RÈGLES

Legends of Valerna

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

Legends of Valerna

EXTENSION

Bienvenue dans la nouvelle extension de Dragonbond : Lords of Vaala ! Vous avez aimé jouer les Dragons contre les Généraux pour dévorer ou lever des armées ?

Vous avez maintenant plus de choix avec de nouveaux Généraux pour les armées Tyveriennes et Allariennes et deux nouvelles factions avec leurs propres règles et capacités : le manipulateur Chevalier Fell et le sadique Kadhah. Cette extension comprend également deux autres modules permettant de découvrir des héros ou des trésors dans Valerna, revendiquez-les pour prendre l'avantage sur vos adversaires et porter votre lutte pour le pouvoir vers de nouveaux sommets.

CRÉDITS

Basé sur l'univers créé par Daniel Servitje.

DÉVELOPPEMENT

Direction créative : Daniel Ehrli.

Conception du jeu : Jack Cæsar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Conception graphique : Chris Cæsar, Heidi Badillo.

Direction artistique : Tom Babbey, Aldo Domínguez.

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

Production artistique : Irene Aretia, Fernando Martínez, Heidi Badillo.

Schémas : Gabriel Viveros.

Sculpture : Francesco Orru, Roberto Chaudon, Daniele Angelozzi.

Univers : Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez.

Révision et relecture : Gil Hova.

MARKETING

Responsable du marketing : Caroline Pritchard-Law.

Ressources visuelles : Angel Lira, Corazón Martínez, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

OPÉRATIONS

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

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

REMERCIEMENTS

Angel Giraldéz, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Steven Oaks, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose et tous nos testeurs de jeu !

VERSION FRANÇAISE

Distribution : Légion Distribution.

Traduction : Émilie Pedrada.

Révisions et relecture : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo.

Maquette/mise en page : Laurent Dutheil.

CONTENU

1 plateau de joueur Chevalier Fell

1 plateau de joueur Kadhah

11 cartes Chevalier Fell

11 cartes Kadhah

1 figurine Chevalier Fell

1 figurine Kadhah

1 figurine Onatella Pai

1 figurine Sagriv

1 jeton Alliance

1 jeton Fatalité

6 cartes Onatella Pai

6 cartes Sagriv

4 jetons Tanière

6 cartes Héros

19 jetons Pouvoir

9 jetons Blessure

2 Jetons Offrande Draconique - Santé

2 Jetons Offrande Draconique - Déplacement

2 jetons Héros (Archerie)

2 jetons Héros (Cavalerie)

2 jetons Héros (Infanterie)

6 Jetons Offrande Draconique - Pouvoir

2 Jetons Offrande Draconique - Combat

Le Kadhah & le Chevalier Fell

Ces personnages sont joués comme des Dragons avec une légère différence. Ils ne lèvent pas d'armées et ne récoltent pas de jetons Pouvoir directement sur le plateau mais ils peuvent obtenir du Pouvoir en remplissant leur Compteur d'Essence et grâce à leurs capacités uniques *Fatalité* et *Alliance*.

Les effets de leurs Glyphes sont décrits sur leurs plateaux de joueurs. Leurs cartes Action ont différentes configurations de Glyphes. N'oubliez pas : les Glyphes doivent toujours être résolus de haut en bas.

Sauf indication contraire, le Kadhah et le Chevalier Fell comptent comme un Dragon pour les cartes Vaala des autres joueurs, ainsi que pour les règles du jeu de base ou d'autres extensions. Le Kadhah et le Chevalier Fell ne peuvent pas se lier par un Dragonbond.

JOUER AVEC LES DEUX

Si le Kadhah et le Chevalier Fell sont dans la même partie, piochez leur carte Région de départ respective à tour de rôle pour les y placer, avant de remettre ces cartes dans le deck des Régions. Ils commencent ainsi dans des Régions différentes.

Lors la phase de Purge, le Kadhah choisit à qui donner le jeton Fatalité avant que les joueurs n'enchérissent pour l'Alliance du Chevalier Fell.

