



Reglamento



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND



CRÉDITOS

Basado en el universo creado por Daniel Servitje.

DESARROLLO

Dirección creativa: Daniel Ehrli.

Diseño del juego: Jack Cæsar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Diseño gráfico: Chris Cæsar, Corazón Martínez, Heidi Badillo, Gnomosapiens.

Dirección de arte: Tom Babbey.

Arte de portada: Steve Prescott y Aldo Domínguez.

Ilustraciones: Adam Wesierski, Aldo Domínguez, Bruce Brenneise, Chris Cæsar, Fernando Martínez, Florian Stitz, Irene Aretia, Tyler Walpole, Steve Prescott, Todd Ulrich, Tom Babbey.

Esculturas: Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

Lore: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez, Txabier Etxeberri.

Edición y corrección de texto: Alice Rodríguez, Pamela Forzán.

MERCADOTECNIA

Dirección de mercadotecnia: Caroline Pritchard-Law.

Elementos visuales: Angel Lira, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

OPERACIONES

Gestión de proyecto y supervisión

de producto: Pamela Forzán y William Burgos.

Servicios de producción: Alejandro Reyes Varela, Luis Miguel Arroyuelo, Ana de la Torre, Mitzi Díaz.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ángel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose, y a todos los que probaron el juego y patrocinadores de Kickstarter.



LORDS OF VAALA

TYVITA DEL NORTE

DRAGONBOND

RUTA DE COMERCIO

ERA SUPERIOR DE PRIMARIA

DEL SUR

ORI

Introducción

Por milenios, las tierras de Valerna han sufrido ataques de dragones.

Cada 27 años, cuando la Luna Roja se alza, los dragones atacan el mundo de los mortales, y las naciones de Valerna dejan de pelear entre sí para enfrentarse a la invasión.

Incluso hay quienes dicen que el Dragonbond, la legendaria unión de esencias Dracónicas y Mortales, ha vuelto después de mil años, lo cual podría cambiar el curso de la guerra, y el destino de ambos mundos.

Lords of Vaala es un juego de mesa para 1-4 jugadores, basado en el universo de Dragonbond.

Dos Generales y dos Dragones deberán emplear sus habilidades, maniobras, y temible fuerza para enfrentar las amenazas y acaparar poder de Vaala.

Sin embargo, nada es más poderoso que sus fuerzas combinadas, y el curso de todo el juego puede cambiar cuando un General y un Dragón se alían bajo el poderoso Dragonbond.

COMPONENTES



Tablero Principal



5 Dados de Combate



Ferellon (Fulgen)



Nagasha (Magnifex)



Elyse (Allaria)



Adrael (Tyveria)



4 Tableros de Jugador



6 Cartas de Acción de Fulgen



5 Cartas de Acción de Allaria



6 Cartas de Acción de Magnifex



5 Cartas de Acción de Tyveria



12 Cartas de Región



36 Cartas de Habitante



12 Cartas de Evento



4 Cartas de Personaje



20 Cartas de Vaala



Ficha de Iniciativa



6 Fichas de Infantería Allariana



6 Fichas de Infantería Tyveriana



6 Fichas de Caballería Allariana



6 Fichas de Caballería Tyveriana



6 Fichas de Artillería Allariana



6 Fichas de Artillería Tyveriana



4 Fichas de Dragonbond



24 Fichas de Unidades Neutrales



56 Fichas de Poder



10 Fichas de Herida



12 Fichas de Ciudad

PREPARACIÓN



Cómo usar este instructivo

Este libretto está compuesto por dos secciones; las reglas (página 8-13) abarcan la ronda de juego y los conceptos básicos de este; el glosario (páginas 14-20) abarca los términos específicos usados en este instructivo. Si no sabes lo que significa una palabra en el contexto del juego, esta es la sección que debes revisar.

Preparación

- 1 Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.
- 2 Cada jugador elige jugar como un General (Allaria o Tyveria) o un Dragón (Magnifex o Fulgen), tomando el tablero de jugador correspondiente y colocándolo en la mesa frente a sí.
- 3 En caso de jugar con menos de 4 jugadores, voltea los tableros de jugador restantes al lado “Sin Rostro”. Los Jugadores Sin Rostro son aquellos que no son controlados por jugadores humanos, sino por el juego mismo (ver pág. 10 para más detalles).
- 4 Cada jugador humano toma su Carta de Personaje y la coloca bocarriba (con el texto visible) en el espacio superior derecho de su tablero de jugador.
- 5 Acomoda a los jugadores de manera que queden intercalados (Dragón-General-Dragón-General). Cada jugador coloca su miniatura de Dragón o General en las regiones iniciales que se indican abajo.
Fulgen: Ysval
Tyveria: Ruta de Comercio
Magnifex: Cordillera Inferior de Primalia
Allaria: Allaria
- 6 Los Generales (incluyendo a los Jugadores Sin Rostro) colocan una Unidad de Infantería, Caballería y Artillería Aliadas en sus regiones iniciales.
- 7 Entrega a cada jugador humano (no Sin Rostro) sus Cartas de Acción correspondientes; esta es su mano. Entrega a cada General humano la Carta de Región correspondiente a su región inicial, y añádela a su mano. Tyveria recibe la Carta de Región de la Ruta de Comercio, y Allaria recibe la Carta de Región de Allaria.
- 8 Cada jugador humano toma sus Cartas de Vaala, las baraja y las coloca en su tablero de jugador para formar su Mazo de Vaala. Los Jugadores Sin Rostro no usan Cartas de Vaala, así que sus mazos no se usarán.
- 9 Baraja cada Mazo de Acciones de los Jugadores Sin Rostro y colócalos adyacentes al tablero de jugador correspondiente. Estos son los Mazos de Acción Sin Rostro.
- 10 Baraja las Cartas de Habitante y colócalas bocabajo para crear el Mazo de Habitantes. Después, toma 6 cartas y colócalas bocarriba en una fila adyacente al tablero principal.
- 11 Baraja todas las Cartas de Evento y colócalas bocabajo junto al tablero principal para crear el Mazo de Eventos.
- 12 Coloca una Ficha de Poder y una Unidad Neutral en cada región no inicial en el tablero principal.
- 13 Coloca las fichas y Cartas de Región restantes junto al tablero principal, al alcance de todos los jugadores.
- 14 Entrega la ficha de iniciativa al jugador que haya visto una película donde aparezcan dragones más recientemente. Este será el primer jugador. Con esto, están listos para empezar la primera ronda del juego (página 8).

¿Primera Vez?

