

Regolamento

Leggende di Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Leggende di Valerna

ESPANSIONE

Benvenuti nella nuova espansione di Dragonbond! Lords of Vaala! Vi è piaciuto usare i draghi per divorare armate e generali per guidare eserciti?

Ora le possibilità sono aumentate, con Generali alternativi per Tyveria e Allaria assieme a due nuove fazioni con il loro set di regole e abilità: il manipolatore Cavaliere Caduto e il sadico Kadhah. Questa espansione include anche due moduli che vi faranno scoprire eroi e tesori di Valerna, trarre vantaggio dai vostri nemici e portare la sfida per il Potere a nuovi livelli.

RICONOSCIMENTI

Basato sull'universo creato da Daniel Servitje.

SVILUPPO

Direzione creativa: Daniel Ehrli.

Game design: Jack Cæsar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Design grafico: Chris Cæsar, Corazón Martínez, Heidi Badillo.

Direzione artistica: Tom Babbey, Aldo Domínguez.

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

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

Schemi: Gabriel Viveros.

Modelli: Francesco Orru, Roberto Chaudon, Daniele Angelozzi.

Lore: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez.

Editing e proofreading: Gil Hova.

MARKETING

Direzione marketing: Caroline Pritchard-Law.

Asset visivi: Angel Lira, Corazón Martínez, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

OPERAZIONI

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

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Angel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Steven Oaks, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose, tutti i nostri playtester e backer Kickstarter!

COMPONENTI



1 plancia Cavaliere Caduto

1 plancia Kadhah



11 carte Cavaliere Caduto



11 carte Kadhah



1 miniatura Cavaliere Caduto



1 miniatura Kadhah



1 miniatura Onatella Pai



1 miniatura Sagriv



1 segnalino Alleanza



1 segnalino Condanna



6 carte Onatella Pai



6 carte Sagriv



4 segnalini Tana



6 carte Eroe



19 segnalini Potere



9 segnalini Ferita



2 Tributi Draconici Salute



2 Tributi Draconici Movimento



2 segnalini Eroi (a Distanza)



2 segnalini Eroi (Cavalleria)



2 segnalini Eroi (Fanteria)



2 Tributi Draconici Potere



2 Tributi Draconici Battaglia

Il Kadhah & il Cavaliere Caduto

Il gioco con questi due personaggi è simile a quello dei draghi ma... Non raccolgono Potere direttamente dalla mappa ma lo ottengono riempiendo il loro tracciato Essenza e mediante le loro speciali abilità Condanna e Alleanza.

Gli effetti dei loro Glifi sono descritti sulle plance. I Glifi sulle loro carte Azione sono posti in modo differente. Ricorda: I Glifi vanno sempre risolti dall'alto verso il basso.

A meno che non sia specificato diversamente, il Kadhah e il Cavaliere Caduto contano come Draghi ai fini delle carte Vaala, Glifi o regole degli altri giocatori. Con l'eccezione tuttavia della meccanica di Legame Draconici - Il Kadhah ed il Cavaliere Caduto non possono stringere Legami Draconici.

GIOCARE CON ENTRAMBI

Se il Kadhah e il Cavaliere Caduto sono nella stessa partita, pescate le Regioni di partenza per entrambi prima di rimischiarle nel mazzo. In questo modo inizieranno da Regioni diverse.

Durante il Mantenimento il Kadhah sceglie a chi dare il segnalino Condanna prima che i giocatori inizino l'asta per l'alleanza del Cavaliere.

PARTITE A 5-6 GIOCATORI

Con l'aggiunta di nuove plance, diventa possibile giocare in più di 4 giocatori. Per giocare in 5 o 6, applicate i seguenti cambiamenti.

I giocatori non devono sedersi alternando Generali e Draghi come nel gioco base.

Durante il Setup aggiungete una Unità neutrale aggiuntiva su ogni Regione non di partenza.

Nella fase di Pianificazione un giocatore può passare solo dopo aver giocato almeno due carte.

Il Kadhah

Il Kadhah gioca come un Drago con le seguenti modifiche. In partite con 4 giocatori o meno sostituisce un giocatore Drago.


Il Kadhah non può fare Legami Draconici né può essere usato come Senzavolto.

Durante il setup, dopo che gli altri giocatori hanno preso la carte delle Regioni di partenza e prima del piazzamento delle Unità neutrale e del Potere, pesca una carta Regione e piazzaci il Kadhah. Questa è la tua Regione di partenza. Mischia la carta nel mazzo.


