

Spielregeln

Legenden von Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Legenden von Valerna

ERWEITERUNG

Willkommen bei der neuen Erweiterung von Lords of Vaala: Dragonbond! Hast du gerne Drachen gegen Generäle antreten lassen, um Armeen zu verschlingen oder aufzustellen?

Die Auswahl wurde nun um neue alternative Generäle für die Armeen der Tyverianer und Allarianer sowie zwei brandneue Fraktionen mit eigenen Spielregeln und Fähigkeiten erweitert: der manipulative Fellritter und der sadistische Kadhah. Diese Erweiterung enthält außerdem zwei Module, mit denen du Helden oder Schätze in Valerna entdecken und für dich beanspruchen kannst, um dir einen Vorteil gegenüber deinen Gegnern zu verschaffen und den Kampf um Macht in neue Sphären zu heben.

CREDITS

Basierend auf dem von Daniel Servitje geschaffenen Universum.

ENTWICKLUNG

Kreative Leitung: Daniel Ehrli.

Spieldesign: Jack Caesar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Grafikdesign: Chris Caesar, Heidi Badillo.

Künstlerische Leitung: Tom Babbey, Aldo Domínguez

Illustrationen: Adam Wesierski, Daarken, Florian Stitz, Todd Ulrich, Steve Prescott, Tom Babbey.

Produktionsdesign: Irene Aretia, Fernando Martínez, Heidi Badillo.

Grafiken: Gabriel Viveros.

Modelle: Francesco Orru, Roberto Chaudon, Daniele Angelozzi.

Lore: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez.

Deutsche Übersetzung: Christian Beer.

MARKETING

Leitung: Caroline Pritchard-Law.

Visuelle Assets: Angel Lira, Corazón Martínez, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

BETRIEB

Projektmanagement und Produktauficht:

Pamela Forzán, William Burgos.

Produktionsdienstleistungen: Alejandro Reyes Varela, Luis Miguel Arroyuelo, Raúl Díaz, Mitzi Díaz, Ana de la Torre.

BESONDERER DANK AN

Angel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Steven Oaks, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose und alle unsere Tester!

SPIELMATERIAL



1 Fellritter
Fraktionstableau

1 Kadhah
Fraktionstableau



11 Fellritter-Karten



11 Kadhah-Karten



1 Fellritter-Miniatur



1 Kadhah-Miniatur



1 Onatella Pai-Miniatur



1 Sagriv-Miniatur



1 Allianzmarker



1 Verdammismarker



6 Onatella Pai-Karten



6 Sagriv-Karten



4 Drachenhortmarker



6 Heldenkarten



19 Machtmarker



9 Wundenmarker



2 Marker Drakonische
Opfergaben: Gesundheit



2 Marker Drakonische
Opfergaben: Bewegung



2 Heldenmarker
(Fernkampf)



2 Heldenmarker
(Kavallerie)



2 Heldenmarker
(Infanterie)



6 Marker Drakonische
Opfergaben: Macht



2 Marker Drakonische
Opfergaben: Kampf

Kadhah & Fellritter

Diese Charaktere werden wie Drachen gespielt, allerdings mit einem Twist. Sie stellen keine Armeen auf und sammeln keine Machtmarker direkt vom Spielplan, aber sie können Macht erlangen, indem sie ihre Essenzleiste füllen sowie durch ihre einzigartigen Fähigkeiten „Verdammnis“ und „Allianz“.

Die Auswirkungen ihrer Glyphen werden auf den Fraktionstableaus beschrieben. Ihre Aktionskarten haben unterschiedliche Anordnungen von Glyphen. Denke daran: Glyphen müssen immer von oben nach unten aktiviert werden.

Wenn nicht anders angegeben, zählen der Kadhah und der Fellritter als Drache für die Vaala-Karten und Fraktionstableau-Glyphen anderer Personen sowie für die Regeln des Grundspiels oder anderer Erweiterungen. Mit Ausnahme des Drachenbunds: Kadhah und Fellritter können niemals einen Drachenbund eingehen.

