



Dragon Rage

Manuel de référence

A lire en second

Français - version 0.003



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

© 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

Dragon Rage manuel de référence

Copyright © 1982, 2010 par Lewis Pulsipher
Copyright © 2010 Flatlined Games
Traduction : Eric hanuise

Table des matières

1.1 Organisation des règles

2 Manuel de référence

2.1 Les cartes des villes

- 2.1.1 Esirien
- 2.1.2 Nurkott

2.2 Pions et marqueurs

- 2.2.1 Unités standard
- 2.2.2 Monstres mineurs
- 2.2.3 Monstres majeurs
- 2.2.4 Marqueurs
 - 2.2.4.1 Marqueur de tour (Turn)
 - 2.2.4.2 Marqueur dernier dommage (Last Damage)
 - 2.2.4.3 Marqueur cassé (Broken)
 - 2.2.4.4 Marqueurs pont brûlé (Burned)
 - 2.2.4.5 Marqueurs blessure (Wounded)
 - 2.2.4.6 Marqueurs magie
 - 2.2.4.7 Marqueurs de points de victoire (Destroyed)
 - 2.2.4.8 Marqueurs 'tueur' (Killer)

2.3 Points de victoire

2.4 Règles générales de déplacement

- 2.4.1 Points de mouvement (MP)
- 2.4.2 Direction des unités
- 2.4.3 Empilement
- 2.4.4 Empilement du héros et du magicien
- 2.4.5 Déplacement des unités
- 2.4.6 Pas de zones de contrôle
- 2.4.7 Déplacement et attaques de piétinement
 - 2.4.7.1 Piétinement
 - 2.4.7.2 Attaques de piétinement.

2.5 Terrain et déplacement spécial

- 2.5.1 Mer
- 2.5.2 Rivière
- 2.5.3 Murailles
 - 2.5.3.1 Escalader les murailles
- 2.5.4 Tours (carte d'Esirien)
- 2.5.5 Portes et portails
 - 2.5.5.1 Enfoncer une porte (bleue)
 - 2.5.5.2 Enfoncer un portail (rouge)
 - 2.5.5.3 Ouvrir une entrée
- 2.5.6 Routes
- 2.5.7 Destruction de ponts
 - 2.5.7.1 Unités
 - 2.5.7.2 Dragons
 - 2.5.7.3 T-rex
- 2.5.8 Table d'escalade et d'enfoncement

2.6 Ordre du tour de jeu

- 2.6.1 Résumé du tour de jeu
 - 2.6.1.1 (1) Phase de magie de l'envahisseur
 - 2.6.1.2 (2) phase de déplacement envahisseur
 - 2.6.1.3 (3) phase de tir et de souffle de Dragon de l'envahisseur
 - 2.6.1.4 (4) Phase de mêlée de l'envahisseur
 - 2.6.1.5 (5) Phase de magie du défenseur
 - 2.6.1.6 (6) Phase des renforts du défenseur
 - 2.6.1.7 (7) Phase de déplacement du défenseur
 - 2.6.1.8 (8) Phase de tir du défenseur
 - 2.6.1.9 (9) Phase de mêlée du défenseur
 - 2.6.1.10 (10) Avancer le marqueur de tour

2.7 Combat standard

- 2.7.1 Attaques de mêlée
 - 2.7.1.1 Attaques extrêmes
 - 2.7.1.2 Attaques d'unités multiples
 - 2.7.1.3 Murailles et tours
- 2.7.2 Attaques de mêlée sur les Dragons et autres monstres majeurs
- 2.7.3 Attaques de mêlée sur les monstres mineurs
- 2.7.4 Effet des attaques sur les monstres
 - 2.7.4.1 Points de dommages

- 2.7.4.2 Localisation des dommages
- 2.7.5 Table de résolution des combats
- 2.7.6 Combat à distance (tirs)
 - 2.7.6.1 Tirs
 - 2.7.6.2 Ligne de vue
 - 2.7.6.3 Tirs sur les Dragons et monstres (5+, 6+)

2.8 Magie et lancement de sorts

- 2.8.1 Unités de lanceurs de sorts
- 2.8.2 Points de sorts (SP)
- 2.8.3 Lancer des sorts
- 2.8.4 Limitations d'incantation
- 2.8.5 Sort de moral (Boost Morale) (1-3 SP)
- 2.8.6 Brouillard (Fog) (2 SP)
- 2.8.7 Tourbillon (Whirlwind) (2 SP)
- 2.8.8 Eclair (Lightning) (3 SP)
- 2.8.9 Invocation d'élémentaire (5SP)

2.9 Renforts

2.10 Unités

- 2.10.1 Milice (MIL)
 - 2.10.1.1 Commandement
 - 2.10.1.2 Points de victoire
- 2.10.2 Infanterie (INF)
 - 2.10.2.1 Points de victoire
- 2.10.3 Cavalerie (CAV)
 - 2.10.3.1 Cavalerie et tours
 - 2.10.3.2 Points de victoire
- 2.10.4 Archers (ARH)
 - 2.10.4.1 Points de victoire
- 2.10.5 Héros (HERO)
 - 2.10.5.1 Attaques du Héros
 - 2.10.5.2 Points de victoire
 - 2.10.5.3 Blessures du héros
 - 2.10.5.4 Aura du Héros contre les monstres
 - 2.10.5.5 Mort d'un Héros
- 2.10.6 Magicien (WZD)
 - 2.10.6.1 Points de victoire
- 2.10.7 Elowyn
 - 2.10.7.1 Points de victoire
- 2.10.8 Baliste & Catapulte
 - 2.10.8.1 Catapulte (CAT)
 - 2.10.8.2 Baliste (BAL)
- 2.10.9 Orc (ORC)
 - 2.10.9.1 Points de victoire
 - 2.10.9.2 Orcs escaladant les murailles
- 2.10.10 Troll (TRL)
 - 2.10.10.1 Points de victoire
- 2.10.11 Warg (WRG)
 - 2.10.11.1 Points de victoire
- 2.10.12 Gobelins (GOB)
 - 2.10.12.1 Points de victoire
 - 2.10.12.2 Gobelins escaladant les murailles

2.11 Monstres mineurs

- 2.11.1 Géants (10pv)
 - 2.11.1.1 Points de victoire
 - 2.11.1.2 Piétinement et attaques de piétinement.
 - 2.11.1.3 Géants et rivières
 - 2.11.1.4 Survie
- 2.11.2 Serpents de mer (15pv)
 - 2.11.2.1 Déplacement
 - 2.11.2.2 Attaques spéciales
 - 2.11.2.3 Survie
 - 2.11.2.4 Mise en place
- 2.11.3 Tyrannosaure rex (10pv)
 - 2.11.3.1 Déplacement
 - 2.11.3.2 Attaque
 - 2.11.3.3 Attaques spéciales
 - 2.11.3.4 Survie
 - 2.11.3.5 Points de victoire



Dragon Rage manuel de référence

- 2.11.3.6 Piétinement et attaques de piétinement.
- 2.11.4 Élémentaire (ELM) (pas de pv)

2.12 Monstres majeurs

- 2.12.1 Dragons
 - 2.12.1.1 Modes de déplacement du Dragon
 - 2.12.1.1.1 Marche (Walk)
 - 2.12.1.1.2 Reptation (Slither) (pas d'attaque)
 - 2.12.1.1.3 Saut (Bound)
 - 2.12.1.1.4 Vol (Fly) (pas d'attaque)
 - 2.12.1.1.5 Crash
 - 2.12.1.2 Effets du terrain
 - 2.12.1.3 Points de victoire
 - 2.12.1.4 Piétinement et attaques de piétinement.
 - 2.12.1.5 Souffle du Dragon
 - 2.12.1.5.1 Portée
 - 2.12.1.5.2 Effet
 - 2.12.1.5.3 Limitations des souffles
 - 2.12.1.6 Attaques des Dragons
 - 2.12.1.6.1 Limitations des attaques
 - 2.12.1.6.2 Limitations supplémentaires
 - 2.12.1.6.3 Attaques de zones multiples
 - 2.12.1.6.4 Murailles et tours
 - 2.12.1.7 Attaques de mêlée contre des Dragons
 - 2.12.1.7.1 La tête (6+)
 - 2.12.1.7.2 Les ailes (4+)
 - 2.12.1.7.3 Les pattes (5+)
 - 2.12.1.7.4 Le Ventre (4+)
 - 2.12.1.8 Dragons morts
 - 2.12.1.9 Tirs sur les Dragons
- 2.12.2 Jeunes Dragons
 - 2.12.2.1 Souffle
 - 2.12.2.2 Déplacement
 - 2.12.2.3 Mort d'un jeune Dragon
- 2.12.3 Rocs
 - 2.12.3.1 Déplacement
 - 2.12.3.2 Attaques
 - 2.12.3.3 Survie
 - 2.12.3.4 Rocs morts
 - 2.12.3.5 Mise en place
 - 2.12.3.6 Points de victoire
- 2.12.4 Vouivres
 - 2.12.4.1 Déplacement
 - 2.12.4.2 Attaques
 - 2.12.4.3 Survie
 - 2.12.4.4 Vouivres mortes
 - 2.12.4.5 Points de victoire
 - 2.12.4.6 Piétinement et attaques de piétinement.

3 Scénarios

3.1 Scénarios d'Esirien

- 3.1.1 Mise en place
- 3.1.2 Scénario 1 — La Rage des Dragons
- 3.1.3 Scénario 2 — La horde sauvage
- 3.1.4 Scénario 3 — L'alliance d'Arym
- 3.1.5 Scénario 4 — L'alliance de Belm
- 3.1.6 Scénario 5 — L'alliance de Clyth
- 3.1.7 Scénario 6 - La marche des géants

3.2 Scénarios de Nurkott

- 3.2.1 Mise en place
- 3.2.2 Scénario 1 — Les humains attaquent!
- 3.2.3 Scénario 2 — Raid
- 3.2.4 Scénario 3 — Les Dragons!
- 3.2.5 Scénario 4 — Alliance improbable
- 3.2.6 Scénario 5 - Le retour de Clyth
- 3.2.7 Scénario 6 - La vengeance des géants

3.3 Scénarios à points (draft)

- 3.3.1 Points et scénarios pondérés
- 3.3.2 Scénarios à points
- 3.3.3 Seuils de points de victoire
- 3.3.4 Handicaps

4 Règles de campagne

4.1 Concept du jeu en campagne

4.2 Lancement de la campagne

4.3 Procédure de début de partie :

- 4.3.1 Recrutement :
- 4.3.2 Seuil de points de victoire :
- 4.3.3 Équilibrage :

4.4 Procédure de fin de partie :

4.5 Fin de la campagne

5 Règles de tournoi

5.1 Le match de tournoi

5.2 Formats de tournois

5.3 Scénario de tournoi pour Esirien

5.4 Scénario de tournoi pour Nurkott

Note : Si vous n'avez jamais joué à Dragon Rage, nous vous recommandons fortement de commencer par le "MANUEL DE RÈGLES", qui est plus didactique.

1.1 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 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.

Le manuel de référence contient les règles complètes de terrain, déplacement, combat, et ainsi de suite. Certaines unités ont des règles spéciales qui complètent ou font exception aux règles normales, celles-ci se trouvent dans la description de l'unité.

Par exemple, la section escalade de murailles donne les règles d'escalade et les descriptions des unités orcs et gobelins contiennent une section 'escalade' avec des règles spécifiques à ces unités (ils laissent leur échelle derrière et ne peuvent faire qu'une escalade par partie).

Si des questions de règles surviennent en cours de partie, consultez en premier la règle générale, puis vérifiez dans la description de l'unité si une règle spéciale s'applique. Les règles spécifiques liées aux unités prennent toujours le pas sur les règles générales.

2 RÉFÉRENCE DE RÈGLES

Cette section 'référence de règles' contient les règles détaillées du jeu complet, organisées par sujet pour faciliter leur consultation en cours de partie.



Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser plutôt le 'Manuel de jeu', qui est organisé en suivant l'ordre d'un tour de jeu, et introduit tous les concepts de base nécessaires pour jouer.