Durante ogni Mantenimento, dai il segnalino Condanna ad un giocatore a tua scelta. Se quel giocatore è quello che possiede più Potere (anche in parità), ottieni 1 Potere. Il giocatore è Condannato. Un giocatore Condannato non può ottenere il 10° segnalino Potere.

Il Kadhah possiede +2 al Valore di Combattimento contro il giocatore Condannato.



Se il tracciato Ferite del Kadhah si riempie viene distrutto. Rimuovi il Kadhah dal tabellone e scarta tutte le carte Vaala che si trovano a faccia in su di fronte al giocatore. Se viene distrutto in un combattimento iniziato da un altro giocatore, questi ottiene 1 Potere (senza che venga rubato al Kadhah). Se il Kadhah deve risolvere una carta ma è distrutto, risolve invece un .

Nota: Le carte Vaala del Kadhah che si trovano di fronte al giocatore (anche quelle giocate dopo la sua distruzione) non devono essere scartate durante il Mantenimento. Lo scarto avviene ad ogni distruzione del Kadhah.

All'inizio di ogni fase di Mantenimento, rimuovi tutte le ferite dal Kadhah. Se il Kadhah è stato distrutto, pesca una carta Regione dal mazzo Regioni (dopo che i Generali hanno preso le rispettive carte) e piazza il Kadhah in quella Regione. 

Il Kadhah non può curarsi in nessun modo a parte tramite la rimozione di ferite all'inizio di ogni Mantenimento.

E' durante il Mantenimento che il Kadhah sceglie il giocatore Condannato (può rimanere lo stesso).



Il Cavaliere Caduto

Il Cavaliere Caduto gioca come un Drago con i seguenti cambiamenti. In partite con 4 giocatori o meno sostituisce un giocatore Drago.

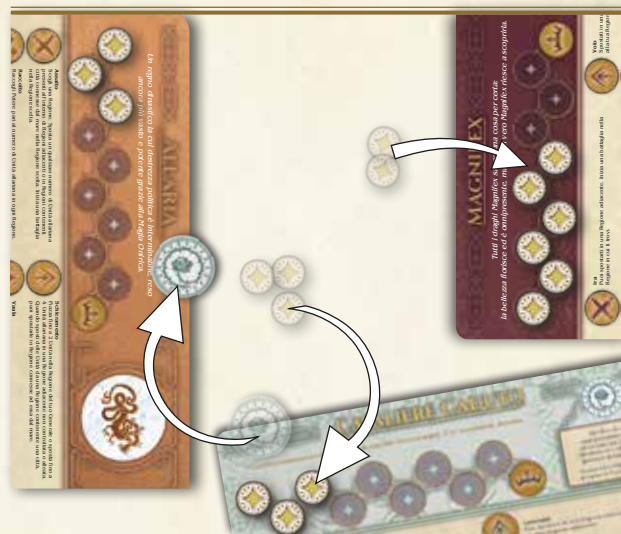
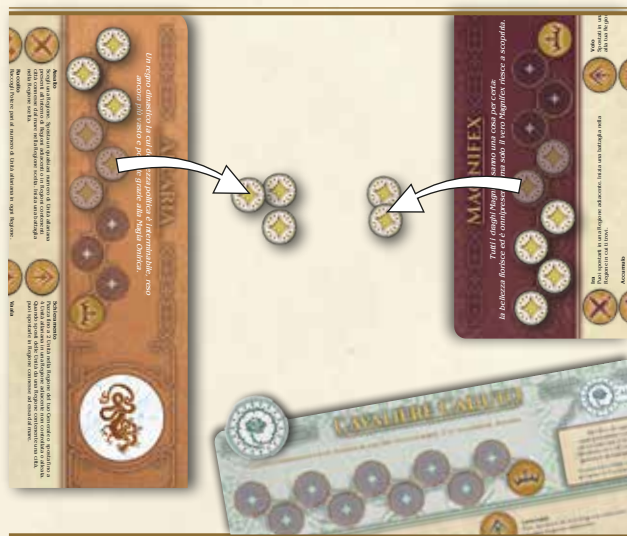
Il Cavaliere Caduto non può fare Legami Draconici né può essere usato come Senza volto.

Le sue carte Azione Arcane hanno il glifo Vaala messo per primo.