Si este es tu primer juego, te sugerimos echar un vistazo al manual de “Ejemplo de Juego” (ver pág. 21), y seguir las instrucciones que se encuentran ahí para tu primer turno. Esta es una buena manera de aprender los temas centrales y reglas comunes del juego.

REGLAS

Rondas

Cada ronda consiste en tres fases:

1. **Fase de Planeación**
2. **Fase de Resolución**
3. **Fase de Limpieza**

Tras completar estas tres fases, comienza una nueva ronda. Esto continúa hasta que un jugador o equipo Aliado por Dragonbond haya ganado, el Mazo de Eventos quede vacío al final de una ronda, o un jugador sea eliminado.

Fase de Planeación

Al inicio de cada ronda, coloca una Carta de Evento bocabajo en el espacio de la Pila de Acciones que se encuentra en el tablero principal. Esta será la Pila de Acciones.

Empezando con el jugador con la ficha de iniciativa y siguiendo en sentido horario, cada jugador coloca bocabajo una Carta de Acción o Región de su mano en la Pila de Acciones, o pasa su turno. De esta manera, los jugadores deciden qué harán durante la Fase de Resolución. Si estás jugando con Jugadores Sin Rostro, consulta la página 10.

Los jugadores solo pueden pasar si han colocado al menos una carta en la Pila de Acciones. Si un jugador se queda sin cartas en su mano, debe pasar.

Cuando un jugador pasa, inmediatamente obtiene la ficha de iniciativa. Si el jugador ya tiene la ficha de iniciativa, deberá dársela a cualquier otro jugador humano. Finalmente, coloca una Carta de Evento bocabajo encima de la Pila de Acciones.

Una vez completados estos pasos, la Fase de Planeación termina, y empieza la Fase de Resolución.

Fase de Resolución

El primer jugador toma la Pila de Acciones y la voltea bocarriba sin cambiar el orden de las cartas. Las cartas ahora estarán bocarriba, y la carta de encima será una Carta de Evento. La Pila de Acciones deberá colocarse de tal modo que solamente la carta de encima sea visible en todo momento.

Los jugadores resuelven cada carta conforme sea revelada, siguiendo las reglas que se mencionan a continuación.

Si es una Carta de Evento, sigue las instrucciones de la carta y descártala.

Si es una Carta de Acción, el dueño de la carta puede seguir las instrucciones de su tablero de jugador que coincidan con los Glifos en la parte inferior izquierda de la carta. El jugador puede activar cualquier cantidad de estos Glifos, pero debe activarlos de arriba a abajo. Una vez que la Carta de Acción se resuelva, volverá a la mano de su dueño.

Después de que un Glifo se resuelva, si un General y un Dragón se encuentran en la misma región, tiran los dados para realizar el Dragonbond (página 10).

Si un jugador Dragón se encuentra totalmente herido, no puede activar Glifos con la excepción del Glifo de Reposo y Recuperación en su tablero de jugador (página 18).

Si es una Carta de Región, sigue las instrucciones en el tablero principal de acuerdo con lo que indiquen los Glifos en la parte inferior izquierda de la carta. Los Glifos se activan en orden, de arriba a abajo, y la carta vuelve a la mano de su dueño. Si la carta no tiene dueño, colócala de nuevo en el Mazo de Regiones.

Las Cartas de Región se resuelven incluso si la región ya no es controlada por el jugador que jugó la carta (ver Cartas de Región en la página 18).

Cuando se resuelva la última carta de la Pila de Acciones, la Fase de Resolución termina para pasar a la Fase de Limpieza.

Objetivo

Lords of Vaala es un juego de poder. Forma ejércitos, destruye a tus enemigos, y lanza hechizos poderosos para acaparar Poder. Una vez que hayas reunido 10 Fichas de Poder, ganarás el juego inmediatamente junto con tu Aliado por Dragonbond, si lo tienes.

Fase de Limpieza

Una vez que todas las cartas en la Pila de Acciones se hayan resuelto, si el Mazo de Eventos está vacío, el juego termina. Procede a la sección “Fin del Juego”.

Si el juego aún no termina, cada jugador debe asegurarse de que su mano contenga todas sus Cartas de Acción (cinco para los Generales, seis para los Dragones).

Cada General Humano debe tomar las Cartas de Región de las regiones que controle y devolver las Cartas de Región de regiones que no controle al Mazo de Regiones. Descarta todas las Cartas de Vaala bocarriba a los descartes de sus respectivos dueños.

Baraja todas las Cartas de Habitante no reclamadas de vuelta al Mazo de Habitantes y toma 6, colocándolas junto al tablero principal, creando una nueva fila.

Con esto comienza la siguiente ronda, empezando con la Fase de Planeación.



Fin del Juego

Hay tres maneras en las que el juego puede terminar:

- 1 Si un jugador junta 10 Fichas de Poder, el juego termina y el jugador en cuestión, junto con su Aliado por Dragonbond (si lo tiene) ganan el juego.
- 2 Si el Mazo de Eventos está vacío al final de una ronda. En este caso, los jugadores cuentan sus Fichas de Poder, y el jugador o equipo con Dragonbond con más fichas gana el juego.
- 3 Si un jugador es eliminado (ver Eliminación en la página 15), el jugador eliminado y su Aliado por Dragonbond (de tenerlo) no podrán ganar el juego. El jugador restante con la mayor cantidad de Fichas de Poder y su Aliado por Dragonbond (de tenerlo), ganan el juego.

Es posible que los Jugadores Sin Rostro ganen el juego, ya sea por su cuenta o como parte de un equipo Aliado por Dragonbond.

En caso de empate, el jugador más cercano al primer turno será el ganador junto con su Aliado por Dragonbond (de tenerlo).



Conceptos Básicos

A lo largo del juego, encontrarás conceptos básicos que será útil conocer antes de empezar a jugar: Glifos, Combate, Dragonbond, y Jugadores Sin Rostro. Todos los otros términos del juego se explican en el glosario que se encuentra en la página 14.

Dragonbond

Después de activar un Glifo o retirarse, si un General y un Dragón sin Aliados por Dragonbond se encuentran en la misma región, podrán realizar el Dragonbond siguiendo estos pasos:

- Ambos jugadores tiran un dado de combate.
- Empezando con el jugador que controle al General, ambos jugadores pueden decidir volver a tirar su dado gastando 1 de Poder las veces que ellos deseen, ya sea para evitar u obtener el Dragonbond.
- Ambos jugadores podrán hacer esto hasta que ninguno quiera o pueda gastar Poder.
- Si cualquiera de los dados muestra un fallo, no pasa nada.
- Si ambos dados muestran al menos un golpe (crítico o estándar), los jugadores se vuelven Aliados por Dragonbond, y deben colocar la Ficha de Dragonbond de su Aliado en su carta de personaje. Las Alianzas por Dragonbond no pueden romperse de ninguna manera.

