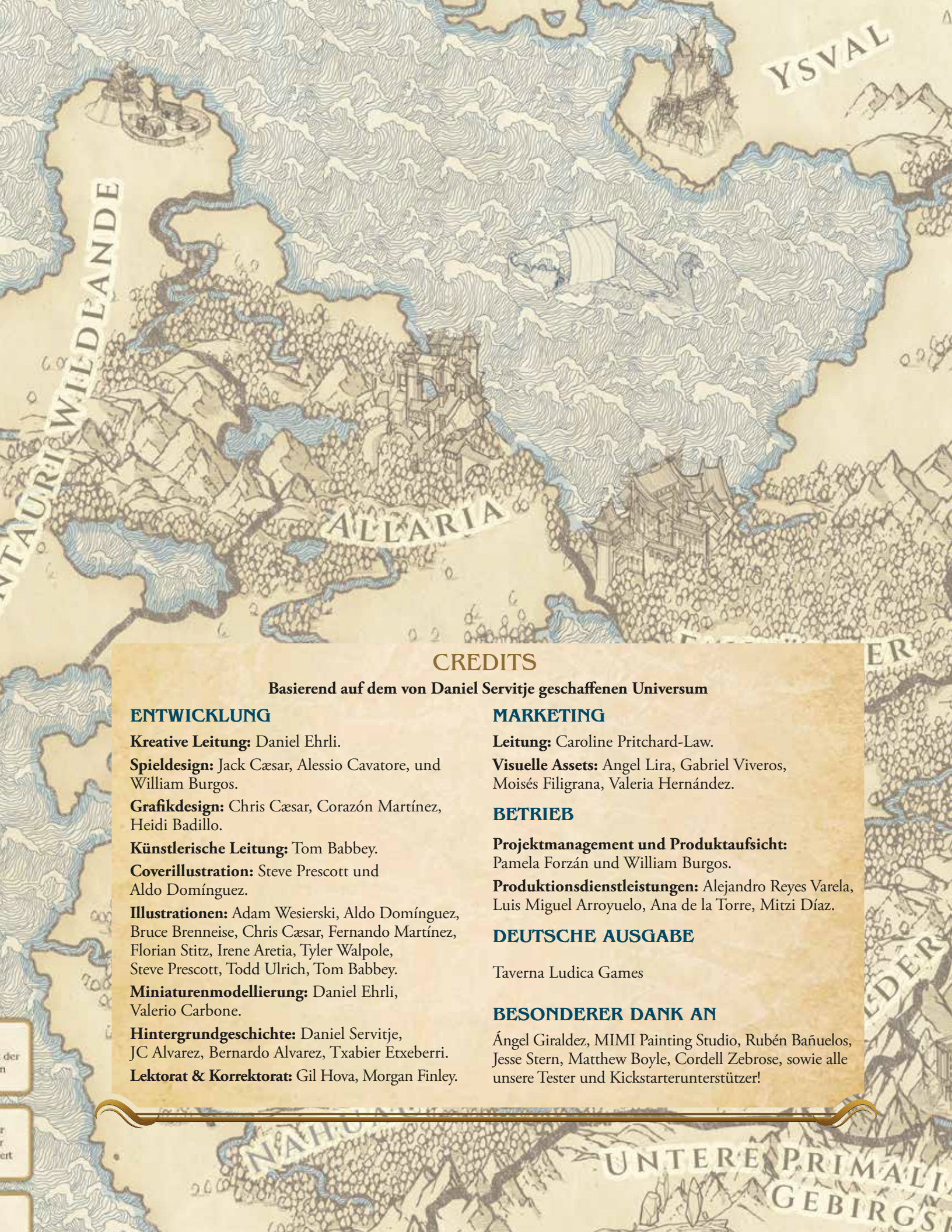




Spielregeln



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND



CREDITS

Basierend auf dem von Daniel Servitje geschaffenen Universum

ENTWICKLUNG

Kreative Leitung: Daniel Ehrli.

Spieldesign: Jack Cæsar, Alessio Cavatore, und William Burgos.

Grafikdesign: Chris Cæsar, Corazón Martínez, Heidi Badillo.

Künstlerische Leitung: Tom Babbey.

Coverillustration: Steve Prescott und Aldo Domínguez.

Illustrationen: Adam Wesierski, Aldo Domínguez, Bruce Brenneise, Chris Cæsar, Fernando Martínez, Florian Stitz, Irene Aretia, Tyler Walpole, Steve Prescott, Todd Ulrich, Tom Babbey.

Miniaturenmodellierung: Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

Hintergrundgeschichte: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez, Txabier Etxeberri.

Lektorat & Korrektorat: Gil Hova, Morgan Finley.

MARKETING

Leitung: Caroline Pritchard-Law.

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

BETRIEB

Projektmanagement und Produktaufsicht: Pamela Forzán und William Burgos.

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

DEUTSCHE AUSGABE

Taverna Ludica Games

BESONDERER DANK AN

Ángel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose, sowie alle unsere Tester und Kickstarterunterstützer!

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Einführung

Viele Jahrtausende haben die Provinzen von Valerna die Überfälle der Drachen überdauert.

Alle 27 Jahre, wenn der Rote Mond aufgeht, verwüsten Drachen die Welt der Sterblichen und die Völker von Valerna unterbrechen ihre Machtkämpfe, um sich der Invasion zu stellen.

Einige sagen, dass der Drachenbund, die sagenumwobene Vereinigung von Drachen- und Sterblichenessenz, nach tausend Jahren zurückgekehrt ist, wodurch sich der Verlauf des Krieges und das Schicksal der beiden Welten ändern könnte.

Lords of Vaala ist ein Spiel für 1-4 Personen, das auf dem Dragonbond-Universum basiert.

Zwei Generäle und zwei Drachen müssen ihre Gewandtheit und Stärke unter Beweis stellen, um Bedrohungen abzuwehren und die Macht des Vaala zu bündeln.

Nichts ist jedoch mächtiger als ihre vereinten Kräfte. Der Ausgang des gesamten Spiels kann sich ändern, wenn ein General und ein Drache sich zu einem mächtigen Drachenbund zusammenschließen.

SPIELMATERIAL



Spielplan



5 Kampfwürfel



Ferellon (Fulgen)



Nagasha (Magnifex)



Elyse (Allaria)



Adrael (Tyveria)



4 Fraktionstableaus



6 Fulgen-Aktionskarten

5 Allaria-Aktionskarten

6 Magnifex-Aktionskarten

5 Tyveria-Aktionskarten



12 Regionkarten

36 Bewohnerkarten

12 Ereigniskarten



4 Charakterkarten



20 Vaala-Karten



1 Initiativmarker



6 Allarianische Infanterieeinheiten



6 Tyverianische Infanterieeinheiten



6 Allarianische Kavallerieeinheiten



6 Tyverianische Kavallerieeinheiten



6 Allarianische Fernkampfeinheiten



6 Tyverianische Fernkampfeinheiten



4 Drachenbundmarker



24 Neutrale Einheit-Marker



56 Machtmarker



10 Wundenmarker



12 Stadtmarker

SPIELAUFBAU



Wie du dieses Heft benutzt

Dieses Heft besteht aus zwei Teilen. Die Grundregeln (Seiten 8-13) behandeln den Spielablauf und die wichtigsten Konzepte. Das Glossar (Seite 14-20) behandelt bestimmte Spielbegriffe, die im gesamten Heft benutzt werden. Wenn du einmal nicht weißt, was ein Begriff im Zusammenhang mit den Spielregeln bedeutet, bist du hier genau richtig!

