. Lo que hace una Fuerza de Combate total (si combinas todos los grupos) de 6.

### 2.12.2.1 Fuego de Dragón

Un Dragón Joven sólo puede lanzar fuego una vez en una partida. No lo puede hacer mientras vuela (ni siquiera contra una torre), y cualquier unidad a la que impacte el Fuego hace su tirada de huida con un modificador de 2 (+2), 4 (+4) si está en una torre.

### 2.12.2.2 Movimiento

Los Dragones Jóvenes se mueven como Dragones normales adultos, con las siguientes excepciones:

- Un Dragón Joven no puede realizar ni movimientos de invasión ni ataques de invasión.
- El Dragón Joven mueve 1 PM por cada 4 puntos de patas sin dañar. Así, un Dragón Joven intacto tiene 2 PM en su turno.
- Un Dragón Joven vuela a una velocidad máxima de 4 hexágonos por turno (no 6 como los adultos).
- El deslizamiento y el salto lo realizan exactamente igual que los adultos.
- Si un Dragón Joven se estrella, sólo sufre 1 dado de daño, no 2 como los adultos.

### 2.12.2.3 Muerte de un Dragón joven

Si un Dragón Joven muere, o su cabeza es destruida, cualquier Dragón normal que haya en juego entra "en furia" contra las unidades que hicieron daño al Dragón Joven. Todas las unidades que le hicieron daño al Dragón Joven en el turno que murió reciben un marcador de "matadragones". Los ataques que un Dragón normal realice sobre una unidad "matadragones" ven triplicado su Fuerza de Combate normal. Unidades "matadragones" deben sustraer 2 (-2) cuando lanzan el dado para huir del Fuego de Dragón de un Dragón "furioso".

## 2.12.3 Pájaros Rocs (Rocs)

Cabeza -- 6 Puntos de Daño (Head 6 hp), Alas -- 2 áreas de 8 Puntos de Daño (Wings 2x8 hp), Patas -- 2 áreas de 4 Puntos de Daño (Legs 2x4 hp), Vientre -- 12 Puntos de Daño (Belly 12 hp), Sin aliento (no Breath)



Los Pájaros Rocs son pájaros depredadores gigantes, que tienen rasgos en común con los Dragones en lo que a términos de juego se refiere.



### 2.12.3.1 Movimiento

Sólo tienen 3 modos de movimiento: Caminar, Saltar o Volar. No pueden Deslizarse.

Los Pájaros Rocs tienen 1 PM por cada grupo de patas, y no pueden invadir a otras unidades.

Los Pájaros Rocs en vuelo pueden moverse hasta 8 hexágonos, siguiendo la misma secuencia que los Dragones (2 hexágonos en línea recta, luego rotación de 60°, y así).

Saltando pueden desplazarse 4 hexágonos.

### 2.12.3.2 Ataques

Los Pájaros Roc no pueden realizar ataques de invasión ni tampoco tienen aliento de fuego.

A diferencia de los Dragones, un Pájaro Roc puede atacar en el mismo turno en el que aterriza del vuelo.

Los Pájaros Roc pueden atacar con todos sus grupos excepto con su vientre: con la cabeza pueden morder (pero no alcanza la zona directamente debajo del pájaro), las alas golpea (al frente y a los cuatro hexágonos de los flancos), y con las patas desgarrar (en cualquier dirección).

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 Roc es un grupo, con una fuerza de combate de 2. Las alas del Roc forman dos grupos, cada uno con una fuerza de combate de 2.

Las patas del Roc forman dos grupos, cada uno con una fuerza de combate de 1. En el turno de aterrizaje la Fuerza de Combate de las patas sube a 3.

### 2.12.3.3 Supervivencia

La cabeza del Roc es un grupo, con 6 Puntos de Daño. Sólo puede ser atacada desde el hexágono directamente frente al Roc y desde arriba. Es necesario un resultado de 6 ó más para impactar en ella.

Las alas del Roc forman dos grupos, cada uno con 8 Puntos de Daño. Pueden ser atacadas desde los cuatro hexágonos laterales o desde encima. Es necesario obtener un 4 ó más para impactarles.

Las patas del Roc forman dos grupos, cada uno con 4 Puntos de Daño. Pueden ser atacadas desde cualquier hexágono y desde el mismo hexágono que ocupa el Roc. Es necesario obtener un 5 ó más para impactarles.



# Dragon Rage reglas de referencia

El vientre del Roc es un grupo, con 12 Puntos de Daño. Sólo puede ser atacada desde el hexágono que ocupa el pájaro. Es necesario obtener un 5 ó más en el dado para impactarle.