JOUER À 5-6 JOUEURS

Avec l'ajout de nouveaux plateaux, il est possible de jouer jusqu'à 5 ou 6 joueurs en effectuant les modifications suivantes :

Les joueurs Dragons et les joueurs Généraux n'ont pas besoin d'être alternés autour de la table, comme ils doivent l'être dans le jeu de base.

Lors de la mise en place, placez sur le plateau une Unité Neutre supplémentaire sur chaque Région où aucun joueur ne commence.

Dans la phase de Planification, un joueur ne peut passer que s'il a joué au moins deux cartes du deck Action.

Le Kadhah

Le Kadhah joue comme un Dragon avec quelques changements. Dans les parties à 4 joueurs ou moins, le Kadhah doit remplacer un joueur Dragon.

Le Kadhah ne peut pas faire de Dragonbond ni être joué en tant que Sans-Visage.

Lors de la mise en place, après que les autres joueurs ont reçu leurs cartes Région de départ mais avant que les Unités Neutres et les jetons Pouvoir soient placés sur le plateau, piochez une carte Région et placez le Kadhah dans cette Région : c'est sa Région de départ. Remélangez cette carte dans le deck Région.

À chaque phase de Purge, donnez le jeton Fatalité à n'importe quel joueur. Si ce joueur a le plus de Pouvoir (ou est à égalité), vous obtenez 1 Pouvoir. Vous ne pouvez pas obtenir ainsi votre 10ème jeton Pouvoir.

Le Kadhah dispose de +2 en Valeur de Combat contre le joueur avec le jeton Fatalité.

Si le compteur de Blessures du Kadhah est rempli, il est détruit. Retirez le Kadhah du plateau de jeu et défaussez toutes les cartes Vaala face visible devant le joueur Kadhah. S'il est détruit lors d'un combat initié par un autre joueur, l'attaquant gagne 1 Pouvoir (non volé, le Kadhah ne perd pas de Pouvoir). Si le Kadhah doit résoudre une carte alors qu'il est détruit, il résout un ✦ à la place.

Note : les cartes Vaala du Kadhah placées devant le joueur (même celles qui sont jouées après qu'il a été détruit) ne sont pas défaussées lors de la phase de Purge. Elles ne le seront que lors de la prochaine destruction du Kadhah.

Au début de la phase de Purge, retirez toutes les blessures du Kadhah. Le Kadhah ne peut se guérir d'aucune autre manière que par le retrait des blessures au début de la phase de Purge. **S'il a été détruit**, après que les joueurs Généraux ont pris leurs cartes dans le deck Région, piochez une carte Région au hasard et placez le Kadhah dans cette Région.

Pendant la phase de Purge, le Kadhah choisit un joueur et lui donne le jeton Fatalité : il peut choisir de nouveau le joueur ayant ce jeton ou un autre.

Le Chevalier Fell

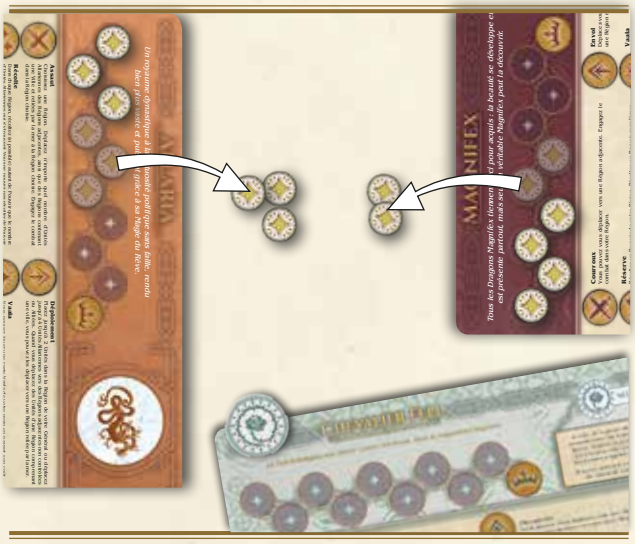
Le Chevalier Fell joue comme un Dragon avec quelques changements. Dans les parties à 4 joueurs ou moins, le Chevalier Fell doit remplacer un joueur Dragon.