Dragon Rage manuel de référence

2.1 Les cartes des villes

Le plateau de jeu est réversible, avec une carte de ville de chaque côté. La carte d'Esirien est similaire à celle de l'édition 1982 de Dragon Rage, et la carte de Nurkott est une nouveauté pour cette édition révisée.

2.1.1 Esirien

Esirien est une ancienne cité, qui a survécu à 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 antre, s'emparant des trésors et cassant les œufs. Alors, les dragons vinrent venger la mort de leurs rejetons.

La carte d'Esirien décrit 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 hex. de carte représente environ 25 mètres, chaque tour une minute, et chaque unité 50 hommes ou créatures (parfois moins dans le cas de grandes créatures).

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 s'arrête 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 référence

2.1.2 Nurkott

"Nurkott C'est la ville des Orcs castars menés par Nurk le brave, chef de la tribu. Nurk il est mort longtemps avant que je sois né mais on appelle encore la ville Nurkott, parce que c'était un grand chef.

Les rivières et les bois c'est pour la pêche et la chasse. Et avec nos grands murs on contrôle les routes du coin. Les gobs nous rejoignent pour combattre les trolls et géants, alors on les laisse vivre hors de Nurkott. Brogg le tenace, le nouveau boss des Orcs, il mène nos guerriers pour attaquer les villages et fermes des humains autour de Nurkott. Ils partent des lunes entières et ramènent de la nourriture et de l'alcool et de l'or et des armes pris a ces mauviettes d'humains.

Le journal de Prokk le malin

"Trop de nos fermes et villages ont été pillées par ces créatures maléfiques.

Nous allons rassembler une petite armée d'hommes valeureux de tous les villages menacés par cette engeance verte et marcher sur leur antre près de la rivière, le long de la forêt.

Sillarden Nous envoie cent hommes, et Eklundia septante. Fuigver nous envoie des hommes, aussi. Les braves de Trylldoir se joindront-ils à notre cause ? Combien d'hommes pouvez-vous fournir ? Rejoignez-nous à Sillarden car nous marcherons sur les Orcs dès que vous nous aurez rejoints.

Missive du burgermeister de Sillarden au chef de la communauté de Trylldoir.

La carte de Nurkott décrit les attaques sur l'oppidum de Nurkott. Un joueur contrôle les 'envahisseurs' qui peuvent être des humains, dragons, ou autres monstres, alors que l'autre contrôle les 'forces de la ville' qui défendent les remparts et l'intérieur, composée d'orcs, gobelins, du boss orc et du chaman de la tribu.

Les envahisseurs tentent de détruire la cité ou de libérer les esclaves captifs, alors que les défenseurs tentent de la protéger. Chaque hex. de carte représente environ 25 mètres, chaque tour une minute, et chaque unité 50 hommes ou créatures (parfois moins dans le cas de grandes créatures).

La carte en couleurs montre l'oppidum de Nurkott, avec une légende sur le dessus. 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 contient de nombreux bâtiments, ils ne sont représentés que pour l'apparence, puisque le 'terrain dégagé' comprend les hexagones contenant des bâtiments. Il n'y a pas de 'mer' sur la carte de Nurkott, tous les hex. d'eau sont de la rivière. Il n'y a pas non plus de portails, seulement des portes (représentées par les bâtiments à toit rouge sur la carte).

Les hex. contenant essentiellement de l'eau ou du terrain et un peu de l'autre type de terrain sont à considérer comme étant du type prédominant dans l'hex. (Par exemple,



Dragon Rage manuel de référence

l'hex. 0708 est du terrain). Si les deux types sont présents de manière significative dans l'hex., il est utilisable comme les deux types de terrains (ex. : l'hex. 0709 est à la fois du terrain et de la rivière).. Toutefois, le déplacement de rive à rive (ex. : 0708 à 0709) est impossible à des unités incapables de pénétrer dans un hex. de rivière, et un dragon se crashant dans un hex. qui contient de l'eau doit le traiter comme de la rivière (et meurt).

Pour la plupart des unités ceci devrait rester simple car peu d'unités peuvent entrer dans les hex. de rivière. Gardez juste à l'esprit que les rivières sont un obstacle pour la plupart des troupes. Passez la carte en revue avec votre adversaire avant la partie pour clarifier ce point. (Et si un désaccord survient en jeu sur le statut d'un hex., assurez-vous de prendre une décision rapide sans trop ralentir le rythme de la partie).

Enfin, les murs de Nurkott sont fait de planches non jointives. Un archer ou goblin dans un hex. jouxtant un mur peuvent tirer au travers ce celui-ci.

2.2 Pions et marqueurs

2.2.1 Unités standard

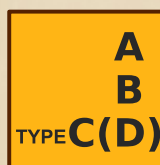


Les unités envahisseur sont vert foncé, et les personnages vert clair. Ces unités comprennent les gobelins GOB-, ORC-orcs, TRL-trolls, WRG-wargs, et les personnages HERO-héros (boss orc), WZD-magicien (shaman).



Les unités défenderesses de la cité sont oranges et les personnages jaunes. Elles comprennent CAV-cavalerie, INF-infanterie, MIL-milice, ARH-archers, BAL-baliste, CAT-catapulte, HERO-seigneur héros, WZD-magicien, Elowyn-la princesse.

Les pions pour les unités standard ont plusieurs informations imprimées sur le pion:



TYPE- Type d'unité
A - Combat
B - Moral
C - Déplacement
(D) - Route

Le type identifie l'unité

La force d'attaque (attack strength) est utilisée pour résoudre les combats. Une valeur entre parenthèses indique que l'unité ne se bat qu'en défense.

Le moral (escape number) est utilisé pour les jets de sauvegarde (contre par exemple le souffle du dragon) et de moral.

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.

Une valeur de "-" signifie que l'unité est immobile.

2.2.2 Monstres mineurs



Les monstres mineurs (blanc) sont toujours envahisseurs et comprennent les géants, serpents de mer et tyrannosaures. De plus, les élémentaires peuvent être conjurés par les mages envahisseurs et défenseurs, et sont un type spécial de monstre mineur.



Les monstres mineurs ont le même type de caractéristiques sur le pion que les unités standard. Ils n'ont généralement qu'une valeur de MP et ne bénéficient pas du mouvement de route.

2.2.3 Monstres majeurs



Les monstres majeurs n'ont pas de caractéristiques sur le pion, et utilisent des règles spéciales pour les déplacements et combats. Ils ont un triangle coloré sur le fond car l'orientation importe pour ces grandes créatures.



Les monstres capables de vol ont un pion "en vol" avec une bande blanche sur le fond triangulaire. (Utilisez le pion approprié selon le statut actuel du monstre).

2.2.4 Marqueurs

Dragon Rage contient divers marqueurs pour indiquer l'état du jeu :

2.2.4.1 Marqueur de tour (Turn)



Ce marqueur est utilisé pour indiquer le tour en cours sur la piste au bas de la carte. Les carrés bleus/verts indiquent les tours ou le joueur défenseur reçoit des renforts.

2.2.4.2 Marqueur dernier dommage (Last Damage)



Ce marqueur indique le dernier tour ou l'envahisseur a détruit un

Dragon Rage manuel de référence

hex. à PV. sur la piste de tours en bas de la carte. Si dix tours se passent sans que l'envahisseur ne détruise de PVs, il perd la partie.



2.2.4.3 Marqueur cassé (Broken)

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



2.2.4.4 Marqueurs pont brûlé (Burned)

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



2.2.4.5 Marqueurs blessure (Wounded)

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



2.2.4.6 Marqueurs magie

Indique le centre d'un brouillard ou l'emplacement d'un tourbillon.



2.2.4.7 Marqueurs de points de victoire (Destroyed)

Sont placés dans un hex. de ville quand l'envahisseur le "détruit", il gagne alors sa valeur en PVs. 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.



2.2.4.8 Marqueurs 'tueur' (Killer)

Servent à indiquer une unité qui a tué un jeune dragon.

2.3 Points de victoire

L'envahisseur gagne la partie en gagnant un nombre de PVs défini par le scénario, qu'il obtient en détruisant des zones de la ville. Certains hex. ont une valeur de points de victoire indiquée, et quand l'hex. est détruit, un marqueur de PV est placé dessus pour

l'indiquer. Dans Nurkott, détruire un hex. de PVs avec une porte se fait en enfonçant la porte.

Le défenseur gagne la partie si tous les envahisseurs sont détruits, ou si dix tours se passent sans que l'envahisseur ne détruise de PVs.

L'envahisseur gagne en obtenant le nombre de points indiqué dans le scénario. Les envahisseurs détruisent des hex. de plusieurs manières :

- Le Dragon et les autres monstres majeurs détruisent un hex. en y marchant et en dépensant un MP de plus (à ce tour ou lors d'un tour ultérieur), ou en y rampant. Atterrir d'un vol ou d'un bond dans un hex. le détruira s'il est inoccupé. Le souffle de Dragon dans un hex. le détruira toujours, sauf pour les tours, pour lesquelles seul un souffle passant par une entrée ouverte détruira l'hex.
- Les géants et monstres mineurs détruisent un hex. en y pénétrant si aucun défenseur n'y est présent. Les Trolls peuvent aussi détruire un hex. de cette manière bien qu'ils soient des unités normales.
- Les Orcs et Gobelins (y compris les wargs) peuvent seulement détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.
- Dans les scénarios avec des envahisseurs humains, l'infanterie, la milice, les archers et cavaliers ne peuvent détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.
- Un sort de tourbillon détruira tous les PVs dans un hex. qu'elle occupe.

Note - Vous pouvez aussi utiliser la table suivante pour une évaluation plus fine des résultats de la partie :

PV's détruits	Résultats	Titre
L'envahisseur détruit moins que (but - 4) PV's	L'envahisseur perd	Poulet déplumé
L'envahisseur détruit (but - 4) PV's	Victoire marginale de l'envahisseur	Dragonnet
L'envahisseur détruit (but - 2) PV's	Victoire normale de l'envahisseur	Destructeur de cités
L'envahisseur détruit (but ou plus) PV's	Grande victoire de l'envahisseur	La mort tombée du ciel
L'envahisseur détruit tous les PV's de la carte	Victoire ultime de l'envahisseur	L'exterminateur de villes



Dragon Rage manuel de référence

2.4 Règles générales de déplacement

2.4.1 Points de mouvement (MP)

Chaque unité à deux valeurs de points de déplacement (MP). Toutes les unités, sauf le Dragon et les autres monstres majeurs ont ces informations imprimées sur le pion.

Le premier chiffre est le nombre d'hex. que l'unité peut parcourir. Le second, entre parenthèses "()" est le mouvement de route. Ce mouvement de route n'est utilisable que si l'unité commence son déplacement sur une case de route et reste sur la route pour l'entièreté de son déplacement. Les deux types de mouvement ne peuvent pas être combinés lors d'un même tour de jeu.

Les Dragons et autres monstres majeurs ont des valeurs de MP qui varient selon les dommages reçus, comme expliqué dans la description de ces monstres.

2.4.2 Direction des unités

Le Dragon et les autres monstres majeurs doivent être placés face à un côté d'hex. spécifique. Toutes les autres unités n'ont pas d'orientation - leur direction est sans importance.

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

Arrière



Avant

2.4.3 Empilement

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

2.4.4 Empilement du héros et du magicien



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 mage) peut pénétrer dans un hex. occupé par un Dragon ou un monstre majeur, mais ceci termine automatiquement son déplacement.

2.4.5 Déplacement des unités

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 MP. Les MP 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 de ce joueur.

2.4.6 Pas de zones de contrôle

Si vous êtes un wargamer expérimenté, notez bien qu'il n'y a pas de "zones de contrôle" dans ce jeu : une unité n'affecte jamais le déplacement dans les hex. adjacents.

