

Reglamento

Leyendas de Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Leyendas de Valerna

EXPANSIÓN

¡Bienvenido a la nueva expansión de Dragonbond: Lords of Vaala! ¿Disfrutaste jugar con Dragones y Generales devorando o alzando ejércitos?

Tus opciones se han expandido con nuevos generales alternativos para los ejércitos Tyverianos y Allarianos y dos facciones nuevas con sus propias reglas y habilidades: el manipulador Caballero de Fell y el sádico Kadhah. Esta expansión también incluye dos módulos que permiten descubrir héroes y tesoros en Valerna. Reclámalos para ganar ventaja sobre tus oponentes y lleva tu lucha por el Poder a nuevas alturas.

CRÉDITOS

Basado en el universo creado por Daniel Servitje.

DESARROLLO

Dirección creativa: Daniel Ehrli.

Diseño de juego: Jack Cæsar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Diseño gráfico: Chris Cæsar, Heidi Badillo.

Dirección de arte: Tom Babbey, Aldo Domínguez.

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

Producción de arte: Irene Aretia, Fernando Martínez, Heidi Badillo.

Diagramas: Gabriel Viveros.

Modelos: Francesco Orru, Roberto Chaudon, Daniele Angelozzi.

Historia: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez.

Edición y corrección del texto: Alice Rodríguez.

MERCADOTECNIA

Dirección de mercadotecnia: Caroline Pritchard-Law.

Activos visuales: Angel Lira, Corazón Martínez, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

OPERACIONES

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

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Angel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Steven Oaks, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose y a todos nuestros playtesters.

COMPONENTES

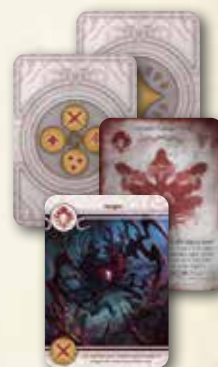


1 Tablero de jugador de Caballero de Fell

1 Tablero de jugador de Kadhah



11 Cartas de Caballero de Fell



11 Cartas de Kadhah



1 Miniatura de Caballero de Fell



1 Miniatura de Kadhah



1 Miniatura Onatella Pai



1 Miniatura Sagriv



1 Ficha de Alianza



1 Ficha de Condena



6 Cartas Onatella Pai



6 Cartas Sagriv



4 Fichas de Guarida



6 Cartas de Héroe



19 Fichas de Poder



9 Fichas de Herida



2 Fichas de Salud de Ofrenda Dracónica



2 Fichas de Movimiento de Ofrenda Dracónica



2 Fichas de Héroe (Artillería)



2 Fichas de Héroe (Caballería)



2 Fichas de Héroe (Infantería)



6 Fichas de Poder de Ofrenda Dracónica



2 Fichas de Combate de Ofrenda Dracónica

El Kadhah y el Caballero de Fell

Estos personajes se juegan como Dragones con un giro. No alzan ejércitos ni recolectan Poder directamente del tablero principal, pero lo obtienen rellenoando su Medidor de Esencia y a través de sus habilidades únicas de Condena y Alianza.

Los efectos de sus Glifos están descritos en sus tableros de jugador. Sus Cartas de Acción tienen diferentes configuraciones de Glifos. Los Glifos siempre se resuelven de arriba a abajo.

A menos que se indique lo contrario, el Kadhah y el Caballero de Fell son considerados como Dragones por las Cartas de Vaala de otros jugadores o los Glifos de sus tableros de jugador, así como por las reglas del juego base o de otras expansiones. Con la excepción del Dragonbond —el Kadhah y el Caballero de Fell no pueden Aliarse por Dragonbond.

JUGANDO CON AMBOS

Si el Kadhah y el Caballero de Fell están en la misma partida, toma una carta de región inicial para cada uno de ellos antes de regresar las cartas al Mazo de Regiones. Así, empiezan en regiones diferentes.

Durante la Fase de Limpieza, el Kadhah elige a quién darle la Ficha de Condena antes de que los jugadores compitan por la alianza del Caballero de Fell.

