



Dragon Rage

Manuel de règles

A lire en premier

Français - V.0.004



Dragon Rage manuel de règles



Biographie de l'auteur :

Le Dr. Lew Pulsipher a commencé à jouer il y a plus de 50 ans. Il concevait ses propres jeux, et découvrit ensuite le jeu stratégique "réaliste" avec les premiers wargames Avalon Hill wargames, et obtint finalement un Doctorat en histoire militaire et diplomatique à l'université de Duke. Son premier jeu publié fut édité en 1980. Il est l'auteur de Britannia, Dragon Rage, Valley of the Four Winds, Swords and Wizardry, et de variantes de Diplomacy.

Après une pause de 20 ans en termes de création pour apprendre l'informatique et travailler comme développeur et directeur du support PC dans un centre médical majeur de l'armée, Lew se remet à la création ludique. Britannia (2e édition) est paru en 2006 avec des éditions étrangères (Allemand, Français, Espagnol et Hongrois) en 2008. Britannia fait parties des jeux couverts dans le livre Hobby Games: The 100 Best, édité par James Lowder. Il a été décrit dans une critique en ligne de Armchair General de 2006 comme "bien parti pour continuer sur sa lancée d'un des meilleurs jeux dans le monde ludique". Les joueurs de Britannia, un jeu stratégiquement riche pour quatre joueurs qui

décrit l'histoire de la Grande-Bretagne de l'invasion Romaine à la conquête Normande, jouent essentiellement pour le plaisir, mais certaines écoles l'utilisent comme support pédagogique. D'autres jeux sont en préparation, notamment un jeu abstrait chez Myfair games.

Après avoir contribué à plusieurs magazines de jeux de rôles, et écrit plus d'une centaine d'articles sur des jeux, il contribue maintenant mensuellement à GameCareerGuide et Gamasutra. Ces sites, qui appartiennent à Game Developer Magazine, sont en tête des publications pour créateurs de jeux vidéos.

Il a aussi contribué aux livres Hobby Games: the 100 Best et Family Games: the 100 Best (Green Ronin), Ainsi qu'au prochainement disponible Tabletop Game Design (ETC Press). Il termine actuellement un livre didactique, Get it Done: Designing Games from Start to Finish.

Le boulot actuel du "Dr. P" est d'enseigner la création de jeu et d'autres sujets liés aux jeux vidéo dans le sud des Etats-Unis, où il a accumulé 17.000 heures de cours, essentiellement à enseigner l'informatique et les réseaux à des élèves de collège et graduat. Ses projets actuels sont consultables sur PulsipherGames.Com.

Blogs:

<http://pulsiphergamedesign.blogspot.com>

<http://teachgamedesign.blogspot.com>

Dragon Rage manuel de règles

Copyright © 1982, 2010 par Lewis Pulsipher

Copyright © 2010 Flatlined Games

Traduction : Eric Hanuise

Présentation de l'édition révisée

Un jeu de Lewis Pulsipher, auteur du classique 'Britannia'. Dragon Rage a été publié en 1982 par Dwarfstar, une filiale de Heritage Models. Heritage était un fabricant de figurines géré par Duke Seifrid. Peu après la sortie de Dragon Rage, la compagnie fit faillite pour des raisons non liées aux jeux de société et le jeu devint indisponible.

Dragon Rage offre une bonne introduction au monde des wargames à pions et hexagones, avec un thème fort et de nombreux choix tactiques.

J'étais très heureux que l'occasion de republier ce grand classique se présente. Dragon Rage est de nouveau disponible, près de 30 années après sa sortie initiale. Pour certains d'entre-vous ce sera un rappel de vos jeunes années, et pour les autres une découverte ludique. J'espère que tous prendront plaisir à y jouer.

Les règles ont été totalement réécrites, en n'effectuant que des modifications mineures au système de jeu. Cette édition révisée comprend une carte inspirée de la carte originale de David Helber et des pions très proches de l'édition originale Heritage. Mais les pions sont recto-verso et comprennent aussi des illustrations originales de Lionel Liron, en couleurs. J'ai de plus développé un système de campagne, permettant de jouer quelques scénarios à la suite dont le résultat influe sur les suivants alors que la campagne évolue. Le dernier ajout de cette édition révisée est une carte originale au dos du plateau de jeu, Nurkott, ainsi que des scénarios originaux.

J'espère que cette réédition vous plaira et que vous en retirerez beaucoup de plaisir!

Eric Hanuise,

FlatlinedGames.

Pièces manquantes

Si des pièces manquaient ou étaient endommagées à l'ouverture de la boîte, retournez-les à

Dragon Rage Customer Service, Flatlined Games, 39 rue gheude, 1070 brussels.

Vos pièces endommagées ou manquantes seront remplacées gratuitement.

Organisation des règles

Les règles de Dragon Rage sont organisées en deux livrets :

- Manuel de jeu : ce manuel présente le matériel et vous mènera pas à pas au long de votre première partie de Dragon Rage, en utilisant le scénario principal ou deux dragons attaquent la cité d'Esirien. C'est le 'manuel de l'utilisateur' du jeu, et il vous présente les règles du jeu de base.

- Manuel de référence : ce manuel contient les règles détaillées couvrant tous les aspects de Dragon Rage. Il est organisé en sous-sections pour faciliter les recherches en cours de partie : Référence des règles, Scénarios et appendices, Règles de campagnes, Règles de tournoi, etc.

Votre première partie

Le jeu

Dragon Rage est un jeu médiéval fantastique pour deux joueurs qui simule les attaques sur la cité fortifiée d'Esirien. Un joueur contrôle les "envahisseurs", deux dragons, alors que l'autre contrôle les "forces de la ville" qui défendent les remparts et l'intérieur : des chevaliers, de l'infanterie, des archers, la milice, le héros-seigneur, et son magicien.

Les envahisseurs tentent de détruire partiellement ou totalement la cité, alors que les défenseurs tentent de la protéger. Chaque hexagone de la carte représente environ 25 mètres, chaque tour une minute, et chaque unité 50 hommes ou un dragon.

Pour commencer au mieux, débutez par la lecture de la section 'votre première partie' dans son entièreté. Ensuite, essayez immédiatement une partie, même si c'est en solitaire. Référez-vous aux règles pendant la première partie, en relisant les points plus complexes si nécessaire. Après une ou deux parties, vous maîtriserez les règles parfaitement.

Si une question de règles devait survenir en cours de partie, consultez la section appropriée dans le manuel de référence pour y répondre. Tout ce qui n'est pas spécifiquement permis par une règle n'est pas une action valide, et n'est pas 'légal' en cours de partie.

Dragon Rage est un jeu simple aux parties courtes, donc en cours de partie le rythme est plus important que la discussion détaillée d'un point de règles. Dans le cas improbable ou vous êtes confrontés à une situation non prévue dans le manuel de référence, tranchez de manière temporaire pour permettre à la partie de conserver son rythme, et revenez sur ce point en détail une fois la partie terminée.