2.4.7 Déplacement et attaques de piétinement

2.4.7.1 Piétinement

Un Dragon et certains monstres peuvent simplement traverser un hex. occupé par l'ennemi. Dans ce cas, la bête ignore simplement l'unité ennemie. Un piétinement est interdit si le monstre doit terminer son déplacement dans l'hex. occupé par l'ennemi. (à moins qu'il ne puisse effectuer une attaque de piétinement, décrite ci-dessous). Piétiner est interdit dans les tours. Les Dragons (mais pas les jeunes Dragons), géants, vouivres et le tyrannosaure rex ont tous la capacité de piétinement. Pour les Dragons, les attaques et mouvements de piétinement ne sont possibles qu'en marchant, jamais lors d'une reptation, d'un vol ou d'un saut.

2.4.7.2 Attaques de piétinement.

Un Dragon (mais pas un jeune Dragon) et certains autres monstres majeurs peuvent faire une attaque de piétinement en marchant. Ceci permet au monstre de pénétrer dans un hex. occupé par l'ennemi, en payant 1 MP de plus. Un monstre ne peut pas piétiner dans une tour, mais il peut piétiner par un passage ouvert ou enfoncé.

2.5 Terrain et déplacement spécial

2.5.1 Mer

Aucune unité ne peut pénétrer dans un hex. de mer (uniquement de l'eau).

2.5.2 Rivière

Aucune unité ne peut pénétrer dans un hex. de rivière, excepté certains monstres. 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.

2.5.3 Murailles

Aucune unité ne peut escalader un mur, à



Dragon Rage manuel de référence

moins de disposer d'un mouvement spécial d'escalade. Toutefois, une porte ou un portail permettent le mouvement au travers des murailles de l'intérieur vers l'extérieur, et s'il sont enfoncés, dans les deux sens.

Carte d'Esirien : 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.

carte de Nurkott : Il n'y a pas de portails à Nurkott, seulement des portes (constructions rouges sur les hex. de mur). Les murs de Nurkott sont fait de planches non jointives. Un archer ou gobelin dans un hex. jouxtant un mur peuvent tirer au travers ce celui-ci.

2.5.3.1 Escalader les murailles

Une unité envahisseur peut tenter d'escalader les murs, mais pas de grimper dans les tours. Escalader est une alternative à l'enfoncement des portes et portails, il n'est pas possible d'enfoncer et d'escalader avec la même unité lors du même tour.

L'escalade se fait en fin de phase de déplacement. L'unité doit être adjacente au mur, et avoir 1 MP non dépensé pour la tentative. Lancez un dé sur la table Escalade et Enfoncement (à la fin de la section sur les effets de terrain) et consultez la ligne de ce type d'unité. Ajoutez un (+1) au résultat du dé s'il n'y a pas de défenseur adjacent à l'unité. Les défenseurs dans les tours ne comptent pas, ni un héros ou un mage seul.

Si le type de l'unité n'est pas repris dans la table Escalade et Enfoncement, c'est qu'elle n'est pas capable d'escalader les murs. Si l'escalade réussit, l'unité est immédiatement déplacée dans l'hex. de l'autre côté du mur.

Évidemment, il est impossible d'escalader s'il n'y a pas d'hex. vide ou pénétrer. Si un hex. est occupé seulement par un héros ou un mage, il est possible d'escalader vers cet hex. Le héros ou le mage est alors simplement déplacé d'un hex. par le défenseur quand l'escalade réussit.

Orcs et Gobelins: ces unités ne peuvent pas escalader plus d'un mur par partie (l'unité laisse son échelle derrière!). De plus, ces unités ne peuvent attaquer le tour ou elles ont tenté une escalade (réussie ou non).

2.5.4 Tours (carte d'Esirien)

Une unité ne peut pénétrer dans un hex. de tour que par une entrée, ou en atterrissant directement dessus (bond ou vol). 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.

2.5.5 Portes et portails

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.

Notez que la carte de Nurkott ne comporte que des portes. il n'y a pas de portails à Nurkott.

Le défenseur de la ville contrôle toutes les entrées de tours et peut les utiliser librement, sans coût de déplacement additionnel. Le dernier joueur à avoir eu une unité dans l'hex. du côté intérieur d'une entrée la 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.

2.5.5.1 Enfoncer une porte (bleue)

Un Dragon ou monstre majeur 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.)

Les autres unités ne peuvent tenter d'enfoncer une porte qu'en terminant leur déplacement dans un hex. adjacent. Il faut alors lancer deux dés sur la table Escalade et Enfoncement. Si la porte est enfoncée, l'unité peut attaquer à travers celle-ci lors du même tour. S'il n'y a pas d'unité de défenseurs de la ville dans l'hex. de l'autre côté de la porte, l'enfoncement réussit automatiquement, il n'est pas nécessaire de jeter les dés.

A Nurkott, une porte détruite dans un hex. de PV détruit l'hex. (et rapporte les PVs).

2.5.5.2 Enfoncer un portail (rouge)

Un Dragon ou un monstre majeur 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



Dragon Rage manuel de référence

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 monstre qui n'a plus de pattes peut quand même tenter d'enfoncer un portail rouge. Les portails rouges 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.

Les autres unités ne peuvent tenter d'enfoncer un portail que si elles terminent leur déplacement dans l'hex. adjacent au portail. Elles jettent alors deux dés sur la table Escalade et Enfoncement. Si la porte est enfoncée, l'unité peut attaquer à travers celle-ci lors du même tour. S'il n'y a pas d'unité de défenseurs de la ville dans l'hex. de l'autre côté de la porte, l'enfoncement est automatique et se fait lors du déplacement, en dépensant simplement 1MP de plus pour l'enfoncement. (Pas besoin d'attendre la fin du déplacement ou de lancer les dés.) Sans défenseur pour se masser derrière le portail, l'entrée est relativement facile.

2.5.5.3 Ouvrir une entrée

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.

2.5.6 Routes

Toutes les unités peuvent suivre les routes, d'hex. en hex. Une unité qui suit la route pour tout son déplacement utilise les valeurs de déplacement de route. Notez que les Dragons et la plupart des monstres n'ont pas de valeur de déplacement de route, et ne gagnent donc aucun avantage à suivre la route.

carte d'Esirien : 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.

2.5.7 Destruction de ponts

Les ponts de bois (Esirien : hex. 1407 et 1413. Nurkott : hex. 0402, 1002, 2108, 2211, 1914, et 2412) peuvent être détruits.

2.5.7.1 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 "brûlé".

2.5.7.2 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 à Esirien - hex. 1410 est indestructible. (Nurkott : 1610)

2.5.7.3 T-rex

Si un tyrannosaure entre sur un pont de bois, il tombe immédiatement dans la rivière et se noie, et le pont est considéré comme brûlé.



Dragon Rage manuel de référence

2.5.8 Table d'escalade et d'enfoncement

Table d'escalade et d'enfoncement

Type d'unité	Escalader (1d6)	Enfoncer porte Bleue - (2d6)	Enfoncer portail Rouge - (2d6)
Milice et infanterie	impossible	10+	impossible
Milice et infanterie avec Héros	5+	7+	10+
Gobelins	6 *	impossible	impossible
Orcs, Wargs	6	10+	impossible
Trolls	5+	7+	10+
Géants, Vouivres	4+	automatique	9+
Serpents de mer	impossible	automatique	9+
Héros seul	impossible	10+	impossible
Mage seul, Elowyn, Autres	impossible	impossible	impossible

* les gobelins ne peuvent escalader si un ennemi est adjacent.

Note : ajoutez un (+1) aux jets d'escalade si aucun ennemi n'est adjacent à l'hex. ; les ennemis adjacents mais présents dans une tour sont ignorés pour ce modificateur. Les Dragons enfoncent les portes auxquelles ils font face en fin de tour gratuitement. Pour enfoncer les portails auxquels ils font face en fin de tour, ils dépensent (1 ou plusieurs) MP restants et doivent faire ce chiffre ou moins sur 1d6 pour enfoncer le portail. Enfoncer des portails se résout en fin de phase de déplacement.

2.6 Ordre du tour de jeu

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 se passent sans aucun envahisseur dans les murs de la cité, le défenseur gagne automatiquement.

Si dix tours ou plus se passent sans qu'aucun PV ne soit détruit, le défenseur gagne automatiquement.

Les scénarios peuvent spécifier des conditions de victoires différentes ou supplémentaires pour chaque camp.

2.6.1 Résumé du tour de jeu

Le tour de jeu s'organise en 10 phases :

2.6.1.1 (1) Phase de magie de l'envahisseur

L'envahisseur peut lancer un sort avec chacun de ses mages, s'il en a.

2.6.1.2 (2) phase de déplacement envahisseur

L'envahisseur déplace chacune de ses unités, et effectue ses attaques de piétinement.

2.6.1.3 (3) phase de tir et de souffle de Dragon de l'envahisseur

L'envahisseur résout ses attaques de souffle et ses tirs.

2.6.1.4 (4) Phase de mêlée de l'envahisseur

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

2.6.1.5 (5) Phase de magie du défenseur

Le défenseur peut lancer un sort avec chacun de ses mages, s'il en a.

2.6.1.6 (6) Phase des renforts du défenseur

Aux tours 10, 14, 18, 22, 26, 30, et ainsi de suite (tous les 4 tours) le défenseur reçoit des renforts.

2.6.1.7 (7) Phase de déplacement du défenseur

Le défenseur déplace ses unités.



Dragon Rage manuel de référence

2.6.1.8 (8) Phase de tir du défenseur

Le défenseur résout ses tirs.

2.6.1.9 (9) Phase de mêlée du défenseur

Le défenseur résout les attaques de mêlée de ses unités.

2.6.1.10 (10) Avancer le marqueur de tour

A la fin du tour, le défenseur avance le marqueur de tour sur la piste de temps.

2.7 Combat standard

Ces règles sont utilisées pour résoudre les attaques sur des unités normales (pas des monstres).

2.7.1 Attaques de mêlée

L'attaque "De mêlée" est la méthode standard pour attaquer des unités.

L'unité fait une attaque de mêlée seulement dans sa phase de mêlée, et seulement sur une unité dans un hex. adjacent.

Pour résoudre l'attaque, additionnez la force totale des unités attaquantes et consultez la table de combat. La force totale des unités défenderesses donnera le seuil à atteindre. Il faut obtenir ce chiffre ou plus sur 1d6 pour gagner. L'attaquant lance le dé et s'il gagne le défenseur est détruit. Si le dé fait moins, l'attaque échoue sans effet.

Le joueur actif (attaquant) choisit l'ordre dans lequel il résout ses attaques.

2.7.1.1 Attaques extrêmes

Si le résultat sur la table est 'D', l'ennemi est automatiquement détruit (victoire automatique). Si le seuil est '11+', il est encore possible de gagner. L'attaquant lance 2d6 et les additionne. Il réussit si le total est '11' ou '12' et rate sur tout autre résultat. Si le résultat sur la table est 'M', la différence est trop grande et l'attaque échoue automatiquement.

2.7.1.2 Attaques d'unités multiples

Plusieurs unités 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 unité ne peut faire qu'une attaque par tour, quel que soit le nombre d'ennemis adjacents.

2.7.1.3 Murailles et tours

Une unité 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).

2.7.2 Attaques de mêlée sur les Dragons et autres monstres majeurs

Toute unité se trouvant dans le même hex. ou un hex. voisin qu'un monstre majeur peut l'attaquer. Les attaques de mêlée sont interdites si l'unité ou le monstre 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 monstre est en vol.

Les monstres majeurs ont une aide de jeu avec les localisations, zones et seuils pour l'attaque. Quand une unité attaque, elle indique la zone ciblée avant de lancer le dé. Si le seuil est atteint ou dépassé, le monstre est touché.

Quand un monstre 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.

Les attaques de mêlée sont effectuées à la phase appropriée du tour de l'attaquant. Les attaques contre d'autres monstres majeurs sont résolues comme les attaques sur un Dragon, en utilisant les zones et seuils propres au monstre.

2.7.3 Attaques de mêlée sur les monstres mineurs

Quand un géant ou un autre monstre mineur est attaqué, un jet de 5+ suffit, quelle que soit la position de l'attaquant. S'il est touché, le monstre subit un nombre de points de dommages égal à la force de l'attaquant.

