

Spielregeln

Die Geißel Valernas



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Die Geißel Valernas

ERWEITERUNG

Willkommen zurück in Valerna! Es ist an der Zeit, neue Reiche des Kontinents und weitere, vom Roten Mond von Drakha aus, eindringende Drachenbruten zu entdecken.

Mache dich bereit für eine drakonische Invasion in Valerna oder ein erbittertes Kräftemessen der Armeen zwischen vier verschiedenen neuen Fraktionen. Spiele ab sofort auch mit 5 oder 6 Personen!

Die gestaltwandelnden Bestien der Nahuac-Koalition können sich unbemerkt ausbreiten. Im Norden sind die zähen Ritter und Verbündeten der Heiligen Allianz von Ysval nur schwer zu schlagen. Die gefiederten Drachen der Coatl-Brut zeichnen sich durch ihre vielseitigen Kenntnisse der arkanen Künste aus. Die Exor-Drachen pirschen sich an ihre Beute heran und werden umso aggressiver, je schwerer sie verwundet sind.

Auch diese Fraktionen beanspruchen von nun an die Macht über Valerna!

CREDITS

Basierend auf dem von Daniel Servitje geschaffenen Universum.

ENTWICKLUNG

Kreative Leitung: Daniel Ehrli.

Spieldesign: Jack Cæsar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Grafikdesign: Chris Cæsar, Heidi Badillo.

Künstlerische Leitung: Tom Babbey.

Illustrationen: Adam Wesierski, Aldo Domínguez, Steve Prescott, Tom Babbey, Bruce Brenneise.

Produktionsdesign: Irene Aretia, Fernando Martínez, Heidi Badillo.

Grafiken: Gabriel Viveros.

Modelle: Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

Lore: Daniel Servitje, JC Alvarez, Mark A. Latham, Bernardo Alvarez.

Lektorat und Korrektorat: William Burgos, Bernardo Alvarez.

MARKETING

Leitung: Caroline Pritchard-Law.

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

BETRIEB

Projektmanagement und Produktaufsicht: Pamela Forzán, William Burgos.

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

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Christian Beer.

BESONDERER DANK AN

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

SPIELMATERIAL



Tetzcoatl (Coatl)



Rakzor (Exor)



Eirándi (Nahuac)



Oryan (Ysval)



Coatl-Fraktionstableau



Exor-Fraktionstableau



Nahuac-Fraktionstableau



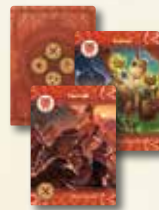
Ysval-Fraktionstableau



6 Coatl-Aktionskarten



6 Exor-Aktionskarten



5 Nahuac-Aktionskarten



5 Ysval-Aktionskarten



4 Charakterkarten



20 Vaala-Karten



4 Drachenbund-Marker



10 Wundenmarker



21 Machtmarker



6 Nahuac

Infanterieeinheiten



6 Ysval

Infanterieeinheiten



6 Nahuac

Kavallerieeinheiten



6 Ysval

Kavallerieeinheiten



6 Nahuac

Fernkampfteinheiten



6 Ysval

Fernkampfteinheiten

Zusätzliche Konfigurationen

Diese Erweiterung für *Dragonbond: Lords of Vaala* enthält zwei neue Reiche und zwei neue Drachenbruten, die du spielen kannst und die ganz neue Kombinationen mit dem Grundspiel ermöglichen.

Vorgeschlagene Konfigurationen (mit oder ohne Gesichtslose):

- ◆ 2 Drachen & 2 Generäle (Standard)
- ◆ 3 Drachen & 3 Generäle (Standard mit mehr Personen)
- ◆ 4 Drachen (gnadenlos und geradlinig)
- ◆ 4 Generäle (fortgeschritten und taktischer)

Es ist empfehlenswert, 2 Drachen und 2 Generäle zu wählen, aber nicht notwendig. Jede der oben genannten Konfigurationen bringt Abwechslung in dein Spiel und sorgt für ein neues Spielerlebnis. Du kannst auch 3 Drachen und 1 General (oder 3 Generäle und 1 Drache) ausprobieren oder ein Spiel zu acht und 4 Teams spielen, bei dem jeder General von Beginn an an einen Drachen gebunden ist. Bedenke, dass die Spielbalance und die angegebene Spielzeit für 4-Personen-Partien optimiert wurden, aber das sollte dich nicht davon abhalten, einen epischen Spieleabend mit deinen Freunden zu verbringen!


Spielaufbau

Um mit den in dieser Erweiterung enthaltenen Fraktionen zu spielen, fügt sie einfach zu den zur Auswahl stehenden hinzu (Schritt 2 des Aufbaus). Wenn ihr mit weniger als 4 Personen spielt, wählt die Gesichtslosen beliebig aus den verbleibenden Fraktionstableaus (Gesichtslos-Seite).