Dragon Rage manuel de règles

La cité d'Esirien

Esirien est une ancienne cité, qui a vu de nombreuses guerres. La section Est fut bâtie en premier, comme colonie militaire de l'empire.

Le temps a passé et l'empire est tombé. Elle devint un centre commercial, et la portion Ouest grandit autour des docks et entrepôts. A présent seule, elle avait besoin d'une armée et d'une milice pour repousser les attaques des terres sauvages à ses portes.

Les géants, trolls, orcs et gobelins tentèrent tous de piller et raser Esirien, mais après chaque attaque elle se releva.

Un jour, les monstres disparurent. Des Dragons avaient niché dans les montagnes lointaines. L'armée d'Esirien se mit en marche sur leur ancre, s'emparant des trésors et cassant les œufs. Alors, les dragons vinrent venger la mort de leurs rejetons.



La carte d'Esirien

La carte en couleurs montre la cité d'Esirien, avec une légende dans le coin. La table des effets de terrain résume ces derniers, qui sont expliqués en détails dans les règles.

Notez que bien que l'intérieur de la cité contienne de nombreux bâtiments, ils ne sont représentés que pour l'apparence, puisque le 'terrain dégagé' comprend les hexagones

contenant des bâtiments.

La rivière qui traverse la cité se termine dans l'hex. 1413, la mer commence en 1414. Les docks comprennent les pontons en 1315 et 1516, ainsi que les hex. 0815, 0915, 1014, et 1115.

Enfin, notez que les grands portails sont indiqués par un halo rouge alors que les portes le sont en bleu.

Dragon Rage manuel de règles

Les pions

Marqueur de tour (Turn)



Ce marqueur est utilisé pour indiquer le tour en cours sur la piste au bas de la carte. Les carrés sur fond bleu indiquent les tours ou des renforts sont disponibles pour le défenseur.

Marqueur dernier dommage (Last Damage)



Ce marqueur sert à indiquer le dernier tour où l'envahisseur a détruit un hex. à Points de victoire (PV) sur la piste de temps en bas de la carte. Si dix tours passent sans que l'envahisseur détruise d'hex. à PV, il perd la partie.

Marqueur cassé (Broken)



Sert à indiquer les portes et portails cassés. Utilisez le dessus de l'arche pour indiquer le passage concerné.

Marqueurs pont brûlé (Burned)



Ils sont placés sur les ponts de bois qui ont été brûlés.

Marqueurs blessure (Wounded)



Sont placés sur un héros qui reçoit une blessure. (Une seconde blessure le tuera).

Marqueurs magie



Indiquent l'endroit où est lancé un brouillard (Fog) ou un tourbillon (Whirlwind).

Marqueurs de points de victoire (Destroyed)



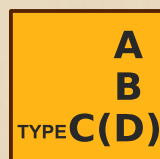
Sont placés dans un hex. de ville quand l'envahisseur le "détruit" pour gagner les points de victoire. Notez que la destruction (pour des points de victoire) n'a pas d'autre effet - le terrain ne change pas, l'envahisseur marque simplement les PVs représentés par un marqueur de la valeur appropriée dans l'hex.

Pions unités et personnages



Les unités défenderesses de la cité sont oranges et les personnages jaunes. Les unités sont CAV - cavalerie, INF - infanterie, MIL - milice, ARH - archers, HERO - le héros-seigneur, WZD - le magicien de la cité. La valeur de combat (Combat ability), le moral (Escape) et le déplacement (Movement) sont imprimés sur les pions.

Chaque pion défenseur indique les valeurs de l'unité comme suit:



TYPE- Type d'unité

A - Combat

B - Moral

C - Déplacement

(D) - Route

Chaque unité à deux valeurs de points de déplacement (MP). Le premier chiffre "C" est le nombre d'hex. que l'unité peut parcourir. Le second, "D" entre parenthèses est le déplacement sur route : si l'unité commence sur un hex. de route et suit la route pour l'entièreté de son mouvement, elle utilise alors ce chiffre.

Pions Dragons



Les Dragons n'ont pas de chiffres sur le pion. Référez-vous aux règles et aides de jeu pour leurs valeurs et capacités. Tous les dragons ont une orientation, indiquée par le triangle coloré, et une version 'en vol' (utilisez le pion approprié pour représenter le statut actuel du Dragon).

Marqueurs cœur



Ces marqueurs servent à indiquer les dommages reçus sur l'aide de jeu du Dragon.

Marqueurs SP



Ces marqueurs servent à compter les points de magie restants du magicien (Spell Points).

Dragon Rage manuel de règles

Mise en place

- Chaque joueur lance un dé, et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit de jouer les Dragons ou défendre la ville.
 - Placez la carte d'Esirien sur la table.
 - Le défenseur se déploie en premier, ou il le désire dans l'enceinte de la cité, y compris dans les tours, le district du port, et le long des murs (à l'intérieur). Les unités peuvent être déployées sur les ponts aussi. Le maximum est d'une unité, plus soit le héros soit le magicien, par hexagone.
 - Unités du défenseur : 4 cavaleries, 8 infanteries, 4 archers, 4 milices, 1 héros, et 1 magicien.
- L'envahisseur se déploie ensuite sur n'importe quel hex. à l'orée Ouest, Nord ou Est de la forêt.
- Unités de l'envahisseur : 2 Dragons.

Points de victoire

Les dragons gagnent en détruisant la ville : certains hexagones ont des points de victoire indiqués (chiffres 1-5 en bleu), et quand ces hex. sont détruits, on y place un marqueur de points de victoire.

Les Dragons détruisent un hex. de points de victoire en payant un point de mouvement de plus alors qu'ils marchent dans l'hex., ou gratuitement s'ils rampent dans l'hex. Atterrir d'un vol ou d'un bond dans un hex. inoccupé le détruira aussi. Un souffle de Dragon dans un hex. le détruit toujours, dans le cas d'une tour, il faudra souffler par une porte ouverte.

Un sort de tourbillon (Whirlwind) lancé par le mage défenseur détruira toujours les points de victoire des hex. qu'il occupe.

Conditions de victoire

Le défenseur gagne la partie quand tous les envahisseurs sont détruits, ou si 10 tours passent sans que des points de victoire ne soient détruits, ou si 10 tours passent sans unités (au sol ou en vol) de l'envahisseur à l'intérieur des murs de la cité.

La victoire de l'envahisseur est évaluée comme suit :

- Les Dragons détruisent moins de 16 PV's : c'est une défaite (grade : poulet déplumé)
- Les dragons détruisent 16 PV's : victoire marginale de l'envahisseur. (grade : dragonnet)
- Les dragons détruisent 18 PV's : victoire normale (grade : destructeur de cités)
- Les dragons détruisent 20 PV's ou plus : grande victoire (grade : la mort qui vient du ciel)
- Les dragons détruisent tous les PV's : victoire ultime de l'envahisseur (grade : la terreur d'Esirien)

Après quelques parties, l'envahisseur devrait viser au moins une grande victoire à 20 PV's.