Los jugadores Aliados por Dragonbond tienen los siguientes cambios:

- Los jugadores Aliados por Dragonbond son aliados permanentes. Si alguno de los jugadores aliados gana por cualquier motivo, ganan como equipo.
- Los jugadores Aliados por Dragonbond obtienen el efecto especial descrito en la Carta de Personaje, en la esquina superior derecha de su tablero de jugador.
- Los jugadores Aliados por Dragonbond no pueden iniciar combates contra su aliado o cualquier Unidad que su aliado controle.
- Toda comunicación entre los jugadores Aliados por Dragonbond debe realizarse en público, y los jugadores no pueden ver la mano de su aliado.
- En caso de aliarse con un Jugador Sin Rostro, el jugador humano tomará las decisiones que correspondan al Jugador Sin Rostro.

Nota: No se puede realizar un Dragonbond al atacar directamente a un General o Dragón, ya que esto forzaría una retirada antes de que se puedan tirar los dados para el Dragonbond. Tendrás que entrar en la región del otro jugador de manera pacífica.

Jugadores Sin Rostro

Un Jugador Sin Rostro es un jugador que no es controlado por un humano, sino por el juego mismo.

Durante la Preparación, los Jugadores Sin Rostro no reciben Cartas de Vaala o Cartas de Región. Baraja las Cartas de Acción del Jugador o Jugadores Sin Rostro y colócalas bocabajo en su tablero de jugador.

Durante la Fase de Planeación, el Jugador sin Rostro coloca bocabajo cartas al azar en la Pila de Acciones. Los Jugadores Sin Rostro nunca pasan su turno y no pueden obtener la ficha de iniciativa. Si los Jugadores Sin Rostro se quedan sin cartas, simplemente se salta su turno. Esto es diferente a cuando un jugador pasa, y no termina la ronda.

Durante la Fase de Resolución, los Jugadores Sin Rostro activan todos los Glifos en sus Cartas de Acción como cualquier otro jugador, siguiendo las instrucciones en su tablero de jugador, y devolviendo la Carta de Acción al tablero de jugador del Jugador Sin Rostro.

Durante la Fase de Limpieza, baraja las Cartas de Acción del Jugador Sin Rostro y colócalas bocabajo en su tablero de jugador.

Los Jugadores Sin Rostro nunca se retiran a menos que no tengan otra opción, y nunca vuelven a tirar el dado para llevar a cabo o evitar el Dragonbond.

Si un Jugador Sin Rostro debe tomar una decisión (por ejemplo, a qué región retirarse), el jugador humano que esté Aliado a él por Dragonbond tomará la decisión por él. Si el Jugador Sin Rostro no tiene un aliado, el jugador con la ficha de iniciativa tomará la decisión.

Los Jugadores Sin Rostro no obtienen un bono de Valor de Combate por balancear sus fuerzas armadas, pero sí obtienen el +1 normal por contar con su General en la región. El límite de 6 Unidades por región (incluyendo el General) también aplica a los Jugadores Sin Rostro.

Los Jugadores Sin Rostro pueden ganar el juego, ya sea por su cuenta o como parte de un equipo Aliado por Dragonbond.

Glifos

Los Glifos se activan durante la Fase de Resolución y tienen distintos efectos, dependiendo del jugador que los active (consulta los tableros de jugador y el tablero principal del juego para conocer más detalles).



Ira/Ataque: Descrito en los tableros de jugador, este Glifo se usa para iniciar un combate.



Despliegue/Vuelo: Descrito en los tableros de jugador, este Glifo se usa para moverse en el tablero principal.



Cosecha/Acaparar: Descrito en los tableros del jugador, este Glifo se usa para recolectar Poder del tablero principal.



Vaala: Descrito en los tableros de jugador, este Glifo se usa para tomar o jugar Cartas de Vaala.



Mejora: Descrito en el tablero principal, este Glifo permite a los Generales mejorar sus Unidades con Cartas de Habitante.



Refuerzo: Descrito en el tablero principal, este Glifo añade Unidades Neutrales o de Jugador al tablero principal.



Fortificación: Descrito en el tablero principal, este Glifo coloca una ficha de ciudad en una región.



Reposo y Recuperación: Descrito en los tableros de jugador, este Glifo no se activa por medio de cartas, y permite a los Dragones curarse heridas.

Combate

Para iniciar un combate, elige un jugador (o Unidades Neutrales) en una región; ellos son los defensores y tú, el atacante.

Tira un número de dados de combate igual a tu Valor de Combate (ver página 13).

Por cada golpe crítico que muestren los dados, inflige una herida inmediatamente (ver página 16) al defensor. Cuenta el número de golpes estándar.

Si alguna de las Unidades Atacantes (no Dragones) cruzó una montaña antes de iniciar el combate, el defensor (incluyendo a los Dragones) ignora el primer golpe tirado (crítico o estándar).


Si la región defensora cuenta con una ciudad y el atacante logra tirar al menos un golpe, las Unidades Defensoras (no Dragones) ignoran uno de los golpes que muestren los dados crítico o estándar, y la ciudad es removida.

El jugador defensor puede elegir contraatacar o retirarse. Las Unidades Neutrales y los Jugadores Sin Rostro siempre contraatacan. Si el jugador defensor decide contraatacar, tira un número de dados igual a su Valor de Combate (el Valor de Combate se calcula tomando en cuenta los efectos de los golpes críticos del atacante). El jugador a la derecha del atacante tira los dados para las Unidades Neutrales o Sin Rostro.

Todos los golpes (críticos o estándar) que tire el defensor, inmediatamente infligen heridas al atacante, y el defensor sufre una herida por cada golpe estándar causado por el atacante. Estos golpes cuentan aún cuando no quedan atacantes.

Si aún quedan Unidades Enemigas o Dragones en la región, el atacante debe iniciar otra ronda de combate inmediatamente o retirarse. Esto continúa hasta que no queden enemigos en la región o el atacante o defensor se retiren.



El jugador de Tyveria activa una , y ha decidido mover 4 Unidades hacia el campo de batalla (como lo describe su tablero de jugador). ¡Es hora de iniciar el combate!

El jugador cuenta su Valor de Combate, que en este caso es 5 (uno por cada Unidad y un bono por contar con una Unidad de cada tipo) y tira los dados, obteniendo 2 golpes estándar y un golpe crítico. El golpe crítico inmediatamente causa una herida y destruye una de las Unidades de Infantería Defensoras.