Los ataques con proyectiles actúan en los Pájaros Roc igual que en los Dragones (2 Puntos de Daño en el vientre si están en vuelo)

Un Roc con 0 Puntos de Daño en la cabeza enloquece y sigue la misma regla que los Dragones en esa situación.

## 2.12.3.4 Rocs muertos

Cuando muere un Roc, se derrumba en el hexágono que ocupe Cualquier unidad en el mismo hexágono debe tirar el dado para huir, evitando ser aplastada y destruida. Los puntos de victoria en ese hexágono son destruidos y puntúan para 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.

## 2.12.3.5 Colocación

Los Pájaros Roc pueden ser colocados en cualquier hexágono de cualquiera de los bordes del mapa de juego.

## 2.12.3.6 Puntos de victoria

Los Pájaros Roc destruyen un hexágono de PV entrando en el hexágono caminando, y gastando un punto de movimiento en él (en ese turno o en un turno posterior). Aterrizar del vuelo o de un salto en un hexágono lo destruye, siempre que no esté ocupado.

## 2.12.4 Gusanos (Wurms)

Cabeza -- 8 Puntos de Daño (Head 8 hp), Patas -- 6 áreas con 3 Puntos de Daño (Legs 6x3 hp), Vientre -- 4 Puntos de Daño (Belly 4 hp), No tienen aliento de fuego (no Breath)



Los Gusanos son monstruosas criaturas semejantes a serpientes gigantes.

### 2.12.4.1 Movimiento

Sólo tienen 2 modos de movimiento: Caminar o Deslizarse. Los Gusanos no tienen patas, pero el juego usa un "área" de "patas" y movimiento de tipo "caminar" por consistencia.

El área de "patas" se refiere a las partes del abdomen del Gusano que intervienen en el movimiento y el área "vientre" a las que no son partes móviles.

"Caminar" y "Deslizarse" sirven para distinguir el movimiento de un Gusano sano de uno gravemente dañado.

Los Gusanos tienen 1 PM por cada grupo de patas, y pueden invadir a otras unidades.

Un Gusano deslizándose puede rotar 60° o entrar en un hexágono vacío que este directamente a su frente, tal y como hacen los Dragones que se Deslizan.

Los Gusanos no pueden volar, pero pueden escalar muros tirando en la Tabla correspondiente con el valor 4 ó + (3 ó + si no hay enemigos

adyacentes al hexágono que se pretende escalar).

### 2.12.4.2 Ataques

Los Gusanos pueden realizar ataques de invasión con una Fuerza de Combate de 9, pero no pueden lanzar fuego.

Los Gusanos pueden atacar con todos sus grupos excepto con su vientre: con la cabeza pueden morder (a los 3 hexágonos frontales, arriba y al propio hexágono que ellos ocupan), las "patas" pueden aplastar (a cualquier hexágono alrededor y al propio hexágono que ellos ocupan).

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 Gusano es un grupo, con una fuerza de combate de 8. Las patas del Gusano forman seis grupos, cada uno con una fuerza de combate de 1.

### 2.12.4.3 Supervivencia

La cabeza del Gusano es un grupo, con 8 Puntos de Daño. Sólo puede ser atacada desde el hexágono directamente frente al Gusano y desde arriba. Es necesario un resultado de 6 ó más para impactar en ella.

Las patas del Gusano forman seis grupos, cada uno con 3 Puntos de Daño. Pueden ser atacadas desde cualquier hexágono y desde el mismo hexágono que ocupa el Gusano. Es necesario obtener un 5 ó más para impactarles.

El vientre del Gusano es un grupo, con 4 Puntos de Daño. Solo puede ser atacado desde el mismo hexágono que ocupa el Gusano. Es necesario obtener un 4 ó más para impactarle.

2.7.2 Los ataques con proyectiles contra Gusanos siguen las mismas reglas que los ataques a otros monstruos mayores

Un Gusano con 0 Puntos de Daño en la cabeza enloquece y sigue la misma regla que los Dragones en esa situación.

### 2.12.4.4 Gusanos muertos

Cuando muere un Gusano, se derrumba en el hexágono que ocupe Cualquier unidad en el mismo hexágono debe tirar el dado para huir, evitando ser aplastada y destruida. Los puntos de victoria en ese hexágono son destruidos y puntúan para 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.

### 2.12.4.5 Puntos de victoria

Los Gusanos destruyen un hexágono de PV entrando en el hexágono caminando, y gastando un punto de movimiento en él (en ese turno o en un turno posterior), o si se deslizan a su interior.