JUGANDO A 5-6 JUGADORES

Con la inclusión de nuevos tableros de jugador, es posible jugar a más de 4 jugadores. Para jugar a 5-6 jugadores, simplemente implementa los siguientes cambios:

No es necesario que los jugadores se sienten de forma intercalada como en el juego base.

Durante la Preparación, coloca una Unidad Neutral adicional en cada región no inicial en el tablero principal.

En la Fase de Planeación, un jugador solamente puede pasar si ya ha jugado al menos dos cartas en la Pila de Acción.

El Kadhah

El Kadhah juega como un Dragón con algunos cambios. En partidas a 4 o menos jugadores, el Kadhah debe reemplazar a un jugador Dragón.


El Kadhah no puede Aliarse por Dragonbond o ser usado como Jugador Sin Rostro.

Durante la Preparación, después de que los otros jugadores hayan recibido sus Cartas de Región iniciales, pero antes de colocar Unidades Neutrales y Fichas de Poder en el tablero principal, toma una Carta de Región y coloca al Kadhah en esa región. Esta es la región inicial del Kadhah. Baraja la Carta de Región de vuelta a su mazo.

Durante cada Fase de Limpieza, dale la Ficha de Condena a cualquier jugador. Si el jugador elegido es el que tiene más Poder (o está empatado por esta posición), obtén 1 de Poder. Este jugador está Condenado. No puedes obtener tu 10ma Ficha de Poder de esta forma.

El Kadhah tiene +2 a su Valor de Combate contra el jugador Condenado.



Si el Medidor de Heridas del Kadhah se llena, es destruido. Remueve al Kadhah del tablero principal y descarta todas las Cartas de Vaala que se encuentren bocarriba frente al jugador del Kadhah. Si es destruido en un combate iniciado por otro jugador, el atacante obtiene 1 de Poder (no lo roba, el Kadhah no pierde Poder). Si el Kadhah fuera a resolver una carta, pero es destruido, resuelve un  en su lugar.

Nota: Las Cartas de Vaala del Kadhah colocadas frente al jugador (incluso las que jugó antes de ser destruido) no deben descartarse durante la Fase de Limpieza. Descártalas la próxima vez que el Kadhah sea destruido.

Al inicio de la Fase de Limpieza, remueve todas las heridas del Kadhah. Si el Kadhah fue destruido, toma al azar una Carta de Región del Mazo de Regiones (después de que todos los jugadores Generales hayan tomado sus Cartas de Región en sus manos) y coloca al Kadhah en esa región.

El Kadhah no puede curarse más que con su eliminación de heridas al inicio de la Fase de Limpieza.

Durante la Fase de Limpieza, el Kadhah elige al jugador Condenado (puede ser el mismo jugador u otro).



El Caballero de Fell

El Caballero de Fell juega como un Dragón con algunos cambios. En partidas a 4 o menos jugadores, el Caballero de Fell debe reemplazar a un jugador Dragón.

