

Regolamento

Creature di Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

Creature di Valerna

ESPANSIONE

Benvenuti di nuovo! Questa espansione per il tuo gioco preferito include una carrellata di bestie, a partire da quelle più fastidiose ad altre veramente spaventose! Dalle Terre Selvagge arrivano i folli Goblin Fai, i feroci Fataar e le spaventose Idre Fai, l'orrore supremo dei Boschi! Da Tyveria le Manticore, assetate di sangue, e gli spaventosi Sanguescorza, alla ricerca disperata di bere il tuo potere per rigenerare il loro! Ultimi ma non ultimi, dall'oscurità dei Vuoti Abissi arrivano i Waada, tiranni del sottosuolo piegatori di menti capaci di rendere i nemici tuoi alleati! Oserai affrontarli?

Componenti



6 carte Creatura



1 carta Evento



1 Idra Fai



1 Waada



1 Manticora



1 Fataar



1 Goblin Fai



1 Sanguescorza

Regolamento

Durante il setup, mischiate le carte Creatura nel mazzo Abitanti. Rimpiazzate una carta Evento a caso con quella trovata in questa espansione. Mettete via (scoperta) la carta rimossa, non verrà usata.

Ogni round, quando vengono scoperte nuove carte Abitante, per ogni carta Creatura rivelata, pescate una carta Regione a caso dal mazzo Regioni e mettetela sotto alla carta Creatura, poi piazza la miniatura corrispondente in quella Regione e distruggete tutti i segnalini Potere presenti.

Rimpiazzate le carte Creatura con nuove carte Abitante fino a che non sono disponibili 6 carte Abitante e nessuna Creatura. Tenete le carte Creatura e le carte Regioni associate accanto al tabellone.

Un Drago o un'armata possono coesistere pacificamente con una Creatura (ad esempio, possono iniziare il turno, muoversi o ritirarsi in una Regione contenente una Creatura).

Le Creature non sono unità, la loro Regione rimane non-controllata mentre sono in gioco, o neutrale se la Regione contiene anche un'armata neutrale.

Se un giocatore umano comincia una battaglia in una Regione con una Creatura, deve considerarla come parte di un'armata neutrale. Se la Regione contiene una Creatura e un Drago o armata-anche neutrale- l'attaccante deve affrontare una battaglia alla volta. La battaglia continua fino a che non ci sono più nemici nella Regione o l'attaccante si è ritirato.

Ogni carta Creatura possiede abilità e statistiche uniche:

✂ Il **Valore di Combattimento** della Creatura (come le Unità neutrali, non si ritirano mai).

💧 Le **ferite** che può subire prima di essere distrutta (se una Creatura vince una battaglia ed il nemico si ritira, si cura di tutte le ferite).

♦ Il suo valore **Trofeo**, ovvero la quantità di segnalini Potere ottenuti dal giocatore che la distrugge. Quando questo accade rimuovetene la miniatura (non può essere piazzata sul tracciato Essenza di un Drago), scartate la sua carta e riponete nel mazzo Regione la carta precedentemente rimossa.

Riconoscimenti

Basato sull'universo creato da Daniel Servitje.

Direzione creativa: Daniel Ehrl.

Game design: Jack Caesar, Alessio Cavatore.

Design grafico: Chris Caesar, Heidi Badillo.

Illustrations: Steve Prescott, Florian Stitz, Irene Aretia.

Direzione Artistica: Tom Babbe

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

Editing e proofreading: Gil Hova.

Project management e supervisione prodotto: Pamela Forzán, William Burgos.