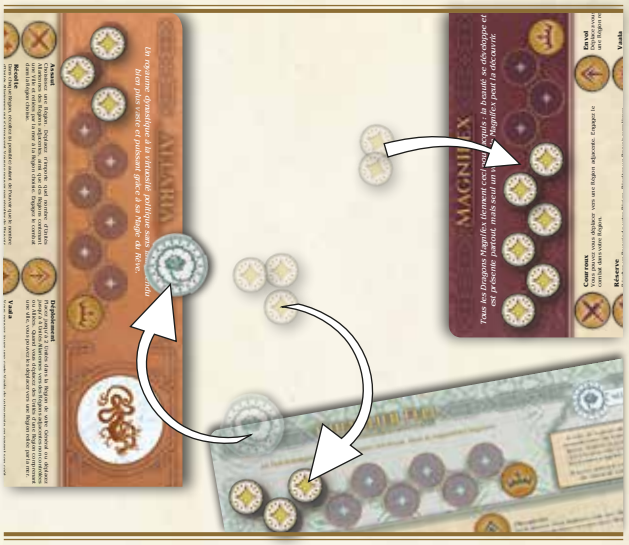
Le Chevalier Fell ne peut pas faire de Dragonbond ou être joué en tant que Sans-Visage.

Ses cartes Action Arcanique ont le Glyphe Vaala en premier.

Lors de la mise en place, après que les autres joueurs ont reçu leurs cartes Région de départ mais avant que les Unités Neutres et les jetons Pouvoir ne soient placés sur le plateau, piochez une carte Région et placez le Chevalier Fell dans cette Région : c'est sa Région de départ. Remélangez cette carte dans le deck Région.

À la fin de chaque phase de Purge, dans l'ordre d'initiative, chaque autre joueur Humain peut miser du Pouvoir pour s'allier avec le Chevalier Fell. Les joueurs peuvent passer (lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus participer durant ce tour), s'aligner sur l'enchère la plus élevée ou miser un montant supérieur. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.





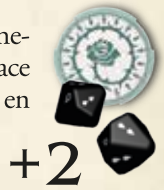
Le joueur qui enchérit le plus de jetons Pouvoir obtient le jeton Alliance et doit vous donner ce nombre de jetons de son propre plateau de joueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, vous choisissez l'un des joueurs à égalité pour lui donner le jeton Alliance. Vous ne pouvez pas obtenir le 10ème jeton Pouvoir grâce aux enchères. Si vous deviez obtenir 10 jetons Pouvoir ou plus ainsi, vous n'en obtenez que 9 et les jetons restants sont remis dans la réserve.

Tant qu'un joueur possède le jeton Alliance, il est l'allié du Chevalier Fell et les règles suivantes s'appliquent :

- Le joueur allié ne peut pas initier de combat contre le Chevalier Fell ou inversement.
- Le joueur allié peut collecter du Pouvoir dans les Régions où se trouve le Chevalier Fell.

De plus, l'allié ou le Chevalier Fell peuvent gagner du Pouvoir ou d'autres avantages comme indiqué sur le plateau de joueur Chevalier Fell ou les cartes Vaala.

Si aucun joueur ne mise de Pouvoir, le Chevalier Fell garde le jeton Alliance et le place devant son plateau de joueur. Il gagne +2 en Valeur de Combat tant qu'il a le jeton Alliance devant lui.



