

Azote de Valerna



LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Azote de Valerna

EXPANSIÓN

¡Bienvenido de vuelta a Valerna! Es hora de descubrir nuevos reinos en este continente y más especies de dragones que invaden desde la Luna Roja de Drakha.

Prepárate para una invasión dracónica en Valerna o para un conflicto despiadado entre los ejércitos de cuatro reinos diferentes. Extiende tu experiencia con partidas a 5 o 6 jugadores.

Los hombres bestia cambiaformas de la Coalición Nahuac pueden esparcirse con gran sigilo. En el Norte, los robustos caballeros y aliados de la Alianza Sagrada de Ysval son difíciles de vencer. Los dragones emplumados de la progenie Coatl destacan en las artes arcanas con hechizos versátiles. Los dragones Exor acechan a su presa y se vuelven más agresivos entre más heridos estén.

¡Estas facciones se han unido a la lucha por reclamar la mayor cantidad de poder en Valerna!

CRÉDITOS

Basado en el universo creado por Daniel Servitje.

DESARROLLO

Dirección creativa: Daniel Ehrli.

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

Diseño gráfico: Chris Caesar, Heidi Badillo.

Dirección de arte: Tom Babbey.

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

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

Diagramas: Gabriel Viveros.

Miniaturas: Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

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

Edición y corrección de texto: William Burgos, Bernardo Alvarez.

Traducción: Alice Rodríguez.

MERCADOTECNIA

Dirección de mercadotecnia: Caroline Pritchard-Law.

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

OPERATIONS

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

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Angel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Steven Oaks, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose.
¡Y a todos los que probaron nuestro juego!

COMPONENTES



Miniatura de Tetzcoatl (Coatl)



Miniatura de Rakzor (Exor)



Miniatura de Eirándi (Nahuac)



Miniatura de Oryan (Ysval)



Tablero de Jugador de Coatl



Tablero de Jugador de Exor



Tablero de Jugador de Nahuac



Tablero de Jugador de Ysval



6 Cartas de Acción de Coatl



6 Cartas de Acción de Exor



5 Cartas de Acción de Nahuac



5 Cartas de Acción de Ysval



4 Cartas de Personaje



20 Cartas de Vaala



4 Fichas de Alianza por Dragonbond



10 Fichas de Herida



21 Fichas de Poder



6 Fichas de Infantería de Nahuac



6 Fichas de Infantería de Ysval



6 Fichas de Caballería de Nahuac



6 Fichas de Caballería de Ysval



6 Fichas de Artillería de Nahuac



6 Fichas de Artillería de Ysval

Configuraciones Expandidas

Esta expansión para Dragonbond: Lords of Vaala contiene dos reinos nuevos y dos progenies dracónicas nuevas con las que puedes jugar, permitiendo nuevas configuraciones con el juego base.

Configuraciones sugeridas (son o sin Jugadores Sin Rostro):

- ◆ 2 Dragones y 2 Generales (estándar)
- ◆ 3 Dragones y 3 Generales (estándar a más jugadores)
- ◆ 4 Dragones (brutal y sin complicaciones)
- ◆ 4 Generales (avanzado y más táctico)

Se sugiere elegir dos Dragones y dos Generales, pero no es necesario. Cualquier configuración mencionada arriba añadirá variedad a tu partida y una experiencia diferente. También puedes probar con 3 Dragones y 1 General (o 3 Generales y 1 Dragón) o incluso una partida a 8 jugadores con 4 equipos —cada General inicia Aliado por Dragonbond con un jugador Dragón. Ten en cuenta que el balance y el tiempo de juego fueron optimizados para partidas a 4 jugadores, ¡pero no dejes que eso cancele tu noche de juegos épica con todos tus amigos!