2.7.4 Effet des attaques sur les monstres

2.7.4.1 Points de dommages

Chaque attaque réussie sur un Dragon ou un autre monstre inflige des dégâts. Le nombre de points de dommages encaissés égale la force de combat de l'attaquant.

2.7.4.2 Localisation des dommages

Quand une attaque est déclarée, l'attaquant indique la zone du monstre qu'il attaque. 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



Dragon Rage manuel de référence

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.

2.7.5 Table de résolution des combats

Table de résolution des combats
Force du défenseur

	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

Résultat:

D Détruit

M Manqué

11 2d6, touche sur 11+

1d6, touche sur #+

NB Si vous avez jamais à résoudre un combat sortant de la table, procédez comme suit :

Si la force de l'attaquant est double du défenseur il est automatiquement détruit. Si la force du défenseur est double de l'attaquant il manque d'office. Autrement, divisez la force de l'attaquant par celle du défenseur, arrondi vers le bas. Le seuil à atteindre est 7 moins ce chiffre. Comptez les 7+ comme des 11+.



Dragon Rage manuel de référence

2.7.6 Combat à distance (tirs)

2.7.6.1 Tirs

seuls les archers et gobelins peuvent tirer des flèches. Le tir de flèches est résolu en phase de tir, ou durant la phase de mêlée de l'unité. Les unités ne tirent que dans leur phase de tir, pas dans celle de l'ennemi.



Les archers et gobelins peuvent tirer jusqu'à 2 hex. et leur portée passe à 3 hex. s'ils sont dans une tour et que la cible ne vole pas, n'est pas dans une tour et n'est pas dans une attaque de mêlée.

Si le tir est résolu comme une attaque séparée, totalisez la force de combat de tous les archers tirant dans l'hex. et comparez la à celle des unités dans l'hex. ciblé. Résolez ce tir comme un combat de mêlée.

Si le tir est résolu dans une phase de mêlée, additionnez simplement la valeur de combat de l'archer ou du goblin à celle des unités attaquantes.

Un archer ou goblin 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.

2.7.6.2 Ligne de vue

Un archer ou goblin doit pouvoir voir l'hex. de la cible. pour tirer dessus. S'il tire d'une tour, tous les hex. peuvent être touchés. Si la cible est dans une tour ou en vol, elle peut être ciblée sans tenir compte du terrain. (Il y a toujours une ligne de vue du sol à une créature 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 ou goblin peut tirer à travers une entrée ouverte ou enfoncée, mais seulement sur l'hex. adjacent 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).

Enfin, les murs de Nurkott sont fait de planches non jointives. Un archer ou goblin dans un hex. jouxtant un mur peuvent tirer au travers ce celui-ci.

2.7.6.3 Tirs sur les Dragons et monstres (5+, 6+)

Ceci se résout en phase de tir du joueur. 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, l'attaquant annonce la zone ciblée du monstre (les monstres mineurs n'ont qu'une zone), puis lance le dé. A une portée d'un hex. quand le monstre ne vole pas, il est touché sur 5+. Dans tous les autres cas, y compris un tir sur un monstre en vol, un 6+ est nécessaire pour toucher. Une ligne de vue est nécessaire vers la cible (voir ci-dessus).

Autrement, un Dragon touché prend un point de dommages dans les ailes, pattes ou la tête (au choix du tireur) Si le Dragon est en vol quand il est touché, il prend automatiquement deux points de dommages dans le ventre.


Sur d'autres monstres, le tir est résolu de la même manière. Ceci comprend les monstres mineurs tels que les géants : 5+ sur un monstre adjacent qui ne vole pas, 6+ autrement.

2.8 Magie et lancement de sorts

2.8.1 Unités de lanceurs de sorts

Seul le magicien peut lancer des sorts. Les unités oranges 'WZD' représentent un magicien et les unités vertes 'WZD' représentent un mage maléfique, un chaman goblin ou un ogre mage.

2.8.2 Points de sorts (SP)

 Chaque fois que le mage lance un sort, il utilise un certain nombre de "points de sort" (SP). Ce coût varie selon le sort. Chaque utilisateur de magie a 10 points 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. Il n'est pas permis de transférer des points inutilisés entre lanceurs de sorts.

2.8.3 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.

2.8.4 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 lanceur de sorts peut lancer un sort dans tout hex. à portée sans se soucier de la ligne de vue. On considère qu'il a une boule de cristal qui lui permet de voir "à travers" des obstacles normaux.

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

Ce sort coûte 1 point de sort, plus un point par hex. de rayon avec un coût max de 3 points (pour 2 hex. de rayon).

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 monstres : Toutes les unités qui font une attaque de mêlée sur un Dragon ou monstre majeur ajoutent un (+1) à leur jet.

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 empiée 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.

2.8.6 Brouillard (Fog) (2 SP)



Ce sort coûte 2 points.

Le sort peut être lancé dans tout hex. dans un rayon de 3 hex. autour du mage. 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 monstre ne peut bondir vers ou atterrir dans le brouillard. Un monstre peut décoller dans le brouillard, sauter au-dessus (mais pas en dehors), ou survoler le brouillard. Un monstre peut marcher dans le brouillard et peut détruire des PVs dans le brouillard. Une unité ne peut pas escalader un mur si l'hex. devant et juste derrière le mur sont tous deux dans le brouillard.

2.8.7 Tourbillon (Whirlwind) (2 SP)



Ce sort coûte 2 points.

Il est lancé dans tout hex. dans un rayon de 4 autour du mage. 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.

Effet : Un tourbillon dans un hex. empêche toute unité dans cet hex. d'attaquer ou d'être attaquée (tirs, mêlée et souffles). Toutefois, un Dragon ou autre monstre dans un tourbillon peut attaquer, avec sa tête et ses pattes uniquement.

Un Dragon ou autre monstre doit dépenser un point de mouvement supplémentaire (+1

Dragon Rage manuel de référence

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 est lancé dans son hex. il doit faire un jet de crash immédiatement, mais s'il ne se crashe pas il peut sortir de l'hex. durant son déplacement sans devoir faire un second jet.

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.

PV : tout point de victoire dans un hex. occupé par un tourbillon est automatiquement détruit.

2.8.8 Eclair (Lightning) (3 SP)

Ce sort coûte 3 points.

Il est lancé dans un hex. à un rayon de 4 du mage, et touche une unité dans cet hex. (choisie par le mage qui lance le sort).

Effet : La force de l'éclair est de 5 moins la distance (en hex.) jusqu'au mage. Un éclair lancé dans le même hex. a une puissance de 5, dans un hex. adjacent une puissance de 4, etc., jusqu'à une puissance de 1 à 4 hex. de distance.

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.

Quand il est lancé sur d'autres monstres majeurs, utilisez le même système. Sur des monstres mineurs, l'éclair inflige simplement des dommages équivalents à sa force.

Sur les autres unités, l'éclair est considéré comme un tir de missile et résolu séparément (immédiatement) ou ajouté à la force totale de mêlée si une attaque de mêlée est effectuée sur la cible à ce tour.

2.8.9 Invocation d'élémentaire (5SP)

Ce puissant sort coûte 5 points de sorts.

Effet : Un élémentaire est placé à 1 ou 2 hex. du magicien, sous contrôle du magicien. Au tour ou il est invoqué il peut se déplacer mais pas attaquer.

L'élémentaire fonctionne comme une unité normale (table standard pour les attaques et défenses), contrôlée par le mage qui l'a invoqué. Toutefois il ne peut pénétrer dans



un hex. de pont, dock, ou eau (il serait immédiatement détruit). Un élémentaire ignore toutes les autres unités lorsqu'il se déplace, il peut les traverser ou aller dans leur hex. sans malus. Si l'élémentaire s'arrête dans un hex. contenant une autre unité, il doit l'attaquer à la phase de mêlée de ce tour.

Contrôle : Si un élémentaire est à plus de 5 hex. du mage qui l'a invoqué, ou que le mage est attaqué (mêlée, tir ou souffle), le mage perd contrôle de l'élémentaire. L'élémentaire se déplacera alors vers l'unité la plus proche (de n'importe quel joueur), se déplaçant dans la phase de déplacement correspondante (il se peut qu'il se déplace et attaque dans les tours des deux joueurs!). Si deux unités ou plus sont à distance égale, l'élémentaire choisira sa cible dans cet ordre : Mage, Dragon (attaque au ventre, en se déplaçant sous lui), héros, tout autre monstre, puis l'unité la plus forte (force de combat). S'il y a encore lieu de départager deux cibles, utilisez un jet de dé.

Un élémentaire peut passer par toutes les entrées, même fermées, mais ne peut pas traverser les murailles et les murs des tours.

Points de victoire : si un élémentaire entre dans un hex. qui contient des points de victoire, ils sont automatiquement détruits.

Durée - Dissipation : Un élémentaire peut être dissipé par un sort, qui se lance normalement. Si le mage qui l'a invoqué le contrôle encore il peut le dissiper gratuitement. Autrement, un mage (y compris un adversaire) peut lancer un dé pour déterminer le coût en points de sorts de la dissipation pour ce tour. (Ce coût va de 1 à 6.) Il décidera ensuite s'il veut dépenser les points pour lancer ce sort de dissipation.

Dragon Rage manuel de référence

2.9 Renforts

Le défenseur d'Esirien reçoit des renforts 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 des hex. le long de la 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).

A Nurkott, les renforts arrivent par les hex. de route en bas à droite de la carte (2017 à 2015 et 2017 à 2413). Le défenseur de Nurkott reçoit 4 orcs, ou gobelins s'il ne reste plus de pions d'orcs disponibles.

Des scénarios spécifiques peuvent modifier le rythme d'arrivée et la provenance des renforts. N'hésitez pas à essayer d'autres points d'entrée, tant que les deux joueurs sont d'accord avant la partie.

2.10 Unités

Cette section contient les règles spéciales propres à chaque unité. Ces règles complètent ou remplacent les règles normales de mouvement et combat. Les règles spécifiques prennent toujours le pas sur les règles générales.

2.10.1 Milice (MIL)

2.10.1.1 Commandement

Les unités de milice sont mal entraînées et indisciplinées (donner une épée à un paysan n'en fait pas un soldat). Elles n'attaqueront pas les Dragons et monstres majeurs et mineurs sans qu'un héros soit dans le même hex. ou adjacent à l'unité, ou qu'ils soient sous l'effet d'un sort de 'Moral' Dans les deux cas, la milice ajoutera un (+1) à son jet d'attaque, pour le Héros ou le sort de moral.



2.10.1.2 Points de victoire

La milice ne peut détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

2.10.2 Infanterie (INF)

L'infanterie est la troupe de défense standard dans Dragon Rage. Ce sont des soldats entraînés, sans règles spéciales.



2.10.1.2.1 Points de victoire

L'infanterie ne peut détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

2.10.3 Cavalerie (CAV)

La cavalerie représente les nobles locaux, montés et en armure. Ce sont des unités supérieures, qui ont un meilleur déplacement et une meilleure force.



2.10.3.1 Cavalerie et tours

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. (Carte d'Esirien)

2.10.3.2 Points de victoire

La cavalerie ne peut détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

Dragon Rage manuel de référence

2.10.4 Archers (ARH)

Les archers sont de l'infanterie équipée avec des arcs au lieu d'épées. Ils utilisent les règles de tir pour attaquer, même s'ils sont adjacents à la cible.



En cas de mort des héros, les archers ne doivent pas faire de jet de moral pour tirer.

Les murs de Nurkott sont faits de planches non jointives. Les archers dans un hex. de palissade peuvent tirer au travers ce celui-ci.

2.10.4.1 Points de victoire

Les archers ne peuvent détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

2.10.5 Héros (HERO)

2.10.5.1 Attaques du Héros

Quand un héros non blessé est dans le même hex. qu'une autre unité, la force de combat de l'unité est doublée pour ses attaques. Ce doublage ne s'applique pas en défense, ni en attaquant des Dragons ou autres monstres majeurs.



2.10.5.2 Points de victoire

Le Héros ne peut détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

2.10.5.3 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.

