

Max empilement : Une unité par hex + 1 persos ou 2 persos dans un hex.

Détruire un Hex (Dragon) : En rampant dans l'Hex, en dépensant un PM (point de mouvement) de plus en marchant, atterrir d'un vol ou d'un bond ou un souffle par une porte ouverte (un sort whirlwind détruit aussi).

Porte bleue : Un Dragon défonce automatiquement en lui faisant face.

Porte rouge : Un Dragon défonce pour 1 PM et si quelqu'un derrière il doit dépenser des PM et jeter un dé, si le dé est inf ou égal au nombre de PM dépensés la porte est cassée.

Héros : Le héro (si non blessé) ajoute +1 aux unités adjacentes ou sur sa case et à lui-même dans les combats contre le Dragon.

Milice : Elle n'attaque que si elle subi un sort de moral ou qu'un héro est adjacent ou sur l'Hex. Elle bénéficient alors de +1. Si tous les héros meurent : Le reste des troupes est démoralisé, elles doivent faire un test de moral avant d'attaquer le Dragon.

TOUR DE JEU (9 phases)

1/ Déplacement envahisseur : Veiller à une orientation claire du Dragon. 4 Modes de déplacement :-Marche- 4 PM, les rotations de 60° coûtent 1 PM.-Ramper- 1 Hex ou 60°-Saut- Doit avoir au moins 2 pattes et une aile, peut bouger de 60° et faire un saut de 1 à 3 Hexs dans trois directions (voir schéma) –Voler- Doit avoir moitié de points d'ailes, ne peut voler et atterrir au même tour, doit toujours avancer de 2 Hexs entre chaque rotation de 60°, se déplace au max de 6 hexs. –Crash- En cas de tourbillon ou points d'ailes inf à la moitié, le dragon tombe dans l'hex où il se trouve et subit 2D6 Pts de vie, l'unité en dessous doit faire un jet de moral pour esquiver.

Attaque de piétinement : en marchant pour 1 PM de + (valeur de combat 6). On peut ignorer une unité en se marchant et passer par-dessus.

2/ Souffle du Dragon (Pas en vol ni en rampant) :Peut souffler sur une tour si n'a pas décollé ou atterri durant le tour. Portée de 2 Hexs (voir schéma p.10). Les unités prises meurent si rate esquivé (faire = ou + que valeur de moral avec 1D6 , bonus +2 si dans une tour).Détruit automatiquement les hexs de point de victoire ou les tours (pour les tours il faut voler ou souffler au sol par une porte ouverte). Pas plus de deux souffles par partie et par Dragon.

3/ Phase de mêlée envahisseur : Chaque partie du corps a une valeur d'attaque et ne peuvent atteindre que certains hexagones autour du Dragon. On peut combiner ou séparer les parties attaquantes. On ne peut pas attaquer en vol ou en rampant, deux dragons ne peuvent taper le même Hex. Sur les tableaux des résolutions pour 2+ à 6+ jetez un dé, pour 11+ jetez 2dés. Plusieurs cibles dans le même hex combinent leur force.
Personnages : Les personnages ont 2 points de vie (utilisé la goutte de sang quand ils sont blessés), les magiciens n'ajoutent leur force qu'en défense.

4/Phase de magie du défenseur : les sorts du magicien consomment des points de sort, un seul sort par tour.

5/Phase de renfort de la cible : Renfort au tour 10 puis tours les 4 tours (en foncé sur la piste de score). Quatre unités d'infanteries arrivent par les docks (0815-0915-1014-1115-1315-1516) et/ou le pont (0815). Si plus de pions infanterie, utilisez la milice.

6/Déplacement du défenseur : Déplacez vos unités, un déplacement peut être interrompu pour déplacer une autre unité puis repris.

7/ Phase de tir : Seuls les archers tirent. Depuis une tour tout est à portée, si la cible est en vol ou dans une tour on peut le tirer depuis le sol sans obstacle. Sinon tracez une ligne entre le tireur et la cible, s'il y a un mur ou une tour on ne peut pas tirer, les autres bâtiments ne gênent pas. Un archer peut tirer dans le passage à travers une muraille mais seulement sur l'hex à côté.

Les archers tirent à 2Hexs (3 depuis une tour, si la cible n'est pas en vol ou dans une tour). 5+ pour toucher à 1 Hex de distance sinon 6+ pour 2 et 3 hexs. Un Dragon en l'air est blessé au ventre, au sol il perd ailes, pattes ou tête au choix du tireur.

8/ Phase de mêlée du défenseur : toute unité adjacente ou dans l'hex du Dragon peut l'attaquer (sauf si dans une tour et l'autre au sol). Indiquez la zone ciblée avant d'attaquer, si le seuil est atteint c'est touché ! La force de l'attaquant détermine le nombre de dégâts.

Tête : 6+ => Hex devant seulement (si plus d'ailes ni pattes, les 3 hexs de devant). 8PV si tombe à 0 le dragon devient Berserk (voir p.14)

Ailes : 4+ => 4 Hexs de côté. 6PV chacune, si 2 ailes enlevées, ne peut plus voler, chaque aile perdue ne sert plus au combat.

Pattes : 5+ => attaquable de partout. 4 groupes de 3PV. Pour chaque patte perdue – 1 PM, quand plus de patte, le dragon ne peut que ramper, et ne peut s'envoler qu'en haut d'une tour.

Ventre : 4+ => que du dessous. 6 PV quand tombe à zéro le Dragon meurt.

Quand un dragon meurt, le personnage en dessous doit faire un jet de sauvegarde pour survivre. Si PV sur l'HEX, ils sont détruits et l'Hex devient infranchissable.

9/ On avance le marqueur de tour.