Spielaufbau

- 1 Platziert den Spielplan in der Mitte des Tisches.
- 2 Sucht euch alle einen General (Allaria oder Tyveria) oder einen Drachen (Magnifex oder Fulgen) aus, nehmt das entsprechende Fraktionstableau und legt es vor euch ab.
- 3 Spielt ihr nicht zu viert, dreht ihr alle verbleibenden Fraktionstableaus um, sodass die „Gesichtslos“-Seite zu sehen ist. Dies sind die Gesichtslosen. Gesichtslose werden nicht von einem Menschen gesteuert, sondern vom Spiel selbst (siehe S.10).
- 4 Nehmt euch eure Charakterkarte und legt sie offen (mit dem Regeltext nach oben) auf das obere rechte Feld eures Fraktionstableaus.
- 5 Setzt euch so zusammen, dass sich Drachen und Generäle abwechseln (Drache-General-Drache-General). Platziert euren Drachen oder General auf eurer Startregion (siehe unten).
Fulgen: Ysval
Tyveria: Handelsstraße
Magnifex: Untere Primalianische Gebirgskette
Allaria: Allaria
- 6 Generäle (einschließlich Gesichtsloser) stellen jeweils 1 eigene Infanterie-, Kavallerie- und Fernkampfeinheit in ihre Startregion.
- 7 Nehmt euch eure Aktionskarten auf die Hand. Generäle erhalten zusätzlich die Regionskarte, die ihrer Startregion entspricht, und nehmen sie auf die Hand. Tyveria erhält die Handelsstraße-Regionskarte und Allaria die Allaria-Regionskarte.
- 8 Nehmt euch eure Vaala-Karten, mischt sie und legt sie auf euer Fraktionstableau, um einen Vaala-Stapel zu bilden. Gesichtslose verwenden keine Vaala-Karten, ihre Karten werden also nicht verwendet.
- 9 Mischt die Aktionskarten der Gesichtslosen und legt sie auf die entsprechenden Fraktionstableaurückseite. Das sind die Gesichtslosen-Aktionsstapel.
- 10 Mischt die Bewohnerkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht dann 6 Karten und bildet eine offene Auslage neben dem Spielplan.
- 11 Mischt die Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 12 Platziert je 1 Machtmarker und 1 neutrale Einheit auf jeder Region, die keine Startregion ist.
- 13 Platziert die restlichen Marker und die Regionskarten so neben dem Spielplan, dass alle sie gut erreichen können.
- 14 Gebt der Person, die zuletzt einen Film mit einem Drachen gesehen hat, den Initiativemarker. Diese Person beginnt. Ihr seid nun bereit, die erste Runde des Spiels zu starten (siehe S.8).

Eure erste Partie?

Folgt dem QR-Code auf Seite 21, um den Ablauf einer ersten Spielrunde mit vielen informativen grafischen Darstellungen anzusehen (ideal, um das Spiel zu lernen).

GRUNDREGELN

Die Runden

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. **Planungsphase**
2. **Abhandlungsphase**
3. **Aufräumphase**

Nachdem diese drei Phasen abgeschlossen sind, beginnt eine neue Runde. Das geht so lange, bis entweder eine Person oder ein Team mit Drachenbund gewonnen hat, der Ereignisstapel am Ende einer Runde leer ist oder eine Person ausgeschieden ist.

Planungsphase

Lege zu Beginn einer Runde eine Ereigniskarte verdeckt auf das Feld links oben auf dem Spielplan. Dies ist nun der Aktionsstapel.

Von der Person mit dem Initiativemarker ausgehend legt nun jeder im Uhrzeigersinn 1 Aktions- oder Regionskarte verdeckt von der Hand auf den Aktionsstapel oder passt. Auf diese Weise definiert ihr, was ihr während der Abhandlungsphase macht. Falls ihr mit Gesichtslosen spielt, seht euch Seite 10 an.

Eine Person darf erst passen, wenn sie zumindest eine Karte auf den Aktionsstapel gespielt hat. Falls eine Person keine Karten mehr auf der Hand hat, muss sie passen.

Nachdem eine Person gepasst hat, nimmt sie sofort den Initiativemarker. Falls diese Person bereits den Initiativemarker hat, muss sie ihn an eine andere Person geben (nicht an Gesichtslose!). Zuletzt legt ihr 1 weitere Ereigniskarte auf den Aktionsstapel.

Danach ist die Planungsphase beendet und die Abhandlungsphase beginnt.

Ziel des Spiels

Lords of Vaala ist ein Spiel um Macht. Erstelle Armeen, vernichte deine Feinde und wirke mächtige Zauber. Und das alles, um mehr Macht zu erlangen. Sobald du 10 Machtmarker gesammelt hast, gewinnst du das Spiel sofort - alleine oder im Drachenbund mit einer anderen Person zusammen.

Abhandlungsphase

Die Person mit dem Initiativemarker nimmt den Aktionsstapel und dreht ihn um, ohne die Reihenfolge der Karten zu ändern. Eine Ereigniskarte ist nun die oberste Karte des aufgedeckten Stapels, wobei nur die jeweils oberste Karte sichtbar sein darf.

Nun handelt ihr gemäß der folgenden Regeln die Karten von oben nach unten ab:

Ereigniskarte: Befolgt die Anweisungen der Karte und werft sie danach ab.

Aktionskarte: Die Person, die die Karte gespielt hat, darf die Glyphe(n) auf der Karte von oben nach unten aktivieren, indem sie die entsprechenden Anweisungen auf ihrem Fraktionstableau befolgt. Die Person kann Glyphen ignorieren. Nach Abhandeln der Aktionskarte nimmt die jeweilige Person sie zurück auf die Hand.

Wenn sich nach dem Abhandeln einer Glyphe ein General in der selben Region wie ein Drache befindet, prüfe, ob beide den Drachenbund eingehen (siehe Seite 10).

Wenn die Wundenleiste eines Drachen voll ist kann er keine Glyphen aktivieren. Stattdessen wird die Ausruhen & Heilen Glyphe auf dem Fraktionstableau aktiviert (siehe Seite 14).

Regionskarte: Aktiviert die Glyphe(n) auf der Karte von oben nach unten indem ihr die entsprechenden Anweisungen auf dem Spielplan befolgt. Nach Abhandeln der Karte nimmt sie die Person auf die Hand, die die Region kontrolliert. Wird die Region nicht mehr kontrolliert, kommt die Karte zurück auf den Regionskartenstapel.

Eine Regionskarte wird auch dann abgehandelt, wenn die Region nicht mehr von der Person kontrolliert wird, die die Karte gespielt hat (siehe Seite 18).

Nachdem die letzte Karte des Stapels abgehandelt wurde, ist diese Phase vorbei. Fahrt mit der Aufräumphase fort.

Aufräumphase

Wenn alle Karten des Aktionsstapels abgehandelt wurden und der Ereignisstapel leer ist, ist das Spiel vorbei. Fahrt mit dem Punkt „Spielende“ fort.

Falls das Spiel noch nicht zu Ende ist, sollten alle sicherstellen, dass sie alle ihre Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen (5 bei Generälen, 6 bei Drachen).

Alle menschlichen Generäle nehmen die Regionskarten der Regionen, die sie kontrollieren, auf die Hand und legen die Regionskarten der Regionen, die sie nicht kontrollieren, zurück auf den Regionsstapel.