2.10.5.4 Aura du Héros contre les monstres

Quand une unité attaque un Dragon ou autre monstre, majeur ou mineur, 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 s'octroie lui-même un (+1) au jet de dé quand il attaque un Dragon ou autre monstre majeur. Le bonus n'est pas appliqué lors de l'attaque de géants ou autres monstres mineurs.

2.10.5.5 Mort d'un Héros

Si un joueur avait des héros dans ses unités, et qu'ils sont tous morts, le reste de ses

troupes à l'exception des Dragons et monstres majeurs est démoralisé. Les unités démoralisées doivent réussir un jet de moral à chaque fois qu'elles veulent attaquer un Dragon, ou un monstre majeur ou mineur. Si l'unité échoue, elle ne pourra pas attaquer ce tour-ci. Les archers et les gobelins 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.

2.10.6 Magicien (WZD)

Le magicien dispose de sorts (voir section Sorts)



De plus quand il est stacké dans un hex. avec une autre unité, le mage 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.

2.10.6.1 Points de victoire

Les mages ne peuvent pas détruire un hex. autrement qu'avec leurs sorts.

2.10.7 Elowyn

Elowyn est la fille du régent de la cité. Aidez la bonne princesse Elowyn à fuir la ville durant l'assaut des envahisseurs en utilisant ce personnage optionnel pour les scénarios d'Esrien : placez la dans la citadelle (hex. 1910) au début de la partie. Elowyn peut stacker avec une autre unité, comme le héros et le mage.



Elle ne combat pas, mais a une valeur de combat de 2 en défense, comme le mage. Elowyn se déplace de 3 hex. par tout, 4 si tout son déplacement est sur de la route.

Elowyn peut être blessée une fois, comme le héros, avant de mourir. Si elle périt, l'envahisseur gagne immédiatement 2 PV.

Une fois qu'Elowyn l'a quitté, l'hex. de la tour de la citadelle (1910), ne vaut plus que 4 PVs.

Le défenseur doit essayer d'emmener Elowyn en sécurité hors de la ville. S'il arrive à l'amener sur une route sortant de la carte (hex. 0403, 0110, 2508, et 2516), Elowyn est sauvée. Si elle est présente sur le pont de l'hex.1516 au début d'un tour ou des renforts arrivent, elle est aussi sauvée. Si le

Dragon Rage manuel de référence

défenseur de la ville réussit à sauver Elowyn, l'attaquant perd immédiatement 3 PVs.

Elowyn peut aussi être utilisée à Nurkott, elle commence dans les cages à esclaves (slave cages). Elle doit être libérée par une unité humaine pour pouvoir les quitter (il faut amener une unité humaine dans un hex. adjacent). Les effets sont différents à Nurkott : l'envahisseur gagne si elle réussit à sortir de la carte par une des routes. Évidemment, seuls des humains peuvent libérer Elowyn des cages à esclaves. Si elle est tuée après sa sortie des cages, le défenseur gagne 2 PVs.

Pou une partie avec un défenseur orc et un envahisseur non-humain, le défenseur peut l'escorter hors de Nurkott (stackée avec un orc, qu'elle devra suivre. Si l'orc meurt, elle tentera de fuir seule). Si le défenseur réussit à l'emmener hors de la carte, l'envahisseur perdra 3 PVs. Si Elowyn est tuée, ou réussit à s'enfuir seule, l'envahisseur gagne 2 PVs.

2.10.7.1 Points de victoire

Elowyn ne peut pas détruire d'hex. de PVs, d'aucune manière.

2.10.8 Baliste & Catapulte

Ces unités sont des lanceurs lourds de projectiles. Elles ne peuvent se déplacer, mais comprennent un équipage et ont une valeur de combat. Il n'y a pas de jet de sauvegarde, elles sont détruites si elles doivent faire un jet de sauvegarde. Ces engins tirent comme des archers, et ne peuvent pas attaquer en mêlée.

2.10.8.1 Catapulte (CAT)

C'est une machine à torsion qui projette des rochers, seaux de gravier, de l'huile brûlante, etc. Elle a une portée max. de 4 hex. mais une portée minimale de 2 hex.

Elle peut tirer sans ligne de vue (tir parabolique), mais n'est pas assez précise pour pouvoir tirer sur une cible en vol (monstre en vol durant le tour du tireur).

Elle a une force de combat de 2 pour tirer, mais seulement de 1 en défense. Quand elle cible un monstre, elle touche uniquement sur un 6, quelle que soit la portée.



2.10.8.2 Baliste (BAL)

C'est une arbalète géante, avec une portée max. de 3 hex., +1 (4) si elle est placée sur une tour. Elle a une force de combat de 2 pour tirer, mais seulement de 1 en défense. Si elle tire sur un monstre, lancez un dé pour toucher :

à 1 hex. de portée - 4+ pour toucher
à 2 hex. de portée - 5+ pour toucher
à 3-4 hex. de portée - 6+ pour toucher

Si elle tire sur des unités normales, la force de 2 n'est utilisée qu'à 1-2 hex. de distance, et tombe à 1 pour 3-4 hex. de portée.

2.10.9 Orc (ORC)

Les orcs sont des unités standard pour l'envahisseur, similaires à l'infanterie.

2.10.9.1 Points de victoire

Les orcs ne peuvent détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

2.10.9.2 Orcs escaladant les murailles

Les orcs peuvent escalader. Ces unités ne peuvent pas escalader plus d'un mur par partie (l'unité laisse son échelle derrière!). De plus, ces unités ne peuvent attaquer le tour ou elles ont tenté une escalade (réussie ou non).

2.10.10 Troll (TRL)

Les trolls sont les envahisseurs d'élite, plus malins et féroces, mais tout aussi vicieux que leurs frères orcs.

2.10.10.1 Points de victoire

Les trolls détruisent un hex. en y pénétrant s'il ne s'y trouve pas d'unités défenderesses, même s'ils ne sont que des unités normales.

2.10.11 Warg (WRG)

Les wargs sont des créatures proches des loups, de la taille d'un petit poney. Les gobelins les utilisent comme montures. Ces troupes sont similaires à la cavalerie.

2.10.11.1 Points de victoire

Les wargs ne peuvent détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.



2.10.12 Gobelin (GOB)

Les gobelins sont des unités standard, similaires aux archers (ARH).

En cas de mort des héros, les gobelins ne doivent pas faire de jet de moral pour tirer.

Les murs de Nurkott sont faits de planches non jointives. Un archer ou goblin dans un hex. jouxtant un mur peuvent tirer au travers ce celui-ci.



2.10.12.1 Points de victoire

Les gobelins ne peuvent détruire un hex. qu'en l'occupant durant leur déplacement, et en s'abstenant d'attaquer ou de tirer pour le reste du tour. Ils "attaquent" en fait l'hex. et le détruisent automatiquement.

2.10.12.2 Gobelins escaladant les murailles

Les gobelins peuvent escalader. Ces unités ne peuvent pas escalader plus d'un mur par partie (l'unité laisse son échelle derrière!). De plus, ces unités ne peuvent attaquer le tour ou elles ont tenté une escalade (réussie ou non).

2.11 Monstres mineurs

Ces créatures n'ont qu'une zone, et un groupe (le corps entier). Il faut un 5+ pour les toucher. Quand tous ses points de vie sont détruits, le monstre meurt. Les géants et autres monstres mineurs sont retirés de la carte quand ils meurent - ils ne détruisent pas les PVs dans l'hex. et ne bloquent pas le passage.

2.11.1 Géants (10pv)

Ces humanoïdes primitifs sont de féroces guerriers, forts et résistants.



2.11.1.1 Points de victoire

Les géants détruisent un hex. en y pénétrant si aucun défenseur n'y est présent.

2.11.1.2 Piétinement et attaques de piétinement.

Les géants peuvent faire un piétinement (mais pas d'attaque de piétinement), tel que décrit dans la section déplacement.

2.11.1.3 Géants et rivières

Un géant peut se déplacer librement dans un hex. de rivière. Il est assez grand pour pouvoir ignorer la rivière. Il peut entrer librement dans les hex. de ponts, qu'ils soient intacts ou non. Les géants ne peuvent entrer dans les hex. de mer. Esirien : le pont 1413 termine la rivière, et la mer commence en 1414. Nurkott : tous les hex. d'eau sont de la rivière, il n'y a pas d'hex. de mer à Nurkott.

2.11.1.4 Survie

Chaque géant dispose de 10 points de vie. Mais on ne les touche que sur un 6 - leur peau est très épaisse.

2.11.2 Serpents de mer (15pv)

Le serpent de mer est un monstre qui attaque de la mer, et qui peut nager dans la rivière aussi.



2.11.2.1 Déplacement

Le serpent ne peut pas quitter les hex. de mer et rivière, mais il peut entrer dans un hex. de pont même si une autre unité s'y trouve déjà (le serpent nage en dessous). Le serpent ne peut pas entrer dans un hex. de rivière occupé par un autre monstre. Il peut entrer dans un hex. de docks vide. (Carte d'Esirien)

Un serpent de mer ne peut pas escalader les murs, mais il peut enfoncer des entrées comme indiqué sur la table escalade et enfoncement.

2.11.2.2 Attaques spéciales

Bien que le serpent ne puisse bouger sur le sol, il peut attaquer tout hex. adjacent à la mer ou rivière. Il peut frapper les tours le long de la côte, mais pas attaquer par dessus un mur. (Nurkott - le serpent de mer peut casser les murs comme si c'étaient des portails (rouges). Une fois la brèche ouverte, le serpent peut attaquer par l'ouverture. Les palissades bréchées peuvent être utilisées par d'autres unités pour entrer ou sortir de la ville, si elles peuvent entrer dans la rivière.

Le serpent de mer ne peut pas détruire les ponts. Il peut détruire des hex. de PVs en les 'attaquant' s'ils sont vides. L'attaque se fait en phase de mêlée de l'envahisseur, et réussit automatiquement si l'hex. ciblé est vide. (Le coût pour détruire un hex. de PV est une attaque donc s'il est occupé, il faudra détruire les ennemis, puis encore une attaque sera nécessaire pour détruire l'hex.)

2.11.2.3 Survie

Le serpent de mer peut être attaqué par tirs ou mêlée normalement, et il faut un 5+ pour le toucher. Le serpent de mer à 15 points de vie. S'il n'est pas dans un hex. de côte ou de docks, on ne peut pas tirer dessus car il est sous l'eau.

2.11.2.4 Mise en place

Esirien : Les serpents de mer commencent au bord sud, dans un hex. de mer.
Nurkott : Les serpents de mer commencent dans l'hex. 109 et/ou 208.

Dragon Rage manuel de référence

2.11.3 Tyrannosaure rex (10pv)

Ce reptile, inintelligent mais monstrueux, est le plus grand des chasseurs préhistoriques et il en existe encore quelques uns dans les forêts entourant la ville. Dans le jeu c'est un monstre mineur, comme le géant, avec les règles spéciales suivantes :



2.11.3.1 Déplacement

Le tyrannosaure ne peut pas escalader les murs, enfoncer les portes, ou se déplacer dans la rivière. (Il peut utiliser le gué.) S'il entre sur un pont de bois, il tombe immédiatement dans la rivière et se noie, et le pont est considéré comme brûlé.

2.11.3.2 Attaque

Le tyrannosaure a une force de combat de huit (8) en mêlée, mais seulement une force de 4 en défense.

2.11.3.3 Attaques spéciales

Si le tyrannosaure est attaqué en mêlée, au tour suivant il doit attaquer l'unité qui l'a attaqué. Le tyrannosaure n'est pas très malin et réagit aux stimulations les plus évidentes!

2.11.3.4 Survie

Comme le géant, le tyrannosaure à 10 points de vie. Mais on ne les touche que sur un 6 - leur peau est très épaisse.

2.11.3.5 Points de victoire

Le T-rex détruit un hex. en y pénétrant si aucun défenseur n'y est présent.