La victoire ultime n'a pas encore été obtenue, si vous y arrivez, envoyez-nous un compte-rendu de la partie!

Le tour de jeu

Le tour de jeu est organisé en 9 phases comme suit :

(1) phase de déplacement envahisseur

L'envahisseur déplace ses dragons sur la carte et résout les attaques de piétinement.

(2) Phase de souffle de dragon

L'envahisseur résout ses éventuelles attaques de souffle.

(3) Phase de mêlée de l'envahisseur

L'envahisseur résout les attaques de mêlée de ses unités.

(4) Phase de magie du défenseur

Le défenseur peut lancer un sort avec son magicien.

(5) Phase de renforts de la cité

Aux tours 10, 14, 18, 22, 26, 30, etc. le défenseur reçoit des unités en renfort.

(6) Phase de déplacement du défenseur

Le défenseur peut déplacer ses unités sur la carte.

(7) Phase de tir du défenseur

Le défenseur résout les attaques de ses archers.

(8) Phase de mêlée du défenseur

Le défenseur résout les attaques de mêlée de ses unités.

(9) Avancer le marqueur de tour

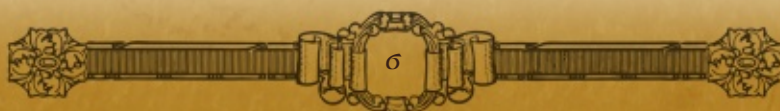
A la fin du tour, le défenseur déplace le marqueur tour d'un cran vers la droite sur la piste de temps.

Cette séquence est répétée, tour après tour, jusqu'à ce que l'envahisseur concède la partie ou n'ait gagné suffisamment de points pour une victoire.

- Si tous les envahisseurs sont tués, le défenseur gagne automatiquement et immédiatement.

- Si dix tours ou plus passent sans envahisseurs dans l'enceinte de la cité, le défenseur gagne automatiquement.

- Si dix tours passent sans destruction de points de victoire, le défenseur gagne automatiquement.



Dragon Rage manuel de règles

Empilement (Stacking)

Aucune unité ne peut pénétrer dans un hex. occupé par une autre unité. Les personnages et Dragons peuvent pénétrer dans un hex. occupé par une unité dans certaines circonstances (voir plus bas).

Héros et Magiciens

Ces personnages spéciaux peuvent 'stacker' : partager un hexagone avec une unité amie. Toutefois un stack de deux pions est le maximum admis (Héros ou magicien avec une unité, ou héros et magicien ensemble).

De plus, un héros (mais pas un magicien) peut entrer dans un hex. occupé par un dragon mais ceci mettra automatiquement fin à son déplacement.



dans les deux sens.

Il y a des portails dans les murailles qui connectent les hex. 0606-0707 et 2113-2212, ainsi que sur les deux rives des ponts de bois traversant la rivière en 1407 et 1413.

Tours

Une unité ne peut pénétrer dans un hex. de tour que par une entrée, ou en bondissant ou atterrissant directement dessus. Le défenseur contrôle toutes les tours et leurs entrées, et peut y entrer et en sortir librement. L'envahisseur ne peut utiliser ces entrées tant qu'elles ne sont pas enfoncées, après quoi le passage sera librement ouvert à tous.

Les unités dans une tour sont toujours considérées comme étant à la fois 'dans' et 'au dessus' de la tour.

La cavalerie ne peut terminer son déplacement dans une tour, mais elle peut suivre les routes pour traverser les tours en 0914, 1310 et 1511.

Routes

Toutes les unités peuvent suivre les routes, d'hex. en hex. La route passe à travers les murailles aux portails, et passe en fait à travers les étages inférieurs des tours en 0914, 1310, et 1511. Les routes n'entrent dans aucune autre tour, donc une unité qui entre dans ou sort d'autres tours ne peut utiliser son déplacement de routes. Les trois ponts sont considéré comme des hex. de route pour le déplacement.

Une unité qui suit la route pour tout son déplacement utilise les valeurs de déplacement de route.

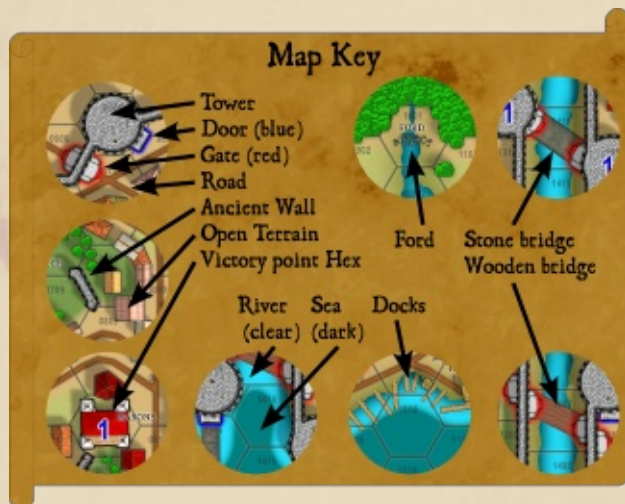
Notez que les Dragons n'ont pas de valeur de déplacement de route, et ne gagnent donc aucun avantage à suivre la route.

Entrées des murailles et tours

Les entrées comprennent les grands portails (rouges) et les petites portes (bleues) Les tours peuvent avoir des entrées des deux types, et certains murs sont percés de portails (rouges). Les entrées sont indiquées par un halo coloré sur la carte. Seule une unité qui est face à ou se déplace par ce côté d'hex. peut emprunter un passage.

Le défenseur de la ville contrôle toutes les entrées de tours et peut les utiliser librement, sans coût de déplacement additionnel. Le joueur qui était le dernier à contrôler une unité du côté intérieur d'un portail le contrôle et peut l'utiliser librement. Si un joueur ne contrôle pas une entrée, il ne peut l'utiliser à moins de l'enfoncer. Une fois enfoncée, une entrée ne peut plus être réparée.

Effets du terrain



Mer

Aucune unité ne peut entrer dans un hex. de mer (ne contenant que de l'eau).

Rivière

Aucune unité ne peut entrer dans un hex. de rivière. Toutefois, une unité peut entrer dans un hex. de pont ou de gué (ford), mais seulement par les côtés ou le pont ou le gué est connecté aux rives.

Le dragon peut marcher, ramper, bondir ou atterrir sur un pont, mais il ne peut pas entrer dans un gué. Bien entendu, le dragon peut survoler la rivière ou bondir par-dessus.