Legt alle aufgedeckten Vaala-Karten zurück auf ihre jeweiligen Ablagestapel.

Mischt alle verbleibenden nicht beanspruchten Bewohnerkarten zurück in den Bewohnerkartenstapel, zieht 6 Karten und legt sie neben den Spielplan, um eine neue Auslage zu bilden.

Die nächste Runde beginnt mit der Planungsphase.



Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann:

- 1 Besitzt eine Person 10 Machtmarker, endet das Spiel sofort und die Person gewinnt zusammen mit ihrem Verbündeten im Drachenbund, falls vorhanden.
- 2 Wenn der Ereignisstapel am Ende der Runde leer ist. In diesem Fall zählen alle ihre gesammelten Machtmarker. Die Person mit den meisten Machtmarkern gewinnt zusammen mit ihrem Verbündeten, falls vorhanden.
- 3 Wenn jemand ausscheidet (siehe Seite 15), kann diese Person und ihr Verbündeter im Drachenbund, falls vorhanden, das Spiel nicht gewinnen. Von den verbleibenden Personen gewinnt diejenige mit den meisten Machtmarkern, zusammen mit ihrem Verbündeten, falls vorhanden.

Es ist möglich, dass ein Gesichtsloser das Spiel gewinnt, entweder allein oder als Teil eines Drachenbundes.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Person links von der mit dem Initiativemarker (alleine oder im Drachenbund zusammen mit einer anderen Person).



Grundkonzepte

Im Spiel gibt es einige grundlegende Konzepte, die ihr kennen solltet, bevor ihr mit eurer ersten Partie beginnt: Drachenbund, Gesichtlose, Glyphen und Kampf. Alle anderen Regeln und Begriffe des Spiels werden im Glossar ab S. 14 erklärt.

Drachenbund

Wenn sich dein ungebundener General/Drache nach der Aktivierung einer Glyphe oder nach einem Rückzug in der gleichen Region befindet wie ein ungebundener Drache/General, besteht die Chance, dass du einen Drachenbund eingehst. Bündle können nur zwischen Generälen und Drachen eingegangen werden. Befolge diese Schritte:

- Werft beide gleichzeitig je 1 Kampfwürfel.
- Beginnend mit dem General dürft ihr euren Würfel abwechselnd neu werfen, indem ihr 1 Macht ausgibt (auf die dunkle Seite dreht). Auf diese Weise kann man versuchen, den Drachenbund zu vermeiden oder ihn einzugehen.
- Tut dies, bis keiner mehr Macht ausgeben will oder kann.
- Wenn einer der Würfel einen Fehlwurf anzeigt, passiert nichts.
- Zeigen beide Würfel mindestens je 1 kritischen oder normalen Treffer, seid ihr ab sofort gebunden und legt den Drachenbundmarker eures neuen Partners auf euer Fraktionstableau. Ein Drachenbund kann nicht wieder aufgelöst werden.

Im Drachenbund gelten folgende Änderungen:

- Ihr seid von nun an ein Team. Ihr gewinnt oder verliert immer gemeinsam.
- Von nun an gilt der Spezialeffekt auf eurer Charakterkarte (Drachengebunden) für euch.
- Ihr könnt in keiner Form gegeneinander kämpfen.
- Ihr dürft nicht geheim kommunizieren und euch nicht eure Karten zeigen.
- Bist du an einen Gesichtlosen gebunden, kannst du für ihn Entscheidungen treffen.

Hinweis: Ihr könnt keinen Drachenbund eingehen, indem ihr einen General oder Drachen direkt angreift, da dies einen Rückzug erzwingt, bevor ihr für den Drachenbund würfeln könnt. Ihr müsst also friedlich in das Gebiet der anderen Person ziehen.

Die Gesichtlosen

Ein Gesichtloser ist jemand, der nicht von einem Menschen gespielt wird, sondern von dem Spiel selbst.

Während des Spielbaus erhalten die Gesichtlosen keine Vaala-Karten oder Regionskarten. Mischt die Aktionskarten der Gesichtlosen und legt sie verdeckt auf ihr Fraktionstableau.

In der Planungsphase spielen Gesichtlose zufällige Karten verdeckt auf den Aktionsstapel. Gesichtlose können niemals passen und können auch nicht den Initiativemarker erhalten. Falls sie keine Karten mehr haben, wird ihr Zug einfach übersprungen. Dies ist kein Passen und beendet die Runde nicht.

In der Abhandlungsphase aktivieren die Gesichtlosen alle Glyphen ihrer Aktionskarten wie gewohnt. Befolgt die Anweisungen auf ihren Fraktionstableaus und legt die Aktionskarten anschließend zurück auf die Fraktionstableaus.

In der Aufräumphase mischt ihr die Aktionskarten der Gesichtlosen und platziert sie verdeckt auf deren Fraktionstableaus.

Gesichtlose ziehen sich nur zurück, wenn ihnen keine andere Wahl bleibt und würfeln niemals einen Drachenbund-Würfel neu.

Wenn ein Gesichtloser eine Entscheidung treffen muss (z. B. in welche Region er sich zurückziehen will), wird diese Entscheidung von der Person getroffen, die mit ihm einen Drachenbund hat. Besteht kein Drachenbund, entscheidet die Person mit dem Initiativemarker.

Gesichtlose erhalten keinen Kampfkraft-Bonus für eine ausgeglichene Armee, aber den üblichen +1 Bonus, falls sich ihr General in der Kampfregion befindet.

Gesichtlose können das Spiel gewinnen, entweder alleine oder mit einer anderen Person / einem Gesichtlosen im Drachenbund.

Glyphen

Glyphen werden in der Abhandlungsphase aktiviert und haben verschiedene Effekte, je nachdem, wer sie aktiviert.



Wüten/Überfall: Wird benutzt, um einen Kampf zu eröffnen. Die genaue Funktion ist auf den Fraktionstableaus beschrieben.



Entsenden/Aufsteigen: Wird zur Bewegung benutzt. Die genaue Funktion ist auf den Fraktionstableaus beschrieben.



Ernten/Horten: Wird benutzt, um Macht einzusammeln. Die genaue Funktion ist auf den Fraktionstableaus beschrieben.



Vaala: Wird benutzt um Vaala-Karten zu ziehen/spielen. Die genaue Funktion ist auf den Fraktionstableaus beschrieben.



Verbessern: Erlaubt Generälen Einheiten mit Bewohnerkarten zu verbessern. Die genaue Funktion ist auf dem Spielplan beschrieben.



Verstärken: Fügt dem Spielplan neue Einheiten hinzu. Die genaue Funktion ist auf dem Spielplan beschrieben.



Befestigen: Platziert 1 Stadtmarker auf dem Spielplan. Die genaue Funktion ist auf dem Spielplan beschrieben.



Ausruhen & Heilen: Erlaubt Drachen Heilung. Wird nicht durch Karten aktiviert. Die genaue Funktion ist auf den Fraktionstableaus beschrieben.

Kampf

Um einen Kampf zu eröffnen, wählst du eine Zielperson (oder neutrale Einheiten) innerhalb einer Region. Du bist Angreifer, dein Ziel Verteidiger.

Wirf Kampfwürfel in Höhe deiner Kampfkraft (s. S. 13).