2.11.3.6 Piétinement et attaques de piétinement.

Le T-rex peut effectuer un piétinement (mais pas une attaque de piétinement) tel que décrit dans la section déplacement.

2.11.4 Élémentaire (ELM) (pas de pv)

Reportes vous à la description du sort d'élémentaire pour la description de ce monstre mineur spécial.



2.12 Monstres majeurs

Les monstres majeurs ont plusieurs groupes et zones, avec des valeurs de combat différentes. Toutefois le principe de base est similaire au Dragon pour tous les monstres majeurs, et les limitations sont les mêmes sauf indication contraire.

2.12.1 Dragons

(Tête 8 pv, Ailes 2x6 pv, Pattes 4x3 pv, Ventre 6 pv, Souffle 2x)



2.12.1.1 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. Une combinaison de modes dans le même tour est interdite.



2.12.1.1.1 Marche (Walk)

Un Dragon dispose d'un point de mouvement (1MP) par groupe de 3pv de pattes encore intacts. Un Dragon indemne peut donc 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)

Un Dragon marchant peut faire une rotation de 60° avant chaque hex.. de déplacement, et paye 1 MP par hex. ou il entre.

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.

2.12.1.1.2 Reptation (Slither) (pas d'attaque)

Un dragon qui rampe peut se glisser en avant d'1 hex. (directement en avant, sans rotation permise); ou tourner de 60° 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.

Ramper dans un hex. de PVs vide le détruit.

2.12.1.1.3 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.

Dragon Rage manuel de référence

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
Le Dragon bondit de 1 à 3 hex.

2.12.1.1.4 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 en vol est indiqué par l'utilisation du pion 'En vol' (avec une ligne blanche). 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 le tour en vol peut atterrir dans l'hex. où il se trouve (sans changement de direction possible, évidemment) mais cet atterrissage compte comme un déplacement de vol (interdisant tout autre déplacement ainsi que toute attaque pour ce tour).

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.

2.12.1.1.5 Crash

Un Dragon en vol ou qui saute se 'craschera' s'il est dans le même hex. qu'un sort de tourbillon, ou s'il est en vol et que ses points d'ailes tombent 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 dans l'hex. du crash doivent réussir un jet d'esquive ou périr, et tout PV ou pont de bois y est détruit.

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.

2.12.1.2 Effets du terrain

Les Dragons au sol ne peuvent entrer dans les hex. de rivière. 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.

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

2.12.1.3 Points de victoire

Le Dragon détruit un hex. de PV en y marchant et en dépensant un MP de plus (à ce tour ou lors d'un tour ultérieur), ou en y rampant. Atterrir d'un vol ou d'un bond dans un hex. le détruira s'il est inoccupé. Le souffle de Dragon dans un hex. le détruira toujours, sauf pour les tours, pour lesquelles seul un souffle passant par une entrée ouverte détruira l'hex.

2.12.1.4 Piétinement et attaques de piétinement.

Les Dragons peuvent piétiner et faire des attaques de piétinement comme décrit dans la section déplacement. 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.

Une attaque de piétinement est résolue immédiatement, le dragon utilisant une

Dragon Rage manuel de référence

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).

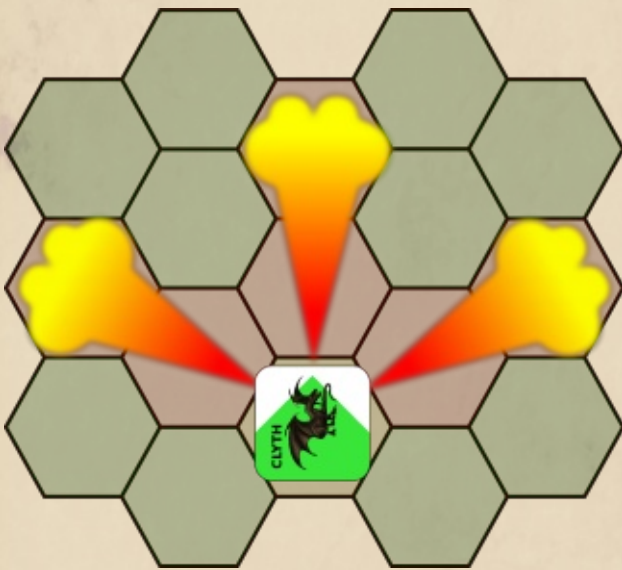
Un Dragon qui a fait une attaque de piétinement (voir Déplacement) peut encore effectuer ses attaques normales de mêlée. Notez que s'il a piétiné et s'est arrêté sur une unité sans avoir réussi à la tuer, le Dragon peut faire des attaques normales avec sa tête et/ou ses pattes "Dessous".

2.12.1.5 Souffle du 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 S'il 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 ou le dragon a soufflé -- effectivement, la tête ne peut être utilisée pour attaquer au tour ou le Dragon a soufflé.



2.12.1.5.1 Portée

Le souffle du Dragon atteint un des trois hex. sur l'avant du Dragon. Il s'étend ensuite sur un second hex. directement derrière le premier, en ligne droite depuis le Dragon. Le Dragon ne peut 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 feu ne se propage pas à travers le mur.

2.12.1.5.2 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.

Le souffle de Dragon dans un hex. de PV 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.

2.12.1.5.3 Limitations des souffles

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

2.12.1.6 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.

2.12.1.6.1 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) indique l'hex. qu'il occupe. Au-dessus (above) indique tout hex. de tour autour du Dragon.

La tête ne peut attaquer que devant (front), y compris dessous et au dessus. Les ailes peuvent seulement attaquer devant, y

Dragon Rage manuel de référence

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 intact combine toute sa force de combat pour attaquer un hex. (ce devrait être devant lui), 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.

2.12.1.6.2 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.

Pour résoudre l'attaque, totalisez la force de combat des zones qui attaquent, et consultez la table de combat, contre la force des unités qui défendent dans l'hex. attaqué.

2.12.1.6.3 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.

2.12.1.6.4 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).

2.12.1.7 Attaques de mêlée contre des Dragons

Les attaques de mêlée sur les Dragons suivent les règles de mêlée sur les monstres majeurs.

2.12.1.7.1 La tête (6+)

ne peut être attaquée que de l'hex. directement devant le Dragon, ou d'une tour adjacente (de 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. 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 5+, le Dragon meurt.

De plus, il ne peut plus utiliser sa tête pour attaquer ou se défendre.

2.12.1.7.2 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.

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 d'une zone d'aile élimine aussi cette aile du combat.

2.12.1.7.3 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.

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. La perte d'une zone de pattes élimine aussi cette patte du combat. Quand toutes les pattes sont détruites, le Dragon ne peut plus marcher.

Quand la moitié au moins des pattes est détruite, le Dragon ne peut plus bondir, ni décoller autrement qu'en se laissant tomber d'une tour.

2.12.1.7.4 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.

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

2.12.1.8 Dragons morts

Quand un Dragon meurt, il s'écroule dans l'hex. qu'elle occupe. Toute autre unité dans l'hex. doit réussir un jet d'esquive ou périr écrasée. Tout PV dans l'hex. est détruit et marqué 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.

2.12.1.9 Tirs sur les Dragons

Les attaques de tir sur les Dragons suivent les règles de mêlée sur les monstres majeurs.

Autrement, un Dragon touché prend un point de dommages dans les ailes, pattes ou la tête (au choix du tireur) Si le Dragon est en vol quand il est touché, il prend

Dragon Rage manuel de référence

automatiquement deux points de dommages dans le ventre.

2.12.2 Jeunes Dragons

(Tête 3 pv, Ailes 2x3 pv, Pattes 2x4 pv, Ventre 3 pv, Souffle 1x)

Ces monstres sont similaires aux Dragons, avec des zones différentes et des valeurs de combat différentes. Les jeunes Dragons n'ont que 3 points à la tête, 3 points dans chaque aile, 4 points dans chacune de leurs deux pattes, et 3 points au ventre. Ils subissent les attaques et effets comme les Dragons normaux.

Un jeune Dragon à une tête avec une force de 2, deux ailes avec une force de 1, et deux pattes avec une force de 1 pour une force d'attaque combinée totale de 6.

2.12.2.1 Souffle

Un jeune Dragon ne peut souffler qu'une fois sur toute la partie. Il ne peut le faire en vol (même sur une tour), et toute unité prise dans le souffle d'un jeune Dragon ajoute un +2 à son jet d'esquive (+4 si elle est aussi dans une tour).

2.12.2.2 Déplacement

Les jeunes Dragons se déplacent comme les adultes, avec les exceptions suivantes :

- Un jeune Dragon ne peut pas piétiner ni faire d'attaques de piétinement.
- Le jeune Dragon se déplace de 1MP par quatre points de pattes intacts, soit 2MP par tout pour un jeune Dragon intact.
- Le jeune Dragon vole à une vitesse de 4 hex. par tour (pas 6).
- La reptation et le saut restent identiques.
- Si un jeune Dragon se crashe, il ne subit qu'un hex. de dommages, pas deux.

2.12.2.3 Mort d'un jeune Dragon

Si un jeune Dragon est tué ou que sa tête est détruite, tout Dragon normal en jeu devient enragé sur les tueurs : placez un marqueur spécial 'tueur' (killer) sur toutes les unités qui ont endommagé le jeune Dragon le tout ou il a été tué. Les attaques normales de Dragons sur les unités 'tueuses' se font au triple de la valeur de combat normale. Les unités 'tueuses' doivent retirer deux (-2) à leurs jets d'esquive pour éviter le souffle d'un Dragon enragé.

2.12.3 Rocs

(Tête 6 pv, Ailes 2x8 pv, Pattes 2x4 pv, Ventre 12 pv, pas de souffle)

Les Rocs sont des prédateurs géants, qui partagent de nombreux traits avec les Dragons en termes de jeu.

2.12.3.1 Déplacement

Les Rocs n'ont que 3 modes de déplacement : Marche, Saut et Vol. Ils ne peuvent pas ramper.

Les Rocs qui marchent ont 1MP par patte intacte, et ne peuvent pas piétiner.

Les Rocs en vol se déplacent de 8 hex., de manière similaire aux Dragons (2 hex. en ligne droite puis rotation de 60° et ainsi de suite).

Un Roc peut bondir de 4 Hex.

2.12.3.2 Attaques

Le Roc ne peut pas faire d'attaque de piétinement, ni de souffle.

Contrairement au Dragon, un Roc qui vient d'atterrir peut attaquer au même tour.

Le Roc peut attaquer avec chaque zone sauf le ventre : la tête mord (mais ne peut atteindre l'hex. directement derrière le roc), les ailes giflent (sur l'avant et les 4 hex. de côtés) et les pattes griffent (partout).

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 Roc forme un groupe, avec une valeur de combat de 2. Les ailes du Roc forment deux groupes avec une valeur individuelle de 2.

Les pattes du Roc forment deux groupes, avec une valeur individuelle de 1 mais quand il bondit ou atterrit, la valeur d'attaque des pattes passe à 3 pour ce tour.

2.12.3.3 Survie

La tête du Roc forme un groupe avec 6 pv. Il peut être attaqué de l'hex. directement devant et de dessus, sur un 6+

Les ailes du Roc forment deux groupes, de 8pv chaque. Ils peuvent être attaqués des 4 hex. de côté et du dessus, sur un 4+

Les pattes du Roc forment deux groupes, de 4pv chaque. Ils peuvent être attaqués d'autour ou d'en-dessous, sur un 5+.

Le ventre du Roc forme un groupe avec 12 pv. Il peut être attaqué du dessous sur un 5+.

Les tirs sur un Roc fonctionnent comme sur le Dragon (2 points au ventre s'il est touché en vol).



Dragon Rage manuel de référence

Un roc avec 0 pv à la tête devient berserk, comme le Dragon.

2.12.3.4 Rocs morts

Quand un Roc meurt, il s'écroule dans l'hex. qu'elle occupe. Toute autre unité dans l'hex. doit réussir un jet d'esquive ou périr écrasée. Tout PV dans l'hex. est détruit et marqué 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.

2.12.3.5 Mise en place

Les Rocs peuvent se déployer sur le bord Nord, Sud, Est ou Ouest de la carte.