Murailles

Aucune unité ne peut escalader une muraille. Toutefois, un portail permet le mouvement au travers des murailles de l'intérieur vers l'extérieur, et s'il est enfoncé,



Dragon Rage manuel de règles

Enfoncer une porte (bleue)

Un Dragon enfonce automatiquement une porte, en lui faisant face lors de son déplacement (ou à la fin de celui-ci). Ceci ne coûte pas de points de déplacement, et le dragon peut poursuivre son déplacement dans la tour s'il le désire. (Si la tour est occupée, voyez les règles de piétinement : un dragon ne peut pas piétiner dans une tour).

Enfoncer un portail (rouge)

Un Dragon peut tenter d'enfoncer un portail en se positionnant face à lui lorsqu'il marche et en dépensant ensuite un ou plusieurs points de mouvement (restant après son déplacement) pour l'enfoncer. S'il n'y a pas de défenseur de l'autre côté, la porte est enfoncée dès qu'un point de mouvement est payé. Autrement, le monstre dépense ses points, puis un dé est lancé. Si le jet est égal ou inférieur aux points dépensés, le portail est enfoncé. Autrement, il est intact. Les points de mouvement pour un enfoncement ne peuvent être accumulés de tour en tour, le joueur doit faire un jet à chaque tentative.

Le déplacement peut ensuite continuer au travers d'un portail enfoncé (s'il reste des points de mouvement).

Un Dragon qui n'a plus de pattes peut quand même tenter d'enfoncer un portail rouge. Les portails non gardés sont cassés sur un résultat de 6+ sur 1d6, et les portails avec une unité défenderesse de l'autre côté sont enfoncés sur 11+ sur 2d6.

Ouvrir une porte

Une unité défenderesse dans une tour ou derrière une porte ou un portail peut l'ouvrir durant son tour pendant le combat pour attaquer un ennemi situé derrière l'entrée. Dans ce cas, l'entrée restera ouverte durant le prochain tour de l'envahisseur, lui permettant de l'emprunter (par piétinement à moins que l'ennemi ne soit dans une tour) ou d'attaquer à travers celle-ci.

Destruction de ponts

Les ponts de bois (dans les hex. 1407 et 1413) peuvent être détruits.

Unités

Une unité peut détruire un pont en se déplaçant dessus, et n'effectuant pas d'attaques de mêlée ou à distance pour ce tour. Placez alors un marqueur 'détruit' en dessous. Au tour suivant, si l'unité est toujours présente, quand elle se déplace remplacez le marqueur "détruit" par un marqueur "brulé".

Dragons

un dragon détruira automatiquement un pont de bois s'il bondit dessus ou y atterrit. Un marqueur "détruit" est placé sous le

dragon, sur le pont. Si le dragon ne le quitte pas à son prochain déplacement, il tombera dans la rivière (ce qui le tuera immédiatement).

Note : le pont de pierre dans l'hex. 1410 est indestructible.

(1) phase de déplacement envahisseur

La section 'effets du terrain' ci-dessus décrit les effets du terrain sur le déplacement lors de cette phase.

Orientation des Dragons

Un Dragon doit être orienté face à un des six hex. adjacents avec la flèche imprimée sur le pion. L'orientation est importante en combat. Si l'orientation d'un dragon est ambiguë, l'adversaire décidera de quel côté il fait face.

Arrière  Avant

Les modes de déplacement du Dragon

A chaque tour, un Dragon peut utiliser UN SEUL des quatre modes de déplacement suivants : marche, reptation, saut ou vol.

Marche (Walk)

Un Dragon indemne peut marcher 4 points de déplacement à son tour. Chaque groupe de blocs sur la fiche de points de vie du Dragon représente 1 point de déplacement (MP)

Pour 1 point de mouvement (MP), un Dragon qui marche peut effectuer une rotation de 60° et entrer dans l'hex. qui lui fait face.

Il peut aussi effectuer des rotations supplémentaires de 60° pour 1 MP par rotation. Le déplacement et les rotations peuvent être combinées dans n'importe quel ordre durant une marche.

Reptation (Slither) (pas d'attaque)

Un dragon qui rampe peut avancer d'un hex. (directement devant, pas de rotation autorisée) ; ou bien tourner de 60° en restant sur place.

Un dragon qui rampe ne peut pas se déplacer plus, et ne peut attaquer durant le tour ou il rampe.

Dès lors, la reptation est généralement un 'dernier recours' utilisé par un dragon qui n'est plus capable d'utiliser un autre mode de déplacement.

Dragon Rage manuel de règles

Saut (Bound)

Le Dragon doit disposer d'au moins la moitié de ses points de pattes et d'ailes pour pouvoir utiliser ce mode de déplacement. (Exception : un Dragon peut sauter d'une tour quel que soit le nombre de points de pattes restant).

Lors d'un saut, le Dragon peut d'abord effectuer une rotation de 60° à gauche ou à droite. Il bondit ensuite de 1 à 3 hex. en ligne droite.

Le Dragon peut bondir au dessus de tout hex., y compris du terrain normalement infranchissable et des hex. occupés par des unités amies ou ennemies. Toutefois, le Dragon ne peut atterrir sur aucune unité, à l'exception du héros et du magicien. Notez que comme le bond se fait en ligne droite, il n'y a que 9 hex. vers lesquels un dragon peut bondir.



Exemple de zone de saut pour un Dragon
Un Dragon peut bondir de 1 à 3 hex.

Vol (Fly) (pas d'attaque)

Le Dragon doit disposer d'au moins la moitié de ses points d'aile pour pouvoir voler. Pour décoller, il doit aussi disposer d'au moins la moitié de ses points de pattes, sinon il doit décoller en sautant d'une tour. Le Dragon peut décoller ou atterrir en plus de son déplacement de vol, mais ne peut pas décoller et atterrir dans la même phase de déplacement.

Lors d'un déplacement en vol, le Dragon doit d'abord avancer de deux hex. en ligne droite, et peut ensuite effectuer une rotation de 60° à gauche ou à droite. Il peut ensuite encore avancer de 2 hex. en ligne droite, puis tourner, et ainsi de suite. Aucune autre rotation n'est permise lors d'un vol, même lors du décollage ou de l'atterrissage.

Au mieux, un Dragon peut parcourir 6 hex. en vol durant un tour. Un Dragon qui vole est noté par l'utilisation du pion "en vol". Ceci indique qu'il est à une altitude de 60-90m. Un Dragon en vol survole le terrain et

les unités et peut donc les ignorer. Un Dragon qui commence son déplacement en vol peut atterrir dans l'hex. où il se trouve (sans rotation permise, évidemment), mais cet atterrissage compte comme un déplacement en vol (interdisant tout autre déplacement ou attaque ce tour-ci).

Un Dragon en vol ne peut atterrir sur aucune unité, à l'exception du héros et du magicien.

Un dragon ne peut pas attaquer s'il a effectué un déplacement en vol ce tour.

Crash

Un Dragon qui bondit ou vole risque de se "crasher" s'il est dans le même hex. qu'un sort de tourbillon (Whirlwind), ou s'il est en vol et que ses points d'ailes sont réduits sous la moitié.