### 2.12.4.6 Ataques de invasión y movimiento

Los Gusanos pueden hacer movimiento de invasión, como se describe en la sección de reglas de movimiento.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 3 ESCENARIOS Y APÉNDICES

### 3.1 Escenarios de Esirien

Escenario de Esirien 1 - "La Furia del Dragón" es el escenario básico del juego y es un escenario de iniciación ideal. Es el escenario para el que está escrito el libreto del "MANUAL DE JUEGO"

Los otros escenarios pueden ser jugados más tarde para obtener variedad. Póngase de acuerdo con su rival sobre el escenario a jugar o escojan uno al azar.

#### 3.1.1 Colocación

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.

Las fuerzas invasoras se colocan en cualquier hexágono en el borde oeste, norte o este del mapa, junto al bosque. La Serpiente Marina se coloca en cualquier hexágono de mar abierto del borde Sur del mapa. Los Pájaros Roc pueden ser colocados en cualquier hexágono de cualquiera de los bordes del mapa de juego.

Otras reglas: los límites de apilamiento se aplican normalmente durante la colocación inicial, el invasor es siempre el primero en jugar en cada turno (excepto en el Escenario 2, en el que el Defensor juega primero).

Los Refuerzos siguen las reglas normales (ver "Refuerzos").

#### 3.1.2 Escenario de Esirien 1 - La furia de los Dragones

- Fuerzas invasoras: 2 Dragones.
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 4 caballería, 8 infantería, 4 arqueros, 4 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 19 PV

#### 3.1.3 Escenario de Esirien 2 — La horda de la Tierras Salvajes

- Fuerzas invasoras: 4 Gigantes, 3 Trolls, 6 Orcos y 4 Trasgos
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 3 caballería, 8 infantería, 4 arqueros, 3 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 16 PV

#### 3.1.4 Escenario de Esirien 3 — La alianza de Arym

- Fuerzas invasoras: 1 Dragón, 1 Gigante, 3 Trolls, 3 Orcos y 3 Trasgos
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 4 caballería, 8 infantería, 4 arqueros, 4 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 17 PV

#### 3.1.5 Escenario de Esirien 4 - La alianza de Belm

- Fuerzas invasoras: 1 Dragón, 1 Dragón Joven, 1 Gigante y 3 Trolls.
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 4 caballería, 8 infantería, 4 arqueros, 4 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 17 PV

#### 3.1.6 Escenario de Esirien 5 - La alianza de Clyth

- Fuerzas invasoras: 1 Dragón, 1 Dragón Joven, 1 Gigante y 5 Orcos.
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 4 caballería, 10 infantería, 4 arqueros, 1 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 18 PV

#### 3.1.7 Escenario de Esirien 6 - La marcha de los Gigantes

- Fuerzas invasoras: 6 Gigantes y 2 Trasgos
- Fuerzas defensoras de la ciudad: 3 caballería, 8 infantería, 4 arqueros, 4 milicia, 1 héroe, y 1 mago.
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 17 PV





# Dragon Rage reglas de referencia

## 3.2 Escenario de Nurkott

Los escenarios que tienen lugar en Nurkott presentan a los Orcos y Tragos como fuerzas defensoras contra los invasores humanos y monstruos variados. Nurkott es sólo una aldea con escasas fortificaciones, mucho más difícil de defender que la ciudad de Esirien.

### 3.2.1 Colocación

Las fuerzas defensoras de la ciudad se colocan primero, en cualquier posición dentro del pueblo, incluyendo los dos asentamientos Tragos y a lo largo (y por dentro) de los muros, a discreción del jugador que controla las fuerzas defensoras. Las unidades pueden colocarse sobre los puentes.

Las Fuerzas Invasoras comienzan fuera del mapa y entran por los hexágonos 0202 y 0516. Las Serpientes Marinas se colocan en el hexágono 0109. Los Pájaros Roc pueden ser colocados en cualquier hexágono de cualquiera de los bordes del mapa de juego.

Otras reglas: los límites de apilamiento se aplican normalmente durante la colocación inicial, el invasor es siempre el primero en jugar en cada turno (excepto en el Escenario 2, en el que el Defensor juega primero).

Los Refuerzos siguen las reglas normales (ver "Refuerzos").