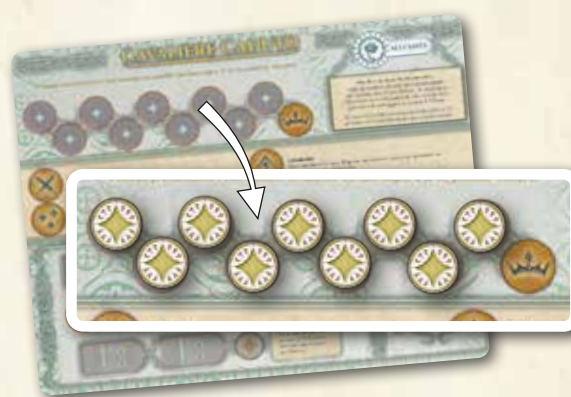


Durante il setup, dopo che gli altri giocatori hanno ricevuto la carte delle Regioni di partenza, prima del piazzamento delle Unità neutrali e Poteri, pesca una carta Regione e piazzaci il Cavaliere Caduto. Questa è la tua Regione di partenza. Mischia la carta nel mazzo.

Alla fine di ogni Mantenimento, ogni giocatore umano può partecipare ad un'asta con il suo Potere. I giocatori puntano in ordine di iniziativa: si può passare, puntare il massimo valore attuale o rialzare. L'asta continua fino a che tutti i giocatori hanno passato (appena si passa si è fuori dall'asta).



Il giocatore che ha puntato di più ottiene il segnalino Alleanza e ti deve dare il Potere puntato. In caso di pareggio, sei tu a scegliere con chi allearti (tra i giocatori in pareggio). Se dovessi arrivare a 10 o più Potere in questo modo, arriva fino a 9 -- il resto va messo nella riserva.



Con il segnalino Alleanza un giocatore è alleato al Cavaliere Caduto. Si applicano le seguenti regole:

- ◆ Non è possibile iniziare un combattimento contro il Cavaliere Caduto e viceversa.
- ◆ L'alleato può raccogliere Potere dalle Regioni in cui si trova il Cavaliere Caduto.

Inoltre, l'alleato e il Cavaliere Caduto possono ottenere Potere e altri bonus come indicato nella plancia e sulle carte Vaala del Cavaliere Caduto.

Se non viene fatta nessuna puntata, il segnalino Alleanza rimane al Cavaliere Caduto e lo piazza di fronte a sé. Se il Cavaliere Caduto ha il segnalino Alleanza ottiene +2 al Valore di Combattimento.



Tributi Draconici

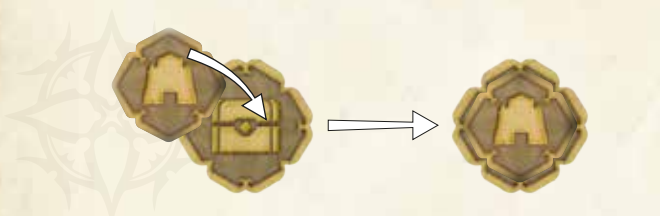
I draghi invadono Valerna non solo per il potere, ma anche per portare tributi al loro Azhurma a Drakha, la Luna Rossa. Questi tributi possono essere Valerniani, artefatti, oggetti o anche conoscenza, a seconda del piacere del proprio Azhurma.



Setup

Girate a faccia in giù tutti i segnalini Tributo Draconico (a mostrare il forziere) e mischiateli. Teneteli vicino al tabellone. Questa è la riserva. Quando un Tributo viene messo nella riserva, mettetelo coperto e mischiatelo insieme agli altri.

Pescate 3 carte Regione e mettete un Tributo in ognuna di queste Regioni, coperto da un segnalino Città. Mischia di nuovo le carte usate nel mazzo delle Regioni.



Mettete i segnalini Tana in ognuna delle Regioni di partenza dei Draghi. I segnalini non utilizzati vanno rimessi nella scatola.



Tributi Draconici e Città

Quando viene piazzata una Città in una Regione, prendete un Tributo a caso dalla riserva e mettetelo sotto alla Città.

Quando un Drago si muove da o verso una Regione contenente un Tributo può guardarlo segretamente.



Se, in una battaglia iniziata da un Drago viene distrutta una Città, il Drago può guardare tutti i Tributi presenti e metterne quanti ne vuole sulla plancia, coperti. I rimanenti ritornano nella riserva. Se una Regione contenente Tributi non contiene Unità, un Drago può comunque iniziare una battaglia per distruggere la Città con un colpo andato a segno.

Se, in una battaglia iniziata da un Generale viene distrutta una Città, il Generale deve prendere tutti i Tributi presenti e distribuirli sotto a Città presenti in Regioni sotto al suo controllo. Una Città può contenere più Tributi. Se un Generale non ha Città sotto al suo controllo, questi ritornano nella riserva.