Für jeden kritischen Treffer, den du erzielst, fügst du dem Verteidiger sofort 1 Wunde zu (siehe S. 20). Zähle nun die Anzahl der einfachen Treffer. Falls angreifende Einheiten (außer Drachen) vor Beginn des Kampfes eine Gebirgsgrenze überschritten haben, ignoriert der Verteidiger (einschließlich Drachen!) den ersten gewürfelten kritischen oder einfachen Treffer.

Falls die verteidigende Region eine Stadt hat und der Angreifer mindestens 1 Treffer erzielt, ignorieren die verteidigenden Einheiten (außer Drachen) 1 der gewürfelten kritischen Treffer, oder, falls keiner gewürfelt wurde, einfachen Treffer und die Stadt wird entfernt.

Der Verteidiger kann dann entweder einen Gegenangriff starten oder sich zurückziehen. Wenn du neutrale Einheiten oder Gesichtslose angreifst, kommt es immer zum Gegenangriff. Wenn sich der Verteidiger für einen Gegenangriff entscheidet, würfelt er Kampfwürfel in Höhe seiner Kampfkraft (nach den Auswirkungen deiner kritischen Treffer). Die Person zu deiner Rechten würfelt die Würfel für neutrale Einheiten oder Gesichtslose.

Alle vom Verteidiger gewürfelten kritischen oder einfachen Treffer fügen dem Angreifer sofort jeweils 1 Wunde zu, dann erleidet der Verteidiger 1 Wunde für jeden einfachen Treffer, der durch den Wurf des Angreifers verursacht wurde. Diese Treffer werden auch dann erlitten, wenn es keine verbleibenden Angreifer mehr gibt.

Wenn sich noch gegnerische Einheiten oder Drachen in der Region befinden, muss der Angreifer entweder sofort eine weitere Kampfrunde einleiten oder sich zurückziehen. Das geht so lange, bis sich keine Gegner mehr in der Region befinden oder der Angreifer sich zurückgezogen hat.








Christof (Tyveria, violett) aktiviert (X) und hat sich entschieden, 4 Einheiten auf das Schlachtfeld zu bewegen (siehe Tyveria Fraktionstableau). Der Kampf beginnt!

Christof ermittelt seine Kampfkraft, die 5 beträgt (1 je Einheit und 1 zusätzliche, weil er eine Einheit jedes Typs hat), und würfelt, wobei er 2 einfache und einen kritischen Treffer erzielt. Der kritische Treffer verursacht sofort 1 Wunde und vernichtet 1 der verteidigenden Infanterieeinheiten.

Jetzt muss der Verteidiger (Allaria, orange) eine Entscheidung treffen: Rückzug und sich vor den beiden einfachen Treffern retten, oder bleiben und einen Gegenangriff würfeln (mit 2 Würfeln, da noch 2 allarianische Einheiten in der Region sind).

KAMPFWÜRFEL

-  Dies sind 2 kritische Treffer.
-  Dies ist 1 kritischer Treffer.
-  Dies sind 2 einfache Treffer.
-  Dies ist 1 einfacher Treffer.
-  Dies ist ein Fehlschlag.



KAMPFKRAFT

Drache: Die Kampfkraft wird auf dem Fraktionstableau auf der Wundenleiste angegeben (benutze den Wert ganz links, der nicht durch einen Wundenmarker abgedeckt ist). Falls die Wundenleiste voll ist, hat er keine Kampfkraft mehr.

General: Die Kampfkraft entspricht der Anzahl der befreundeten Einheiten (einschließlich Generäle) in der Region. +1, wenn du eine ausgeglichene Armee hast (d.h. mind. je 1 Infanterie-, Kavallerie- und Fernkampfeinheit), und zusätzlich +1, falls dein General in der Region ist. Gesichtslose erhalten kein +1, für eine ausgeglichene Armee.

Neutrale Armeen: Die Kampfkraft entspricht der Anzahl der Einheiten in der Region.

Wenn du mehr Würfel werfen würdest, als zur Verfügung stehen, merke dir die Ergebnisse und wirf die Anzahl Würfel neu, die dir noch fehlen.

RÜCKZUG

Falls sich eine Armee aus einer Region zurückzieht, muss sie sich mit allen Einheiten, die an dem Rückzug beteiligt sind (normalerweise alle Einheiten der Armee) in eine angrenzende befreundete oder unkontrollierte Region bewegen. Falls sich eine Einheit nicht zurückziehen kann, wird sie vernichtet. Falls sich ein gesichtsloser General aus einer Region zurückzieht, muss er sich, falls möglich, in eine befreundete Region zurückziehen.

Falls sich ein Drache aus einer Region zurückzieht, muss er sich in eine angrenzende Region bewegen. Drachen können sich in unkontrollierte oder kontrollierte Regionen zurückziehen, aber wenn sie sich während eines Kampfes zurückziehen (weil sie verwundet wurden oder freiwillig), können sie sich nicht in eine Region zurückziehen, die von der gegnerischen Armee kontrolliert wird. Wenn sich ein Drache in eine Region zurückzieht, in der sich ein General befindet, besteht die Chance auf einen Drachenbund.

Falls sich ein Drache oder eine Armee, die einen General enthält, nicht zurückziehen kann, scheidet diese Person aus und das Spiel endet sofort (siehe Seite 9).



GLOSSAR

Dieses Glossar enthält sämtliche Begriffe, die in *Lords of Vaala* verwendet werden.

ABHANDLUNGSPHASE

Siehe Seite 8.

AKTIONSKARTE

Siehe Spielmaterial, Seite 5.



- 1 **Kartenname**
- 2 **Banner / Drachenbrut-Rune**
- 3 **Illustration**
- 4 **Glyphen**
- 5 **Geschichte Valernas**

AKTIONSSTAPEL

Siehe Planungsphase, Seite 8.

AKTIVIEREN

Siehe Glyphen, Seite 11.

ANGRENZEND

Siehe Regionen, Seite 18.

Bzgl. angrenzend an Gebirge, siehe Seite 17.

ARMEE

Eine Armee ist eine Gruppe von Einheiten in einer Region. Ein General kann max. 6 Einheiten in einer Region gleichzeitig haben. Wenn eine Einheit in einer Region platziert wird, die dieses Limit überschreitet, muss die Person, der die Einheiten in der Region gehören, sofort auf 6 Einheiten reduzieren.

AUSGEGLICHENE ARMEE

Wenn ein General mind. je 1 Infanterie-, Fernkampf- und Kavallerieeinheit in einer Region hat, erhält die betreffende Person (außer Gesichtlose) einen Bonus von +1 auf ihre Kampfkraft.

AUSLAGE

Beim Spielaufbau wird eine Auslage aus Bewohnerkarten gebildet. Siehe Seite 7.

AUSRUHEN & HEILEN

Drachen mit voller Wundenleiste können nur die Glyphe Ausruhen & Heilen aktivieren. Anstatt eine Glyphe von einer Aktionskarte abzuhandeln, aktiviere die Glyphe Ausruhen & Heilen und heile 2 Wunden. Wenn die Karte noch weitere Glyphen hat und die Wundenleiste nicht mehr voll ist, handle diese wie üblich ab.



AUSSCHEIDEN

Wenn ein Drache oder eine Armee, die einen General enthält, sich nicht zurückziehen kann, scheidet die Person aus. Wenn eine Person ausgeschieden ist, endet das Spiel sofort und die Person mit der meisten Macht gewinnt (siehe Aufräumphase, Seite 9). Die Person, die ausgeschieden ist und ggf. ihr Drachenbund-Partner kann nicht gewinnen.