2.12.3.6 Points de victoire

Un Roc détruit un hex. de PV en y marchant et y dépensant un MP (lors du même tour ou d'un tour ultérieur). Atterrir d'un vol ou d'un bond dans un hex. le détruira s'il est inoccupé.

2.12.4 Vouivres

(Tête 8pv, Pattes 6x3pv, Ventre 4pv, pas de souffle).

Les vouivres sont des créatures monstrueuses ressemblant à des serpents.



2.12.4.1 Déplacement

Les Vouivres n'ont que 2 modes de déplacement : Marche et Reptation.

Les Vouivres n'ont pas de pattes, mais il y a une zone 'pattes' et un déplacement de 'marche' pour la cohérence du jeu.

Les 'pattes' sont les zones motrices du ventre de la bête, et le 'ventre' les zones non-motrices.

La 'Marche' et la 'Reptation' sont utilisées pour différencier le mouvement normal de celui d'une vouivre blessée.

Les Vouivres qui 'marchent' ont 1MP par patte intacte, et peuvent piétiner.

Une Vouivre qui rampe peut pivoter de 60° ou pénétrer dans un hex. inoccupé devant elle, comme les Dragons.

Les Vouivres ne volent pas, mais peuvent escalader les murs sur un 4+ (3+ s'il n'y a pas d'ennemi adjacent à l'hex. escaladé).

2.12.4.2 Attaques

Les Vouivres peuvent faire une attaque de piétinement, avec une force de 9. Elles ne peuvent pas souffler.

La Vouivre peut attaquer avec toutes ses zones sauf le ventre : la tête mord (dans les 3 hex. devant, ainsi qu'en dessous et au dessus), et les 'pattes' écrasent (partout autour et en-dessous).

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 de la Vouivre forme un groupe, avec une valeur de combat de 8. Les pattes de la Vouivre forment six groupes avec une valeur individuelle de 1.

2.12.4.3 Survie

La tête de la Vouivre forme un groupe avec 8 pv. Il peut être attaqué de l'hex. directement devant et de dessus, sur un 6+

Les pattes de la Vouivre forment six groupes, de 3pv chaque. Ils peuvent être attaqués d'autour ou d'en-dessous, sur un 5+.

Le ventre de la Vouivre forme un groupe avec 4pv. Il peut être attaqué du dessous sur un 4+.

Les tirs sur une Vouivre suivent les règles de tir sur les monstres majeurs.

Une Vouivre avec 0 pv à la tête devient berserk, comme le Dragon.

2.12.4.4 Vouivres mortes

Quand une Vouivre meurt, elle s'écroule dans l'hex. qu'elle occupe. Toute autre unité dans l'hex. doit réussir un jet d'esquive ou périr écrasée. Tout PV dans l'hex. est détruit et marqué 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.

2.12.4.5 Points de victoire

Une Vouivre détruit un hex. de PV en y marchant et en dépensant un MP de plus (à ce tour ou lors d'un tour ultérieur), ou en y rampant.

2.12.4.6 Piétinement et attaques de piétinement.

Les Vouivres peuvent faire un piétinement, tel que décrit dans la section déplacement.

3 SCÉNARIOS ET APPENDICES

3.1 Scénarios d'Esirien

Le Scénario 1 d'Esirien - Dragon Rage est le scénario standard du jeu, et est recommandé pour les premières parties. C'est le scénario repris dans le 'MANUEL DES RÈGLES'.

Les autres scénarios permettent ensuite d'apporter de la variété. Accordez-vous sur un scénario avant de commencer, ou sélectionnez-en un au hasard.

3.1.1 Mise en place

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.

Les forces du défenseur se déploient ensuite le long des bords Ouest, Nord ou Est de la forêt. Les serpents de mer commencent au bord sud, dans un hex. de mer. Les Rocs peuvent se déployer sur le bord Nord, Sud, Est ou Ouest de la carte.

Autre règles : les limitations normales d'empilement sont applicables au déploiement, et l'envahisseur joue toujours en premier (sauf lors du scénario 2 ou le Défenseur commence).

Les renforts suivent les règles normales (section 'renforts').

3.1.2 Scénario 1 — La Rage des Dragons

- Unités de l'envahisseur : 2 Dragons.
- Unités du défenseur : 4 cavaleries, 8 infanteries, 4 archers, 4 milices, 1 héros, et 1 magicien.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 19 points.

3.1.3 Scénario 2 — La horde sauvage

- Unités de l'envahisseur : 4 géants, 3 trolls, 6 orcs, 4 gobelins.
- Unités du Défenseur : 3 cavaleries, 8 infanteries, 4 archers, 3 milices, 1 héros, 1 magicien.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 16 points.

3.1.4 Scénario 3 — L'alliance d'Arym

- Unités de l'envahisseur: 1 Dragon, 1 géant, 3 trolls, 3 orcs, 3 gobelins.
- Unités du défenseur : 4 cavaleries, 8 infanteries, 4 archers, 4 milices, 1 héros, et 1 magicien.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 17 points.

3.1.5 Scénario 4 — L'alliance de Belm

- Unités de l'envahisseur: 1 Dragon, 1 jeune Dragon, 1 géant, 3 trolls.
- Unités du défenseur : 4 cavaleries, 8 infanteries, 4 archers, 4 milices, 1 héros, et 1 magicien.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 17 points.

3.1.6 Scénario 5 — L'alliance de Clyth

- Unités de l'envahisseur: 1 Dragon, 1 jeune Dragon, 1 géant, 5 orcs.

- Unités du défenseur : 4 cavaleries, 10 infanteries, 4 archers, 1 milice, 1 héros, et 1 magicien.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 18 points.

3.1.7 Scénario 6 - La marche des géants

- Unités de l'envahisseur: 6 géants, 2 gobelins.
- Unités du défenseur : 3 cavaleries, 8 infanteries, 4 archers, 4 milices, 1 héros, et 1 magicien.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 17 points.



Dragon Rage manuel de référence

3.2 Scénarios de Nurkott

Les scénarios de Nurkott utilisent des orcs et gobelins comme défenseurs, qui gardent leur oppidum des attaques des envahisseurs humains et monstres divers. Nurkott ne dispose que de fortifications légères et est plus difficile à défendre que la ville d'Esirien.

3.2.1 Mise en place

Les unités du défenseur se déploient en premier, à l'intérieur de l'oppidum y compris les deux camps gobelins et le long des murs (à l'intérieur). Les unités peuvent être déployées sur les ponts aussi.

Les forces d'invasion commencent hors-carte et entrent par les hex. 0202 et 0516. Les serpents de mer entrent en jeu par l'hex. 0109. Les Rocs peuvent se déployer sur le bord Nord, Sud, Est ou Ouest de la carte.

Autre règles : les limitations normales d'empilement sont applicables au déploiement, et l'envahisseur joue toujours en premier (sauf lors du scénario 2 ou le Défenseur commence).

Les renforts suivent les règles normales (section 'renforts').

3.2.2 Scénario 1 — Les humains attaquent!

- Unités de l'envahisseur : 4 cavaleries, 1 héros, 1 mage, 6 infanteries, 4 archers, 4 milices.
- Unités du défenseur : 3 Wargs, 8 orcs, 7 gobelins, 1 héros (boss orc), 1 magicien (chaman).
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 17 points.



3.2.3 Scénario 2 — Raid

- Unités de l'envahisseur: 12 infanteries, 5 cavaleries, 4 archers, 4 milices.
- Unités du défenseur: 5 Wargs, 10 orcs, 2 trolls, 8 gobelins.
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 16 points.

3.2.4 Scénario 3 — Les Dragons!

- Unités de l'envahisseur : 2 Dragons.
- Unités du défenseur : 4 Wargs, 5 orcs, 3 trolls, 8 gobelins, 1 héros (boss orc), 1 magicien (chaman).
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 23 points.

3.2.5 Scénario 4 — Alliance improbable

- Unités de l'envahisseur: 1 Dragon, 1 géant, 3 trolls, 3 infanteries, 3 milices.
- Unités du défenseur : 4 Wargs, 8 orcs, 8 gobelins, 1 héros (boss orc), 1 magicien (chaman).
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 18 points.

3.2.6 Scénario 5 - Le retour de Clyth

- Unités de l'envahisseur: 1 Dragon, 1 jeune Dragon, 1 géant, 5 infanteries.
- Unités du défenseur : 4 Wargs, 6 orcs, 4 trolls, 5 gobelins, 1 héros (boss orc), 1 magicien (chaman).
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 20 points.

3.2.7 Scénario 6 - La vengeance des géants

- Unités de l'envahisseur : 6 géants, 2 archers.
- Unités du défenseur : 3 Wargs, 8 orcs, 8 gobelins, 1 héros (boss orc), 1 magicien (chaman).
- Objectif : les envahisseurs doivent détruire 18 points.

Dragon Rage manuel de référence

3.3 Scénarios à points (draft)

3.3.1 Points et scénarios pondérés

Un joueur sélectionne des forces pour les deux côtés, en donnant 80-85 points à l'envahisseur et 72-77 au défenseur, répartis sur 20 à 22 unités. Il détermine aussi le nombre de PVs à détruire pour que l'envahisseur gagne.

Ensuite son adversaire choisit le côté qu'il veut jouer. Ceci assure un scénario équilibré!

3.3.2 Scénarios à points

Ici, l'envahisseur dispose de 80 points et le défenseur de 75. Chaque joueur constitue son armée en secret, et une fois les choix effectués elles sont révélées.

3.3.3 Seuils de points de victoire

Ce système donne une base pour les scénarios à points.

Normalement, l'envahisseur doit faire 17 points pour gagner. Toutefois ce chiffre varie selon les cas. Ajoutez ou retirez les modificateurs qui suivent à 17 pour déterminer le seuil de points de victoire nécessaire pour gagner :

- +2 par dragon du côté de l'envahisseur
- +1 par Roc, jeune Dragon, ou vouivre du côté de l'envahisseur
- +1 si l'envahisseur a 11 unités ou plus
- +1 si le défenseur utilise la princesse Elowyn (voir règles optionnelles)

-1 par unité en défense au dessus de 20 unités

+1 si la carte de Nurkott est utilisée

Notez que dans les scénarios à points, le joueur qui constitue le scénario peut ajuster les points requis en sortant de ce barème.

3.3.4 Handicaps

Il est possible d'utiliser le système de points pour développer un 'handicap' pour les joueurs. Chaque partie gagnée augmente le handicap de 1, chaque partie perdue le diminue de 1. Le joueur avec le meilleur handicap est considéré comme le meilleur joueur du groupe. Bien qu'il soit préférable de garder les handicaps pour chaque adversaire, il est possible d'utiliser un handicap combiné en les additionnant. Tout handicap de '10' ou plus indique que le joueur 'triche' en jouant constamment contre des adversaires d'un niveau inférieur au sien!

Le handicap s'utilise en comparant la valeur de handicap des deux joueurs. Soustrayez le plus petit au plus grand et divisez par deux (en arrondissant vers le bas). Si le meilleur joueur est l'envahisseur cela indique le nombre de points de victoire supplémentaires qu'il doit détruire. Si c'est le défenseur l'envahisseur devra détruire autant de points de moins pour gagner.

45	Vouivre	40	Dragon
25	Roc	18	Mage, attaquant
17	Héros, attaquant	16	Jeune Dragon
15	Héros, défenseur	14	Mage, défenseur
13	Géant Tyrannosaure Rex Serpent de Mer	5	Warg
4	Troll	4	Cavalerie
3	Balliste	3	Catapulte
2.5	Infanterie orc	2	Archer gobelin
1	Milice		



4 Règles de campagne

Passez à l'étape supérieure en retraçant l'histoire de Nurkott ou d'Esirien sur plusieurs attaques. Les règles de campagne permettent de lier plusieurs parties de Dragon Rage, et chaque partie influe sur la situation de départ de la suivante.

4.1 Concept du jeu en campagne

Une campagne de Dragon Rage consiste en 5 parties liées. Pendant la campagne, chaque joueur gardera le même côté (envahisseur ou défenseur), et les 5 parties utiliseront la même carte (Esirien ou Nurkott).