DAS SPIEL MIT BEIDEN

Wenn der Kadhah und der Fellritter beide im Spiel sind, ziehe für beide zufällig je 1 Startregion, bevor du die Karten auf den Regionskartensapel zurücklegst. Auf diese Weise beginnen sie in verschiedenen Regionen.

In der Aufräumphase wählt der Kadhah aus, wem er den Verdammnismarker geben will, bevor auf die Allianz des Fellritters geboten wird.

DAS SPIEL AB 5 PERSONEN

Durch die neuen Fraktionstableaus habt ihr nun die Möglichkeit, auch mit mehr als 4 Personen zu spielen. Nehmt die folgenden Änderungen vor:

Ihr müsst nicht mehr euren Rollen entsprechend abwechselnd am Tisch sitzen (Drache-General-Drache-General).

Platziert je 1 zusätzliche neutrale Einheit in allen Regionen, die keine Startregionen sind.

Eine Person darf nur passen, wenn sie mindestens 2 Karten auf den Aktionsstapel gespielt hat.

Der Kadhah

Der Kadhah wird wie ein Drache gespielt, mit einigen Änderungen. In Partien mit 4 oder weniger Personen muss der Kadhah einen Drachen ersetzen.

Der Kadhah kann keinen Drachenbund eingehen und nicht als Gesichtsloser gespielt werden.

Während des Spielaufbaus, nachdem alle anderen ihre Startgebietskarten erhalten haben, aber bevor neutrale Einheiten und Machtmarker auf dem Spielplan platziert werden, ziehst du 1 Regionskarte und platzierst den Kadhah in dieser Region. Dies ist die Startregion des Kadhah. Mische die Regionskarte zurück in ihren Stapel.

In jeder Aufräumphase gibst du den Verdammnismarker einer beliebigen Person. Wenn die gewählte Person die meiste Macht hat (Gleichstand zählt hierfür auch), erhalte 1 Macht. Diese Person ist verdammt. Deinen 10. Machtmarker kannst du auf diese Weise nicht erhalten.

Der Kadhah hat +2 Kampfkraft gegen die Person mit dem Verdammnismarker.



Sobald die Wundenleiste des Kadhah voll ist, wird er vernichtet. Entferne den Kadhah vom Spielplan und wirf alle offen ausliegenden Vaala-Karten des Kadhah ab. Falls der Kadhah in einem von einer anderen Person initiierten Kampf vernichtet wird, erhält der Angreifer 1 Macht (nicht gestohlen, der Kadhah verliert keine Macht). Falls der Kadhah eine Karte abhandeln würde, aber vernichtet wurde, aktiviert er stattdessen:

Hinweis: Vaala-Karten des Kadhah, die vor ihm platziert werden (auch solche, die gespielt werden, nachdem er vernichtet wurde), dürfen in der Aufräumphase nicht abgeworfen werden. Wirf sie ab, wenn der Kadhah das nächste Mal vernichtet wird.

Entferne zu Beginn der Aufräumphase alle Wunden des Kadhah. Falls der Kadhah vernichtet wurde, ziehst du 1 zufällige Regionskarte vom Regionsstapel (nachdem die Generäle Regionskarten auf die Hand genommen haben) und platzierst den Kadhah in dieser Region.

Der Kadhah kann sich nicht heilen, außer durch das Entfernen von Wunden zu Beginn der Aufräumphase.

In der Aufräumphase wählt der Kadhah eine Person, die in der kommenden Runde den Verdammnismarker erhält (er kann auch wieder dieselbe Person wählen).