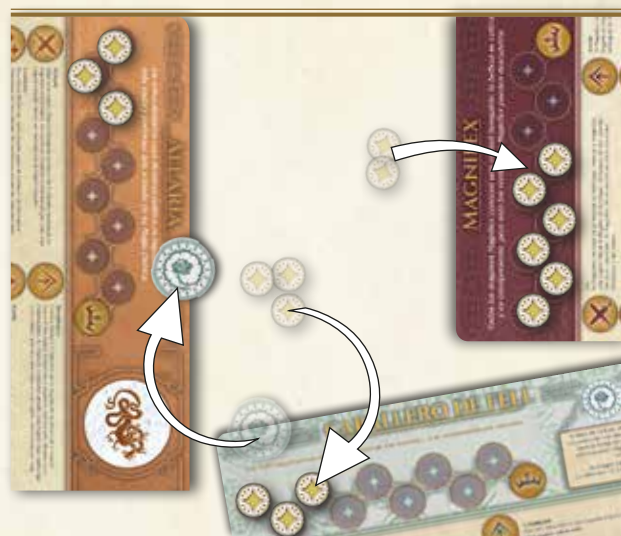
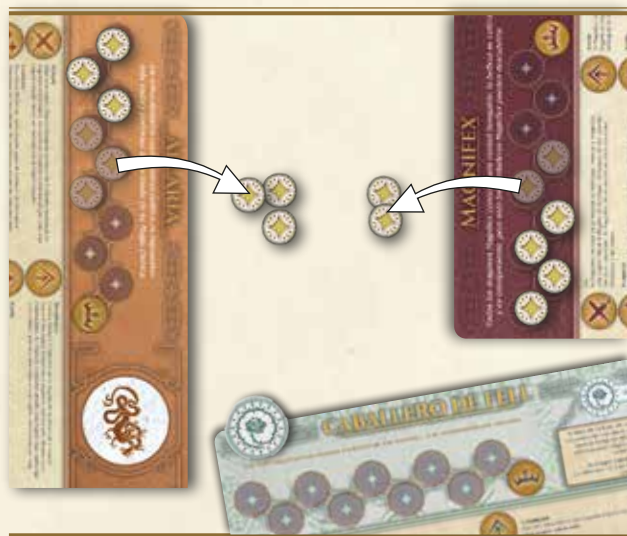
El Caballero de Fell no puede Aliarse por Dragonbond o ser usado como Jugador Sin Rostro.

Sus Cartas de Acción Arcanas tienen el Glifo de Vaala primero.



Durante la Preparación, después de que los otros jugadores hayan recibido sus Cartas de Región iniciales, pero antes de colocar Unidades Neutrales y Fichas de Poder en el tablero principal, toma una Carta de Región y coloca al Caballero de Fell en esa región. Esta es la región inicial del Caballero de Fell. Baraja la Carta de Región de vuelta a su mazo.

Al final de la Fase de Limpieza, cada otro jugador humano puede ofrecer Poder al Caballero de Fell. Los jugadores ofertan en orden de iniciativa: pueden pasar, igualar la oferta más alta o superarla. La subasta continúa hasta que todos los jugadores hayan pasado (una vez que un jugador pasa, ya no puede volver a participar durante esa ronda).



El jugador que ofrezca más Poder obtiene la Ficha de Alianza y debe pagarte la cantidad de Fichas de Poder que te ofreció, de su tablero de jugador al tuyo. En caso de empate por mayor Poder ofrecido, tú eliges a qué jugador empatado darle la Ficha de Alianza. Si fueras a obtener 10 o más de Poder de esta forma, gana 9 de Poder en su lugar —el Poder restante regresa a la reserva.



Siempre que un jugador tenga la Ficha de Alianza, es considerado aliado del Caballero de Fell y se aplican las siguientes reglas:

- ◆ El jugador aliado no puede iniciar combates contra el Caballero de Fell y viceversa.
- ◆ Los jugadores aliados pueden recolectar Poder de regiones que contengan al Caballero de Fell.

Además, el aliado o el Caballero de Fell pueden obtener Poder u otros beneficios indicados por el tablero de jugador o las Cartas de Vaala del Caballero de Fell.

Si ningún jugador ofrece Poder, el Caballero de Fell conserva la Ficha de Alianza y la coloca frente a su tablero de jugador. Siempre que tenga la Ficha de Alianza frente a él, obtiene +2 a su Valor de Combate.



Ofrendas Dracónicas

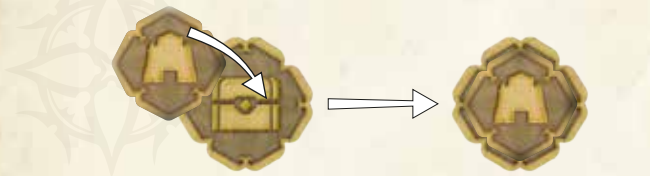
Los Dragones no solo invaden Valerna por puro poder, necesitan traer de vuelta tributo para su Azhurma en Drakha, la Luna Roja. Estas ofrendas pueden ser prisioneros Valernianos, pero también artefactos, objetos o, incluso, conocimiento, dependiendo de los gustos de su Azhurma.