### 3.2.2 Escenario de Nurkott 1 — Los humanos atacan

- Fuerzas Invasoras: 4 caballería, 1 Héroe, 1 Mago, 6 Infanterías, 4 Arqueros y 4 Milicia.
- Defensores de la Ciudad: 3 Wargos, 8 Orcos, 7 Tragos, 1 Héroe (Jefe Orco), 1 Hechicero (Shaman Orco).
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 17 PV



### 3.2.3 Escenario de Nurkott 2 — Incursión

- Fuerzas Invasoras: 5 caballería, 12 Infanterías, 4 Arqueros y 4 Milicia.
- Defensores de la Ciudad: 5 Wargos, 10 Orcos, 8 Tragos, 2 Trolls
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 16 PV

### 3.2.4 Escenario de Nurkott 3 — Dragones!

- Fuerzas invasoras: 2 Dragones.
- Defensores de la Ciudad: 4 Wargos, 5 Orcos, 8 Tragos, 3 Trolls, 1 Héroe (Jefe Orco), 1 Hechicero (Shaman Orco).
- Victory Objective: invaders must destroy 23 points.

### 3.2.5 Escenario de Nurkott 4 — Alianza improbable

- Fuerzas invasoras: 1 Dragón, 1 Gigante, 3 Trolls, 3 Infantería y 3 Milicia
- Defensores de la Ciudad: 4 Wargos, 8 Orcos, 8 Tragos, 1 Héroe (Jefe Orco), 1 Hechicero (Shaman Orco).
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 18 PV

### 3.2.6 Escenario de Nurkott 5 - El retorno de Clyth

- Fuerzas invasoras: 1 Dragón, 1 Dragón Joven, 1 Gigante y 5 Infantería.
- Defensores de la Ciudad: 4 Wargos, 6 Orcos, 5 Tragos, 4 Trolls, 1 Héroe (Jefe Orco), 1 Hechicero (Shaman Orco).
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 20 PV

### 3.2.7 Escenario de Nurkott 6 - La venganza de los Gigantes

- Fuerzas invasoras: 6 Gigantes y 2 Arqueros
- Defensores de la Ciudad: 3 Wargos, 8 Orcos, 8 Tragos, 1 Héroe (Jefe Orco), 1 Hechicero (Shaman Orco).
- Objetivo de Victoria: los Invasores deben destruir 18 PV



# Dragon Rage reglas de referencia

## 3.3 Escenarios con elección de tropas

### 3.3.1 Escenarios planeados

Un jugador selecciona las Fuerzas para ambos bandos, dándole al Invasor entre 80 y 85 puntos, y al Defensor entre 72 y 77 puntos y entre 20 y 22 unidades. También determina el número de Puntos de Victoria que el Invasor debe conseguir.

Luego su oponentes selecciona quién jugará con qué bando. ¡¡¡Esto ayuda a asegurar que el Escenario estará equilibrado!!!

### 3.3.2 Escenarios por elección de puntos

En esta ocasión, el Invasor recibe 80 puntos, y el Defensor 75 puntos. Cada jugador selecciona las Fuerzas que desea en secreto. Cuando ambos hayan acabado ambos revelan las tropas que han elegido y comienza el proceso de colocación.

### 3.3.3 Objetivos de puntos de victoria

El siguiente sistema se suministra como una orientación para el diseño de Escenarios Planeados y Escenarios por elección de Puntos.

Normalmente el Invasor debe obtener 17 Puntos de Victoria para ganar. No obstante, el número puede variar en algunos casos. Añade o sustraiga el modificador que se señala a continuación, para cada caso, del total de Puntos de Victoria que el Invasor necesita para ganar; hágalo sólo si el caso se aplica a la partida que van a jugar:

- +2 por cada Dragón elegido por el Invasor.
- +1 por cada Pájaro Roc, Dragón Joven, o Gusano elegido por el Invasor.
- +1 si el Invasor elige 11 o más unidades.
- +1 si el Defensor usa a la Princesa (vea la Regla Opcional correspondiente).
- 1 por cada unidad Defensora por encima de 20.
- +1 si usa el mapa de Nurkott.

Advierta que en el caso de los Escenarios planeados el jugador que diseña el escenario puede ajustar los Puntos de Victoria como él crea conveniente, lo anterior sirve sólo como orientación. Aplíquelo de forma rigurosa en los Escenarios por elección de puntos.

### 3.3.4 Clasificaciones

Es posible usar el sistema de puntos para desarrollar un sistema de "clasificación" para los jugadores. Cada vez que un jugador gane una partida, añada 1 a su puntuación de clasificación; cada vez que pierda reste uno. El jugador con la puntuación más alta, en un momento determinado, es considerado el mejor jugador. Aunque es mejor conservar las puntuaciones de cada jugador por separado, se pueden añadir todas para establecer una única tabla de clasificación. Una puntuación de clasificación de "10" ó más indica que uno está "estafando" a sus oponentes porque siempre juega con adversarios de una habilidad abismalmente inferior a la suya!!!