Ahora, el defensor tiene una decisión que tomar: puede retirarse y salvarse de esos 2 golpes estándar, o pueden quedarse y tirar los dados para un contraataque (tirando 2 dados, ya que solo quedan 2 Unidades suyas en la región).

DADOS DE COMBATE



Estos son dos Golpes Críticos.



Este es un Golpe Crítico.



Estos son dos Golpes Estándar.



Este es un Golpe Estándar.



Este es un Fallo.



VALOR DE COMBATE

El Valor de Combate de los **Dragones** se indica en su tablero de jugador, en el Medidor de Heridas (utiliza el último valor visible a la izquierda que no esté cubierto por una Ficha de Herida). Si un Dragón se encuentra totalmente herido, no tiene Valor de Combate.

El Valor de Combate de las **fuerzas de un General** es igual al número de Unidades Aliadas (incluyendo a los Generales) en una región, +1 adicional por contar con una fuerza armada balanceada (cuentan con al menos una Unidad de Infantería, Caballería y Artillería), y +1 adicional si su General se encuentra en la región. Los Jugadores Sin Rostro no obtienen el +1 por contar con una fuerza armada balanceada.

El Valor de Combate de una **fuerza neutral** es igual al número de Unidades en la región.

Si se deben tirar más dados de los que están disponibles, mantén un registro de los resultados que obtengas con los dados disponibles, y vuelve a tirar los dados necesarios para alcanzar el total de dados que debías tirar.

RETIRADA

Cuando una fuerza se retire de una región, debe elegir una región aliada o no controlada adyacente y mover todas sus Unidades involucradas en la Retirada (usualmente, todas las Unidades de la fuerza) a esa región. Si una Unidad no puede retirarse, es destruida. Cuando un General Sin Rostro se retire de una región, debe retirarse a una región aliada de ser posible.

Cuando un Dragón se retire de una región, debe elegir una región adyacente y moverse hacia allá. Los Dragones pueden retirarse a regiones controladas o no controladas, pero si se retiran durante un combate (ya sea por decisión o porque se encuentran malheridos), no pueden retirarse a una región controlada por la fuerza opositora. Si el Dragón se retira a una región que contenga a un General, es posible realizar el Dragonbond.

Si un Dragón o una fuerza que incluya a su General no puede retirarse, ese jugador es eliminado, y el juego termina.



GLOSARIO

ACTIVACIÓN

Ver Glifos en la página 11.

ADYACENTE

Ver Regiones en la página 18.

Para regiones adyacentes a montañas, ve la página 18.

CANCELACIÓN

Si un efecto se cancela, ignora ese y otros efectos en la misma carta, y continúa con el juego.

CARTA DE ACCIÓN

Ver Componentes en la página 5.



- 1 Título
- 2 Bandera del Reino/
Runa de Progenie
- 3 Arte
- 4 Glifos
- 5 Texto complementario

CARTA DE PERSONAJE

Ver Componentes en la página 5.



- 1 Nombre del personaje
- 2 Bandera del Reino/
Runa de Progenie
- 3 Imagen del personaje
- 4 Biografía del personaje
- 5 Ícono único del
personaje



- 1 Nombre del personaje
- 2 Habilidad por
Dragonbond
- 3 Espacio para Ficha de
Dragonbond
- 4 Texto complementario

CIUDADES

Si una región contiene una ciudad, obtiene los siguientes beneficios:

El ejército defensor en esta región ignora una de las heridas sufridas en combate. Después de ignorar esta herida, remueve la ciudad de la región. Si no hubo golpes en los dados durante el combate o si las Heridas sufridas fueron negadas por otra fuente (como una montaña o Cartas de Habitante), la ciudad no es removida.

Si una ciudad es abandonada (por un General que movió a todas sus Unidades de la región con una ciudad), la ficha de ciudad se queda en la región y beneficiará al siguiente General que entre a ella, o incluso a cualquier Unidad Neutral que aparezca en esa región!

Algunas cartas y habilidades pueden hacer referencia a regiones que contengan ciudades.

COLOCAR

Las Unidades, Ciudades y Fichas de Poder se colocan en el tablero principal desde la reserva. Si la reserva no cuenta con fichas de cualquier tipo, no será posible colocarlas en el tablero principal.

COMBATE

Ver página 12.

COMPONENTES

Ver página 4.

CONTRAATAQUE

Ver Combate en la página 12.

CONTROL

Las regiones que contienen Unidades son controladas por el General al que pertenecen las Unidades. Si la región está ocupada por Unidades Neutrales, se trata de una región neutral. Los Dragones no pueden controlar regiones y no se consideran para propósitos de control.

CURAR

Cuando un Dragón se cure una o más heridas, remueve el número correspondiente de Fichas de Herida de su Medidor de Heridas.

DADOS DE COMBATE

Ver página 12.



DEFENSA, DEFENSOR

Ver Combate en la página 12.

DESTRUIR

Cuando una Unidad, Poder, u otro componente es destruido, se remueve del tablero principal y se coloca de vuelta en su reserva.

DRAGÓN

Ver Componentes en la página 4.

DRAGÓN/GENERAL ALIADO POR DRAGONBOND

Los Dragones y Generales que han realizado el Dragonbond se conocen como Dragón y General Aliados. Si una regla hace referencia a un jugador Aliado por Dragonbond, se refiere al jugador aliado específicamente a ti.

DRAGÓN/GENERAL NO ALIADO

Los Dragones y Generales inician el juego como no aliados. Para conocer más sobre el Dragonbond, ve la página 10.

DRAGONBOND

Ver Dragonbond en la página 10.

ELIMINACIÓN

Si un Dragón o fuerza que contenga a su General no pueden retirarse, serán eliminados. Cuando un jugador es eliminado, el juego termina inmediatamente y el jugador con más Poder es el ganador (ver Final del Juego en la página 9). El jugador eliminado y su Aliado por Dragonbond no pueden ganar el juego.



FASE DE PLANEACIÓN

Ver las Fases del Juego en la página 8.

FASE DE RESOLUCIÓN

Ver página 8.

FICHA DE DRAGONBOND

Ver Componentes en la página 5.

FICHAS DE PODER

Ver Componentes en la página 5.



FILA DE SELECCIÓN

Las Cartas de Habitante se colocan en una fila para ser seleccionadas durante la preparación del juego y se reinicia durante la Fase de Limpieza (ver la página 7 y 9).