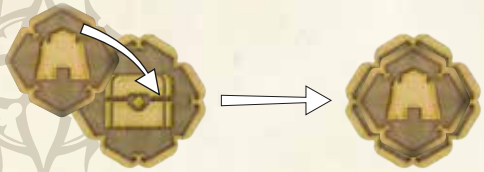
Offrandes Draconiques

Les Dragons n'envahissent pas Valerna seulement pour le Pouvoir, ils ont besoin de ramener un tribut pour leur Azhurma sur Drakha, la Lune Rouge. Cette offrande peut être des Valerniens captifs, mais aussi des artefacts, des objets ou même du savoir, selon ce que leur Azhurma apprécie le plus.

Mise en place

Mélangez, face cachée (face coffre visible), tous les jetons Offrande Draconique, puis placez-les à côté du plateau de jeu : ils constituent une réserve. Quand un jeton Offrande Draconique est remis dans la réserve, mélangez-le face cachée et avec les autres jetons qui s'y trouvent.

Piochez 3 cartes Région et placez un jeton Offrande Draconique, face cachée, dans les Régions désignées puis un jeton Ville sur l'Offrande Draconique. Remélangez ensuite les cartes Région dans le deck Région.



Placez le jeton Tanière de chaque Dragon dans sa Région de départ. Rangez les jetons inutilisés dans la boîte.

Offrandes Draconiques et Villes

Chaque fois qu'une Ville est placée dans une Région, prenez une Offrande Draconique au hasard de la réserve et placez-la face cachée sous le jeton Ville.

Quand votre Dragon se déplace dans une Région contenant des Offrandes Draconiques face cachée ou commence son mouvement dans une telle Région, vous pouvez les regarder secrètement.

Si une Ville est retirée du plateau lors d'un combat initié par un Dragon, il **peut** regarder toutes les Offrandes Draconiques qui se trouvent sous la Ville et en placer autant qu'il le souhaite, face cachée, sur son plateau de joueur. Les autres sont remis dans la réserve. Si une Région avec des Offrandes Draconiques n'a pas d'Unités, le Dragon peut quand même initier un combat pour détruire la Ville (il doit alors obtenir une touche) et prendre les Offrandes Draconiques.

Si une Ville est retirée du plateau de jeu lors d'un combat initié par un Général, il **doit** prendre toutes les Offrandes Draconiques qui s'y trouvent et les placer sous les Villes des Régions qu'il contrôle. **Une Ville peut avoir plusieurs Offrandes Draconiques.** Si un Général ne dispose pas de Ville sous laquelle placer les Offrandes Draconiques, remettez les jetons dans la réserve.

Si une Ville est retirée pour une autre raison, remettez toutes ses Offrandes Draconiques dans la réserve.

Dépenser des Offrandes Draconiques

Un joueur Dragon peut dépenser les Offrandes Draconiques de son plateau de joueur en les retournant pour révéler leur symbole. Une fois dépensé, le jeton Offrande Draconique est remis dans la réserve.

Retournez ce jeton après avoir lancé les dés pendant un combat pour relancer tous vos dés.

Retournez ce jeton à tout moment pour soigner 1 blessure.

Retournez ce jeton avant d'activer un Glyphe pour déplacer votre Dragon vers une Région adjacente.

Retournez 2 jetons de ce type au début de la phase de Purge pour obtenir 1 Pouvoir. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par phase de Purge.

Tanières et vol d'Offrande

N'importe quel joueur peut tenter de voler des Offrandes Draconiques aux joueurs Dragon.

Quand vous activez un ✨ dans une Région contenant une Tanière et aucun jeton Pouvoir, prenez **une** Offrande Draconique face cachée au hasard sur le plateau du joueur Dragon qui possède la Tanière. Vous pouvez regarder secrètement le jeton pris. Puis, selon votre type de joueur :

Joueur Dragon : placez l'Offrande Draconique sur votre plateau de joueur, face cachée.

Joueur Général : si l'Offrande Draconique possède un symbole Pouvoir, révélez-la pour gagner 1 Pouvoir puis remettez le jeton dans la réserve. Si l'Offrande Draconique a un autre symbole, placez-la sous le jeton Ville d'une Région que vous contrôlez. Si vous ne contrôlez pas de Région avec un jeton Ville, remettez le jeton dans la réserve.