La puntuación de clasificación se puede usar para equilibrar las partidas. Reste a la puntuación del jugador que tienen un puesto superior en la clasificación la puntuación de su rival. Divida entre dos el resultado, despreciando cualquier fracción resultante. Si el mejor jugador es el Invasor, él deberá anotar, para ganar, una cantidad adicional de Puntos de Victoria igual al resultado del anterior cálculo. Si el mejor jugador es el Defensor, el Invasor restará el número anteriormente calculado del total de Puntos de Victoria que necesita anotar para ganar.

<b>45</b>	Gran Gusano	<b>40</b>	Dragón
<b>25</b>	Roc	<b>18</b>	Mago, invasor
<b>17</b>	Héroe, invasor	<b>16</b>	Dragón joven
<b>15</b>	Héroe, defensor	<b>14</b>	Mago, defensor
<b>13</b>	Gigante Tyrannosaurus Rex Serpiente Marina	<b>5</b>	Wargo
<b>4</b>	Trol	<b>4</b>	Caballería
<b>3</b>	Balista	<b>3</b>	Catapulta
<b>2.5</b>	Infantería orcos	<b>2</b>	Arquero Trasgos
<b>1</b>	Milicia		



# Dragon Rage reglas de referencia



## 4 REGLAS DE CAMPAÑA

Lleve el juego un paso más allá, y siga la historia de Esirien o Nurkott a lo largo de varios enfrentamientos. Las Reglas de Campaña permiten a los jugadores enlazar diversos juegos de "Dragon Rage", de modo que los resultados de un ataque afectan a la situación inicial del siguiente.

### 4.1 Conceptos del juego de Campaña

Una Campaña de "Dragon Rage" consiste en 5 partidas enlazadas. Durante una Campaña, cada jugador llevará siempre el mismo bando (invasor/defensor), y las 5 partidas deberán jugarse sobre el mismo mapa (Esirien o Nurkott).

La Campaña cubre un período de 10 años de la historia de la respectiva ciudad, con un ataque de los Invasores cada 2 años. Es un tiempo suficiente para reconstruir la mayoría de las partes dañadas de la ciudad, pero el impacto en las tropas disponibles dependerá del resultado del último ataque. Para representar esto, cada jugador recibirá unos "puntos de disponibilidad" que serán modificados después de cada partida para reflejar los resultados obtenidos en ella. Cada jugador comienza la Campaña con 60 "puntos de disponibilidad"

El número máximo de unidades que cada jugador podrá reclutar variará con el tiempo. Al comienzo de la Campaña, la ciudad está en paz y habrá menos tropas disponibles. A medida que pase el tiempo y los ataques sobre la ciudad se acumulen más unidades estarán disponibles ya que más guerreros se verán atraídos por la oportunidad de intervenir en esta guerra.

### 4.2 Colocación de la Campaña

Primero, ambos jugadores deben ponerse de acuerdo sobre el mapa que usarán: Esirien o Nurkott. Luego deberán acordar quién llevará qué bando (invasor o defensor)

### 4.3 Secuencia previa al juego

#### 4.3.1 Reclutamiento de unidades

Las unidades se reclutan usando los valores de la Tabla de más arriba. Para ello los jugadores gastarán sus "puntos de disponibilidad": el defensor puede usar todos sus puntos el invasor puede usar todos sus puntos.

Los "puntos de disponibilidad" no se pierden al

reclutar, representan el número total de puntos que un jugador podrá usar para reclutar en cada partida de la Campaña.

Cuando juegue en el mapa de Esirien, el defensor sólo podrá reclutar unidades humanas (naranjas y amarillas, incluyendo la Catapulta y al Balista) y el Invasor no podrá reclutar de esas.

Cuando juegue en el mapa de Nurkott, el defensor sólo podrá reclutar unidades de piel verde (verdes y verde claro, excluyendo monstruos) y el Invasor no podrá reclutar de esas.

En la primera partida de la Campaña ninguno de los jugadores podrá reclutar más de 15 unidades. En la segunda y tercera partida cada jugador podrá reclutar hasta 20 unidades, en la cuarta y quinta hasta 25.

#### 4.3.2 Objetivos de puntos de victoria

Luego los jugadores deben determinar el Objetivo de Puntos de Victoria para la partida que van a empezar. El número base es 17, con las siguientes modificaciones:

- +2 por cada Dragón o monstruo mayor que el Invasor seleccione.
- +1 por cada monstruo menor que el Invasor seleccione.
- +1 por cada Pájaro Roc, Dragón Joven, o Gusano elegido por el Invasor.
- +1 si el Invasor elige 11 o más unidades.
- +1 si el Defensor usa a la Princesa (vea la Regla Opcional correspondiente).
- -1 por cada unidad Defensora por encima de 20 (en la 4ª y 5ª partida solamente).
- +1 si usa el mapa de Nurkott.