Preparación

Voltea todas las Fichas de Ofrenda Dracónica bocabajo (con el cofre visible) y revuélvelas. Luego, colócalas junto al tablero. Esta es la reserva. Cada vez que una Ficha de Ofrenda Dracónica regrese a la reserva, colócala bocabajo y revuélvela con las fichas bocabajo de la reserva.

Toma 3 Cartas de Región y coloca una Ficha de Ofrenda Dracónica bocabajo en cada región. Luego, coloca una ficha de ciudad encima de la Ofrenda Dracónica. Después, baraja las Cartas de Región de vuelta al Mazo de Regiones.



Coloca las Fichas de Guarida respectivas en cada región inicial de Dragón. Regresa las fichas restantes a la caja.



Ofrendas Dracónicas y Ciudades

Cada vez que una ciudad sea colocada en una región, toma una Ofrenda Dracónica al azar de la reserva y colócala bocabajo debajo de la ficha de ciudad.

Cuando tu Dragón inicie su movimiento en, o se mueva hacia una región que contenga Fichas de Ofrenda Dracónica, puedes verlas en secreto.



Si se remueve una ciudad del tablero principal en un combate iniciado por un Dragón, él puede ver todas las Fichas de Ofrenda Dracónica debajo de la ciudad y colocar cualquier cantidad de ellas bocabajo, en su tablero de jugador. Regresa el resto a la reserva. Si una región con Ofrendas Dracónicas no tiene Unidades, el Dragón puede iniciar un combate para destruir la ciudad con un golpe y tomar todas las Ofrendas Dracónicas.

Si se remueve una ciudad del tablero principal en un combate iniciado por un General, él debe tomar las Ofrendas Dracónicas debajo de la ciudad y colocarlas debajo de ciudades en regiones que controle. Una ciudad puede tener varias Fichas de Ofrenda Dracónica debajo de ella. Si un General no tiene ciudades para colocar Ofrendas Dracónicas, regresa las Fichas de Ofrenda Dracónica a la reserva.

Si se remueve una ciudad por cualquier otra razón, regresa las Ofrendas Dracónicas debajo de ellas a la reserva.

Usando Ofrendas Dracónicas

Un jugador Dragón puede usar Fichas de Ofrenda Dracónica de su tablero de jugador al voltearlas para revelar su ícono.



Voltea esta ficha después de tirar los dados durante un combate para volver a tirarlos todos.



Voltea esta ficha en cualquier momento para curarte una herida.



Voltea esta ficha, antes de activar un Glifo, para mover a tu Dragón a una región adyacente.




Voltea dos fichas de este tipo al inicio de la Fase de Limpieza para obtener 1 de Poder. Solo puedes hacer esto una vez por Fase de Limpieza.

Después de usar una Ficha de Ofrenda Dracónica, regrásala a la reserva.

Guaridas

Cualquier jugador puede intentar robar Ofrendas Dracónicas a jugadores Dragones.

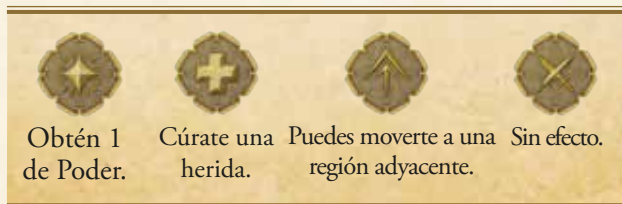
Cuando se active un  en una región que contenga una Guarida y no contenga Fichas de Poder, toma una Ofrenda Dracónica bocabajo al azar del Dragón dueño de la Guarida (si hay alguna en su tablero de jugador). Puedes ver en secreto la ficha que tomaste. Luego, haz lo siguiente dependiendo del tipo de jugador que eres:

Jugador Dragón: coloca bocabajo la ficha de Ofrenda Dracónica en tu tablero de jugador.