Joueur non-Dragon, non-Général : révélez immédiatement le jeton, résolvez l'effet correspondant décrit ci-dessous puis remettez-le dans la réserve.

Gagnez 1 Pouvoir	Soignez 1 blessure	Vous pouvez vous déplacer vers une Région adjacente	Aucun effet

Joueurs Sans-Visage

Les Dragons Sans-Visage ne regardent pas les Offrandes Draconiques lorsqu'ils se trouvent dans une Région qui en contient. Ils collectent normalement les Offrandes Draconiques. Au début de la phase de Purge, révélez au hasard les Offrandes Draconiques de son plateau de joueur jusqu'à ce que 2 jetons avec le symbole Pouvoir soient retournés. Si 2 symboles de Pouvoir sont retournés, remettez-les dans la réserve et le Dragon Sans-Visage gagne 1 Pouvoir. Si moins de 2 symboles Pouvoir sont ainsi révélés, retournez tous les jetons face cachée.

Les Généraux Sans-Visage volent normalement les Offrandes Draconiques. Ils révèlent immédiatement le jeton volé et le remettent dans la réserve. Si un symbole Pouvoir est révélé, le Général gagne 1 Pouvoir.

Nouveaux Généraux

Le jeu de base *Lords of Vaala* comprend quatre factions disposant chacune de son propre plateau de jeu et ses cartes Action. Toutes les factions ont leurs atouts et permettent surtout aux joueurs de contrôler des personnages uniques avec leurs propres cartes Vaala.

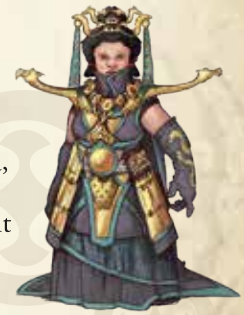
Le monde de Rhaava et la Lune Rouge de Drakha regorgent de personnages aux talents multiples. Dans les diverses extensions, vous trouverez de nouveaux personnages légendaires pour diriger leurs factions.

Pour jouer avec un Général d'une extension, il suffit de prendre sa figurine, sa carte Personnage et ses cartes Vaala et de remplacer celles du jeu de base qui correspondent à son Royaume. Reportez-vous aux symboles figurant sur les cartes Personnages pour trouver ses cartes Vaala, son plateau de jeu, les cartes Action et les jetons d'Unité de sa faction du jeu de base.

Les Généraux Allariens comprennent notamment Elyse, Onatella, Eldai de Fion.

Les Généraux Tyveriens incluent Adrael, Sagriv, Baryen, et d'autres encore.

Onatella Pai



La Gnome la plus puissante de Valerna en matière de politique et d'affaires : son avidité est son plus grand atout.

Elle est à la tête de la Grande Guilde d'Allaria, un conglomérat géant où les Gnomes Godao mènent leurs expériences librement et vendent leurs outils et inventions à travers Valerna, en échange de leurs recherches au bénéfice d'Allaria.

Sagriv

Le maître alchimiste, assassin et espion ne reconnaît aucune autorité, ni aucun égal.

Il y a plus d'Halflings Shev en Tyveria que partout ailleurs, car leurs services en tant qu'alchimiste et assassin sont très prisés parmi les maisons rivales maghyr et dans le syndicat du Corbeau Pourpre, la plus grande famille criminelle de Valerna.

Note : les cartes Vaala, face cachée, de Sagrivne ne sont pas défaussées lors de la phase de Purge.

Héros

Vaala, la force primordiale, est présente dans tout Valerna : de la poussière d'étoile aux montagnes, dans chaque créature, des géants aux puces. C'est par Vaala que le cosmos change et que les mortels manient la flamme. Valerna a vu, à travers les âges, d'innombrables héros légendaires qui ont forgé leur propre destin.