Der Fellritter

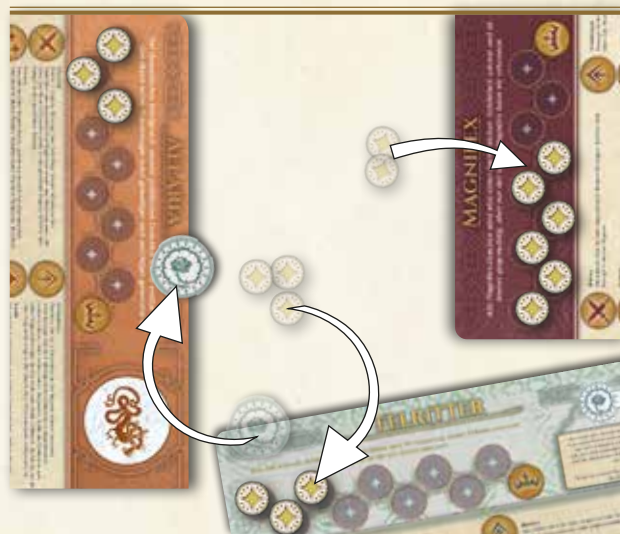
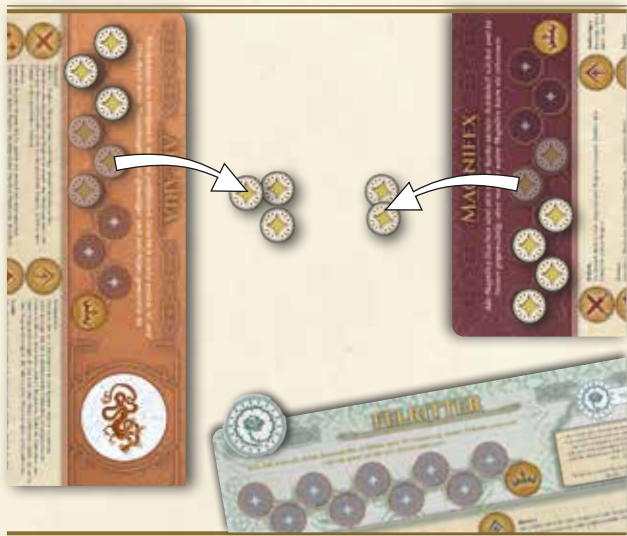
Der Fellritter wird wie ein Drache gespielt, mit einigen Änderungen. In Partien mit 4 oder weniger Personen muss der Fellritter einen Drachen ersetzen.

Der Fellritter kann keinen Drachenbund eingehen und nicht als Gesichtsloser gespielt werden.



Während des Spielaufbaus, nachdem alle anderen ihre Startgebietskarten erhalten haben, aber bevor neutrale Einheiten und Machtmarker auf dem Spielplan platziert werden, ziehst du 1 Regionskarte und platzierst den Fellritter in dieser Region. Dies ist die Startregion des Fellritters. Mische die Regionskarte zurück in ihren Stapel.

Am Ende der Aufräumphase darf dem Fellritter Macht geboten werden (nicht durch Gesichtslose!), um eine Allianz mit ihm einzugehen. Beginnend mit der Person, die den Initiativmarker besitzt und dann im Uhrzeigersinn: Es kann gepasst werden, das höchste Gebot kann gehalten werden oder ein höheres Gebot kann gemacht werden.



Die Person, die die meiste Macht bietet, erhält den Allianzmarker und muss dir die gebotenen Machtmarker von ihrer Machtleiste geben, die du auf deiner Machtleiste platzierst. Bei einem Gleichstand von zwei oder mehr Personen, wählst du eine aus, die den Allianzmarker erhält. Du kannst auf diese Weise nur bis zu Stufe 9 auf deiner Machtleiste kommen. Würdest du darüber hinaus Macht erhalten, lege die überzähligen Machtmarker in den allgemeinen Vorrat.



Solange eine Person den Allianzmarker besitzt, ist sie mit dem Fellritter alliiert, und es gelten die folgenden Regeln:

- ◆ Beide dürfen in keinem Fall gegen den anderen den Kampf eröffnen.
- ◆ Der Alliierte darf Macht aus Regionen sammeln, in denen sich der Fellritter befindet.