Quand il se "crashe", le Dragon tombe dans l'hex. où il se trouve et perd 2d6 points de vie. Le joueur Dragon choisit comment il assigne ces dommages sur sa fiche. Si le Dragon se crashe dans une rivière ou la mer, il meurt immédiatement. Les unités se trouvant dans l'hex. du crash doivent réussir un jet d'esquive ou elles seront tuées, et les points de victoire ou ponts de bois sont détruits (marqués).

Pour esquiver, une unité doit faire son moral (noté sur le pion) ou plus sur 1d6 sinon elle est détruite. Chaque unité teste son esquive séparément.

Un Dragon dans une tour avec au moins un point d'aile restant peut délibérément se laisser tomber du haut de la tour dans un hex. adjacent. Bien entendu, le Dragon subira la perte de points de vie (2d6). Ce crash remplace le déplacement normal du Dragon.

Attaques et piétinement.

Le piétinement et les attaques de piétinement ne sont possibles qu'en marchant, jamais lors d'une reptation, d'un vol ou d'un saut.

Attaques de piétinement.

Un Dragon ne peut effectuer une attaque de piétinement qu'en marchant. Ceci permet au Dragon d'entrer dans un hex. où se trouve une unité ennemie, et de l'attaquer en payant 1MP de plus. Un Dragon ne peut bondir ou atterrir dans un hex. occupé par un ennemi. Un dragon ne peut pas piétiner dans une tour, mais il peut piétiner par un passage ouvert ou enfoncé.

Une attaque de piétinement est résolue immédiatement, le dragon utilisant une valeur de combat de 6 pour cette attaque. référez-vous à la table de résolution des combats. Après l'attaque, le Dragon peut continuer son déplacement, ou rester là (sur l'unité si l'attaque a échoué).

Dragon Rage manuel de règles

Piétinement

Un Dragon qui marche peut simplement passer au travers d'un hex. occupé par une unité ennemie. La bête ignore simplement l'unité ennemie. Un piétinement est interdit si le monstre doit s'arrêter dans l'hex. occupé par l'ennemi (à moins qu'il ne paye pour faire une attaque de piétinement comme décrite ci-dessus). Piétiner est interdit dans les tours.

(2) Phase de souffle de dragon

Un Dragon qui ne vole pas ni ne rampe peut souffler un cône de feu avec sa tête. Ceci se fait lors de la phase de souffle de Dragon; avant le combat de mêlée dans le tour de l'envahisseur.

Un Dragon en vol peut souffler sur un hex. de tour **si** le dragon n'a ni décollé, ni atterri ce tour. Un Dragon en vol ne peut souffler que sur des hex. de tour.

La tête a une valeur de combat de zéro (0) pour le tour où le dragon a soufflé -- effectivement, la tête ne peut être utilisée pour attaquer au tour où le Dragon a soufflé.



Portée

Le souffle du Dragon atteint un des trois hex. sur l'avant du Dragon. Il s'étend ensuite en ligne droite dans un second hexagone. Le Dragon ne peut pas souffler dans l'hex. qu'il occupe.

Un Dragon ne peut pas souffler à travers un mur ou une tour, sauf par une ouverture. S'il souffle dans une tour et que c'est le premier hex., le souffle s'arrête dans la tour et ne touche pas de second hex.

Effet

Toutes les unités dans un hex. touché par le souffle sont détruites à moins de réussir une esquive. Pour esquiver, une unité doit

faire son moral (noté sur le pion) ou plus sur 1d6. Une unité dans une tour bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé. Chaque unité teste son esquive séparément.

Un souffle dans un hex. de points de victoire le détruit toujours, sauf pour les tours : si le Dragon est au sol, seul un souffle passant par une entrée ouverte détruira l'hex. S'il vole, un souffle sur un hex. de tour la détruira toujours.

Limitations des souffles

Un Dragon ne peut souffler que deux fois sur toute la partie.

(3) Phase de mêlée de l'envahisseur

types d'attaques des Dragons

Chaque partie du Dragon à l'exception du ventre est utilisable pour attaquer. La tête mord, les ailes giflent, et les pattes griffent et frappent. Chaque zone a un ou plusieurs 'groupes' disposant chacun d'une valeur de combat pour les attaques. Quand les zones prennent des dommages, des groupes sont détruits, et la valeur de combat pour la zone diminue.

La tête du Dragon forme un groupe, avec une valeur de combat de 3. Les ailes du Dragon forment deux groupes avec une valeur individuelle de 2. Les pattes du Dragon forment quatre groupes avec une valeur individuelle de 1.

Limitations des attaques

Chaque type de groupe ne peut attaquer que certains hexagones, suivant l'orientation du Dragon et le terrain. Le diagramme ci-dessous décrit les termes utilisés pour les diverses zones et orientations :



Autour (Around) Signifie les 6 hexagones entourant le Dragon. **Dessous (Underneath)** Signifie l'hex. occupé par le Dragon. **Au dessus (Above)** Signifie tout hex. de tour adjacent au Dragon.

La tête ne peut attaquer que devant

Dragon Rage manuel de règles

(front), y compris dessous et au dessus. Les ailes peuvent seulement attaquer devant, y compris au dessus. Les pattes peuvent attaquer autour et dessous, mais pas au dessus.

Des groupes d'une ou plusieurs zones peuvent se combiner pour attaquer ensemble un hex. Si un Dragon indemne combine toutes ses attaques sur un seul hex. (nécessairement devant), le total serait de 11 ($3 + [2 \times 2] + [4 \times 1] = 3 + 4 + 4 = 11$). Les diverses zones et groupes pourraient aussi attaquer des hex. séparés.

Limitations supplémentaires

Un dragon ne peut pas attaquer s'il a effectué un déplacement en vol ou une reptation ce tour. Il ne peut attaquer au travers d'un mur ou dans une tour que par une ouverture. Plusieurs Dragons ne peuvent pas combiner leurs attaques, chaque Dragon doit attaquer séparément et ils doivent attaquer des hex. différents.

Table de résolution des combats

Force du défenseur

		1	2	3	4	5	6
Force de l'attaquant	1	6	M	M	M	M	M
	2	5	6	11	M	M	M
	3	4	6	6	11	11	M
	4	3	5	6	6	11	11
	5	2	5	6	6	6	11
	6	D	4	5	6	6	6
	7	D	4	5	6	6	6
	8	D	3	5	5	6	6
	9	D	3	4	5	6	6
	10	D	2	4	5	5	6
	11	D	2	4	5	5	6
Resultat:		D	Détruit		11	(sur 2d6)	
	M	Manqué		#+	(sur 1d6)		

Pour résoudre l'attaque, additionnez la valeur de combat de toutes les zones qui attaquent et comparez-le à la valeur des unités défenderesses dans l'hex. ciblé sur la table de résolution. Si le résultat est un seuil (2+ à 6+), lancez 1d6 : l'unité attaquée est détruite sur un jet égal ou supérieur au seuil. Si le résultat est D, l'unité est détruite. Si le résultat est M, l'attaquant rate et l'attaque est sans effet.