BEWEGEN

Durch Bewegen gelangen Drachen und Einheiten in andere Regionen. Wenn die Region, aus der oder in die sich eine Einheit oder ein Drache bewegen kann, nicht im Regeltext angegeben ist, kannst du dich in eine beliebige Region oder aus einer beliebigen Region bewegen. Wenn dein Glyphentext dir z. B. erlaubt, deinen Drachen in eine angrenzende Region zu bewegen, kann die Region, in die du dich bewegst, kontrolliert, unkontrolliert oder in einem anderen Zustand sein, solange sie an die aktuelle Region deines Drachen angrenzt.

Nachdem sich ein Drache oder General bewegt hat, besteht die Chance auf einen Drachenbund. Siehe S. 10.

Nachdem eine Einheit sich bewegt hat, kann es sein, dass sich mehr als 6 eigene Einheiten in einer Region befinden. Entferne dann Einheiten aus der Region, bis du die 6-Einheiten-Grenze erreicht hast.



CHARAKTERKARTE

Siehe Spielmaterial, Seite 5.



- 1 Charaktername
- 2 Banner / Drachenbrut-Rune
- 3 Charakterillustration
- 4 Charakterbiographie
- 5 Charaktersymbol



- 1 Charaktername
- 2 Drachenbund Fähigkeit
- 3 Platz für Drachenbundmarker
- 4 Geschichte Valernas

DRACHE

Siehe Spielmaterial, Seite 4.

DRACHENBUND

Siehe Drachenbund, Seite 10.

DRACHENBUNDMARKER

Siehe Spielmaterial, Seite 5.

EINFACHER TREFFER

Siehe Kampfwürfel, Seite 12.

EINHEIT

Siehe Spielmaterial, Seite 5.

Es gibt verschiedene Einheitentypen, die Generälen unterstehen (Infanterie, Kavallerie, Fernkampf) sowie neutrale Einheiten.

Ein General kann max. 6 Einheiten in einer Region gleichzeitig haben. Wenn eine Einheit in einer Region platziert wird, die dieses Limit überschreitet, muss die Person, der die Einheiten in der Region gehören, sofort auf 6 reduzieren.

Wenn keine Einheiten eines Typs mehr im Vorrat sind, können keine weiteren Einheiten dieses Typs platziert werden.



Nils (Allaria) platziert Einheiten, die ihn über das Limit von 6 in einer Region bringen. Er muss sofort auf 6 Einheiten reduzieren.

ESSENZLEISTE

Immer wenn ein Drache eine Einheit im Kampf vernichtet (außer durch Vaala-Karten / einen anderen Effekt), fügt er diese Einheit seiner Essenzleiste hinzu. Wenn die Leiste voll ist, entferne alle Einheiten von der Leiste und lege 1 Machtmarker aus dem Vorrat auf die Machtleiste des Drachens.

Nagasha Magnifex hat in einem Kampf 2 Einheiten vernichtet, und ihre Essenzleiste war bereits fast voll. Sie platziert 1 Einheit auf ihrer Leiste und legt 1 Machtmarker auf die Machtleiste.



Dann entfernt sie alle Einheiten von der Leiste und platziert die zweite Einheit auf dem ersten Feld der Essenzleiste.



FOKUSREGION

Die Region mit den meisten Machtmarkern ist die Fokusregion und oft das Ziel von Aktionen Gesichtsloser. Bei Gleichstand ist die Fokusregion die Region, die dem gesichtslosen General oder Drachen am nächsten ist. Gibt es immer noch ein Unentschieden, wird die Fokusregion von der Person mit dem Initiativmarker bestimmt.

Verschiedene Gesichtslose können unterschiedliche Fokusregionen haben, und die Fokusregion kann sich jederzeit ändern, falls sich der Spielplan verändert oder falls die Person mit dem Initiativmarker eine andere Region wählt.

FRAKTIONSTABLEAU

Siehe Spielmaterial Seite 5.



- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1 Drachenbrut | 5 Glyphen |
| 2 Drachenbrut-Rune | 6 Wundenleiste and Kampfkraft |
| 3 Drachenbund-Karten Bereich | 7 Essenzleiste |
| 4 Machtleiste | 8 Vaala-Stapel Bereich |



- | | |
|------------------------------|------------------------|
| 1 Name des Reiches | 5 Glyphen |
| 2 Banner | 6 Infanteriebewohner |
| 3 Drachenbund-Karten Bereich | 7 Fernkampfbesitzer |
| 4 Machtleiste | 8 Kavalleriebewohner |
| | 9 Vaala-Stapel Bereich |



GEBIRGE

Wenn ein Kampf Einheiten enthält, die eine Grenze mit dem Gebirgssymbol (links) überschritten haben, ignoriert die verteidigende Armee in der Region 1 erlittenen kritischen oder einfachen Treffer.

Die folgenden Regionen sind an Gebirge angrenzend:

- Faiwälder
- Nahuwälder
- Süd-Tyveria
- Obere Primalianische Gebirgskette



GEBUNDENER DRACHE/GENERAL

Ein Drache und ein General, die einen Drachenbund eingegangen sind, werden als gebundener Drache und gebundener General bezeichnet. Wenn eine Regel auf eine gebundene Person verweist, bezieht sie sich nur auf die Person, die an dich gebunden ist.

GEGENANGRIFF

Siehe Kampf, Seite 12.

GENERAL

Eine Einheit, die die Kampfkraft um 1 erhöht. Siehe Spielmaterial, Seite 4.

GESICHTSLOSE

Siehe Seite 10.

GLYPHEN

Siehe Seite 11.

HEILUNG

Heilt ein Drache 1 oder mehr Wunden, entferne entsprechend Wundenmarker von seiner Wundenleiste.

IGNORIEREN

Wenn ein Effekt ignoriert wird, ignoriere alle seine Auswirkungen und setze dann das Spiel fort.

INITIATIVE

Die Person mit dem Initiativemarker hat die Initiative und beginnt. Siehe Spielmaterial, Seite 5.

KAMPF

Siehe Seite 12.

KAMPFKRAFT

Siehe Seite 13.

KAMPFWÜRFEL

Siehe Seite 12.



KARTEN ABHANDELN

Karten im Aktionsstapel werden in der Abhandlungsphase abgehandelt. Siehe Seite 8.

KONTROLLE

Eine Region mit Einheiten wird von dem General kontrolliert, dem diese Einheiten gehören. Wenn sich in einer Region neutrale Einheiten befinden, ist sie neutral. Drachen können keine Regionen kontrollieren und werden bei der Kontrolle ignoriert.

KRITISCHER TREFFER

Siehe Kampfwürfel, Seite 12.

MACHTLEISTE

Jedes Fraktionstableau hat eine Machtleiste. Immer wenn du Machtmarker erhältst (z. B. durch die Aktivierung einer Glyphe), platzierst du sie auf der Machtleiste mit dem Machtsymbol nach oben (weiß). Wenn du eine Macht ausgibst (z. B. durch die Nutzung von Vaala-Karten), drehst du die entsprechende Macht auf die Rückseite (schwarz).

Verbrauchte Macht zählt für den Sieg, kann aber nicht benutzt werden, um Vaala-Karten zu nutzen.

Wenn eine Person ihre Machtleiste gefüllt hat (10 Macht), gewinnt sie das Spiel sofort, zusammen mit ihrem Partner im Drachenbund.