Zusätzlich profitieren der Alliierte und der Fellritter von weiteren Vorteilen, über Glyphen des Fraktionstableaus des Fellritters und Vaala-Karten.

Wenn niemand Macht bietet, behält der Fellritter den Allianzmarker und platziert ihn vor seinem Fraktionstableau. Solange er den Allianzmarker vor sich liegen hat, erhält er +2 Kampfkraft.



Drakonische Opfertgaben

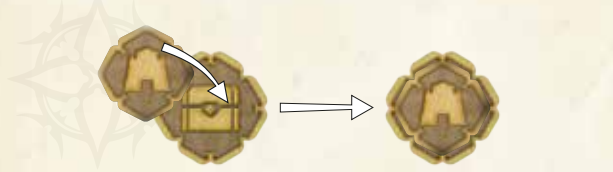
Drachen fallen nicht nur zur Erlangung roher Macht in Valerna ein, sie müssen auch Tribut für ihren Azhurma in Drakha, dem Roten Mond, mitbringen. Diese Opfertgabe kann aus gefangenen Valernern bestehen, aber auch aus Artefakten, Gegenständen oder sogar Wissen, je nachdem, was ihrem Azhurma zusagt.



Spielaufbau

Mische alle Marker für Drakonische Opfertgaben verdeckt (Schatztruhe oben) und platziere sie dann neben dem Spielplan. Dies ist der Vorrat. Immer wenn ein Marker für Drakonische Opfertgaben in den Vorrat zurückgelegt wird, mischst du ihn wieder verdeckt unter die anderen Marker im Vorrat.

Ziehe 3 Regionskarten und platziere in jeder dieser Regionen verdeckt je 1 Marker für Drakonische Opfertgaben und anschließend 1 Stadtmarker darauf. Mische die Regionskarten anschließend zurück in den Regionsstapel.



Platziere die entsprechenden Drachenhortmarker in den Startregionen der mitspielenden Drachen. Lege die nicht verwendeten Marker zurück in die Schachtel.



Drakonische Opfertgaben & Städte

Immer wenn eine Stadt in einer Region platziert wird, nimmst du 1 zufälligen Marker für Drakonische Opfertgaben aus dem Vorrat und platzierst ihn verdeckt unter dem Stadtmarker.

Wenn dein Drache seine Bewegung in einem Gebiet beginnt oder sich in ein Gebiet bewegt, in dem sich verdeckte Marker für Drakonische Opfertgaben befinden, darfst du sie dir geheim ansehen.



Wird eine Stadt in einem Kampf, den ein Drache eröffnet hat, vom Spielplan entfernt, darf er sich alle Marker für Drakonische Opfertgaben darunter ansehen und eine beliebige Anzahl von ihnen verdeckt an sich nehmen. Der Rest wird zurück in den Vorrat gemischt. Wenn eine Region mit Drakonischen Opfertgaben keine Einheiten enthält, kann der Drache trotzdem einen Kampf eröffnen, um die Stadt mit einem Treffer zu vernichten und alle Drakonischen Opfertgaben zu nehmen.

Wenn eine Stadt in einem von einem General eröffneten Kampf vom Spielplan entfernt wird, muss er alle darunter liegenden Marker für Drakonische Opfertgaben nehmen und sie unter Städten in Regionen platzieren, die er kontrolliert. Unter einer Stadt können sich beliebig viele Drakonische Opfertgaben befinden. Wenn ein General keine Stadt kontrolliert, unter der er die Drakonischen Opfertgaben platzieren kann, mischt er diese zurück in den Vorrat.

Falls eine Stadt aus irgendeinem anderen Grund entfernt wird, mischst du alle darunter liegenden Drakonischen Opfertgaben zurück in den Vorrat.

Drakonische Opfertgaben ausgeben

Ein Drache darf seine Drakonische Opfertgaben ausgeben, indem er sie umdreht und ihr Symbol aufdeckt.