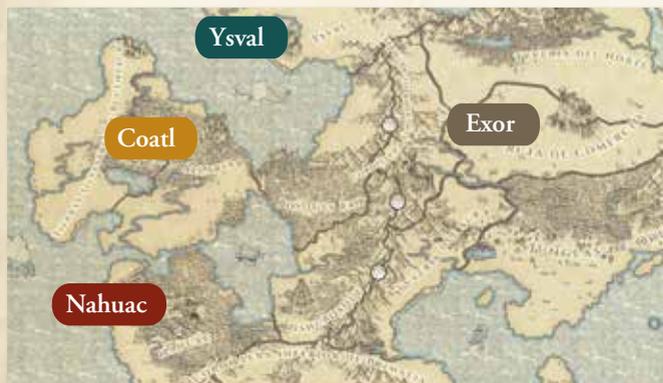
Preparación

Para jugar con las facciones incluidas en esta expansión, añádelas a las disponibles a elegir (paso 2 de la preparación). Si estás jugando a menos de 4 jugadores, elige a los Jugadores Sin Rostro de los tableros de jugador restantes y usa su lado Sin Rostro. Puedes elegirlo al azar.

Sigue preparando el juego de manera normal, pero considera lo siguiente al establecer las regiones iniciales (paso 5 de la preparación):

De manera predeterminada, las regiones iniciales de las nuevas facciones son:

Coatl: Allaria	Nahuac: Nahuac
Exor: Ruta de Comercio	Ysval: Ysval



COMBINAR CON EL JUEGO BASE

Cuando se combina esta expansión con el juego base, si dos jugadores eligen un Dragón y un General con la misma región inicial o regiones adyacentes (como Nahuac con la Cordillera Inferior de Primalia), sigue estas reglas en su lugar:

Identifica las 4 regiones en el tablero principal: Allaria, Ysval, Ruta de Comercio y Cordillera Inferior de Primalia. Si el tablero de jugador del Nahuac ha sido elegido, Nahuac reemplaza a la Ruta de Comercio como región inicial.

Coloca la miniatura de cada General en su región inicial predeterminada.

Determina la iniciativa. Cada jugador Dragón coloca su miniatura en una región inicial vacía, empezando por el jugador a la derecha del primer jugador y siguiendo en sentido antihorario.

Continúa con la preparación normal. Las regiones no iniciales deben tener una Ficha de Poder y una de Unidad Neutral. Cada región inicial debe tener solo una miniatura de Dragón o una de General con sus 3 fichas de Unidad correspondientes.

Jugar a 5+ Jugadores

Con la inclusión de nuevos tableros de jugador, puedes elegir jugar a más de 4 jugadores. Aplica los siguientes cambios al juego:

PREPARACIÓN

Los jugadores no necesitan sentarse de manera intercalada, a menos que haya igual cantidad de jugadores Dragones que de jugadores Generales.

Después de que los jugadores Generales reciban sus Cartas de Región iniciales, revela una Carta de Región del mazo por cada jugador Dragón y coloca su miniatura en esa región. Esta es la región inicial del Dragón. Tras determinar las regiones iniciales de todos los jugadores, regresa las Cartas de Región a su mazo y barájalo.

Identifica las regiones no iniciales en el tablero y coloca una Ficha de Unidad Neutral adicional en cada una de ellas.

Al final de la preparación, cada región no inicial debe tener una Ficha de Poder y 2 de Unidades Neutrales. Las regiones iniciales no deben tener Fichas de Poder ni de Unidades Neutrales.

FASE DE PLANEACIÓN

Un jugador puede pasar solo si ha jugado al menos dos cartas en la Pila de Acción.



Jugabilidad

Lords of Vaala es un juego asimétrico. Los Dragones y Generales no se juegan de la misma forma. Cada reino tiene acceso a distintas Cartas de Habitante durante las primeras rondas, mientras que cada progenie dracónica tiene una progresión de Valor de Combate única en su Medidor de Heridas. Todos tienen una serie de Cartas de Acción con diferentes configuraciones de Glifo en ellas. Además, los personajes tienen sus propias Cartas de Vaala y su habilidad Dragonbond, lo cual hace que cada uno se sienta diferente.

Las Cartas de Acción Arcana de la progenie Coatl y del reino Nahuac tienen el Glifo de Vaala primero. Recuerda que los Glifos siempre se resuelven en orden, de arriba a abajo.



La progenie Exor introduce la clave Definitiva en Cartas de Acción, las cuales incluyen dos Glifos del mismo tipo. Úsala sabiamente, pues es la única Carta de Acción de la progenie Exor que tiene un Glifo de Ira.