Se una Città viene rimossa per qualsiasi altra ragione, riponete i Tributi nella riserva.

Spendere Tributi Draconici

Un giocatore Drago può spendere i Tributi accumulati girando il segnalino a faccia in su.



Attiva questo Tributo dopo aver lanciato dadi in un combattimento per lanciare nuovamente tutti i dadi.



Attiva questo Tributo in qualunque momento per curarti 1 Ferita.



Attiva questo Tributo prima di attivare un Glifo per spostare il tuo Drago in una Regione adiacente.




Attiva 2 Tributi di questo tipo all'inizio della fase di Mantenimento per ottenere 1 Potere. 1 sola volta per Mantenimento.

Dopo aver speso un Tributo, rimettilo nella riserva.

Tane

Chiunque può provare a rubare Tributi dai Draghi.

Quando attivate un  in una Regione contenente una Tana e nessun segnalino Potere, prendi un Tributo a caso dal Drago proprietario della Tana (se ne possiede). Puoi guardare segretamente il segnalino ottenuto. Poi, a seconda di cosa stai giocando:

Drago: Metti il Tributo coperto sulla tua plancia.



Generale: se il segnalino ha un'icona Potere, rivelalo per ottenere 1 Potere. Poi riponi il Tributo nella riserva. Se il segnalino ha una qualunque altra icona, mettilo sotto una Città che controlli. Se non controlli nessuna Città, mettilo invece nella riserva.

Ruoli diversi da Drago e Generale: rivela il segnalino, risolvi l'effetto descritto sotto e rimettilo nella riserva.



Ottieni
1 Potere.

Cura
1 Ferita.

Puoi spostarti in una
Regione adiacente.

Nessun
effetto.

Senzavolto

I Draghi Senzavolto non guardano ai Tributi presenti in una Regione.

Li ottengono come spiegato sopra. All'inizio del Mantenimento, girate i Tributi del Senzavolto fino a che non vengono mostrate due icone Potere. Se ciò avviene, rimettete i Tributi con il Potere nella riserva e il Senzavolto ottiene 1 Potere. Se in totale ci sono meno di 2 simboli Potere, girateli nuovamente a faccia in giù.

I Generali Senzavolto rubano Tributi come spiegato sopra. Rivelano immediatamente il segnalino dopo averlo preso da una Tana e lo ripongono nella riserva (non sotto ad una Città). Se conteneva un'icona Potere, ottengono 1 Potere.

Nuovi Generali

Nel gioco base ci sono quattro fazioni -due reami di Valerna e due stirpi draconiche- ognuno con la propria plancia e le proprie carte Azione. Tutte le fazioni hanno proprie peculiarità, ma principalmente i giocatori controllano personaggi unici con carte Vaala specifiche per loro.

Il mondo di Rhaava e la Luna Rossa di Drakha sono pieni fino all'orlo di creature di diversa natura. Nelle espansioni come questa troverete nuovi personaggi leggendari pronti a guidare le loro fazioni.

Per giocare con un nuovo Generale prendete la miniatura, le carte Personaggio e Vaala e rimpiazzate il Generale appartenente allo stesso reame del gioco base. Fate riferimento ai simboli sulle carte Personaggio per trovare le carte Vaala corrispondenti assieme alla corretta plancia, carte Azione e segnalini Unità del gioco base.

◆ **I Generali allariani** includono tra gli altri Elyse, Onatella, Eldai di Fion.

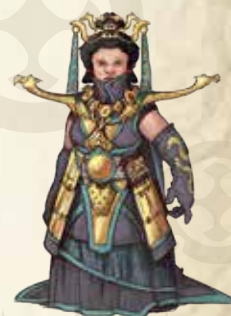
◆ **Tra i Generali tyveriani** troviamo invece Adrael, Sagriv, Baryen e altri.

Nota: le carte Vaala coperte di Sagriv non vengono scartate durante la fase di Mantenimento.

Onatella Pai

Il più potente politico e "business gnome" di Valerna. La sua sete di potere è la sua arma più forte.

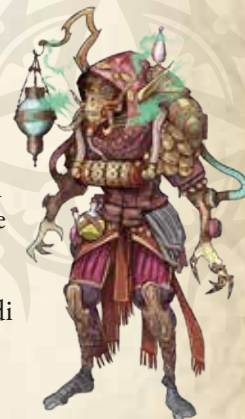
Leader della Gilda di Allaria, un sovrastante conglomerato dove gli gnomi Godao sperimentano liberamente e vendono invenzioni e attrezzi in tutta Valerna e a cui in cambio è richiesto solo di procedere negli interessi di Allaria.