Déploiement

Lors de la mise en place, mélangez les cartes Héros dans le deck Seigneurs de Guerre.

Lors des phases de Purge, quand vous constituez une nouvelle ligne de cartes Seigneurs de Guerre, chaque fois que vous révélez une carte Héros :

- Retirez la carte Héros de la ligne. Piochez une carte au hasard du deck Région et placez un jeton Héros du type correspondant à celui de la carte Héros dans la Région désignée. Conservez la carte Région face visible, associée avec la carte Héros jusqu'à ce que cette Unité Héros soit blessée.
- Remplacez la carte Héros retirée de la ligne en piochant de nouvelles cartes du deck Seigneurs de Guerre. Continuez ainsi jusqu'à ce que la ligne compte six cartes Seigneurs de Guerre et pas de carte Héros.

Les Héros sont des Unités Neutres avec une valeur de combat de 2. Leurs Régions sont considérées comme Neutres et peuvent accueillir d'autres Unités Neutres pour former une force Neutre plus puissante. Les blessures doivent être appliquées aux autres Unités Neutres de la Région avant les Héros.

Quand un Héros est blessé, défaussez sa carte et mélangez sa carte Région dans le deck Région. Les joueurs Humains qui blessent des Héros **au combat** (pas avec des cartes Vaala ou d'autres capacités) peuvent dépenser 1 Pouvoir pour recruter le Héros.

Recrutement d'un Héros

Lors d'un combat impliquant votre Général, si vous blessez un Héros, vous pouvez dépenser 1 Pouvoir pour le recruter. Choisissez une carte de la ligne des Seigneurs de Guerre du même type que le Héros (Cavalerie, Infanterie ou Archerie) et placez-la sur votre plateau de joueur (si vous aviez une carte Seigneur de Guerre du même type sur votre plateau de joueur, défaussez-la).

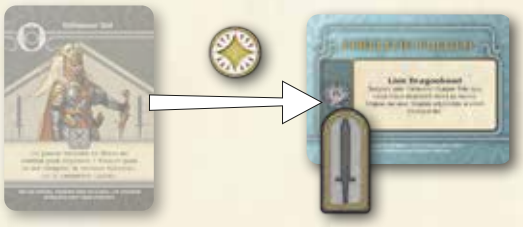
Retirez le jeton Héros du plateau et placez 1 jeton Unité de son type dans cette Région si vous y avez entre une et six Unités.

Si aucun Pouvoir n'est dépensé, placez le jeton de Héros dans la réserve.

Se lier avec un Héros

Lors d'un combat impliquant votre Dragon, si vous blessez un Héros, vous pouvez dépenser 1 Pouvoir pour vous lier avec lui. Retirez le jeton Héros du plateau de jeu et placez-le sur votre carte Personnage (il n'est pas ajouté à votre compteur d'Essence). Suivez ces étapes :

- Le Dragon ne peut plus se lier avec d'autres joueurs ou Héros.
- La capacité Dragonbond n'est pas acquise.
- Le Dragon gagne +1 en Valeur de Combat.



Si aucun Pouvoir n'est dépensé, placez le jeton de Héros sur votre compteur d'Essence.

Vampiriser un Héros

Lors d'un combat impliquant votre personnage non-Général et non-Dragon (ex. : le Chevalier Fell), si vous blessez un Héros, vous pouvez dépenser 1 Pouvoir pour le vampiriser. Retirez le jeton Héros du plateau (il n'est pas ajouté à votre compteur d'Essence) et retournez jusqu'à 3 de vos jetons Pouvoir dépensés sur leur face non dépensé.

Si aucun Pouvoir n'est dépensé, placez le jeton de Héros sur votre compteur d'Essence.

Sans-Visage

Si un Dragon Sans-Visage blesse un Héros au combat, placez le jeton sur son compteur d'Essence.

Si un Général Sans-Visage blesse un Héros au combat, retirez le jeton et placez dans la Région une Unité du même type prise dans la réserve du Sans-Visage.