#### 4.3.3 Ajuste del equilibrio

Si los "puntos de disponibilidad" del Defensor superan en 15 ó más a los del Invasor, el Invasor coloca marcadores de "Hexágonos de PV destruidos" en el mapa antes de comenzar la partida. A razón de 1 PV por cada 5 "puntos de disponibilidad" de diferencia entre ambos. (ej. una diferencia de 18 puntos da 3 PV de ventaja al Invasor). Estos puntos se considera que ya han sido destruidos y cuentan para el total de la partida a favor del Invasor.

Si los "puntos de disponibilidad" del Invasor superan en 15 ó más a los del Defensor, el Objetivo de Victoria se aumenta en 1 PV por cada 5 "puntos de disponibilidad" de diferencia entre ambos. (ej. una diferencia de 18 puntos aumenta el Objetivo del Invasor en +3 VPs).

Ya pueden jugar la partida con las unidades seleccionadas y el Objetivo de Puntos de Victoria establecido.



# Dragon Rage reglas de referencia

## 4.4 Secuencia posterior al juego

Después de finalizar la partida, ambos jugadores pueden mejorar sus "puntos de disponibilidad" para la siguiente partida.

Primero compara los "puntos de disponibilidad" que tienen ambos jugadores, luego consulta la siguiente Tabla para saber cuántos "puntos de disponibilidad" gana cada uno.

¿La diferencia es 10 ó menos puntos?	
Vencedor	Perdedor
10	5

¿La diferencia es más de 10 puntos?			
Jugador más débil		Jugador más fuerte	
Pierde 10	Gana 15	Pierde Sin cambios	Gana 5

Además, cada jugador que mató un Héroe enemigo o un Dragón durante la partida gana 5 "puntos de disponibilidad" adicionales.

## 4.5 Final de Campaña

Una vez que se han jugado las 5 partidas de la campaña, el jugador con el total de "puntos de disponibilidad" más alto gana la Campaña. En la improbable situación de que se dé un empate ambos jugadores deberían considerar la posibilidad de jugar un 6º escenario o una nueva campaña para deshacer las tablas.



## 5 REGLAS DE TORNEO

"Dragon Rage" es lo suficientemente rápido de jugar como para que se pueda usar para competiciones. Esta sección cubre las reglas y variantes que deben usarse para dichos torneos.

Los torneos usarán la totalidad de las reglas de "Dragon Rage" con la excepción de Elwyn, y las reglas para los Escenarios planeados y por elección de puntos.

### 5.1 Concepto de partida de torneo

Un torneo se resolverá con varios encuentros entre dos jugadores. Cada encuentro consiste en dos partidas usando el mismo escenario e intercambiando bandos entre los dos jugadores.

- Cada partida ganada da 1 punto de partido al jugador.

- El Invasor gana puntos de resistencia igual al número de Puntos de Victoria que destruyó durante la partida.

- El Defensor gana puntos de resistencia igual al número de Puntos de Victoria que no fueron destruidos durante la partida.

- Los Puntos de Resistencia se usarán para resolver empates entre jugadores con la misma cantidad de Puntos de Partido.

El organizador del evento anunciará el mapa y el escenario que será usado en cada encuentro antes de su celebración.

### 5.2 Formatos de torneo

Para eventos pequeños (hasta 8 jugadores), funciona bien la técnica de la eliminación simple o en pareja: empareje a los jugadores al azar para la primera partida y asigne el mismo escenario para todos los jugadores. En caso de empate ambos jugadores pasan a la siguiente eliminatoria. En caso de que haya un número impar de jugadores, uno de ellos, elegido al azar, consigue gratis el paso a la siguiente eliminatoria, sin jugar ese encuentro.

Para evento mayores usar el formato de eliminatoria suiza es lo más adecuado. Un resumen del sistema de eliminatorias suizas:

- Para la primera ronda los jugadores se emparejan aleatoriamente.

- En caso de que haya un número impar de jugadores, uno de ellos, elegido al azar, consigue gratis el paso a la siguiente eliminatoria, sin jugar ese encuentro y con 2 puntos como si hubiese ganado las dos partidas del encuentro.

- Para cada ronda subsiguiente, empareje a los jugadores con otros jugadores con los que no se hayan enfrentado ya y que tengan el mismo número de puntos de partido acumulados que ellos.