Attaques extrêmes

11+ indique qu'il faut lancer le dé deux fois en additionnant le total, l'unité est détruite sur un total de 11 ou 12.

Attaques de zones multiples

Plusieurs zones peuvent combiner leur valeur de combat pour attaquer un seul ennemi. Si plusieurs unités ennemies sont empilées dans le même hex., elles doivent être attaquées comme un seul groupe combiné. Des hex. distincts contenant des ennemis doivent être attaqués séparément (une attaque pour chaque hex.) Chaque zone ne peut faire qu'une attaque par tour, quel que soit le nombre d'ennemis adjacents.

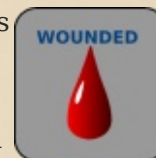
Murailles et tours

Un Dragon ne peut pas faire d'attaque de mêlée dans ou hors d'une tour, ou à travers une muraille, à moins d'utiliser une ouverture enfoncée (qui se trouve entre l'attaquant et l'ennemi).

Personnages spéciaux en mêlée

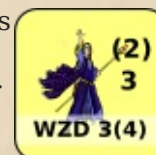
Blessures du héros

La première fois qu'un héros est "tué" par une attaque, il n'est que blessé. Placez un marqueur blessé (wounded) sous le pion du héros. Quand un héros blessé est "tué" une seconde fois, il est détruit et retiré du jeu. Un héros blessé fonctionne comme un héros normal sauf indication particulière.



Magicien (wizard)

Le magicien dispose de sorts (voir section Sorts) De plus, quand il est empilé dans un hex. avec une autre unité, le magicien n'ajoute sa force de combat qu'en défense. Le magicien seul n'a pas de valeur de combat en attaque (mais sa réputation et sa magie aident à le protéger). La valeur de combat en défense s'applique aussi quand le magicien est seul dans un hex.



Piétinement

Un Dragon qui a fait une attaque de piétinement (voir Déplacement) peut encore effectuer ses attaques normales de mêlée. Notez que s'il a piétiné et s'est arrêté sur une unité sans avoir réussi à la tuer, le Dragon peut faire des attaques normales avec sa tête et/ou ses pattes "Dessous".

Dragon Rage manuel de règles

(4) Phase de magie du défenseur

Le magicien et ses sorts

Seul le magicien peut lancer des sorts.

Points de sorts



Chaque fois que le mage lance un sort, il utilise un certain nombre de "points de sort" (SP). Ce coût varie selon le sort. Le mage n'a que dix (10) points de sort pour toute la partie. Il ne peut pas en utiliser plus, et quand il n'en a plus il ne peut plus lancer aucun sort.

Lancer des sorts

Le lancement de sorts s'effectue au début du tour du défenseur, **avant** tout déplacement. Le joueur choisit simplement un sort de la liste, dépense les points de sort appropriés, et en applique l'effet. Des marqueurs permettent d'indiquer les zones d'effet pour certains sorts.

Limitations d'incantation

Un mage ne peut lancer plus d'un sort par tour. Il peut lancer le même sort plusieurs tours de suite, ou un sort différent à chaque tour, tant qu'il peut payer le coût d'incantation.

Le magicien peut lancer un sort dans n'importe quel hex. à portée, sans tenir compte de la ligne de vue. On considère qu'il a une boule de cristal qui lui permet de voir "à travers" des obstacles normaux.

Sort de moral (Boost Morale) (1-3 SP)

Ce sort coûte 1 point, avec un coût supplémentaire de 1 point par hex. de rayon, avec un maximum de 3 (pour un rayon de 2 hex.)

Le sort est lancé dans l'hex. du mage, et la zone d'effet dépend du nombre de points payés. Le sort n'affecte que les unités alliées au magicien, et seulement pour un tour.

Effet sur les attaques de mêlée : Toutes les unités dans la zone ajoutent un (+1) au jet de dé quand ils résolvent une attaque de mêlée. Si lors d'une attaque combinée certaines unités bénéficient du sort et d'autres pas, le bonus ne s'applique que si au moins la moitié de la valeur de combat totale bénéficie du sort.

Attaque de mêlée sur des Dragons : Toutes les unités attaquant des dragons ajoutent un (+1) supplémentaire à leur jet de dé.

Bonus d'esquive : Si l'unité est touchée par un souffle de Dragon, ou que tous les héros sont morts, ou les deux, tout jet d'esquive bénéficie d'un bonus de un (+1)

Attaque de la milice : Une unité de milice peut attaquer un Dragon sans être adjacente ou empilée à un héros.

Note: L'effet de ce sort n'est pas cumulatif aux bonus apportés par un héros. Une unité peut bénéficier du sort ou de la présence du héros, mais pas des deux.

Brouillard (Fog) (2 SP)

Ce sort coûte 2 points.

Le sort peut être lancé dans un rayon de 3 hex. du magicien. Placez le marqueur brouillard (Fog) pour montrer l'hex. ciblé. Le brouillard couvre cet hex. et tous les hex. dans un rayon de 2 autour (total 19 hex.)

Durée : Le brouillard dure jusqu'à la prochaine phase de sort du joueur. Ensuite, il se dissipe.

Effet : Aucune attaque ou combat (mêlée, tirs ou souffles) n'est permise dans, de, ou vers le brouillard. Un Dragon ne peut bondir vers ou atterrir dans le brouillard. Un Dragon peut décoller dans le brouillard, sauter au-dessus (mais pas en dehors), ou survoler le brouillard. Un Dragon peut marcher dans le brouillard, et y détruire des points de victoire.

Tourbillon (Whirlwind) (2 SP)

Ce sort coûte 2 points. Sa portée est de 4 hex. autour du magicien. Une fois lancé, placez le marqueur tourbillon 1 (Whirlwind 1) dans cet hex.

Durée et dispersion : Le sort fait effet un tour complet. A la phase de magie suivante du joueur, remplacez le marqueur par un tourbillon 2 (Whirlwind 2) et déplacez-le aléatoirement d'un hex. Pour déterminer la direction, lancez un dé : 1-N, 2-NE, 3-SE, 4-S, 5-SO, 6-NO. Le sort dure ensuite encore un tour dans le nouvel hex., et se dissipe au début de la phase de magie suivante du joueur.

Effets : Un tourbillon dans un hex. empêche toute unité s'y trouvant d'attaquer ou d'être attaquée (par des projectiles, en mêlée, ou par souffle). Un Dragon dans un tourbillon ne peut attaquer qu'avec sa tête et ses pattes.