Jugador General: si la ficha tiene un ícono de Poder, révelala para obtener 1 de Poder. Luego, regresa la Ficha de Ofrenda Dracónica a la reserva. Si la ficha tiene cualquier otro ícono, colócala debajo de una ficha de ciudad en una región que controles. Si no controlas una región con una ficha de ciudad, regresa la ficha a la reserva.

Jugador no Dragón/General: revela inmediatamente la ficha, resuelve el efecto descrito abajo y regresa la ficha a la reserva.



Jugadores Sin Rostro

Los Dragones Sin Rostro no ven las Ofrendas Dracónicas cuando están en una región.

Recolectan Ofrendas Dracónicas de forma normal. Al inicio de la Fase de Limpieza, voltea bocarriba Ofrendas Dracónicas al azar hasta que 2 íconos de Poder sean revelados. Si se revelaron 2 íconos de Poder, regrásalos a la reserva y el Dragon Sin Rostro obtiene 1 de Poder. Si no se revela poder o solo uno es revelado, voltea bocabajo todas las fichas.

Los Generales Sin Rostro roban Ofrendas Dracónicas de manera normal. Revelan la ficha inmediatamente después de tomarla de una Guarida y la regresan a la reserva (no debajo de una ciudad). Si se revela un ícono de Poder, ese General obtiene 1 de Poder.

Generales de la Expansión

En el juego base de Lords of Vaala se incluyen cuatro facciones —dos reinos de Valerna y dos progenies dracónicas— cada una con sus propios tableros de jugador y Cartas de Acción. Todas las facciones tienen fortalezas pero, además, los jugadores controlan personajes únicos con Cartas de Vaala especiales para cada uno de ellos.

El mundo de Rhaava y la Luna Roja de Drakha están llenos de individuos con talentos diversos. En expansiones como esta, puedes encontrar nuevos personajes legendarios para liderar las facciones a las que pertenecen.

Para jugar con un General de la expansión, simplemente toma la miniatura del General y sus Cartas de Personaje y de Vaala, reemplazando las pertenecientes a ese reino del juego base. Toma como referencia los logos en las Cartas de Personaje para encontrar las Cartas de Vaala de ese personaje, la facción de su tablero de jugador, sus Cartas de Acción y sus Fichas de Unidad del juego base.

◆ Los **Generales Allarianos** son Elyse, Onatella, Eldai de Fion, entre otros.

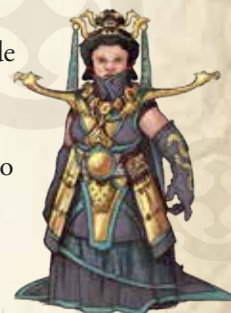
◆ Los **Generales Tyverianos** son Adrael, Sagriv, Baryen, entre otros.

Nota: Las Cartas de Vaala bocabajo de Sagriv no se descartan en la Fase de Limpieza.

Onatella Pai

La gnomo empresaria y política más poderosa de Valerna. Su avaricia es su mayor fortaleza.

Es la líder del Gran Gremio de Allaria, un conglomerado amplio donde los gnomos Godao llevan a cabo libremente sus experimentos y venden sus herramientas e inventos por todo Valerna, a cambio de continuar sus investigaciones por el bien de Allaria.



Sagriv

El maestro alquimista, asesino e informante no reconoce a nadie como autoridad ni como igual.

Hay más medianos Shev en Tyveria que en cualquier otro lugar, pues sus servicios en alquimia y de asesinato son muy preciados, tanto por las casas maghyr rivales como por el sindicato Cuervo Carmesí, la familia criminal más grande en Valerna con sede en Tyveria.



Héroes

La fuerza primordial del Vaala está presente en todo Valerna; desde polvo estelar hasta montañas, en cada criatura, desde gigantes hasta pulgas. Es a través del Vaala que el cosmos cambia y los mortales manipulan la llama. A través de los siglos, Valerna ha visto incontables historias de héroes que forjan su propio destino.

