

Règles

Scourge of Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Scourge of Valerna

EXTENSION

Bienvenue une fois de plus à Valerna ! Il est temps de découvrir de nouveaux royaumes sur ce continent et d'autres lignées de Dragons qui arrivent de la Lune Rouge de Drakha. Préparez-vous à une invasion massive de Dragons ou à un affrontement féroce entre les armées de quatre différents royaumes. Prolongez votre expérience avec des parties à 5 ou 6 joueurs. Le peuple changeforme de la Coalition Nahuac peut se faufiler avec une grande discrétion. Dans le Nord, les robustes chevaliers et alliés de la Sainte Alliance d'Ysval sont redoutables à combattre. Les dragons à plumes de la lignée Coatl excellent dans l'art des arcanes avec des sorts variés. Les dragons de l'Exor traquent leurs proies et deviennent plus agressifs au fur et à mesure qu'ils sont blessés. Ces factions ont rejoint la quête de la revendication du pouvoir de Valerna !

CRÉDITS

Basé sur l'univers créé par Daniel Servitje.

DÉVELOPPEMENT

Direction créative : Daniel Ehrli.

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

Conception graphique : Chris Cæsar, Heidi Badillo.

Direction artistique : Tom Babbey.

Illustrations : Adam Wesierski, Aldo Domínguez, Todd Ulrich, Steve Prescott, Tom Babbey, Bruce Brenneise.

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

Schémas : Gabriel Viveros.

Sculpture : Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

Univers : Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez.

Révision et relecture : William Burgos, Bernardo Alvarez.

MARKETING

Responsable du marketing : Caroline Pritchard-Law.

Ressources visuelles : Angel Lira, Corazón Martínez,

Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

OPÉRATIONS

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

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

REMERCIEMENTS

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

VERSION FRANÇAISE

Distribution : Légion Distribution.

Traduction : Émilie Pedrada.

Révisions et relecture : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo.

Maquette/mise en page : Laurent Dutheil.

CONTENU



Figurine de Tetzcoatl (Coatl)



Figurine de Rakzor (Exor)



Figurine d'Eirándi (Nahuac)



Figurine Oryan (Ysval)



Plateau de joueur Coatl



Plateau de joueur Exor



Plateau de joueur Nahuac



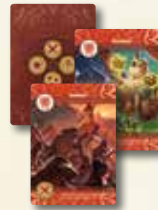
Plateau de joueur Ysval



6 cartes Action Coatl



6 cartes Action Exor



5 cartes Action Nahuac



5 cartes Action Ysval



4 cartes Personnage



20 cartes Vaala



4 jetons Dragonbond



10 jetons Blessure



21 jetons Pouvoir



6 jetons Infanterie Nahuac



6 jetons Infanterie Ysval



6 jetons Cavalerie Nahuac



6 jetons Cavalerie Ysval



6 jetons Archerie Nahuac



6 jetons Archerie Ysval

Nouvelles combinaisons

Cette extension pour *Dragonbond : Lords of Vaala* contient deux nouveaux royaumes et deux nouvelles lignées de dragons à incarner, permettant ainsi de nouvelles combinaisons avec le jeu de base.

Configurations suggérées (avec ou sans Sans-Visage) :

- 2 Dragons & 2 Généraux (standard)
- 3 Dragons & 3 Généraux (standard avec plus de joueurs)
- 4 Dragons (impitoyable et direct)
- 4 Généraux (avancé et plus tactique)