FUERZA

Una fuerza es un grupo de Unidades en una misma región. Un General puede tener un **máximo de 6 Unidades en una región a la vez**. Si un jugador coloca una Unidad en una región, y sobrepasa este límite, el dueño de las Unidades debe remover Unidades suyas de la región hasta que se cumpla con el límite de 6 Unidades.

FUERZAS BALANCEADAS

Si un General cuenta con al menos una Unidad de Infantería, Caballería y Artillería en una región, su jugador (excepto los Jugadores Sin Rostro) obtiene +1 adicional a su Valor de Combate.

GANAR EL JUEGO

Ver Fin del Juego en la página 9.



GENERAL

Una Unidad con un +1 adicional a su Valor de Combate. Ver Componentes en la página 4.

GLIFOS

Ver página 11.

GOLPE

“Golpe” se refiere a los golpes estándar o críticos. Ver Dados de Combate en la página 12.

GOLPE CRÍTICO

Ver Combate en la página 12.

GOLPE ESTÁNDAR

Ver Dados de Combate en la página 12.

HERIDAS, MEDIDOR DE HERIDAS

Si una fuerza resulta herida, el jugador que la controle elige tantas Unidades como heridas haya sufrido y las remueve del tablero principal. Si se trata de una fuerza neutral, simplemente remueve esa cantidad de Unidades Neutrales.

Cuando un Dragón destruya una Unidad durante un combate (y no por medio de Vaala o cualquier otro efecto), la Unidad es colocada en el Medidor de Esencia del Dragón que la haya destruido.

Si un General fuera a resultar herido, destruye Unidades Aliadas en la región de ser posible. De lo contrario, el General resulta malherido y es forzado a retirarse.

Si un General resulta malherido y es forzado a retirarse durante un combate, el jugador que haya infligido la herida elige 1 de Poder para robar del Medidor de Poder de su enemigo, y lo coloca en su propio medidor. El Poder se mantiene en la posición en la que estaba antes de ser robado (gastado o sin gastar). No es posible robar más de 1 de Poder de esta manera durante un combate.

Si un Dragón resulta herido, coloca tantas Fichas de Herida como heridas haya sufrido en su Medidor de Heridas. Si ya no hay espacio en el medidor, el Dragón resulta malherido y es forzado a retirarse.

Si un Dragón resulta malherido y es forzado a retirarse durante un combate, el jugador que haya infligido la herida elige 1 de Poder para robar del Medidor de Poder del enemigo, y lo coloca en su propio medidor. El Poder se mantiene en la posición en la que estaba antes de ser robado (gastado o sin gastar). No es posible robar más de 1 de Poder de esta manera durante un combate.



MALHERIDO

Durante un combate, si infliges una herida a un Dragón totalmente herido o a una fuerza que solo contenga a un General, resulta malherido y es forzado a retirarse. Roba 1 de Poder a ese jugador (ver Robar Poder en la página 19).

INICIATIVA

Ver Componentes en la página 5. El jugador con la ficha de iniciativa tendrá el primer turno en la ronda de juego.

JUGADOR

Un jugador puede controlar a un Dragón o General. El término incluye a jugadores humanos y Jugadores Sin Rostro, a menos que se especifique lo contrario.

JUGADOR SIN ROSTRO

Ver página 10.

MAR

Las Unidades, Generales y Dragones no pueden ocupar regiones de mar y no hay Cartas de Región para estas regiones.

MEDIDOR DE ESENCIA

Siempre que un Dragón destruya una Unidad en combate (no por medio de Vaala o cualquier otro efecto) la Unidad destruida se añade a su Medidor de Esencia. Cuando el medidor esté lleno, remueve todas las Unidades del medidor y añade una Ficha de Poder de la reserva al Medidor de Poder del Dragón.

Nagasha Magnifex ha destruido 2 Unidades en un combate devastador, y su Medidor de Esencia estaba casi lleno. El jugador coloca la primera Unidad en el medidor, llenándolo, y añade una ficha de Poder a su Medidor de Poder.



Después remueve todas las Unidades en el medidor y coloca la segunda Unidad en el primer espacio del medidor, empezando la cuenta para una Ficha de Poder nueva.



MEDIDOR DE PODER

Cada Tablero de Jugador cuenta con un Medidor de Poder. Siempre que ganes Fichas de Poder (por ejemplo, al activar un Glifo), coloca la ficha en el Medidor de Poder con el símbolo de Poder hacia arriba. Cuando gastes Poder, como al jugar cartas de Vaala, voltea esa cantidad de Fichas de Poder a su lado gastado.

El Poder gastado cuenta para ganar el juego, pero no puede usarse para jugar cartas de Vaala.

Si un jugador llena su Medidor de Poder (10 Fichas de Poder), el jugador inmediatamente gana el juego. Si tiene un Aliado por Dragonbond, ambos ganan como equipo.

En caso de que una Ficha de Poder sea perdida o robada, el jugador que causó ese efecto elige cuál ficha se pierde. **El Poder permanece en el estado en el que fue robado, y no se voltea al pasar a otro jugador.**

MEJORAR, CARTAS DE HABITANTES

Ver Componentes en la página 5.



- | | | | |
|---|---------------------|---|-------------------------|
| 1 | Glifo de Mejora | 4 | Ícono de Tipo de Unidad |
| 2 | Nombre de la Unidad | 5 | Región de Origen |
| 3 | Habilidad | 6 | Texto complementario |

Las Cartas de Habitante permiten a los Generales mejorar sus Unidades. Al tomar una Carta de Habitante, colócala en el espacio designado para el tipo de Unidad correspondiente (Infantería - espada, Artillería - flechas, o Caballería - herraduras) en tu Tablero de Jugador. Si ya cuentas con una Carta de Habitante para ese tipo de Unidad, descártala antes de colocar la carta nueva. No tomes una Carta de Habitante del mazo para reemplazar la carta tomada.

Mientras haya Cartas de Habitante en tu tablero de jugador, todas tus Unidades de ese tipo obtienen la regla especial que se especifica en la parte inferior de la Carta de Habitante.

Los jugadores no pueden robar Cartas de Habitante de otros jugadores a menos que un efecto lo indique.

MONTAÑAS



Si una Unidad que haya cruzado una frontera con un ícono de montaña (izquierda) participa en un combate, la fuerza defensora ignora uno de los golpes sufridos durante el combate (estándar o crítico).