Baut das Spiel wie gewohnt auf, aber beachtet bei der Festlegung der Startregionen (Schritt 5 des Aufbaus) Folgendes:

Die Startregionen für die neuen Fraktionen sind standardmäßig:

| | |
|---------------------|----------------|
| Coatl: Allaria | Nahuac: Nahuac |
| Exor: Handelsstraße | Ysval: Ysval |



SONDERFALL MIT DEM GRUNDSPIEL

Wenn zwei Personen einen Drachen und einen General mit der gleichen Startregion oder einer angrenzenden Region (z.B. Nahuac mit Untere Primalianische Gebirgskette) wählen, gelten stattdessen diese Regeln:

Ermittelt die 4 Startregionen auf dem Spielplan: Allaria, Ysval, Handelsstraße und Untere Primalianische Gebirgskette. Wenn das Nahuac-Fraktionstableau gewählt wurde, wird Nahuac anstelle der Untere Primalianischen Gebirgskette zur Startregion.

Platziert jede General-Miniatur in ihrer Standard-Startregion.

Bestimmt die Initiative. Jeder Drache platziert seine Miniatur in einem leeren Startgebiet, beginnend mit der Person rechts von der Person mit dem Initiativemarker und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn.

Fahrt mit dem üblichen Aufbau fort. Nicht-Startregionen sollten je 1 Machtmarker und 1 neutrale Einheit-Marker haben. Jede Startregion sollte nur 1 Drachen oder 1 General mit 3 entsprechenden Einheitenmarkern enthalten.

Das Spiel mit 5 oder 6 Personen

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

SPIELAUFBAU

Ihr müsst nicht mehr euren Rollen entsprechend abwechselnd am Tisch sitzen (Drache-General-Drache-General), außer es spielen genauso viele Drachen wie Generäle mit.

Nachdem die Generäle ihre Startgebietskarten erhalten haben, deckt ihr für jeden Drachen je 1 Regionskarte vom Stapel auf und platziert die Miniatur in dieser Region. Das ist die Startregion des Drachens. Mischt die aufgedeckten Regionskarten zurück in den Stapel, nachdem ihr die Startregionen für alle Personen festgelegt habt.

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

Am Ende des Aufbaus sollten sich in jeder Region, die keine Startregion ist, 1 Machtmarker und 2 neutrale Einheit-Marker befinden. In Startregionen sollten keine dieser Marker liegen.

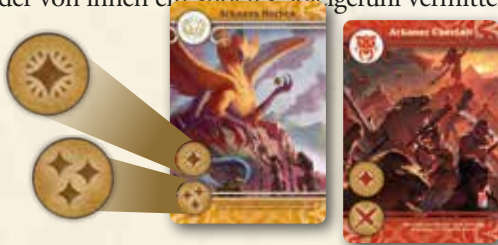


PLANUNGSPHASE

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

Spielablauf

Lords of Vaala ist ein asymmetrisches Spiel. Drachen und Generäle werden nicht auf dieselbe Weise gespielt. Jedes Reich hat in den ersten Runden Zugang zu verschiedenen Bewohnerkarten, während jede Drachenbrut eine einzigartige Entwicklung der Kampfkraft auf ihrer Wundenleiste hat. Alle Fraktionen haben verschiedene Aktionskarten mit unterschiedlichen Glyphensymbolen auf ihren Karten. Darüber hinaus haben die Charaktere ihre eigenen Vaala-Karten und Drachenbund-Fähigkeiten, so dass jeder von ihnen ein anderes Spielgefühl vermittelt.



Auf den arkanen Aktionskarten der Coatl-Brut und des Nahuac-Reiches steht die Vaala-Glyphe an erster Stelle. Denkt daran, dass Glyphen immer von oben nach unten ausgeführt werden müssen.



Die Exor-Brut führt das Schlüsselwort „ultimativ“ auf Aktionskarten ein, die 2 Glyphen desselben Typs zeigen. Benutze die Karte „Ultimatives Wüten“ mit Bedacht, denn sie ist die einzige Aktionskarte mit der Wüten-Glyphe bei der Exor-Brut.

Einige Vaala-Karten in dieser Erweiterung werden beim Ausspielen vor dir platziert, damit ihre Effekte ins Spiel kommen. Wenn nicht anders angegeben, werden sie in der Aufräumphase abgeworfen und die darauf befindlichen Marker kommen zurück in den jeweiligen allgemeinen Vorrat.

FAQ

Erhalten Heldenhafte Verbündete meine Bewohnerfähigkeiten?