La campagne couvre une période de 10 ans, avec une attaque tous les 2 ans. Ceci suffit généralement pour reconstruire mais l'impact des attaques perdurera au fil des sièges. Pour représenter cela, chaque joueur reçoit une valeur, son 'potentiel de points' qui évoluera après chaque partie. Chaque joueur commence avec 60 points de potentiel.

De plus, le nombre maximal d'unités que chaque joueur peut recruter variera dans le temps. En début de campagne, la cité est en paix et moins de troupes sont disponibles. Avec le temps, au fil des attaques, plus d'unités deviennent disponibles car cette guerre attire de nouveaux combattants.

4.2 Lancement de la campagne

Tout d'abord choisissez ensemble la carte à utiliser, Esirien ou Nurkott. Ensuite, déterminez qui sera l'attaquant et le défenseur.

4.3 Procédure de début de partie :

4.3.1 Recrutement :

Les unités sont recrutées à concurrence du potentiel de points : l'attaquant peut recruter selon son potentiel, le défenseur selon son potentiel.

Les points ne sont pas dépensés, ils représentent les troupes recrutables pour chaque partie de la campagne.

Sur Esirien, le défenseur ne peut recruter que des humains (orange et jaunes, y

compris catapulte et baliste) et l'envahisseur ne peut pas les recruter.

A Nurkott, le défenseur ne peut utiliser que des peaux vertes (vert et vert clair, à l'exclusion des monstres) et l'envahisseur ne peut pas les recruter.

Pour la première partie de la campagne, aucun joueur ne peut recruter plus de 15 unités. La seconde et troisième partie permettront de recruter jusqu'à 20 unités, et la quatrième et cinquième 25 unités.

4.3.2 Seuil de points de victoire :

Les joueurs déterminent ensuite le seuil de points de victoire à détruire pour gagner. La base est de 17 avec les modificateurs suivants :

- +2 par Dragon ou monstre majeur du côté envahisseur
- +1 par monstre mineur du côté envahisseur
- +1 par Roc, jeune Dragon, ou vouivre du côté de l'envahisseur
- +1 si l'envahisseur a 11 unités ou plus
- +1 si le défenseur utilise la princesse Elowyn (voir règles optionnelles)
- 1 par unité en défense au delà de 20 (parties 4 et 5 seulement).
- +1 si la carte de Nurkott est utilisée

4.3.3 Équilibrage :

Si le potentiel du défenseur dépasse celui de l'envahisseur de 15 ou plus, l'envahisseur peut placer des marqueurs de PV détruits sur la carte avant la partie, pour un total de 1 PV par 5 points de différence. (ex. une différence de 18 points donne 3 PVs). Ces points sont considérés comme déjà détruits par le défenseur et comptent pour la victoire de la partie.

Si le potentiel de l'envahisseur dépasse celui du défenseur de 15 ou plus, le seuil à atteindre augmente de 1 par tranche de 5 points de différence. (ex. une différence de 18 points donne +3 PVs).

Les joueurs peuvent alors jouer la partie, avec les unités sélectionnées et l'objectif de PV défini.

4.4 Procédure de fin de partie :

Après la partie, les deux joueurs peuvent améliorer leur potentiel pour les parties suivantes.

Comparez d'abord les potentiels des deux joueurs, puis référez-vous au tableau suivant pour savoir combien gagne chaque joueur :

Différence de 10 points ou moins ?	
Gagnant	Perdant
10	5

Différence de plus de 10 points ?			
Joueur faible		Joueur fort	
perd 10	gagne 15	pas de changement	gagne 5

De plus, chaque joueur qui a tué un Héros ou un Dragon en cours de partie augmente son potentiel de 5.

4.5 Fin de la campagne

Une fois les 5 parties jouées, le joueur avec le meilleur potentiel gagne la campagne. Dans le cas improbable d'une égalité, jouez un sixième scénario (ou une seconde campagne) pour les départager.



5 Règles de tournoi

Dragon Rage se joue assez rapidement pour envisager de jouer en tournoi. Cette section couvre les règles et variantes à utiliser pour jouer en compétition.

Un tournoi utilise les règles complètes, à l'exception d'Elowyn, des scénarios à points, et des règles de campagne, qui ne conviennent pas aux tournois.

5.1 Le match de tournoi

Un tournoi se déroule en plusieurs 'matches' entre deux joueurs. Chaque match consiste en deux parties utilisant le même scénario, ou l'attaquant et le défenseur sont alternés.

- Chaque partie gagnée rapporte 1 point à ce joueur.
- L'envahisseur gagne des points de résistance égaux au nombre de PVs détruits pendant la partie.
- Le défenseur gagne des points de résistance égaux aux points de victoire restés intacts en fin de partie.
- La résistance s'ajoute et sera utilisée pour départager les ex-aequo.

L'organisateur annoncera la carte et le scénario utilisés au début de chaque match.

5.2 Formats de tournois

Pour de petits tournois (jusque 8 joueurs), l'élimination simple ou double fonctionne bien : appariez au hasard pour le premier match, et assignez le même scénario à tous les joueurs pour chaque match. En cas d'égalité, les deux joueurs passent au niveau suivant. En cas de nombre impair, un joueur sélectionné au hasard reçoit un 'bye' et passe au niveau suivant sans jouer ce match.

Pour de plus gros tournois, un format de rondes suisses est préférable. Voici un bref résumé du système suisse :

- Pour le premier tour, appariez les joueurs au hasard.
- En cas de nombre impair, un joueur sélectionné au hasard reçoit un 'bye', 2 points comme s'il avait gagné les 2 matches.
- Pour les tours suivants, appariez des joueurs qui ont gagné le même nombre de matches et qui n'ont pas encore joué ensemble.
- Si un joueur doit être apparié à un joueur qui a gagné moins de matches, sélectionnez-le au hasard en préférant ceux qui n'ont pas encore joué contre un adversaire moins bien classé. Utilisez les points de résistance pour sélectionner le joueur qui en a le moins.

Dragon Rage manuel de référence

- Le nombre de tours à jouer pour déterminer un seul gagnant varie selon le nombre de participants. 5 rondes suffisent pour 32 joueurs, et 7 pour 64.
- Pour de plus gros tournois, un format mixte avec des rondes suisses suivies d'un top8 en élimination directe est aussi envisageable.
- Plus d'information sur le fonctionnement des tournois en rondes suisses est disponible sur internet, ce format étant populaire chez les joueurs d'échecs et de Magic:the gathering® (Magic:The Gathering® est une marque déposée de Wizards of the Coast). Des logiciels spécifiques pour gérer une compétition en rondes suisses existent, on peut les trouver sur Internet.

5.3 Scénario de tournoi pour Esrien

Utilisez le scénario 1 - "Dragon Rage" pour tous les tours, ou sélectionnez un scénario au hasard avec 1d6 à chaque tour. Changer le scénario chaque tour est préférable, car cela assure que le gagnant aura su s'adapter à diverses situations en cours de tournoi.

5.4 Scénario de tournoi pour Nurkott

Utilisez le scénario 1 - "Les humains attaquent!" pour tous les tours, ou sélectionnez un scénario au hasard avec 1d6 à chaque tour. Changer le scénario chaque tour est préférable, car cela assure que le gagnant aura su s'adapter à diverses situations en cours de tournoi.

EFFETS DU TERRAIN

Terrain ouvert ou ville

Déplacement : 1MP pour entrer dans l'hex.
combat: pas d'effet

Route

Déplacement : 1MP par hex., peut utiliser le mouvement de route si tout le mouvement suit la route.

combat: pas d'effet

Pont

Déplacement: comme route si intact, ignorer si détruit.

combat: pas d'effet, voir 'destruction de ponts'

Gué

Déplacement : 1MP pour entrer dans l'hex. (tout type d'unité)

combat: pas d'effet

Rivière

déplacement : impassable, sauf Géant ou Serpent de mer (1 MP/hex.)

combat: pas d'effet

Mer

déplacement: impassable sauf Serpent de mer (1 MP/hex.)

combat: pas d'effet

Tour

déplacement: entre uniquement par porte ou portail (1MP)

combat: peut tirer sur ou être ciblé depuis, tout autre terrain attaques de mêlée seulement possibles par entrées défoncées, ou sous un monstre majeur.

Murailles

déplacement : impassable sauf porte ou portail ouvert ou escalade : voir 'escalade'.

combat : pas de combat au travers

Nurkott : tir à travers possible si adjacent.

portail (rouge)

déplacement : contrôlé de l'intérieur, doit enfoncer autrement.

combat: possible uniquement si ouvert

Porte (bleue)

Comme portail mais plus facile à enfoncer

Hex. de PV

déplacement : sans effet

combat : sans effet

Note: chaque hex. coûte 1 MP pour y entrer dans Dragon Rage. certains terrains ne sont praticables que dans certaines situations, et des actions spéciales coûtent des MPs supplémentaires (enfoncer, piétinement, etc.) mais aucun terrain ne coûte en soi plus d'1MP pour y entrer.

MONSTRES MAJEURS

Zone	Attaques	Groupes	Force de combat par groupe	Comment attaquer	Jet pour toucher	PV par groupe
DRAGON						
Tête	3 hex. devant Dessous Au dessus	x1	3	Juste devant Au dessus	6	8pv
Ailes	3 hex. devant Au dessus	x2	2	4 hex. de côté Au dessus	4	6pv
Pattes	Tous hex. autour Dessous	x4	1	Tous hex. autour Dessous	5	3pv
Ventre	Pas d'attaque	x1	n/a	Dessous uniquement	4	8pv
Notes : marche 1MP/patte/tour, vol 6 hex., bond 3 hex., attaque de piétinement avec force 6, souffle 2 fois à 2 hex. de portée.						
JEUNE DRAGON						
Tête	3 hex. devant Dessous Au dessus	x1	2	Juste devant Au dessus	6	3pv
Ailes	3 hex. devant Au dessus	x2	1	4 hex. de côté Au dessus	4	3pv
Pattes	Tous hex. autour Dessous	x2	1	Tous hex. autour Dessous	5	4pv
Ventre	Pas d'attaque	x1	n/a	Dessous uniquement	4	3pv
Notes : marche 1MP/patte/tour, vol 4 hex., bond 3 hex. pas d'attaque de piétinement, souffle 1 fois à 1 hex. de portée (pas en vol).						
VOUIVRE						
Tête	3 hex. devant Dessous Au dessus	x1	8	Juste devant Au dessus	6	8pv
Pattes	Tous hex. autour Dessous	x6	1	Tous hex. autour Dessous	5	3pv
Ventre	Pas d'attaque	x1	n/a	Dessous uniquement	4	4pv
Notes : marche 1MP/patte/tour, ne vole pas, peut escalader les murs, attaque de piétinement avec force 9, pas de souffle.						
ROC						
Tête	partout sauf juste derrière	x1	2	Juste devant Au dessus	6	6pv
Ailes	Devant 4 hex. de côté Au dessus	x2	2	4 hex. de côté Au dessus	4	8pv
Pattes	Partout	x2	1*	Tous hex. autour Dessous	5	4pv
Ventre	Pas d'attaque	x1	n/a	Partout	5	12pv
* 3 le tour ou il saute ou atterrit. Notes : marche 1 MP/patte/tour, vol 8 hex., saut 4 hex., pas d'attaque de piétinement, pas de souffle.						

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



Dragon Rage manuel de référence

Table de résolution des combats

Force du défenseur

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

Résultat:

D
M

Détruit

Manqué

11
#

11 2d6, touche sur 11+

1d6, touche sur #+

NB Si vous avez jamais à résoudre un combat sortant de la table, procédez comme suit :

Si la force de l'attaquant est double du défenseur il est automatiquement détruit. Si la force du défenseur est double de l'attaquant il manque d'office. Autrement, divisez la force de l'attaquant par celle du défenseur, arrondie vers le bas. Le seuil à atteindre est 7 moins ce chiffre. Comptez les 7+ comme des 11+.

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