Despliegue

Durante la Preparación, baraja las Cartas de Héroe en el Mazo de Habitantes.

Cada ronda, cuando reveles una nueva fila de Cartas de Habitante, por cada Carta de Héroe revelada, toma una Carta de Región al azar del Mazo de Regiones y coloca la Ficha de Héroe (del mismo tipo) en esa región. Coloca la Carta de Región bocarriba junto a la Carta de Héroe hasta que esa Unidad Heroica resulte herida. Reemplaza inmediatamente las Cartas de Héroe en la fila tomando nuevas cartas del Mazo de Habitantes.

Sigue haciendo esto hasta que la fila tenga 6 Cartas de Habitante y ninguna de Héroe.



Los Héroes son Unidades Neutrales con un Valor de Combate de 2. Sus regiones son consideradas neutrales y pueden contener otras Unidades Neutrales para crear una fuerza neutral más fuerte. Las heridas deben aplicarse a otras Unidades Neutrales en la región antes que a Héroes.

Cuando un Héroe resulta herido, descarta su carta y baraja la Carta de Región junto a él en el Mazo de Regiones. Los jugadores humanos que hieran Héroes en combate (no con Cartas de Vaala ni otras habilidades) pueden gastar 1 de Poder para obtener un beneficio adicional.

Reclutar un Héroe

Tras herir a un Héroe en un combate que involucre a tu General, puedes gastar 1 de Poder para reclutarlo. Elige una Carta de Habitante de la fila que coincida con el mismo tipo que el Héroe (Caballería, Infantería o Artillería) y colócalo en tu tablero de jugador (si tenías una Carta de Habitante del mismo tipo, descártala). Remueve la ficha de Héroe del tablero principal y coloca una Ficha de Unidad del tipo correspondiente (Caballería, Infantería o Artillería) en esa región si todavía tienes 1 o más Unidades ahí (pero menos de 6).

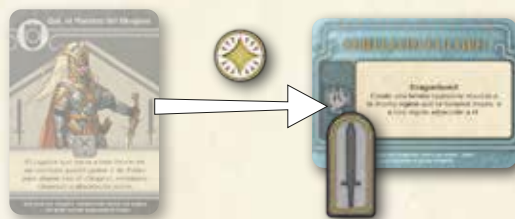


Si no se gasta Poder, coloca la Ficha de Héroe en la reserva.

Aliarte con un Héroe

Tras herir a un Héroe en un combate que involucre a tu Dragón, puedes gastar 1 de Poder para aliarte con él. Remueve la Ficha de Héroe del tablero principal y colócala en tu Carta de Personaje (no se añade a tu Medidor de Esencia). Esto es diferente a Aliarse por Dragonbond con un General. Sigue estos pasos:

- ◆ El Dragón no puede Aliarse por Dragonbond con otros jugadores o Héroes.
- ◆ No se obtiene la habilidad por Alianza por Dragonbond.
- ◆ El Dragón obtiene +1 a su Valor de Combate.



Si no se gastó Poder, coloca la Ficha de Héroe en tu Medidor de Esencia.

Absorber la Vitalidad de un Héroe

Tras herir a un Héroe en un combate que involucre a tu personaje no General/Dragón (como el Caballero de Fell o el Kadhah), puedes gastar 1 de Poder para absorber la vitalidad del Héroe. Remueve la Ficha de Héroe del tablero principal (no se añade a tu Medidor de Esencia), voltea hasta 3 de tus Fichas de Poder a su lado no gastado.



Si no se gastó Poder, coloca la Ficha de Héroe en tu Medidor de Esencia.

Jugadores Sin Rostro

Si un Dragón Sin Rostro hiera a un Héroe en un combate, coloca la ficha en su Medidor de Esencia.

Si un General Sin Rostro hiera a un Héroe en un combate, coloca una Unidad del mismo tipo de la reserva del Jugador Sin Rostro en la región de su General.