

Règles

# Creatures of Valerna



**LORDS OF VAALA**  
DRAGONBOND



# Creatures of Valerna

## Extension

**R**avi de vous revoir ! Cette extension de votre jeu préféré comprend une multitude de bêtes, de la simplement agaçante à la plus effroyable ! Dans les Wyldlands, vivent les Gobelins Fai, les féroces Géants Fataar et la redoutable Hydre Fai, l'horreur suprême de la Forêt ! En Tyveria, les Manticores assoiffées de sang et les redoutables Husks sanglants cherchent à récolter votre Pouvoir pour reconstituer le leur. Et dans les ténèbres des Profondeurs vivent les Waada, les tyrans psychopathes du monde souterrain, capables de retourner vos alliés contre vous !

## Contenu



6 cartes Créature



1 carte Événement



1 Hydre Fai



1 Waada



1 Manticore



1 Géant  
Fataar



1 Gobelin Fai



1 Husk  
Sanglant

## Règles

Lors de la mise en place, mélangez les cartes Créature dans le deck Seigneurs de Guerre. Puis, remplacez une carte Événement aléatoire par la carte Événement de cette extension. Rangez la carte Événement remplacée dans la boîte (révélée), elle ne sera pas utilisée dans cette partie.

À chaque tour, lorsque vous révélez un nouvel alignement de cartes Seigneurs de Guerre, par carte Créature révélée, piochez une carte au hasard du deck Région et glissez-la sous la carte Créature. Puis, placez la figurine de la Créature dans cette Région et détruisez immédiatement tous les jetons Pouvoir qui s'y trouvent.

Remplacez les cartes Créature de l'alignement par de nouvelles cartes piochées dans le deck Seigneurs de Guerre jusqu'à ce que la ligne soit composée de six cartes Seigneurs de Guerre et aucune carte Créature. Placez les cartes Créature et les cartes Région révélées à côté du plateau.

Un Dragon ou une force peut coexister pacifiquement avec une Créature. Ainsi, ils peuvent commencer leur tour, se déplacer ou se retirer dans une Région contenant une Créature.

Si un joueur humain initie un combat dans une Région avec une Créature, il doit attaquer la Créature comme si c'était une force neutre. Si la Région contient une Créature et un ennemi (Dragon, force, force neutre), l'attaquant doit les attaquer l'un après l'autre et le combat se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis dans la Région ou que l'attaquant ait battu en retraite.

Les Créatures ne sont pas des Unités, leur Région reste non contrôlée tant qu'elles sont en jeu, ou Neutre si la Région contient une force neutre. Chaque carte Créature a une capacité et des statistiques uniques :

✂ **Valeur de Combat** de la Créature (comme les Unités Neutres, les Créatures ne battent jamais en retraite).

💧 **Nombre de blessures** qu'une Créature peut subir avant d'être détruite (si elle gagne un combat et que l'ennemi bat en retraite, elle guérit toutes les blessures subies).

♦ **Valeur de Trophée** de la Créature. C'est la quantité de jetons Pouvoir pris dans la réserve et immédiatement attribuée au joueur qui détruit la Créature. Quand une Créature est détruite, retirez sa figurine (elle n'est pas placée sur le compteur d'Essence d'un Dragon), défaussez sa carte et remplacez sa carte Région dans la pioche Région.

## Crédits

Basé sur l'univers créé par Daniel Servitje.

**Direction créative :** Daniel Ehrl.

**Conception du jeu :** Jack Cæsar, Alessio Cavatore.

**Conception graphique :** Chris Cæsar, Heidi Badillo.

**Illustrations :** Steve Prescott, Florian Stitz, Irene Aretia.

**Direction artistique :** Tom Babbey

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

**Gestion du projet et supervision des produits :** Pamela Forzán, William Burgos.

**Versión Française :** distribué par Légion Distribution.

Traduction : Émilie Pedrada. Relecture, révision : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo. Mise en page : Laurent Duthiel.