Wenn ein Machtmarker verloren geht oder gestohlen wird, wählt die Person, die den Effekt auslöst, welcher Machtmarker betroffen ist. **Gestohlene Macht ändert ihren Zustand nicht.**

MACHTMARKER

Siehe Spielmaterial, Seite 5.



1 Macht

2 Verbrauchte Macht

MEER

Meeresregionen können nicht von Einheiten, Generälen oder Drachen betreten werden und haben keine Regionskarten.

NEUTRALE EINHEITEN

Siehe Spielmaterial, Seite 5.

NEUTRALE REGION

Siehe Regionen, Seite 18.

PASSEN

Siehe Planungsphase, Seite 8.

PERSON

Eine Person kann entweder ein Drache oder ein General sein und bezieht sich sowohl auf Menschen als auch auf Gesichtslose, sofern nicht anders angegeben.

PLANUNGSPHASE

Siehe Seite 8.

PLATZIEREN

Einheiten, Städte und Macht werden aus dem Vorrat auf dem Spielplan platziert. Die Marker sind auf die im Spiel enthaltenen begrenzt.

REGIONEN, REGIONSKARTEN

Regionen sind Gebiete, die durch Grenzen gekennzeichnet sind, wie auf dem Spielplan dargestellt. Regionen sind angrenzend, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben. Jeder Region ist eine Karte zugeordnet, die in der Hand der Person ist, die diese Region kontrolliert.

Regionskarten werden nach den Anweisungen auf dem Spielplan links unten abgehandelt. Das bedeutet, dass eine Regionskarte, von einer Person gespielt und von einer anderen abgehandelt werden kann, die die Region erobert!

Ein General kann max. 6 Einheiten in einer Region gleichzeitig haben. Wenn eine Einheit in einer Region platziert wird, die dieses Limit überschreitet, muss die Person, der die Einheiten in der Region gehören, sofort auf 6 reduzieren.

- Eine Region ohne Einheiten ist unkontrolliert. Drachen sind keine Einheiten und zählen daher nicht bei der Bestimmung, ob eine Region un-/kontrolliert ist.
- Eine Region mit deinen Einheiten ist freundlich. Du kontrollierst diese Region.
- Eine Region mit neutralen Einheiten ist neutral.
- Eine Region mit gegnerischen Einheiten ist eine gegnerische Region.

RUNDE

Lords of Vaala wird in Runden gespielt. Siehe Seite 8.

RÜCKZUG

Siehe Seite 13.

SAMMELN

Wenn du Macht sammelst, nimmst du einfach die entsprechende Anzahl an Machtmarkern aus der Region und platzierst sie auf deiner Machtleiste. Du kannst nur so viele Machtmarker einsammeln, wie in der Region vorhanden sind.

SPIELENDE

Siehe Seite 9.

SPIELMATERIAL

Siehe Seite 4 & 5.

STEHLEN

Um 1 Macht zu stehlen, nimmst du einfach 1 Machtmarker deiner Wahl von der Machtleiste der Person und platzierst ihn auf deiner eigenen. Die Macht wird nicht umgedreht, wenn sie gestohlen wird, sondern bleibt in dem Zustand, in dem sie sich gerade befindet.

STÄDTE

Wenn sich in einer Region eine Stadt befindet, genießen Einheiten in der Region folgende Vorteile:

Eine verteidigende Armee in der Region ignoriert 1 der in einem Kampf erlittenen Wunden. Nachdem diese Wunde ignoriert wurde, wird die Stadt aus der Region entfernt. Wenn während eines Kampfes keine Treffer gewürfelt wurden oder wenn die erlittenen Wunden durch eine andere Quelle (z. B. ein Gebirge) negiert wurden, wird die Stadt nicht entfernt.

Wenn eine Stadt aufgegeben wird (indem ein General alle seine Einheiten aus einer Region, in der sich eine Stadt befindet, abzieht), bleibt der Stadtmarker erhalten. Neutrale Einheiten & Generäle, die sich in das Gebiet bewegen, erhalten den Vorteil.

Karten & Fähigkeiten können sich auf Regionen mit Stadt beziehen.

TREFFER

Treffer bezieht sich sowohl auf einfache als auch kritische Treffer. Siehe Kampfwürfel, Seite 12.

UNGEBUNDENER DRACHE/GENERAL

Drachen und Generäle beginnen das Spiel ungebunden. Für Drachenbund, siehe Seite 10.

UNKONTROLLIERT

Siehe Regionen, Seite 18.

VAALA, VAALA-KARTEN

Vaala-Karten werden nicht auf den Aktionsstapel gespielt.

Vaala-Karten sind ein besonderer Kartentyp, der nur in der Abhandlungsphase gespielt werden kann, in der Regel angezeigt durch die Vaala-Glyphe.

Um eine Vaala-Karte auszuspielen, muss Macht in Höhe ihrer Kosten von der Machtleiste ausgegeben werden. Dreht dafür Marker von der hellen auf die dunkle Seite. Nachdem die Kosten bezahlt wurden, wird der Effekt der Karte abgehandelt und die Karte wird offen auf euren Vaala-Ablagestapel gelegt, sofern nicht anders angegeben.

Falls du ziehen, aufdecken oder anderweitig mit deinem Vaala-Stapel interagieren musst, dieser aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



- 1 **Charaktersymbol**
- 2 **Kartename**
- 3 **Machtkosten**
- 4 **Effekt**
- 5 **Geschichte Valernas**

VERBESSERN, BEWOHNERKARTEN

Siehe Spielmaterial, Seite 5.

Bewohnerkarten werden von Generälen benutzt, um ihre Einheiten zu verbessern.

Wenn du eine Bewohnerkarte nimmst, platzierst du sie auf dem entsprechenden Einheitentyp (Infanterie - Schwert, Fernkampf - Pfeile oder Kavallerie - Hufeisen) auf deinem Fraktionstableau. Falls du bereits eine Karte für diesen Einheitentyp hast, wirf sie ab, bevor du die neue platzierst. Fülle die Auslage nicht auf.

Solange du eine Bewohnerkarte auf deinem Fraktionstableau hast, erhalten alle deine Einheiten dieses Typs die Sonderfähigkeit, die unten auf der Karte angegeben ist. Bewohner können nicht gestohlen werden.



- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Verbesserungsglyphe | 4 Einheitentyp |
| 2 Name der Einheit | 5 Heimatregion |
| 3 Fähigkeit | 6 Geschichte Valernas |



VERLETZT

Falls du im Kampf einem Drachen mit voller Wundenleiste oder einer Armee mit General ohne andere Einheiten, eine Wunde zufügst, verletzt du die Person und sie ist gezwungen, sich zurückzuziehen. Stiehl dieser Person 1 Macht (siehe Stehlen, Seite 19).

VERNICHTEN

Wenn eine Einheit, ein Machtmarker oder eine andere Komponente vernichtet wird, wird sie vom Spielplan entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.

VERTEIDIGEN, VERTEIDIGER

Siehe Kampf, Seite 12.

WUNDEN, WUNDENLEISTE

Falls eine Armee X Wunden erleidet, vernichtet der besitzende Spieler entsprechend X Einheiten und entfernt sie vom Spielplan. Ist die Armee neutral, entfernt X Einheiten eurer Wahl (X = Anzahl Wunden).

Falls ein Drache eine Einheit im Kampf vernichtet (außer durch Vaala-Karten oder andere Effekte), wird die Einheit stattdessen auf die Essenleiste des Drachens gelegt.