Nutze diesen Marker in einem Kampf nach einem Würfelwurf, um alle deine Würfel neu zu werfen.



Nutze diesen Marker jederzeit, um 1 Wunde zu heilen.



Nutze diesen Marker direkt bevor du eine Glyphe aktivierst, um deinen Drachen in eine angrenzende Region zu bewegen.




Decke 2 dieser Marker zu Beginn der Aufräumphase auf, um 1 Macht zu erhalten. Du kannst dies nur 1x pro Aufräumphase tun.

Nachdem du einen Marker für Drakonische Opfertgaben ausgegeben hast, mischte ihn zurück in den Vorrat.

Drachenhorte

Drakonische Opfertgaben können einem Drachen gestohlen werden.

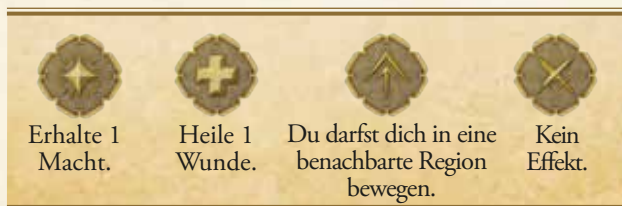
Wenn du eine -Glyphe in einer Region aktivierst, in der sich ein Drachenhort und keine Machtmarker befinden, nimmst du 1 zufällige, verdeckte Drakonische Opfertgabe von dem Drachen, dem der Drachenhort gehört und schau sie dir geheim an. Je nachdem wen du du spielst, mache anschließend folgendes:

Drache: Nimm dir die Drakonische Opfertgabe und lege sie verdeckt vor dir ab.



Generäle: Falls der Marker ein Machtsymbol zeigt, decke ihn auf, um 1 Macht zu erhalten. Mische ihn anschließend zurück in den Vorrat. Falls der Marker ein anderes Symbol zeigt, platziere ihn unter einem Stadtmarker in einer Region, die du kontrollierst. Wenn du keine Region mit einem Stadtmarker kontrollierst, mischst du den Marker zurück in den Vorrat.

Alle anderen Charaktere: Decke den Marker sofort auf, führe den unten beschriebenen Effekt aus und mische den Marker anschließend zurück in den Vorrat.



Gesichtslose

Gesichtslose Drachen sehen sich keine Drakonischen Opfertgaben an, wenn sie in einer Region sind.

Sie nehmen Drakonische Opfertgaben wie üblich. Zu Beginn der Aufräumphase drehst du zufällig Drakonische Opfertgaben um, bis 2 Machtsymbole zu sehen sind. Falls 2 Machtsymbole aufgedeckt werden, mische sie zurück in den Vorrat und der gesichtslose Drache erhält 1 Macht. Falls 0 oder 1 Machtsymbol aufgedeckt wird, drehe die Marker wieder auf ihre verdeckte Seite.

Gesichtslose Generäle stehlen Drakonische Opfertgaben wie üblich. Sie decken den Marker sofort auf, nachdem sie ihn aus einem Drachenhort genommen haben, und mischen ihn zurück in den Vorrat. Wenn ein Machtsymbol aufgedeckt wurde, erhalten sie sofort 1 Macht.

Die Generäle der Erweiterung

Im Grundspiel von Lords of Vaala sind vier Fraktionen enthalten - zwei Reiche von Valerna und zwei Drachenbruten - jede mit ihrem eigenen Fraktionstableau und Aktionskarten. Alle Fraktionen haben ihre Stärken, aber darüber hinaus kontrolliert jede Person einen einzigartigen Charakter, für den es jeweils eigene Vaala-Karten gibt.

Die Welt von Rhaava und der Rote Mond von Drakha sind bis zum Rand gefüllt mit Persönlichkeiten unterschiedlichster Begabungen. In Erweiterungen wie dieser kannst du neue legendäre Charaktere finden, die die Fraktionen anführen, denen sie angehören.