Algunas Cartas de Vaala en esta expansión se colocan frente a ti para que sus efectos entren en juego. A menos que se indique lo contrario, se descartan durante la Fase de Limpieza y todas las fichas sobre ellas se regresan a sus respectivas reservas (no a los tableros de jugador ni al tablero principal).

FAQs

¿Los Aliados Heroicos reciben las habilidades de mis Habitantes?

No, las Unidades Neutrales no son Unidades de Infantería, así que no reciben ninguna habilidad de tus Habitantes.

¿Puedo exceder el límite de 6 Unidades por región usando Pasar Desapercibido? ¿Puedo ignorar el efecto en el siguiente combate que inicie durante esa ronda?

No puedes exceder el límite. Si lo haces, puedes colocar cualquiera de las 3 Fichas de Unidad y luego regresar a tu reserva las Fichas de Unidad de tu elección que estén en esa región hasta que tengas 6. Recuerda: la miniatura de tu General cuenta como Unidad para este límite.

Puedes elegir no colocar Fichas de Unidad o conservar algunas para el siguiente combate que inicies en esa ronda. Ten en cuenta que, si Pasar Desapercibido se descarta por cualquier razón (incluso durante la Fase de Limpieza), las Fichas de Unidad sobre ella se regresan a tu reserva.

¿Cuándo compruebo si acerté mi suposición de Lee al Enemigo?

Cuando la siguiente carta del jugador elegido sea revelada desde la Pila de Acción, resuelve los efectos de Lee al Enemigo. Recuerda que las Cartas de Región no son Cartas de Acción, así que no cuentan como la siguiente Carta de Acción del jugador. Sin embargo, puedes elegir Arcado no Definitiva como palabras para las Cartas de Acción.

¿Quién decide cuándo se resuelve la habilidad de Dragonbond de Rakzor o Tetzcoatl?

El jugador activo decide, pero siempre pueden debatirlo como equipo. Rakzor elige qué Ficha de Unidad de su Reserva de Alianza se coloca. También, el jugador activo (General Aliado o Tetzcoatl) decide si gasta Fichas de Poder del Medidor de Poder de su compañero o no.



NAHUAC

“Teje una Vida Digna de Vivirse”.

El reino superviviente más antiguo de Valerna. La Coalición Nahuac de los Estados Libres se ha mantenido en pie en las Tierras Occidentales por milenios, viendo el alzamiento y caída de otros reinos desde el Imperio Altanesi. Al ser una alianza entre humanos, hombres ave y hombres lagarto, Los cimientos de Nahuac son la cooperación mutua y el respeto al orden estricto de la naturaleza.

La mayoría de los humanos Nahuinnenses han sido bendecidos con la habilidad para cambiar a formas animales y la Coalición incluye a naciones enteras de linajes jaguar, murciélago y venado. Todas estas naciones responden a un concejo central de oradores, un cuerpo gobernante sin líder que supervisa las necesidades de la gente en todo el reino.

Nahuac se basa en la magia de Makaab —el poder para tejer la naturaleza de acuerdo a las necesidades propias. Esto les permite a los Nahuinnenses construir sus ciudades y organizar sus actividades en armonía con su entorno y les otorga asombrosos poderes de terraformación en batalla.

El ejército de Nahuac es liderado por los valientes ocelinn, la casta guerrera del linaje jaguar del reino. Detrás de ellos marchan robustos hombres lagarto Bendavee, mientras que los hombres ave Buunkun y los hombres murciélago Mun Kisuut exploran el campo desde los aires. Luego vienen las temibles fuerzas de nigromantes Xibac, quienes han llevado la magia de la vida a sus límites, permitiendo que los cadáveres se alcen y peleen por sus tierras póstumamente.



YSVAL

“Encendamos la Luz Juntos”

La Alianza Sagrada de Ysval es un reino relativamente pequeño y joven en las Tierras Nórdicas de Valerna. Fundada por cultistas de Null arrepentidos, se volvió un ejemplo de comunidad, resiliencia y fervor religioso. El reino es gobernado por la fe Galadyana, la cual predica unidad y sanación; aunque cada ciudad tiene su propio gobernante conocido como Duk, los sacerdotes Galadyanos son la brújula moral que mantiene unido al reino.