Falls ein General verwundet werden würde, vernichte stattdessen nach Möglichkeit befreundete Einheiten in der Region (1 pro Wunde). Andernfalls wird der General verletzt und muss sich zurückziehen (siehe Verletzt, Seite 20).

Falls ein General während des Kampfes verletzt wird und sich zurückziehen muss, wählt die gegnerische Person 1 Macht, die sie von der Machtleiste stiehlt, und legt sie auf ihre eigene Leiste. Die Macht bleibt in dem Zustand, in dem sie sich gerade befindet. Während eines Kampfes kann nicht mehr als 1 Macht auf diese Weise gestohlen werden.

Falls ein Drache Wunden erleidet, lege entsprechend Wundenmarker auf die Wundenleiste des Drachens. Falls kein Platz mehr auf der Wundenleiste ist, ist der Drache verletzt und muss sich zurückziehen (siehe Verletzt, Seite 20).

Falls ein Drache während des Kampfes verletzt wird und sich zurückziehen muss, wählt die gegnerische Person 1 Macht, die sie von der Machtleiste stiehlt, und legt sie auf ihre eigene Leiste. Die Macht bleibt in dem Zustand, in dem sie sich gerade befindet. Während eines Kampfes kann nicht mehr als 1 Macht auf diese Weise gestohlen werden.

ANHANG



Solomodus

Nimm folgende einfache Änderungen vor, um *Lords of Vaala* alleine zu spielen:

- Alle anderen Charaktere sind Gesichtslose (siehe S.10).
- Du behältst immer den Initiativemarker.
- Wenn ein Gesichtsloser eine Entscheidung treffen muss, z. B. in welche Region er sich zurückziehen soll, ermittle seine Möglichkeiten und benutze einen Würfel oder eine Münze, um zufällig zu wählen.

Beispiel für eine Runde

Folge dem QR-Code, um zu einem ausführlichen Beispiel für eine erste Runde *Lords of Vaala* zu gelangen. Gerade, wenn dies deine erste Partie ist, empfehlen wir dir, einen Blick darauf zu werfen!



FAQ

Wenn ich Ferellon Fulgen spiele und im Drachenbund mit Elyse von Allaria bin, wie interagieren dann unsere Drachenbundfähigkeiten?

Da Ferellon beim Bewegen als an Elyse angrenzend gilt und außerdem 1 Wunde heilt, wenn er sich in eine an Elyse angrenzende Region bewegt, heilt er bei jeder Bewegung 1 Wunde.

Zählt die Bewegung, die als Teil der Abhandlung einer Überfall-/Wüten-Glyphe ausgeführt wird, als Bewegung?

Ja, und alle Fähigkeiten, die durch Bewegung ausgelöst werden (z. B. Greifenritter oder Fai-Jägerinnen), gelten.

Wenn ich an einen Drachen gebunden bin und er sich in einer ansonsten unkontrollierten Region befindet, kontrolliere ich dann diese Region?

Nein, Generäle kontrollieren nur Regionen, in denen sie befreundete Einheiten haben. Ein Drache ist keine Einheit.

Sind die Regionen Allaria und Nahuac angrenzend?

Nein, aber sie sind durch das Meer verbunden.

Wenn zwei Personen sich während eines Kampfes gegenseitig Macht stehlen würden, weil sie ihrem Gegner Wunden zufügen, wer stiehlt dann zuerst Macht?

Kritische Treffer des Angreifers werden zuerst gewertet, dann alle Treffer des Verteidigers und schließlich einfache Treffer des Angreifers. Stehlen wird in der gleichen Reihenfolge abgewickelt, wenn genügend Wunden zugefügt wurden, um Macht zu stehlen.

Was passiert, wenn der Effekt einer Karte im Widerspruch zu den Regeln steht?

Der Effekt der Karte hat Vorrang.



ALLARIA

„Erfülle deine Pflicht“

Das Drachenkönigreich Allaria ist eines der mächtigsten Reiche in Valerna und wird von einer angestammten Dynastie von Halbfelkenkönigen regiert, die ihre Macht auf eine strenge Kastenhierarchie stützen. Halbfelken, oder Allai, sind die Elite des Königreichs, während Silberelfen, oder Ellari, die unterste Kaste bilden. Zwischen diesen beiden Kasten sind die meisten allarianischen Bürger Godao-Goldgnome und Menschen. Das Königreich hat sich auch mit den Bucentauri-Nomaden aus dem Westen verbündet, von denen einige die allarianische Kultur übernommen haben.

Allaria ist ein stolzes und ehrenhaftes Reich und folgt dem Gesetz des Eliadu, einem heiligen philosophischen Werk, das die Bausteine für eine wohlhabende Gesellschaft lehrt: Dass der natürliche Zustand des Universums die Ordnung ist, und dass man seine Träume mithilfe von Ehre und Pflicht im Zaum halten sollte. Die allarianischen Bürger, selbst die geknechteten Silberelfen, streben danach, diese Prinzipien zu ehren.

Der Kern der allarianischen Armee ist die Legion der Eidwache, die aus der diszipliniertesten und am besten organisierten Infanterie der Welt besteht, und die Kavallerie der Wächter, die auf stolzen Qirin-Bestien reitet. Ergänzt wird sie durch die Goldgnome und ihre tödlichen Kriegsgeräte sowie durch die Bucentauri-Bogenschützen und die Klingenmeister der westlichen Stämme.



TYVERIA

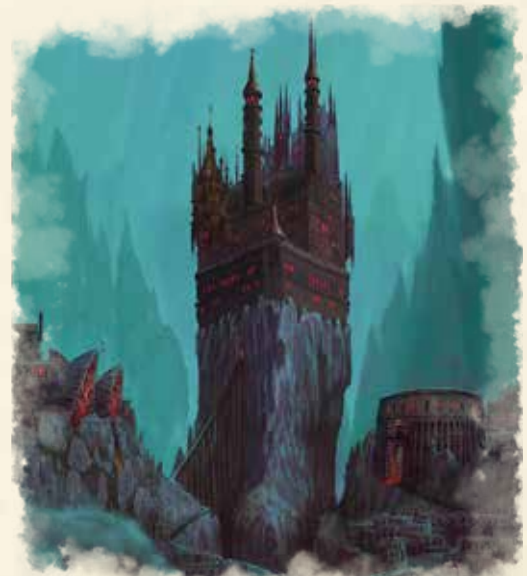
„Entfesse dein Vermächtnis“

Im Zentrum von Valerna liegt das Blutreih Tyveria, das politische, kulturelle und militärische Herzstück des Kontinents. Wie eine gewaltige Klinge schwebt Tyveria über anderen Reichen und ist aufgrund seiner Expansionsbestrebungen, seines unverhohlenen Blutdurstes und seiner unvergleichlichen militärischen und handelspolitischen Stärke eine ständige Bedrohung für seine Nachbarn.

Tyverianer sind bekannt für ihre Rücksichtslosigkeit, ihren Respekt vor Macht und ihre Missachtung dessen, was andere Völker als Taktgefühl oder Diplomatie bezeichnen. Ihre Herrscher sind die Maghyri, eine Elite vampirähnlicher Wesen, die das Blut von Lebewesen sowohl brauchen als auch genießen. Es verleiht ihnen magische Kräfte, die als Blutmagie bekannt sind.