Um mit einem Erweiterungsgeneral zu spielen, nimmst du einfach die Miniatur, die Charakterkarte und die Vaala-Karten des Generals aus dieser Erweiterung und ersetzt damit die Karten, die zu diesem Reich im Grundspiel gehören. Anhand der Logos auf den Charakterkarten findest du die passenden Vaala-Karten dieses Charakters zusammen mit dem Fraktionstableau, den Aktionskarten und den Einheitenmarkern aus dem Grundspiel.

♦ **Zu den allarianischen Generälen** gehören Elyse, Onatella & Eldai von Fion, um nur ein paar zu nennen.

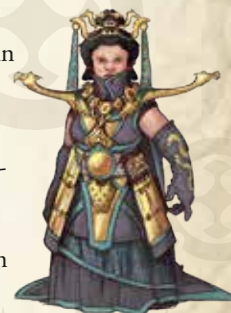
♦ **Zu den tyverianischen Generälen** gehören unter anderem Adrael, Sagriv & Baryen.

Hinweis: Sagrivs verdeckte Vaala-Karten werden in der Aufräumphase nicht abgeworfen.

Onatella Pai

Sie ist die mächtigste Politikerin und Geschäftsfrau in Valerna und ihre Gier ist ihr größtes Kapital.

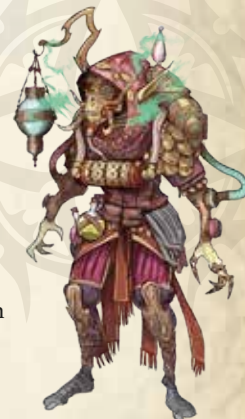
Sie ist die Anführerin der Großen Gilde von Allaria, einem weitreichenden Konglomerat, in dem Godaognome ihre Experimente frei durchführen und ihre Werkzeuge und Erfindungen in ganz Valerna verkaufen, als Gegenleistung für ihre Forschung zum Wohle Allarias.



Sagriv

Meister der Alchemie, Attentäter und Informant. Er erkennt keine Autorität und niemanden als ebenbürtig an.

In Tyveria gibt es mehr Shev-Halblinge als anderswo, denn ihre Alchemie und ihre Attentatsdienste werden sowohl bei rivalisierenden Maghyr-Häusern als auch beim Purpurkrähen-Syndikat, der größten kriminellen Familie Valernas in Tyveria, äußerst geschätzt.



Helden

Die urtümliche Kraft des Vaala ist in ganz Valerna präsent. Vom Sternestaub bis zu den Bergen, in jeder Kreatur, vom Riesen bis zum Floh. Vaala wandelt den Kosmos und lässt die Sterblichen die Flammen beherrschen. Im Laufe der Zeitalter hat Valerna unzählige legendäre Helden gesehen, die ihr eigenes Schicksal schmiedeten.

Aufmarsch

Während des Spieldaufbaus mischst du die Heldenkarten in den Bewohnerkartenstapel.

Immer wenn du in der Aufräumphase einer Runde eine neue Auslage von Bewohnerkarten bildest, ziehst du für jede aufgedeckte Heldenkarte 1 zufällige Regionskarte aus dem Regionsstapel und platzierst 1 entsprechenden Heldenmarker (des Typs der Heldenkarte) in dieser Region. Platziere die Regionskarte offen zusammen mit der Heldenkarte neben dem Spielplan, bis der Held verwundet wird. Ersetze die Heldenkarten in der Auslage sofort durch neue Karten, die du vom Bewohnerkartenstapel ziehst.

Mach das so lange, bis die Auslage aus 6 Bewohnerkarten besteht.



Helden sind neutrale Einheiten mit einer Kampfkraft von 2. Ihre Regionen gelten als neutral und können andere neutrale Einheiten aufnehmen, um eine stärkere neutrale Armee zu bilden. Wunden müssen anderen neutralen Einheiten in der Region vor den Helden zugefügt werden.