Sagriv

Il mastro alchimista, assassino e agente segreto che non ha eguali né padroni.

Ci sono più halfling Shev in Tyveria che in ogni altro posto. I loro servizi di alchimia e assassinio sono altamente richiesti sia dalle casate maghyr che dal sindacato del Corvo Cremisi, la più grande famiglia criminale di Valerna, di base a Tyveria.



Eroi

La forza primordiale del Vaala pervade tutta Valerna. Dalla polvere di stelle alle montagne, in ogni creatura dai giganti alle pulci. E' tramite il Vaala che il cosmo evolve e i mortali brandiscono la fiamma. Attraverso le ere Valerna ha vissuto un numero sterminato di storie di eroi che hanno forgiato il proprio destino.

Schieramento

Durante il Setup, mischiate le carte Eroe nel mazzo Abitanti.

Ogni round, quando rivelate i nuovi Abitanti, per ogni Eroe rivelato pescate una Regione a caso dal mazzo e piazzateci il segnalino Eroe corrispondente (dello stesso tipo). Tenete le carte Regione e Eroe vicine fino a che l'Unità Eroica non viene ferita. Rimpiazzate invece immediatamente le carte Eroe con il numero di Abitanti corrispondente.

All'inizio del turno la fila degli Abitanti dovrà contenere 6 Abitanti e nessun Eroe.



Gli Eroi sono Unità neutrale con Valore di Combattimento 2. Le Regioni in cui si trovano vengono considerate Neutrali e possono contenere altre Unità Neutrali. Le Ferite vanno inflitte alle altre Unità neutrale prima che agli Eroi.

Quando un Eroe viene ferito scartate la sua carta e rimischiate la carta Regione nel mazzo. I giocatori umani che feriscono un Eroe in combattimento (non con carte Vaala o altre abilità) possono spendere 1 Potere per ottenere un bonus aggiuntivo.

Reclutare un Eroe

Dopo aver ferito un Eroe in un combattimento contenente il tuo Generale puoi spendere 1 Potere per reclutarlo. Scegli un Abitante dello stesso tipo dalla fila (Cavalleria, Fanteria, a Distanza) e mettilo sulla tua plancia (se possedevi già un Abitante dello stesso tipo, scartalo). Rimuovi il segnalino Eroe dalla mappa e se hai ancora almeno un'Unità lì (ma meno di 6), piazza 1 Unità dello stesso tipo (Cavalleria, Fanteria, a Distanza) in quella Regione.

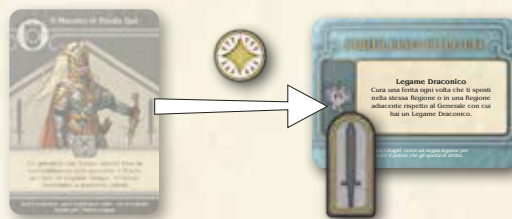


Se non spendi Potere, rimetti il segnalino Eroe nella riserva.

Legame con un Eroe

Dopo aver ferito un Eroe in un combattimento contenente il tuo Drago puoi spendere 1 Potere per creare un Legame. Rimuovi il segnalino Eroe dalla mappa e piazzalo sulla tua carta Personaggio (non viene aggiunto al tracciato Essenza). E' in parte diverso da un legame con un Generale:

- ◆ Il Drago non può creare Legami con altri giocatori o Eroi.
- ◆ L'abilità Legame Draconico non viene sbloccata.
- ◆ Il Drago ottiene +1 al Valore di Combattimento.



Se non spendi Potere, metti il segnalino Eroe sul tuo tracciato Essenza.

Assorbimento dell'Eroe

Dopo aver ferito un Eroe in un combattimento contenente il tuo personaggio non-Generale e non-Drago (come il Cavaliere Caduto o il Kadhah) puoi spendere 1 Potere per assorbirne la forza. Rimuovi il segnalino Eroe dalla mappa (non viene aggiunto al tracciato Essenza) e ripristina fino a 3 segnalini Potere già utilizzati.



Se non spendi Potere, metti il segnalino Eroe sul tuo tracciato Essenza.

Senzavolto

Se un Drago Senzavolto ferisce un Eroe in combattimento, piazzatelo sul suo tracciato Essenza.

Se un Generale Senzavolto ferisce un Eroe in combattimento, piazza un'Unità dello stesso tipo dalla riserva del Senzavolto nella Regione del Generale.