Un Dragon doit dépenser un point de mouvement supplémentaire (+1 MP) pour pénétrer dans un tourbillon, et un de plus pour en sortir. Si le monstre vole ou saute dans un tourbillon, il se crashe sur un jet de 4+ sur 1d6. Si le monstre est en vol et que le tourbillon apparaît dans son hex., il doit faire le jet immédiatement mais s'il ne se crashe pas, il pourra en sortir à sa prochaine phase de déplacement sans devoir faire de deuxième jet.

Les points de victoire dans un hex. avec un tourbillon sont automatiquement détruits. Les entrées et ponts ne sont pas affectés par un tourbillon. Aucune unité ne peut sortir des bateaux sur un dock occupé par un tourbillon.

Dragon Rage manuel de règles

Eclair (Lightning) (3 SP)

Ce sort coûte 3 points. Il est lancé dans un rayon de 4 hex. autour du mage et touche une unité dans l'hex. ciblé (au choix du mage).

Effet : La force de l'éclair est de 5 moins la distance (en hex.) parcourue par l'éclair : 5 dans l'hex. du mage, 4 dans un hex. adjacent, jusque 1 à une distance de 4 hex.

Quand il est lancé sur un Dragon, la force de l'éclair indique le nombre de points de dommages infligés (l'éclair touche automatiquement). L'envahisseur décide comment répartir les dommages, mais chaque zone doit avoir reçu un point avant de pouvoir y assigner un second. Les zones non endommagées sont toujours les premières à être touchées par un éclair.

(5) Phase de renforts de la cité

Le défenseur de la ville reçoit des renforts de la mer au tour 10 et tous les 4 tours par la suite (c.a.d., au 14e, 18e, 22e, etc.) Ces tours sont marqués en foncé sur la piste de score.

Chaque groupe de renforts comprend 4 unités d'infanterie qui arrivent par les docks en bord de mer et/ou le pont de bois en 1413. Si le pont est brûlé, les renforts ne peuvent y arriver.

Les renforts ne peuvent arriver que dans des hex. vides au début de la phase de déplacement du joueur. S'il n'y a pas assez d'hex. de docks ou de pont libres, les renforts excédentaires sont retardés jusqu'au tour suivant.

S'il n'y a pas assez de pions infanterie du fait du nombre de pions déjà en jeu, de la milice est utilisée à la place. Si tous les pions milice et infanterie sont en jeu, plus de renforts n'arrivent tant que des unités "mortes" ne deviennent pas disponibles pour un tour de renforts subséquent.

Les hex. de docks sont 0815, 0915, 1014, 1115, 1315, et 1516 (ainsi que le pont en 1413).

(6) Phase de déplacement du défenseur

La section 'effets du terrain' ci-dessus décrit les effets du terrain sur le déplacement lors de cette phase.

Les unités sont déplacées une à la fois, mais il est permis d'interrompre le déplacement d'une unité pour en déplacer une autre.

Un joueur peut déplacer autant d'unités qu'il en désire: aucune, une, plusieurs, ou toutes. Une unité n'est pas obligée d'utiliser son plein potentiel de déplacement et peut n'utiliser qu'une partie de ses MPs. Les MPs ne peuvent être économisés de tour en tour ou transférés à d'autres unités. Le

déplacement n'est permis que durant la phase appropriée du tour.

(7) Phase de tir du défenseur

Seules les unités d'archers peuvent tirer des projectiles.

Une unité d'archers peut tirer ou attaquer normalement en mêlée, mais pas faire les deux lors du même tour. Ces unités ne peuvent tirer qu'une fois par tour, quel que soit le nombre d'hex. cible disponibles.

Ligne de vue

Un archer doit pouvoir voir l'hex. cible pour tirer. Depuis une tour, tout hexagone à portée peut être touché. Si la cible est dans une tour ou en vol, elle peut être visée sans tenir compte du terrain (il existe toujours une ligne de vue vers un Dragon en vol). Dans tous les autres cas, le tireur ne peut voir au travers d'une tour ou muraille. Pour déterminer ceci, tracez une ligne droite du centre de l'hexagone du tireur au centre de celui de la cible. Si la ligne traverse un mur ou une tour tel que dessinés sur la carte, il est interdit de tirer.

Un archer peut tirer à travers un passage dans une muraille, mais seulement sur l'hexagone qui se trouve juste de l'autre côté. Les petits bâtiments sur la carte en ville n'ont pas d'effet sur la ligne de vue (on considère que les archers sont dans les étages des maisons et sur les toits, ceci dit les tours et murailles bloquent la ligne de vue dans la ville).

Tirs sur les Dragons (5+, 6+)

Les archers tirent à deux hex., trois s'ils sont dans une tour (et que la cible n'est ni dans une tour, ni en vol). Pour tirer, un dé est lancé.

A un hex. de distance et sur un Dragon au sol, il faut un 5+ pour toucher.

Dans tous les autres cas, y compris un tir sur un Dragon en vol, un 6+ est nécessaire pour toucher.

Si le Dragon est en vol quand il est touché, il prend automatiquement deux points de dommages dans le ventre.

Autrement, un Dragon touché prend un point de dommages dans les ailes, pattes ou la tête (au choix du tireur)

(8) Phase de mêlée du défenseur

Toute unité dans l'hex. du Dragon ou un hex. adjacent au Dragon peut l'attaquer. Les attaques de mêlée sont interdites si l'unité ou le Dragon est dans une tour, mais pas les deux (à moins d'être séparés par une porte ouverte) ainsi que si une muraille les sépare, ou que le Dragon est en vol.

Quand une unité attaque, elle indique la zone ciblée avant de lancer le dé. Si le seuil est atteint, le Dragon est touché.

Dragon Rage manuel de règles

Quand un Dragon est touché, il encaisse un nombre de points de dommages égal à la force de l'attaquant. Une unité avec une force de 2 causera donc 2 points de dommages.

La tête (6+)

Ne peut être attaquée que depuis l'hex. directement en face du Dragon, ou d'une tour adjacente à celui-ci (c.a.d. tout hex. au dessus) Le seuil est de 6+ et la tête constitue un seul groupe avec 8 points de vie.

Une fois les deux ailes et les 4 pattes perdues, la tête du Dragon peut être attaquée depuis les 3 hex. devant lui.

Les ailes (4+)

Peuvent être attaquées depuis les 4 hex. de côté, ou tout hex. au dessus. Le seuil est de 4+ pour toucher, et les ailes constituent deux groupes de 6 points chacun.

Les pattes (5+)

Peuvent être attaquées de partout, sauf du dessus. Le seuil est de 5+ pour toucher, et les pattes constituent quatre groupes de 3 points chacun.

Le Ventre (4+)

Ne peut être attaqué que du dessous (même hex.) Le seuil est de 4+ et le ventre constitue un seul groupe avec 6 points de vie.

Dommages sur les Dragons

Chaque attaque réussie sur le Dragon lui inflige des points de dommages. Le nombre de points de dommages encaissés égale la force de combat de l'attaquant.