Las siguientes regiones son adyacentes a montañas:

- Bosques Fai
- Nahubosque
- Tyveria del Sur
- Cordillera Superior de Primalia



MOVIMIENTO

El movimiento se refiere a la forma en la que las Unidades y los Dragones se mueven de una región a otra. Usualmente, se indica el tipo de región hacia la cual puede moverse una Unidad o Dragón (aliada, enemiga, neutral, no controlada, etc). Por ejemplo, si el texto de un Glifo te permite mover tu Dragón a una región adyacente, la región en cuestión puede ser una región controlada, no controlada, o en cualquier estado, siempre y cuando sea adyacente a la región donde tu Dragón se encuentre actualmente.

Una vez que un Dragón o General se haya movido sin atacar, puedes realizar el Dragonbond (ver página 10).

Una vez que una Unidad se haya movido, es posible encontrar más de 6 Unidades Aliadas en una región. Si es así, remueve Unidades de la región hasta cumplir con el límite de 6 Unidades.

NO CONTROLADA

Ver Regiones en la página 18.

PASAR EL TURNO

Ver Fase de Planeación en la página 8.

PILA DE ACCIONES

Ver Fase de Planeación en la página 8.

RECOLECTAR

Para recolectar Poder, simplemente toma la cantidad de Fichas de Poder correspondiente de la región (si las hay) y colócalas en tu Medidor de Poder. Si no hay suficientes Fichas de Poder en la Región, recólectalas todas sin tomar el resto de la reserva.

REGIÓN DE ENFOQUE

La región con la mayor cantidad de Fichas de Poder es la Región de Enfoque, y suele ser el blanco de las acciones de los Jugadores Sin Rostro. Si dos Regiones están empatadas en Poder, la Región de Enfoque será aquella que se encuentre más cerca de un Jugador sin Rostro. Si esto no resuelve el empate, el jugador con la ficha de iniciativa determinará la Región de Enfoque.

Distintos Jugadores Sin Rostro podrán tener distintas Regiones de Enfoque, y esta región puede cambiar en cualquier momento, dependiendo del estado del tablero principal y de las decisiones del jugador con la ficha de iniciativa.

REGIÓN NEUTRAL

Ver Regiones en la página 18.

REGIONES, CARTAS DE REGIÓN

Las regiones son áreas de terreno delimitadas por fronteras, como se ve en el tablero principal. Las regiones que comparten fronteras son adyacentes.

Cada región cuenta con una carta asociada a ella, que se entrega al jugador que controle la región.

Las Cartas de Región no son resueltas por los jugadores, sino siguiendo las instrucciones del tablero principal. Esto quiere decir que un jugador puede resolver una Carta de Región al conquistarla, sin importar quien jugó la carta en primer lugar.

Los Generales pueden tener un máximo de 6 Unidades en una región. Si una Unidad es colocada en una región y sobrepasa este límite, el dueño de las Unidades debe remover Unidades suyas hasta cumplir con el límite de 6 Unidades.

- Una región sin Unidades se conoce como región no controlada. Los Dragones no son Unidades, por lo que no se consideran al determinar si una región está o no controlada.
- Una región que contiene Unidades tuyas es una región aliada. Esta región se encuentra bajo tu control.
- Una región que contiene Unidades Neutrales es una región neutral.
- Una región que contiene Unidades Enemigas es una región enemiga.

REPOSO Y RECUPERACIÓN

Los Dragones que se encuentren totalmente heridos solamente pueden activar el Glifo de Reposo y Recuperación. En vez de resolver un Glifo de una Carta de Acción, activa el Glifo de Reposo y Recuperación para curarte 2 heridas. Después, si la carta tiene otros Glifos y el Dragón ya no está totalmente herido, los Glifos restantes se resuelven de manera normal.



RESOLUCIÓN DE CARTAS

Las cartas en la Pila de Acción se resuelven durante la Fase de Resolución. Ver página 8.

RETIRADA

Ver página 13.

ROBAR PODER

Para robar Poder, simplemente toma una Ficha de Poder que quieras del Medidor de Poder de otro jugador y colócala en el tuyo. Las Fichas de Poder no cambian de estado cuando son robadas, y permanecen del lado en el que se encontraban cuando fueron robadas.

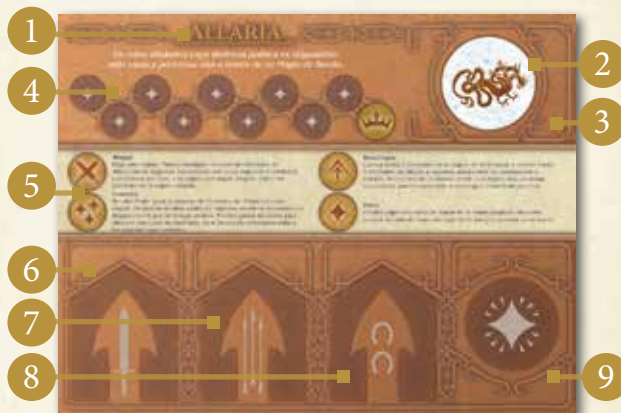
RONDA

Lords of Vaala se juega por rondas. Ver página 8.

TABLERO DE JUGADOR



- | | |
|--|---|
| 1 Nombre de la Progenie Dracónica | 5 Instrucciones del Glifo |
| 2 Runa de Progenie | 6 Medidor de Heridas y Valor de Combate |
| 3 Espacio para Carta de Personaje (Dragonbond) | 7 Medidor de Esencia |
| 4 Medidor de Poder | 8 Espacio para Mazo de Vaala |



- | | |
|--|--|
| 1 Nombre del Reino | 5 Instrucciones de Glifos |
| 2 Bandera del Reino | 6 Espacio para Habitante en Infantería |
| 3 Espacio para Carta de Personaje (Dragonbond) | 7 Espacio para Habitante en Artillería |
| 4 Medidor de Poder | 8 Espacio para Habitante en Caballería |
| | 9 Espacio para Mazo de Vaala |

UNIDAD

Ver Componentes en la página 5.

Existen diferentes tipos de Unidades a disposición de los Generales (Infantería, Caballería, Artillería y Generales), así como Unidades Neutrales.

Los Generales pueden tener un máximo de 6 Unidades en una región. Si una Unidad es colocada en una región y sobrepasa este límite, el dueño de las Unidades debe remover Unidades suyas hasta cumplir con el límite de 6 Unidades.

Si la reserva de un jugador ya no cuenta con Unidades de cualquier tipo, el jugador no podrá colocar más Unidades de ese tipo en el tablero principal.



El jugador de Allaria coloca una cantidad de Unidades que excede el límite de 6 por región por General (incluyendo a los Generales). Inmediatamente deberán remover las Unidades necesarias de cualquier tipo hasta cumplir con el límite de 6 Unidades.

UNIDADES NEUTRALES

Ver Componentes en la página 5.