- Si un jugador debe ser emparejado con un oponente con una puntuación menor, elígelo al azar, prefiriendo a jugadores que no se hayan enfrentado ya a un oponente de puntuación inferior. Use los "puntos de resistencia" para elegir al jugador con la menor cantidad de "puntos de resistencia".



# Dragon Rage reglas de referencia

- El número de rondas necesarias para obtener un ganador varía en función del número de participantes 5 rondas son suficientes para 32 jugadores, 7 para 64 jugadores.

- Para eventos aún más grandes, un formato que combine las rondas suizas con una fase eliminatoria de 8 participantes podría ser usado.

- Amplia información sobre cómo llevar un torneo de rondas suizas puede encontrarse en Internet ya que este formato es muy popular y se usa mucho en Ajedrez y Magic:the gathering® (Magic:The Gathering® is a trademark of Wizards of the Coast). También puede encontrar on-line software especializado en gestionar un torneo de rondas suizas.

## 5.3 Escenario de torneo de Esirien

Use el Escenario de Esirien 1 - "Dragon Rage" para todas las rondas, o seleccione al azar un escenario nuevo para cada ronda. Cambiar los escenarios cada ronda es mejor ya que eso asegura que el ganador el torneo será alguien que ha demostrado ser capaz de adaptarse a todo tipo de situaciones.

## 5.4 Escenario de torneo de Nurkott

Use el Escenario de Nurkott 1 - "Los humanos atacan" para todas las rondas, o seleccione al azar un escenario nuevo para cada ronda. Cambiar los escenarios cada ronda es mejor ya que eso asegura que el ganador el torneo será alguien que ha demostrado ser capaz de adaptarse a todo tipo de situaciones.

## SUMARIO DE EFECTOS DEL TERRENO

### Terreno despejado o Ciudad

Movimiento: 1 PM por cada hexágono que entre  
combate: sin efecto

### Carretera

movimiento: 1 PM por cada hexágono, puede usar movimiento por carretera si realiza todo el movimiento siguiendo la carretera.

combate: sin efecto

### Puente

movimiento: el mismo que la carretera si está intacto, ignórelo si está estruido.

combate: sin efecto, vea 'Destrucción de puentes'

### Vado

Movimiento: 1 PM por cada hexágono que entre (cualquier tipo de unidad)

combate: sin efecto

### Río

movimiento: impasable, excepto para los Gigantes y Serpientes Marinas (que gastan 1 PM por hexágono)

combate: sin efecto

### Mar

movimiento: impasable, excepto para las Serpientes Marinas (que gastan 1 PM por hexágono)

combate: sin efecto

### Torre

movimiento: solo se puede entrar en ellas por una puerta o portón abierto (1 PM)

combate: puedes atacar con proyectiles o ser atacado por proyectiles pasando la Línea de Visión por cualquier otro terreno. Los combates cuerpo a cuerpo sólo son posibles a través de entradas abiertas o para atacar a un monstruo mayor que está en su mismo hexágono.

### Muro

movimiento: solo se puede cruzar a través de una puerta o portón abierto (1 PM); también se pueden escalar. Vea "escalar muros".

combate: no se permite combate de ningún tipo a través de ellos.

Nurkott : sí se puede atacar con proyectiles a través del muro si el que realiza el ataque está adyacente al muro.

### Portón (rojo)

movimiento: libre si tienes el control del portón desde dentro. En cualquier otro caso debes romperlo para usarlo.

combate: sólo se permite si está abierto.

### Puerta (azul)

Lo mismo que el Portón, usualmente son más fáciles de romper.

### Hexágono de Puntos de Victoria

movimiento: no hay efecto adicional.

combate: no hay efecto adicional.

Nota: Entrar en cada hexágono en "Dragon Rage" cuesta 1 PM. Puede haber restricciones adicionales sobre qué unidad puede entrar en qué tipo de terreno, y algunas acciones especiales pueden costar PM adicionales (como romper un Portón, realizar un movimiento de invasión, etc.), pero no hay ningún terreno que cueste más de 1 PM.



