

Reglamento

Criaturas de Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

Criaturas de Valerna

EXPANSIÓN

¡Bienvenido de vuelta! Esta expansión para tu juego favorito incluye un grupo de bestias, desde las simplemente molestas hasta las verdaderamente aterradoras. De las Tierras Silvestres vienen los revoltosos goblins Fai, los feroces ogro feéricos Fataar y la temible hidra Fai, ¡la mayor monstruosidad del Bosque! De Tyveria, la sanguinaria mantícora y los nefastos cuerpos sangrientos que beben de tu poder para restaurar el suyo. Y, finalmente, de la oscuridad de Hollowdepths vienen los Waada, ¡tiranos controla mentes del inframundo capaces de cederte el control sobre tus oponentes! ¿Te atreverás a enfrentarte a estos monstruos?

Componentes



6 Cartas de Criatura



1 Carta de Evento



1 Hidra Fai



1 Waada



1 Mantícora



1 Fataar



1 Goblin Fai



1 Cuerpo Sangriento

Reglamento

Durante la preparación, baraja las Cartas de Criatura con el Mazo de Habitantes. Luego, reemplaza al azar una Carta de Evento con la Carta de Evento de esta expansión. Regresa a la caja la Carta de Evento reemplazada (revelada), no se usará en esta partida.

Cada ronda, cuando reveles una nueva fila de Cartas de Habitante, por cada Carta de Criatura revelada, toma al azar una Carta de Región del Mazo de Regiones y colócala debajo de la Carta de Criatura. Luego, coloca la miniatura de esa Criatura en esa región y destruye todas las Fichas de Poder en esa región.

Repón las Cartas de Criatura de la fila con nuevas cartas tomadas del Mazo de Habitantes hasta que la fila contenga seis Cartas de Habitante y ninguna de Criaturas. Coloca las cartas de Criatura y Región reveladas junto al tablero.

Un Dragón o una fuerza puede coexistir pacíficamente con una Criatura (por ejemplo, podrían iniciar su turno moviéndose o retirándose a una región que contenga una Criatura).

Las Criaturas no son unidades; mientras estén en juego, su región se considera no controlada o neutral si la región contiene una fuerza neutral.

Si un jugador humano inicia un combate en una región que contiene una Criatura, debe atacar a la Criatura como si fuera una fuerza neutral. Si la región contiene una Criatura y un Dragón o fuerza enemiga —incluso una fuerza neutral— el atacante debe atacar a uno a la vez. El combate continúa hasta que ya no haya enemigos en esa región o hasta que el atacante se retire.

Cada Carta de Criatura tiene habilidades y atributos únicos:

- ✂ El **Valor de Combate** de la Criatura (como las Unidades Neutrales, las Criaturas nunca se retiran del combate).
- 🩸 La cantidad de **heridas** que puede recibir antes de ser destruida (si una Criatura gana un combate y el enemigo se retira, se cura todas las heridas sufridas).
- ♦ Su Valor de **Trofeo**, que es la cantidad de Fichas de Poder (de la reserva) obtenidas por el jugador que destruya a la Criatura. Cuando una Criatura es destruida, remueve su miniatura (no se coloca en el Medidor de Esencia de un Dragón), descarta su Carta de Criatura y regresa su Carta de Región al Mazo de Regiones.

Créditos

Basado en el universo creado por Daniel Servitje.

Dirección Creativa: Daniel Ehrlí.

Diseño de juego: Jack Caesar, Alessio Cavatore.

Diseño gráfico: Chris Caesar, Heidi Badillo.

Ilustraciones: Steve Prescott, Florian Stitz, Irene Aretia.

Dirección de arte: Tom Babbey

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

Corrección de texto y traducción: Alice Rodríguez.

Gerencia de proyecto y supervisión de producción: Pamela Forzán, William Burgos.