Localisation des dommages

Quand une attaque est portée, l'attaquant indique la zone ciblée avant de lancer le dé. Ceci définit généralement le seuil à atteindre. Si le seuil est atteint, la zone est touchée. Certaines zones ne peuvent pas être touchées de certaines positions.

Quand une zone est touchée, le premier groupe (s'il y en a plusieurs) de la zone prend toujours les dommages en premier.

Quand assez de dommages pour détruire le premier groupe ont été encaissés, le reste endommage le groupe suivant, et ainsi de suite. Quand un groupe complet est détruit, sa force de combat pour attaquer tombe à zéro (0). Si une zone entière est détruite, des dommages ultérieurs sur cette zone resteront sans effet.

Notez que les groupes sont toujours réduits dans l'ordre, quelle que soit la direction de l'attaque. C'est une abstraction qui permet de représenter la force et la puissance qui faiblissent graduellement. Un groupe dans une zone ne correspond pas à une partie spécifique du corps.

Dommages à la tête

Quand la zone de tête (un groupe de 8 points) est totalement détruite, le dragon ne peut plus souffler et devient berserk.

Un Dragon berserk ne se déplace que s'il n'est pas face à un ennemi. Il se tournera pour faire face à l'unité la plus proche, et s'il n'y en a pas d'adjacente il marchera, rampera ou sautera vers l'unité la plus proche pour l'attaquer. Après chaque phase de mêlée de l'envahisseur, lancez un dé pour chaque dragon berserk. Sur un résultat de 5+, le dragon s'écroule, mort.

De plus, quand la zone de tête est détruite, la tête n'est plus utilisable en combat.

Dommages aux ailes

Quand un groupe complet des ailes est détruit (il y en a 2, de 6 points chacun), le Dragon ne peut plus voler ni bondir. La perte du groupe élimine aussi une aile pour les combats.

Dommages aux pattes

Chaque groupe de pattes détruit (il y en a 4, de 3 points chaque) réduit le déplacement d'un Dragon qui marche de 1 MP. De plus, la perte du groupe élimine une patte pour les combats. Quand tous les groupes sont détruits, le Dragon ne peut plus marcher ni bondir et ne peut plus décoller que du haut d'une tour.

Dommages au ventre

Quand toute la zone du ventre (un groupe de 6 points) est détruite, le Dragon s'écroule immédiatement, terrassé.

Dragons morts

Quand un Dragon meurt, il s'écroule dans l'hex. qu'il occupe. Toute unité présente dans l'hex. doit faire un jet de sauvegarde pour ne pas être écrasée et détruite. Les points de victoire présents dans l'hex. sont détruits et marqués par l'envahisseur. L'hex. devient impassable pour toutes les unités, monstres y compris, mais il reste possible de le survoler ou de bondir par-dessus.

Dragon Rage manuel de règles

Héros et attaques de milice

Quand une unité attaque un Dragon, ajoutez un (+1) au jet de dé sur toutes les attaques si le héros est adjacent ou stacké avec l'unité. Ceci ne s'applique que si le héros n'est pas blessé. S'il est blessé, le héros n'apporte pas ce bonus.

Le héros bénéficie de son propre +1 au jet de dé quand il attaque un Dragon.

Commandement de la milice

Les unités de milice sont mal entraînées et peu disciplinées. Elles n'attaqueront pas un Dragon à moins qu'un Héros soit présent dans leur hex. ou un hex. adjacent, ou qu'elles soient sous l'effet d'un sort de "moral" du magicien. Dans les deux cas, la milice ajoutera un (+1) à son jet d'attaque, pour le Héros ou le sort de moral.

	MIL	INF	ARH	CAV	WZD	HERO
Jet de moral (modificateur +1 compris)	5+	4+	5+	3+	2+	2+

Mort d'un Héros

Si un joueur avait des héros dans ses unités et qu'ils sont tous morts, le reste de ses troupes est démoralisé. Les unités démoralisées doivent faire un "jet de moral" à chaque tentative d'attaque sur un Dragon. Si l'unité échoue, elle ne pourra pas attaquer ce tour-ci. Les archers ne doivent pas faire de jet de moral pour tirer.

Chaque unité fait un jet séparé, en lançant le dé et y ajoutant un (+1). Si le résultat est égal ou supérieur à sa valeur de moral, le jet est réussi et elle peut attaquer ce tour. Si le résultat est inférieur, elle échoue et ne peut attaquer ce tour-ci.

(9) Avancer le marqueur de tour

Le défenseur de la ville conclut son tour en avançant le marqueur de tour.

Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce que l'envahisseur ou le défenseur atteigne ses conditions de victoire.



Ceci conclut le 'Manuel de règles'. Vous devriez arrêter ici de lire, et commencer immédiatement une partie, même en solo! Nous vous conseillons de jouer quelques parties avec ces règles de base avant de vous lancer dans le manuel de référence.

Crédits

Jeu original : Conception par Lewis Pulsipher, développement par Lewis Pulsipher et Arnold Hendrick. Playtesting par Robert Dudley, Kevin Garbleman, Albie Fiore. Bob Lansdell, Mundy Peale, Jim Adams, Mark Humphreys, Ian Livingstone, Sue Pulsipher, Martin Crim, Keith Ivey, Roland Gettliffe, Eric Bracey. Steve Raymond, et d'autres; et Albert Pare, Cameron Owen, Rommie Stults, et Bruce Webster.

Edition révisée : Conception par Lewis Pulsipher, développement par Lewis Pulsipher et Eric Hanuise. Design graphique par Eric Hanuise (carte, aides de jeu, règles), David Collignon (pions et marqueurs 'old school') Lionel Liron (nouveaux pions) et Miguel Coimbra (couverture).

Playtesting de cette édition révisée : Eric Hanuise, Jean-Michel Gevels, Axel Calingaert, Olivier Caprini, Alain Peters, Alain Gotcheiner, Marc Dave, Marc Elsoght, Frederic Moyersoan, Olivier Doyen, Jean Lognay, Serge Lehman, Greg Charles, Frederic Prévot, Anthony Desert, Vincent Boulanger, Romain Laurent, Didier Vandamme.



Force du défenseur

Force de l'attaquant

	1	2	3	4	5	6
1	6	M	M	M	M	M
2	5	6	11	M	M	M
3	4	6	6	11	11	M
4	3	5	6	6	11	11
5	2	5	6	6	6	11
6	D	4	5	6	6	6
7	D	4	5	6	6	6
8	D	3	5	5	6	6
9	D	3	4	5	6	6
10	D	2	4	5	5	6
11	D	2	4	5	5	6
Resultat:	D	Détruit		11	(sur 2d6)	
	M	Manqué		#+	(sur 1d6)	

DRAGON - Combat

	Force	Jet pour toucher	PV
Tête	3	6+	8
Ailes	2/chaque	4+	6/chaque
Pattes	1/chaque	5+	3/chaque
Ventre	-	4+	6