

# Aide de jeu - Dragons



Localisation :

Tête

Patte

Ailes

Ventre

Points de Vie :

8 pv

4x3 pv

2x6 pv

6 pv

Valeur de Combat :

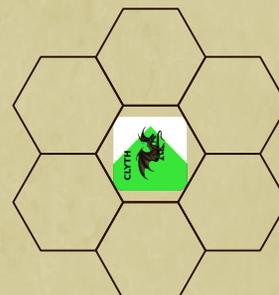
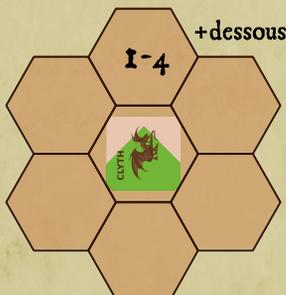
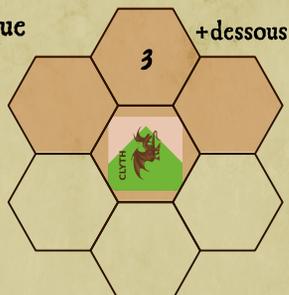
3

1 Chaque

2 Chaque

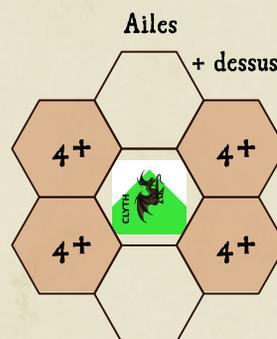
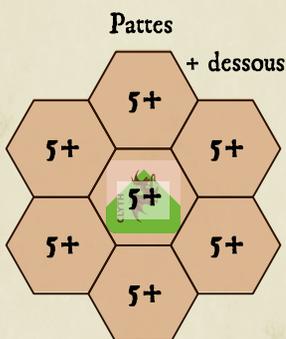
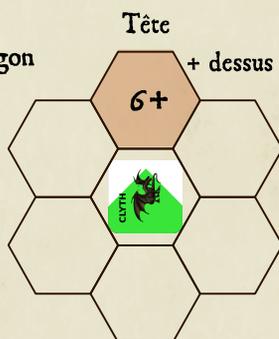
Pas d'attaque

## Le Dragon Attaque



Attaque de piétinement: +1 point de mouvement. Le Dragon fait une attaque avec valeur de combat = 6.

## Attaques sur le Dragon



Tirs sur les Dragons :

Si le Dragon vole => 1-2 hex. de portée (3 d'une tour), 6+ pour faire 2 points au ventre.

Si le Dragon ne vole pas et le tireur est adjacent => 5+ pour faire 1 point à la localisation ciblée.

Tous les autres cas => 1-2 hex. de portée (3 d'une tour), 6+ pour faire 1 point à la localisation ciblée.

## Sorts du magicien - résumé

<sup>9</sup> hex. du mage compris.

Nom du sort	Durée	Portée <sup>9</sup>	Zone <sup>9</sup>	Coût SP	Effets
Moral	1 Tour	Lanceur	1-3 Hex rayon	1/Hex rayon	+1 aux attaques de mêlée ou contre Dragons +1 au jet de sauvegarde Zone suit le lanceur dans son déplacement. MIL peut attaquer les monstres. Non cumulable avec le héros
Brouillard	1 Tour	3 Hex	3 Hex rayon	2	Pas de combat, de souffle, d'atterrissage ni de bond Décollage et survol autorisés
Tourbillon	2 Tours	4 Hex	1 Hex	2	Dure 2 tours, jet de dispersion au tour 2 Détruit les hex. de PV Pas de combat sauf tête et pattes du Dragon Dragon : 1 point de mouvement pour entrer ou sortir du tourbillon. Vol/Saut : crash sur 4+ Pas de débarquement sur docks (renforts)
Eclair de foudre	Instant	1-5 Hex	1 Hex	3	Dommages directs : 5 - (1/Hex)
Élémentaire	Variable	2-3 Hex	1 Hex	5	Ne peut entrer sur pont/dock/eau (ou est détruit). Traverse les unités gratuitement, doit attaquer si stoppe sur le même Hex. Contrôle perdu si >5 Hex du Mage, ou si Mage attaqué. (ordre : Mage > dragon (ventre) > hero > monstre > troupes ) Détruit les Hex de PV. Dissipation : gratuit si contrôlé, sinon 1d6 SP (lancer d'abord, décider après)