VAALA, CARTAS DE VAALA

Las Cartas de Vaala no se colocan en la Pila de Acciones.

Las Cartas de Vaala son cartas especiales que solo pueden jugarse durante la Fase de Resolución, normalmente cuando lo indique el Glifo de Vaala.

Para jugar una Carta de Vaala, un jugador debe gastar Poder de su Medidor de Poder igual al costo indicado en la Carta de Vaala, volteando Fichas de Poder a su lado gastado. Una vez pagado el costo, el efecto de la carta se resuelve y la carta se descarta bocarriba en su pila de descarte de Vaala, a menos que se especifique lo contrario.

Si el jugador debe tomar, revelar o interactuar de cualquier manera con su Mazo de Vaala y este se encuentra vacío, baraja tu pila de descarte para formar un mazo nuevo.



- 1 Ícono del Personaje
- 2 Nombre
- 3 Costo en Poder
- 4 Efecto
- 5 Texto complementario

VALOR DE COMBATE

Ver página 12.

ANEXO



JUEGO EN SOLITARIO

Para jugar Dragonbond: Señores de Valerna con un solo jugador, simplemente realiza los siguientes cambios al juego.

- Todos los otros jugadores serán Jugadores Sin Rostro (ver página 10).
- Siempre conservas la ficha de iniciativa, aún cuando decidas pasar.
- Si un Jugador Sin Rostro debe tomar una decisión, como a qué región retirarse, identifica sus opciones y elige entre ellas al azar, utilizando un dado o una moneda.

Ejemplo de Juego

Sigue el código QR que aparece a continuación para ver un ejemplo de una primera ronda del juego, con diagramas e información que te ayudarán a aprender a jugar si es tu primera vez.



FAQs

Si juego como Ferellon Fulgen y mi Aliado por Dragonbond es Elyse de Allaria, ¿cómo interactúan nuestras habilidades de Dragonbond?

Ya que Ferellon se considera adyacente a Elyse para propósitos de movimiento y también se cura una herida cada vez que se mueve a una región adyacente a Elyse, él se curará una herida cada vez que se mueva.

¿El movimiento realizado como parte de la resolución de un Glifo de Ira/Ataque cuenta como un movimiento?

Sí, y las habilidades que se activen por movimientos (como la Orden del Grifo o los Cazadores Fai) se aplican.

Si estoy Aliado por Dragonbond con un Dragón que se encuentra en una región no controlada, ¿yo controlo esa región?

No, los Generales únicamente controlan regiones que contengan Unidades Aliadas. Los Dragones no son Unidades.

¿Las regiones de Allaria y Nahuac son adyacentes?

No, pero están conectadas por mar.

Si dos jugadores fueran a robar Poder uno del otro al resultar ambos malheridos, ¿quién roba el Poder primero?

Los golpes críticos del atacante se resuelven primero, seguidos por todos los golpes del defensor y, finalmente, los golpes estándar del atacante. El robo de Poder se resuelve en el mismo orden, siempre y cuando se causen las suficientes heridas para robar Poder.

Si un Sacerdote Galadyano es la última Unidad en una región destruida por un Dragón, ¿se añade al Medidor de Esencia?

No.



ALLARIA

"Honra tu Deber"

El Reino de Allaria es uno de los reinos más poderosos de Valerna, gobernado por una dinastía ancestral de reyes medio-elfos cuyo poder se rige por una estricta jerarquía de castas. Los medios-elfos, o Allai, son la élite del reino, mientras que los elfos plateados, o Ellari, conforman la casta más baja. Entre estas dos castas, la mayoría de los ciudadanos de Allaria son gnomos dorados de Godao o humanos. El Reino también se ha aliado con los nómadas Bucentauro del Oeste, algunos de los cuales han adoptado la cultura Allariana.

El noble y honorable reino de Allaria sigue la ley del Eliadu, un texto filosófico sagrado que enseña los componentes básicos para crear una sociedad próspera: El estado natural del universo es el orden, y los sueños de cada individuo deben mantenerse al margen a través del honor y el deber. Todo ciudadano Allariano, incluyendo a los oprimidos elfos plateados, busca honrar estos principios.

El corazón del ejército Allariano es la legión Guardia Jurada, conformada por la infantería más organizada y civilizada del mundo, y la Caballería de Guardia, con sus imponentes monturas qirin. Completando esta fuerza se encuentran los gnomos dorados y sus letales invenciones en el campo de batalla, y los arqueros y espadachines bucentauro de las tribus del Oeste.



TYVERIA

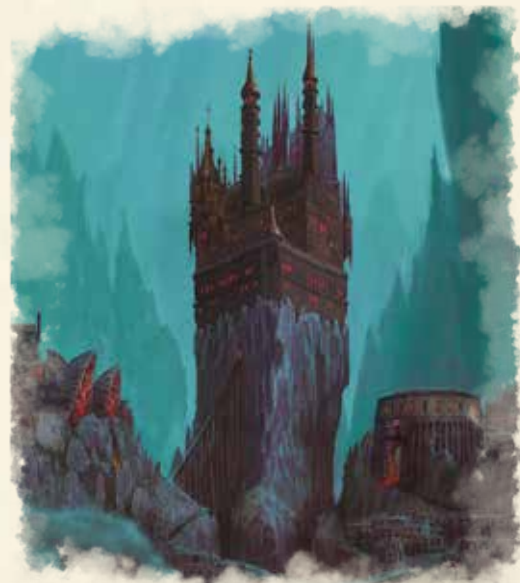
"Desata tu Legado"

Al centro de Valerna se encuentra el Sanguinario Imperio de Tyveria, el centro político, cultural y militar del continente. Como una afilada navaja en la garganta de los otros reinos, Tyveria es una amenaza permanente para cualquier nación que comparte fronteras con ellos debido a sus ambiciones expansionistas, su descarada sed de sangre, y su inigualable poder militar y comercial.

Los Tyverianos son conocidos por su crueldad, su respeto al poder, y su falta de consideración por lo que otros pueblos conocen como tacto y diplomacia. Sus soberanos son los maghyri, una élite de seres similares a los vampiros que necesitan (y disfrutan) consumir la sangre de criaturas vivientes, misma que les otorga poderes conocidos como magia de sangre.

El ejército Tyveriano está conformado principalmente por tropas sanguíneas, humanos de la clase servil que buscan probar suerte en la arena de batalla o los campos de entrenamiento para poder avanzar socialmente. A estas tropas se les enseña a menospreciar su propia vida y seguridad, dándoles mayor ferocidad en el campo de batalla.