La Iglesia Galadyana de la Luz es la religión más grande del mundo, la cual se basa en las enseñanzas de Galadyn, un ballenero rebajado a recolector de estiércol y luego santificado por su humildad y poderes curativos. Aunque la fe organizada es una rareza en Valerna, los Ysvalianos sostienen que es solo a través de las enseñanzas Galadyanas que han podido superar los fríos intensos, las invasiones de dragones e, incluso, la rivalidad de Tyveria, el reino más poderoso de Valerna.

Y, aunque es cierto que las creencias Galadyanas son la base de la fuerza de Ysval, también le debe su seguridad a sus valientes defensores: devotos caballeros que montan grifos y otras bestias en batalla, liderados por inquebrantables sacerdotes. El ejército de Ysval es pequeño, pero fuerte, con unas cuantas unidades de élite para enfrentar a sus enemigos más numerosos. Los caballeros y sacerdotes son complementados por aliados de Ysval —medianos púka, los mejores cocineros y herreros del mundo, y gigantes Hmyr, ancestrales guardianes de los bosques del norte.





PROGENIE COATL

“Conoce Todo lo que Hay por Conocer”

Los dragones Coatl pertenecen a una de las razas más inusuales de la Luna Roja. Se distinguen fácilmente por las plumas que cubren sus escamas. Estos dragones adoran la magia, lo arcano y la investigación. Se jactan de tener las tradiciones mágicas más antiguas y grandiosas de Drakha y de cualquier mundo. Su estudio de las runas Kadmic, combinado con su impresionante esperanza de vida, les da un entendimiento único de la naturaleza del cosmos y de la magia misma.

El señor dragón Azhurma de la progenie Coatl es Kux, uno de los seres más obsesionados con el conocimiento y más sabios del universo. Se dice que Kuxcoatl tiene un plan para cada posible hilo del destino de Drakha y Rhaaya, y que ha influenciado, sutilmente, eventos en ambos mundos para un fin que solo él conoce. Pues así como los dragones coatl adoran el descubrimiento, adoran los secretos casi con la misma intensidad.

Como todos los dragones, los Coatl son luchadores formidables pero, donde realmente brillan, es en su poder mágico. Aunque no aplastan a sus presas con sus hermosas colas desde los cielos ni los calcinan con su aliento de fuego, prefieren jugar con sus mentes controlando la percepción, el tiempo y el espacio.

Durante los asaltos de la Luna Roja, la progenie Coatl suele tomar más prisioneros vivos que otros dragones; primero, porque prefieren consumir vaala puro de hechizos y objetos mágicos; segundo, porque necesitan sujetos de prueba para sus investigaciones mágicas.



PROGENIE EXOR

“Todos Son Presas”

La progenie dracónica más brutal y despiadada de todas. Los Exor son los cazadores supremos de Drakha, lo cual los hace los depredadores alfa del universo conocido. Son auténticas máquinas de matar: desde sus poderosos tendones hasta sus afiladísimas garras, desde sus asombrosos sentidos hasta sus pieles acorazadas. Complementan su fuerza con una habilidad de la cual carecen la mayoría de dragones: sigilo. Para un dragón Exor, es posible emboscar y devorar a su presa antes de que siquiera se dé cuenta de lo que pasó.

Además de su increíble habilidad para moverse silenciosamente, los dragones Exor pueden camuflar sus cuerpos color roca con los desiertos de sus terrenos de caza predilectos; por si fuera poco, pueden excavar la misma roca, cazando a sus presas desde debajo del piso y solo saliendo a la superficie en el último momento. Si estás deambulando por las tranquilas y serenas arenas de Drakha y, de repente, uno de tus compañeros desaparece, sabrás que un dragón Exor vino y se fue y que su presa nunca volverá a ser vista.

La líder Azhurma de los dragones Exor es Rawraxxa, la Cazadora Alfa, una cruel y astuta depredadora que disfruta más de la persecución que de la captura; respeta mucho más a una presa que muere peleando que a una que pide misericordia. A pesar de que otros Azhurma la menosprecian por sus bajos instintos y su actitud vulgar, saben que no les conviene darle la espalda.





DRACO
STUDIOS