Nein, neutrale Einheiten sind keine Infanterieeinheiten und erhalten daher auch nicht die Bewohnerfähigkeiten, die du hast.

Kann ich das Limit von 6 Einheiten pro Region überschreiten, indem ich die Karte „Anpassung“ verwende? Kann ich den Effekt für den nächsten Kampf, den ich in dieser Runde eröffne, aufheben?

Du darfst das Limit nicht überschreiten. Wenn du das würdest, kannst du beliebig viele der 3 Einheiten platzieren und dann Einheiten zurück in deinen Vorrat legen bis du 6 Einheiten in der Region hast. Denk daran: Dein General zählt als Einheit für das Limit.

Du kannst dich entscheiden, keine Einheiten zu platzieren oder einige für den nächsten Kampf zu behalten, den du in dieser Runde beginnst. Wenn „Anpassung“ aus irgendeinem Grund abgeworfen wird (z.B. in der Aufräumphase), kommen die darauf befindlichen Einheiten zurück in deinen Vorrat.

Wann überprüfe ich das Ergebnis bei der Karte „Den Feind lesen“?

Wenn die nächste Karte der gewählten Person vom Aktionsstapel aufgedeckt wird, führe die Effekte von „Den Feind lesen“ aus. Bedenke, dass Regionskarten keine Aktionskarten sind und daher nicht als nächste Aktionskarte einer Person zählen. Du kannst die Wörter Arkan oder Ultimativ wählen.

Wer darf bei der Abhandlung der Drachenbund-Fähigkeit von Rakzor oder Tetzcoatl wählen?

Die aktive Person entscheidet, aber es darf immer im Team diskutiert werden. Rakzor wählt aus, welche Einheitenmarker aus dem Vorrat des gebundenen Generals platziert wird. Genauso wie die aktive Person (der gebundene General oder Tetzcoatl) entscheidet, ob er Macht von der Machtleiste seines Teammitglieds ausgibt oder nicht.



NAHUAC

„Webe ein lebenswertes Leben“

Das älteste überlebende Reich Valernas, die Nahuac-Koalition der freien Staaten, besteht seit Jahrtausenden in aller Stille in den Westlanden und hat den Aufstieg und Fall anderer Reiche seit dem Altanesischen Reich beobachtet. Als Allianz von Menschen, Vogel- und Echsenvölkern beruht Nahuac auf Zusammenarbeit und Respekt vor der strengen Ordnung der Natur.

Die meisten Náhuinn-Menschen sind mit der Fähigkeit gesegnet, sich in eine Tiergestalt zu verwandeln. Die Koalition umfasst ganze Nationen der Jaguar-, Fledermaus- oder Hirschmenschen. Diese Völker unterstehen alle einem zentralen Rat, einem führerlosen Herrschaftsorgan, das sich um die Belange der Bevölkerung des gesamten Reiches kümmert.

Nahuac basiert auf der Magie von Makaab - der Macht, die Natur nach den eigenen Bedürfnissen zu formen. Dies ermöglicht es den Náhuinn, ihre Städte zu bauen und ihre Aktivitäten im Einklang mit ihrer Umwelt zu gestalten, und verleiht ihnen im Kampf unheimliche terraformende Kräfte.

Die Armee von Nahuac wird von den tapferen Ocellinn angeführt, der Kriegerkaste der Jaguarmenschen des Reiches. Dahinter marschieren stämmige Bendavee-Echsenmenschen, während Buunkun-Vogelmenschen und die fledermausartigen Mun-Kisuut das Gebiet aus der Luft auskundschaften. Den Abschluss bilden die gefürchteten Xibac-Nekromanten, die die Lebensmagie bis an ihre Grenzen getrieben haben, indem sie wandelnde Leichen in den Kampf schicken.



YSVAL

„Gemeinsam das Licht entzünden“

Die Heilige Allianz von Ysval ist ein relativ kleines, junges Reich in den Nordlanden von Valerna. Gegründet von bußfertigen Kultisten der Null, wurde es zu einem Vorbild an Gemeinschaft, Widerstandsfähigkeit und religiöser Inbrunst. Das Reich wird vom galadyanischen Glauben regiert, der Einigkeit und Heilung predigt. Während jede Stadt ihren eigenen Herrscher hat, der als Duk bekannt ist, sind die galadyanischen Priester der moralische Kompass, der das Reich zusammenhält.

Die Galadyanische Kirche des Lichts ist die größte Religion der Welt. Sie basiert auf den Lehren von Galadyn, einem Walfänger, der zum Dungsammler wurde und dann wegen seiner Bescheidenheit und seiner heilenden Kräfte geweiht wurde. Obwohl der organisierte Glaube in Valerna eine Seltenheit ist, behaupten die Ysvalianer, dass sie nur dank der Lehren von Galadyn die bittere Kälte, die Überfälle der Drachen und sogar die Anfeindungen von Tyveria, dem mächtigsten Reich von Valerna, überstanden haben.

