

Spielregeln

Kreaturen von Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

Kreaturen von Valerna

ERWEITERUNG

Willkommen zurück! Diese Erweiterung deines Lieblingsspiels enthält eine Schar von Bestien, die von einfach nur lästig bis hin zu wahrhaft furchterregend reichen! Aus den Wyldlanden kommen die übermütigen Fai-Goblins, die wilden Fataar-Oger und die gefürchtete Fai-Hydra, der größte Schrecken der Wälder! Aus Tyveria wollen die blutrünstigen Mantikore und die furchtbaren Blutdurstigen Hüllen deine Macht aufsaugen, um die ihre zu erneuern! Und schließlich kommen aus der Dunkelheit der Ewigen Tiefen die Waada, die den Geist bezwingenden Tyrannen der Unterwelt, die in der Lage sind, deine Gegner wie Marionetten für dich spielen zu lassen! Wagst du es, dich den Monstern zu stellen?

Spielmaterial



6 Kreaturenkarten



1 Ereigniskarte



1 Fai
Hydra-Miniatur



1 Waada-
Miniatur



1 Mantikor-
Miniatur



1 Fataar-
Miniatur



1 Fai
Goblin-Miniatur



1 Blutdurstige
Hülle-Miniatur

Spielregeln

Während des Aufbaus mischst du die Kreaturenkarten in den Bewohnerkartenstapel. Ersetze dann 1 zufällige Ereigniskarte durch die Ereigniskarte aus dieser Erweiterung. Lege die ersetzte Ereigniskarte zurück in die Schachtel (aufgedeckt), sie wird in diesem Spiel nicht verwendet.

Zu Rundenbeginn, wenn du eine neue Auslage mit Bewohnerkarten bildest, ziehst du für jede aufgedeckte Kreaturenkarte 1 zufällige Regionskarte aus dem Regionsstapel und legst sie unter die Kreaturenkarte. Platziere die entsprechende Kreaturenminiatur in dieser Region und vernichte sofort alle Machtmarker in dieser Region.

Ersetze die Kreaturenkarten in der Auslage durch neue Karten aus dem Bewohnerkartenstapel, bis die Auslage aus 6 Bewohnerkarten besteht. Lege die aufgedeckten Kreaturen- und Regionskarten neben den Spielplan.

Ein Drache oder eine Armee kann friedlich mit einer Kreatur koexistieren (z. B. können sie ihren Zug beginnen und sich in eine Region bewegen oder zurückziehen, in der sich eine Kreatur befindet).

Kreaturen sind keine Einheiten, ihre Region bleibt unkontrolliert, solange sie im Spiel sind, oder neutral, wenn die Region eine neutrale Armee enthält.

Wenn eine nicht-gesichtlose Person in einer Region mit einer Kreatur einen Kampf eröffnet, muss sie die Kreatur angreifen, als wäre sie eine neutrale Armee. Wenn sich in der Region eine Kreatur und ein feindlicher Drache oder eine feindliche Armee - auch eine neutrale Armee - befinden, muss der Angreifer einen nach dem anderen angreifen. Der Kampf geht weiter, bis sich keine Feinde mehr in der Region befinden oder der Angreifer sich zurückgezogen hat.

Jede Kreaturenkarte hat eine einzigartige Fähigkeit und Werte:



Den **Kampfkraft-Wert** der Kreatur (wie neutrale Einheiten ziehen sich Kreaturen im Kampf nie zurück).



Die **Anzahl der Wunden**, die sie erleiden kann, bevor sie vernichtet wird (wenn eine Kreatur einen Kampf gewinnt und der Gegner sich zurückzieht, heilt sie alle erlittenen Wunden).



Ihr **Trophäenwert**, d. h. die Anzahl der Machtmarker aus dem Vorrat, die die Person, die die Kreatur vernichtet, sofort erhält. Wenn eine Kreatur vernichtet wird, entfernst du ihre Miniatur (sie wird nicht auf Essenzleisten von Drachen platziert), wirfst ihre Kreaturenkarte ab und legst ihre Regionskarte zurück auf den Regionsstapel.

Credits

Basierend auf dem von Daniel Servitje
geschaffenen Universum

Kreative Leitung: Daniel Ehrli.

Spieldesign: Jack Caesar, Alessio Cavatore.

Grafikdesign: Chris Caesar, Heidi Badillo.

Illustrationen: Steve Prescott, Florian Stitz, Irene Aretia.

Künstlerische Leitung: Tom Babbey

Modelle: Roberto Chaudon, Kylian Zannettacci,
Francesco Orru, Thierry Avelange, Leandro Benigno.

Lektorat und Korrekturen: Gil Hova.

Projektmanagement und Produktaufsicht:

Pamela Forzán, William Burgos.

Deutsche Übersetzung: Christian Beer.