Los oficiales Tyverianos son vampyri, una clase noble inferior que bebe sangre como los maghyri, pero no puede usar la magia de sangre. A los vampyri se les otorga control sobre las tropas sanguíneas, así como el derecho a montar los insectos gigantes del ejército—skorpikones y vespidaí. Los gigantes guerreros de las tribus ogerron de los planos del Este y los furtivos medianos (halflings) de shev, con su experiencia en explosivos y venenos, son el complemento perfecto para la fuerza militar Tyveriana.





PROGENIE DE FULGEN

"Solo mi Ley Prevalece"

La Progenie de Fulgen es una de las estirpes dracónicas más antiguas, remontándose a los días del exilio, cuando los dragones fueron desterrados a la Luna Roja de Drakha. Los dragones Fulgen tienen cuerpos poderosos cubiertos de escamas metálicas, ojos brillantes, y la capacidad de exhalar oro derretido.

El Azhurma, o progenitor de la línea Fulgen es Su Radiante Majestad, Aureus, el más noble y magnífico dragón de Drakha. Más orgullosos y arrogantes incluso que otros dragones, los Fulgen creen que es su derecho el gobernar a otros a través de su experiencia, inteligencia y sabiduría. Ellos son los regentes de la Ciudad Dorada, el asentamiento más grande y civilizado en la Luna Roja, con una estricta visión y autoridad.

Los dragones Fulgen son sabios, cultos y diplomáticos; sin embargo, también son temibles en combate físico. Pocas criaturas vivientes pueden enfrentarse a un Fulgen molesto, y ninguna puede sobrevivir a su ira. Convencidos de su superioridad y capacidad para gobernar sobre todas las otras formas de vida, los dragones Fulgen consideran que sus presas deben sentirse honradas de morir por su mano.

A pesar de su increíble poder, los Fulgen son conocidos por su tolerancia hacia formas de vida inferiores, permitiendo que razas dracónicas menores e incluso humanos vivan libremente en la Ciudad Dorada, siempre y cuando obedezcan la ley de Aureus y no intenten escapar.



PROGENIE DE MAGNIFEX

"Belleza ante Todo"

Una progenie dracónica antigua y sofisticada, los Magnifex son tan astutos como vanidosos, y tan hermosos como sádicos. Llevan estilos de vida espléndidos, incluso para los estándares de otros dragones, construyendo sus hogares únicamente en los paisajes más hermosos, coleccionando objetos de arte como sus tesoros, y comiendo las presas mejor sazonadas. Sin embargo, la mejor sazón para un Magnifex es el dolor y, el mejor acompañamiento, el terror.

Los dragones Magnifex pueden reconocerse fácilmente por sus cuerpos esbeltos y brillantes, considerados la visión más impresionante que existe, incluso cuando caen en picada para atrapar a sus presas, que quedan deslumbradas por el reflejo del Sol en sus escamas multicolor, convirtiendo las sombras en arcoíris. Todo mientras exhalan vapor de bismuto y mercurio líquido, venenosos para sus presas hipnotizadas.

Es fácil provocar a un Magnifex a una pelea debido a su orgullo, pero sus retorcidas mentes los hacen difíciles de vencer y cuidadosos al pelear. El daño físico les desagrada, ya que estropea su belleza, pero no dejan pasar un insulto sin respuesta.

El Azhurma de la Progenie Magnifex es Sivax, el Príncipe del Éxtasis Perfecto. Está obsesionado con la búsqueda del placer supremo y, con este fin, ha fundado numerosas escuelas de arte dracónicas.



Guía Rápida

Secuencia de la Ronda

Cada ronda consiste en tres fases:

FASE DE PLANEACIÓN

Coloca una Carta de Evento en la Pila de Acciones. Los jugadores toman turnos colocando cartas de su mano boca abajo en la Pila de Acciones hasta que uno de ellos pase (y reciba la ficha de iniciativa). Coloca otra Carta de Evento en la Pila de Acciones.

FASE DE RESOLUCIÓN

La Pila de Acciones se resuelve una carta a la vez. Los jugadores activan Glifos utilizando su tablero de jugador y los Glifos en el tablero principal.

FASE DE LIMPIEZA

Si ya no quedan Cartas de Evento en la Pila, el jugador con más Poder gana. De lo contrario, rellena la fila de Cartas de Habitante y las manos de los jugadores.

Combate

Elige un jugador en la región.

1. Tira una cantidad de dados de combate igual a tu Valor de Combate en la región.
2. Los golpes críticos se aplican inmediatamente.
3. El jugador defensor puede retirarse sin recibir los golpes estándar y el combate termina (ver Retirada en la página 13) o contraatacar tirando dados según su Valor de Combate.
4. Después se aplican todos los golpes del defensor y los golpes estándar del atacante.
5. Si quedan Unidades o Dragones Enemigos en la región, el atacante debe atacar de nuevo o retirarse.

VALOR DE COMBATE

Dragones: Valor de Combate visible más a la izquierda en su tablero de jugador.

Generales: Número de Unidades Aliadas en la región, +1 si hay al menos una Unidad de Infantería, Caballería y Artillería, y +1 si su General se encuentra en la región.

Dragonbond

Después de resolver una Carta de Acción o retirarte, si tu General o Dragón se encuentra en la misma región que otro General o Dragón sin alianza por Dragonbond, sigan estos pasos:

1. Ambos jugadores tiran un dado.
2. Cada jugador puede elegir gastar 1 de Poder para volver a tirar su dado.
3. Ambos jugadores pueden repetir este paso hasta que no puedan o no quieran gastar más Poder.
4. Si ambos dados muestran un golpe, el General y el Dragón ahora están Aliados por Dragonbond.
5. El Dragón y el General Aliados por Dragonbond serán parte del mismo equipo; si uno de ellos gana el juego, ambos habrán ganado.

Glifos de Región



MEJORA

El General que controla esta región puede elegir una Carta de Habitante de la fila cuyo lugar de origen coincida con esta región o, si gasta 1 de Poder, con una región adyacente. El General coloca el Habitante elegido en su tablero de jugador.



REFUERZO

Si esta región es neutral o no está controlada, coloca 2 Unidades Neutrales en esta región. Si está controlada, el General que la controle coloca una Unidad de su elección en la región, y cada región aliada adyacente a ella.



FORTIFICACIÓN

Si esta región no tiene una ciudad, coloca una ciudad en esta región.

Robar Poder

Durante un combate, si se infligen heridas a un Dragón totalmente herido o a una fuerza que solo contenga a un General, le es robado 1 de Poder. El jugador malherido es forzado a retirarse.