Und obwohl der galadyanische Glaube den Kern von Ysvals Stärke ausmacht, verdankt es seine Sicherheit auch seinen tapferen Verteidigern: frommen Rittern, die auf Greifen und anderen Bestien in die Schlacht reiten und von standhaften Kriegspriestern angeführt werden. Ysvals Armee ist klein, aber stark, mit wenigen Eliteeinheiten, die zahlenmäßig überlegenen Gegnern Paroli bieten können. Die Ritter und Priester werden von den Verbündeten Ysvals ergänzt - den Púka-Halblingen, den besten Köchen und Schmieden der Welt, und den Hmyr-Riesen, den angestammten Hütern der nördlichen Wälder.





COATL-BRUT

„Wisse alles, was es zu wissen gibt“

Coatl-Drachen gehören zu den ungewöhnlichsten Brutten des Roten Mondes und sind leicht an den Federn zu erkennen, die ihre Schuppen bedecken. Coatl-Drachen lieben Magie, Arkana und Forschung und verfügen über die größten und ältesten magischen Traditionen in Drakha und auf der ganzen Welt. Ihr Studium der kadmischen Runen und ihre beeindruckende Lebensspanne ermöglichen ihnen einen einzigartigen Einblick in die Natur des Kosmos und der Magie selbst.

Der Azhurma-Drachenlord der Brut Coatl ist Kux, eines der weisesten und wissenshungrigsten Wesen im Universum. Man sagt, dass Kuxcoatl einen Plan für jeden möglichen Schicksalsfaden sowohl in Drakha als auch in Rhaava hat und die Ereignisse in beiden Welten auf subtile Weise beeinflusst hat, um ein Ziel zu erreichen, das nur er selbst kennt. Denn so sehr Coatl-Drachen auch Entdeckungen lieben, beinahe ebenso sehr lieben sie Geheimnisse.

Wie alle Drachen sind auch die Coatl ausgezeichnete Kämpfer, aber ihre wahre Stärke liegt in der Macht ihrer Magie. Obwohl sie sich nicht scheuen, ihre Beute mit ihren prächtigen Schweifen zu zermalmen oder sie mit Drachenfeuer zu versengen, ziehen sie es vor, mit dem Geist ihrer Gegner zu spielen, indem sie Wahrnehmung, Zeit und Raum kontrollieren.

Während der Überfälle des Roten Mondes nimmt die Coatl-Brut in der Regel mehr lebende Gefangene als andere Drachen. Erstens, weil sie es vorziehen, rohes Vaala aus Zaubern und magischen Gegenständen zu verzehren, und zweitens, weil sie Versuchsobjekte für ihre magische Forschung in der Heimat benötigen.



EXOR-BRUT

„Alles ist Beute“

Die Exor sind die brutalste und rücksichtsloseste aller Drachenbruten und die obersten Jäger Drakhas, was sie zu den Spitzenprädatoren des bekannten Universums macht. Sie sind wahre Tötungsmaschinen, von den mächtigen Sehnen bis zu den rasiermesserscharfen Klauen, von ihren unheimlichen Sinnen bis zu ihrer gepanzerten Haut. Ergänzt durch eine Fähigkeit, die den meisten Drachen fehlt: Verstoßenheit. Exor-Drachen können ihre Beute aus dem Hinterhalt angreifen und verschlingen, bevor diese überhaupt merkt, was geschieht.

Neben ihrer erstaunlichen Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, können sich Exor-Drachen mit ihren felsfarbigen Körpern mühelos in der Wüste tarnen, die ihr bevorzugtes Jagdgebiet bildet. Als wäre das nicht genug, können sie sich auch in den Fels graben und ihre Opfer aus der Tiefe jagen, um erst im letzten Moment aufzutauchen. Wenn du durch den ruhigen, glatten Sand von Drakha wanderst und plötzlich einer deiner Gefährten verschwindet, kannst du Gewissheit haben, dass ein Exor-Drache aufgetaucht und verschwunden ist und seine Beute nie wieder gesehen wird.

Die Azhurma der Exor-Brut ist Rawraxxa, die Meisterjägerin, ein gerissenes und grausames Raubtier, das die Jagd weitaus mehr liebt als den Fang und das eine Beute, die kämpfend stirbt, weit mehr respektiert als eine, die um Gnade bittet. Auch wenn andere Azhurma wegen ihrer niederen Instinkte und ihrer rohen Art auf Rawraxxa herabblicken, wissen sie es doch besser, als ihr den Rücken zuzukehren.





DRACO
STUDIOS