Die tyverianische Armee besteht größtenteils aus Blutsoldaten - Menschen aus der Leibeigenenkaste, die versucht haben, ihre Chancen auf einen sozialen Aufstieg zu verbessern, indem sie ihr Glück in den Kampfgruben oder Exerzierlagern versuchten. Den Blutsoldaten wird beigebracht, ihr eigenes Leben zu missachten, was sie auf dem Schlachtfeld noch gefährlicher macht.

Tyverianische Offiziere sind Vampyri - ein niederer Adel, der wie Maghyri Blut trinkt, aber keine Blutmagie beherrscht. Vampyri haben das Kommando über Blutsoldaten und das Recht, auf den Rieseninsekten der Armee zu reiten - Skorpikons und Vespida. Die gigantischen Ogerron-Stammeskrieger aus den östlichen Ebenen und die schlaunen Shiv-Halblinge, die Gifte und Sprengstoffe beherrschen, ergänzen die tyverianische Armee.





FULGEN-BRUT

„Nur mein Gesetz soll herrschen“

Die Fulgen-Brut ist eine der ältesten Drachenlinien, die bis in die Zeit der Verbannung zurückreicht, als alle Drachen auf den Roten Mond von Drakha verbannt wurden. Fulgen-Drachen haben einen mächtigen, metallisch geschuppten Körper, glitzernde Augen und die Fähigkeit, Ströme aus geschmolzenem Gold zu atmen.

Der Azhurma oder Vater der Fulgen-Brut ist seine strahlende Majestät Aureus, der edelste und prächtigste Drache von Drakha. Die Fulgen sind sogar noch stolzer und arroganter als der gewöhnliche Drache und glauben an ihr Recht, andere durch Erfahrung, Intelligenz und Weisheit zu beherrschen. Sie regieren ihre Goldene Stadt, die größte und zivilisierteste Siedlung des Roten Mondes, mit klarer Vision und Autorität.

Fulgen-Drachen sind weise, kultiviert und diplomatisch, aber sie sind auch furchterregend im Kampf. Nur wenige Lebewesen können es mit einem verärgerten Fulgen aufnehmen, und so gut wie niemand kann sie in ihrem Zorn herausfordern. Überzeugt von ihrer Überlegenheit und ihrer Fähigkeit, alle anderen Lebewesen zu beherrschen, betrachten Fulgen-Drachen ihre Beute, als wäre es eine Ehre, durch ihre Klauen zu sterben.

Trotz ihrer unglaublichen Macht sind die Fulgen dafür bekannt, dass sie geringere Lebensformen tolerieren. Sie erlauben niederen Drachenwesen und sogar Menschen, als freie Bürger in ihrer Goldenen Stadt zu leben, solange sie die Gesetze von Aureus befolgen und nicht versuchen zu entkommen.



MAGNIFEX-BRUT

„Schönheit steht über allem“

Die Magnifex, eine uralte und hochentwickelte Drachenbrut, sind ebenso gerissen wie eitel und ebenso schön wie sadistisch. Sie führen einen selbst für Drachenverhältnisse exquisiten Lebensstil, wohnen nur in den schönsten Landschaften, sammeln nur Kunstgegenstände als Schätze und fressen nur die schmackhafteste Beute. Für die Magnifex ist die beste Würze jedoch Schmerz und die beste Beilage Terror.

Magnifexdrachen sind leicht an ihren glatten, schimmernden Körpern zu erkennen. Sie bieten einen atemberaubenden Anblick, wenn sie zum Töten herabstoßen. Ihre Schuppen reflektieren die Sonne in unzähligen Farben und ihre Flügelschläge verwandeln Schatten in Regenbögen, während sie giftiges Wismut und flüssiges Quecksilber auf ihre betörte Beute speien.

Ein Magnifex lässt sich wegen seines Stolzes leicht in einen Kampf verwickeln, ist aber wegen seiner Verschlagenheit auch ein vorsichtiger Kämpfer. Sie mögen keinen körperlichen Schaden, weil er ihre Schönheit beeinträchtigt, aber eine Beleidigung lassen sie niemals ungestraft.

Der Azhurma, oder Älteste, der Magnifex-Brut ist Sivax, der Prinz der vollkommenen Ekstase. Er ist besessen von der Suche nach dem ultimativen Vergnügen und hat zu diesem Zweck eine Reihe von drakonischen Kunstschulen gegründet.



Übersicht

Rundenablauf

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

PLANUNGSPHASE

Legt 1 Ereigniskarte auf den Aktionsstapel. Legt abwechselnd verdeckt je 1 eurer Aktionskarten auf den Aktionsstapel, bis einer von euch passt (und die Initiative erhält). Legt 1 weitere Ereigniskarte auf den Aktionsstapel.

ABHANDLUNGSPHASE

Der Aktionsstapel wird Karte für Karte abgehandelt. Aktiviert eure Glyphen (siehe Fraktionstableaus & Spielplan).

AUFRÄUMPHASE

Wenn keine Ereigniskarten übrig sind, gewinnt, wer die meiste Macht hat. Andernfalls erneuert eure Handkarten und die Bewohnerauslage.

Kampf

Wähle eine Zielperson in der Region aus.

1. Wirf so viele Kampfwürfel, wie deine Kampfkraft in der Region beträgt.
2. Kritische Treffer werden sofort angewendet.
3. Die verteidigende Partei kann sich zurückziehen oder einen Gegenangriff starten, indem sie selbst entsprechend ihrer Kampfkraft würfelt.
4. Die Treffer der verteidigenden Person und die Standardtreffer der angreifenden Person werden angewendet.
5. Wenn es noch feindliche Einheiten oder Drachen gibt, muss die angreifende Person erneut angreifen oder sich zurückziehen.

KAMPFKRAFT

Drachen: Am weitesten links gelegene sichtbare Zahl auf der Wundenleiste.

Generäle: Anzahl der befreundeten Einheiten in der Region, +1 falls mind. je 1 Einheit Infanterie, Kavallerie und Fernkampf. +1, falls General in der Region.

Drachenbund

Befindet sich dein General oder Drache nach dem Abhandeln einer Aktionskarte oder dem Rückzug in derselben Region wie ein anderer nicht gebundener Drache oder General:

1. Beide werfen gleichzeitig je 1 Würfel.
2. Jeder kann, beginnend mit dem General, 1 Macht ausgeben, um seinen Würfel neu zu werfen.
3. Beide können dies so lange wiederholen, bis keiner mehr Macht ausgeben will oder kann.
4. Wenn beide Würfel jetzt einen Treffer zeigen, entsteht ein Drachenbund.
5. General & Drache sind nun ein Team und verlieren bzw. gewinnen gemeinsam.

Regionsglyphen



VERSTÄRKEN

Falls diese Region neutral oder unkontrolliert ist, platziert 2 neutrale Einheiten in dieser Region. Ist sie kontrolliert, platziert der kontrollierende General je 1 Einheit nach Wahl in dieser und in allen angrenzenden Regionen, die er kontrolliert.



VERBESSERN

Ein General, der diese Region kontrolliert, darf 1 Bewohner aus der Auslage wählen, der in dieser Region beheimatet ist, oder, wenn er 1 Macht ausgibt, einer angrenzenden Region. Der General platziert den gewählten Bewohner auf dem eigenen Fraktionstableau.



BEFESTIGEN

Wenn es in dieser Region keine Stadt gibt, platziere 1 Stadt in dieser Region.

Macht stehlen

Wenn während des Kampfes ein Drache mit voller Wundenleiste oder eine Armee, die nur aus einem General besteht, verwundet wird, wird 1 Macht gestohlen. Die verwundete Person muss sich zurückziehen.