# Dragon Rage reglas de referencia

## SUMARIO DE DATOS DE LOS MONSTRUOS MAYORES.

Área del Cuerpo	Ataque direcciones	Grupos en el Área	Potencia de Combate por grupo	Cómo atacar Área del Cuerpo	Tirada de dado para impactar Área	Impactos por grupo
<b>DRAGÓN</b>						
Cabeza	3 hexágonos de frente Desde abajo Encima	x1	3	Directamente delante Encima	6	8hp
Alas	3 hexágonos de frente Encima	x2	2	4 hexágonos de flanco Encima	4	6hp
Patas	Todos los hexágonos de alrededor Desde abajo	x4	1	Todos los hexágonos de alrededor Desde abajo	5	3hp
Barriga	No puede atacar	x1	n/a	Sólo desde abajo	4	6hp
Notas: Caminar 1MP/Pata/Turno; Volar 6 hexágonos; Saltar 3 hexágonos; Ataque de Invasión con Potencia 6; Aliento de Fuego dos veces por partida con un alcance de 2 hexágonos.						
<b>Dragón joven</b>						
Cabeza	3 hexágonos de frente Desde abajo Encima	x1	2	Directamente delante Encima	6	3hp
Alas	3 hexágonos de frente Encima	x2	1	4 hexágonos de flanco Encima	4	3hp
Patas	Todos los hexágonos de alrededor Desde abajo	x2	1	Todos los hexágonos de alrededor Desde abajo	5	4hp
Barriga	No puede atacar	x1	n/a	Sólo desde abajo	4	3hp
Notas : Caminar 1MP/Pata/Turno; Volar 4 hexágonos; Saltar 3 hexágonos, No puede hacer ataques de Invasión. Aliento de fuego 1 vez por partida con un alcance de 1 hexágono (no lo puede hacer mientras vuela).						
<b>Gran Gusano</b>						
Cabeza	3 hexágonos de frente Desde abajo Encima	x1	8	Directamente delante y encima	6	8hp
Patas	Todos los hexágonos de alrededor Desde abajo	x6	1	Todos los hexágonos de alrededor y debajo	5	3hp
Barriga	No puede atacar	x1	n/a	Sólo desde abajo	4	4hp
Notas : Caminar 1MP/Pata/Turno; no puede volar; puede escalar muros; Ataques de Invasión con una Potencia de 9; no tiene aliento de fuego.						
<b>ROC</b>						
Cabeza	Desde cualquier posición excepto directamente detrás	x1	2	Directamente delante Encima	6	6hp
Alas	Frente 4 hexágonos de flanco Encima	x2	2	4 hexágonos de flanco Encima	4	8hp
Patas	Desde cualquier posición	x2	1*	Todos los hexágonos de alrededor Desde abajo	5	4hp
Barriga	No puede atacar	x1	n/a	Desde cualquier posición	5	12hp
* Se convierte en 3 en el turno en que salta o aterriza. Notas : Caminar 1MP/Pata/Turno; Volar 8 hexágonos; Saltar 4 hexágonos; no realiza Ataques de Invasión; no tiene aliento de fuego.						

## 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 Brace. 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 Moyersoen, Olivier Doyen, Jean Lognay, Serge Lehman, Greg Charles, Frederic Prévot, Anthony Desert, Vincent Boulanger, Romain Laurent, Didier Vandamme.





# Dragon Rage reglas de referencia

TABLA COMPLETA DE RESOLUCIÓN DEL COMBATE  
Potencia de Combate del Defensor

Potencia de Combate del Atacante

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	6	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
2	5	6	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
3	4	6	6	11	11	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
4	3	5	6	6	11	11	11	M	M	M	M	M	M	M	M
5	2	5	6	6	6	11	11	11	11	M	M	M	M	M	M
6	D	4	5	6	6	6	11	11	11	11	11	M	M	M	M
7	D	4	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11	M	M
8	D	3	5	5	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11	11
9	D	3	4	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11	11	11
10	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	11	11	11	11	11
11	D	2	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11	11	11
12	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	11	11	11
13	D	D	3	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	11	11
14	D	D	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	11
15	D	D	2	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
16	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6
17	D	D	2	3	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6
18	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
19	D	D	D	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6
20	D	D	D	2	3	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6
21	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6
22	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
23	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
24	D	D	D	D	3	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
25	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	6	6	6
26	D	D	D	D	2	3	4	4	5	5	5	5	5	6	6
27	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6
28	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	6
29	D	D	D	D	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	6
30	D	D	D	D	D	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5

Resultados **D** Destruído  
**M** Fallo

**11** Lanza 2d6, impacta con un 11+  
**#+** Lanza 1d6, impacta con un ?+

Si en alguna ocasión tiene que realizar algún combate fuera de los valores límite de esta Tabla use el siguiente procedimiento: Si los Factores del atacante son, al menos, el doble de los del defensor el defensor es automáticamente destruido. Si los Factores del defensor son, al menos, el doble que el atacante, el ataque falla automáticamente. En cualquier otro caso divida los Factores del atacante por los del defensor, despreciando cualquier fracción resultante. Reste el resultado de 7 para tener el número para impactar. Trate 7+ como si fuera un resultado 11+.

## 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