Falls ein Held verwundet wird, wirfst du seine Karte ab und mischst die dazugehörige Regionskarte in den Regionsstapel. Falls eine Person (gilt nicht für Gesichtslose) einem Helden im Kampf eine Wunde zufügt, darf sie 1 Macht ausgeben, um je nach Charakter 1 der folgenden Aktionen durchzuführen.

Einen Helden rekrutieren (Generäle)

Nachdem du einen Helden in einem Kampf an dem dein General beteiligt war, verwundet hast, darfst du 1 Macht ausgeben, um den Helden zu rekrutieren. Wähle 1 Bewohnerkarte des gleichen Typs wie der Held (Kavallerie, Infanterie oder Fernkampf) aus der Auslage und platziere sie auf deinem Fraktionstableau. Falls du bereits eine Bewohnerkarte des Typs auf deinem Fraktionstableau hast, wirf sie ab. Entferne den Heldenmarker vom Spielplan und platziere 1 deiner Einheitenmarker des passenden Typs (Kavallerie, Infanterie oder Fernkampf) in dieser Region, falls du dort noch 1 oder mehr Einheiten hast (aber weniger als 6).

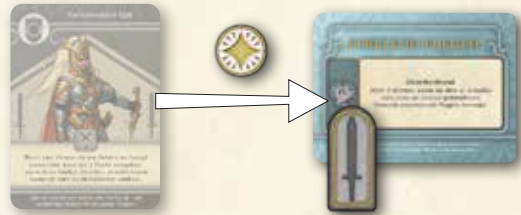


Falls du keine Macht ausgibst, lege den Heldenmarker zurück in den Vorrat.

An einen Helden binden (Drachen)

Nachdem du einen Helden in einem Kampf, an dem dein Drache beteiligt ist, verwundet hast, darfst du 1 Macht ausgeben, um dich an den Helden zu binden. Entferne den Heldenmarker vom Spielplan und platziere es auf deiner Charakterkarte (es wird nicht auf deine Essenzeleiste gelegt). Dies unterscheidet sich vom Drachenbund mit einem General. Es gelten folgende Sonderregeln:

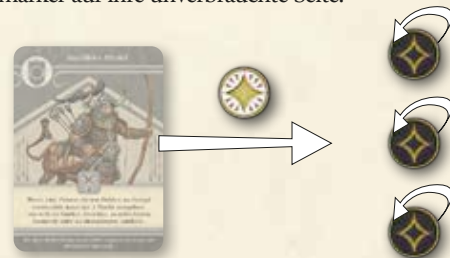
- ◆ Der Drache kann keinen weiteren Bund mit einem Helden oder General eingehen.
- ◆ Die Drachenbund-Fähigkeit wird nicht aktiv.
- ◆ Der Drache erhält +1 Kampfkraft.



Falls du keine Macht ausgeben willst oder kannst, wird der Heldenmarker stattdessen auf deine Essenzeleiste gelegt.

Die Lebenskraft eines Helden absorbieren (andere)

Nachdem du einen Helden in einem Kampf an dem dein Charakter, der weder Drache noch General ist (z.B. Fellritter oder Kadhah), teilgenommen hat, verwundet hast, darfst du 1 Macht ausgeben, um die Lebenskraft des Helden zu absorbieren. Entferne den Heldenmarker vom Spielplan (er kommt nicht auf deine Essenzeleiste) und drehe bis zu 3 deiner verbrauchten Machtmarker auf ihre unverbrauchte Seite.



Falls du keine Macht ausgeben willst oder kannst, wird der Heldenmarker stattdessen auf deine Essenzeleiste gelegt.

Gesichtslose

Wenn ein gesichtsloser Drache einen Helden im Kampf verwundet, platzierst du den Marker auf seiner Essenzeleiste.

Wenn ein gesichtsloser General einen Helden im Kampf verwundet, platziere 1 Einheit desselben Typs aus dem Vorrat des Gesichtslosen in der Region seines Generals.