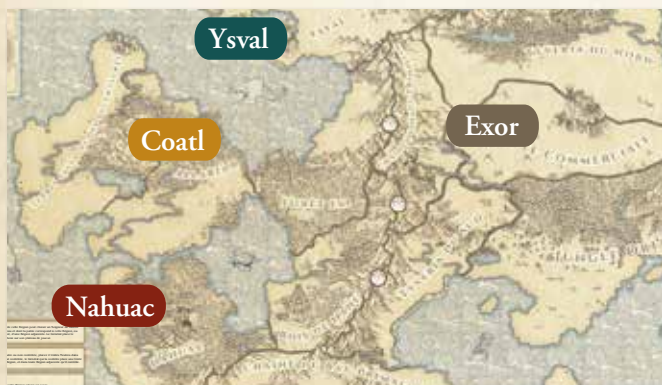
Il est suggéré, mais pas indispensable, de choisir deux Dragons et deux Généraux. Vous pouvez aussi essayer 3 Dragons & 1 Général (ou 3 Généraux et 1 Dragon), ou même jouer une partie à 8 joueurs avec 4 équipes (chaque Général commence en étant lié à un Dragon). Gardez à l'esprit que l'équilibre et la durée de jeu annoncé ont été optimisés pour des parties à 4 joueurs, mais que cela ne vous empêche pas de passer une soirée de jeu épique avec tous vos amis !

Mise en place

Pour jouer avec les factions de cette extension il suffit de les ajouter à celles déjà disponibles (étape 2 de la mise en place). Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, choisissez les Sans-Visage dans les plateaux de joueurs restants et utilisez le côté Sans-Visage. Vous pouvez choisir au hasard.

Continuez normalement la mise en place de la partie en tenant compte des modifications suivantes pour la désignation des Régions de départ des nouvelles factions (étape 5 de la mise en place) :

Coatl : Allaria	Nahuac : Nahuac
Exor : Route Commerciale	Ysval : Ysval



COMBINAISONS AVEC LE JEU DE BASE

En combinaison avec le jeu de base, si deux joueurs choisissent un Dragon et un Général ayant la même Région de départ ou des Régions adjacentes, suivez ces règles à la place : Identifiez les 4 Régions de départ sur le plateau de jeu : Allaria, Ysval, Route Commerciale et Chaîne du Bas-Primalian. Si le plateau du joueur Nahuac a été choisi, Nahuac devient une Région de départ à la place de la Chaîne du Bas-Primalian.

Placez chaque figurine de Général dans sa Région de départ par défaut.

Déterminer l'initiative. Chaque joueur Dragon place sa figurine dans une Région de départ vide, en commençant par le joueur situé à la droite du premier joueur et en procédant dans le sens anti-horaire.

Continuez avec la mise en place normale. Placez un jeton Pouvoir et un jeton Unité Neutre sur les Régions qui ne sont pas des Régions de départ. Chaque Région de départ ne doit contenir qu'une figurine de Dragon ou 1 Général avec ses 3 jetons d'Unité correspondants.

Jouer à 5 ou plus

Avec l'ajout de nouveaux plateaux de joueurs, vous pouvez jouer avec plus de 4 joueurs. Apportez les modifications suivantes au jeu :

MISE EN PLACE

Les joueurs Dragons et les joueurs Généraux n'ont pas besoin d'être alternés autour de la table, sauf si le nombre de joueurs Dragon est égal au nombre de joueurs Généraux.

Après que les joueurs Généraux ont reçu leurs cartes Région de départ, révélez une carte du deck Région pour chaque joueur Dragon et placez sa figurine dans cette Région : c'est sa Région de départ. Remélangez les cartes Région révélées dans le deck Région après avoir déterminé les Régions de départ de tous les joueurs.

Identifiez les Régions qui ne sont pas des Régions de départ sur le plateau de jeu et placez un jeton d'Unité Neutre supplémentaire sur chacune d'elles. À la fin de la mise en place, chaque Région qui n'est pas une Région de départ doit contenir 1 jeton Pouvoir et 2 jetons Unités Neutres. Les Régions de départ ne doivent pas avoir de jeton Pouvoir ou de jeton Unité Neutre.

PHASE DE PLANIFICATION

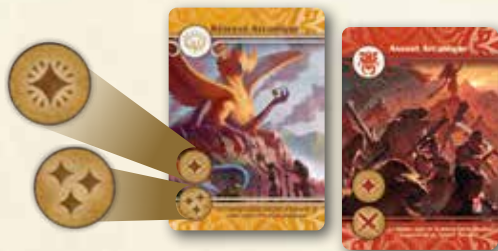
Un joueur ne peut passer que s'il a joué au moins deux cartes du deck Action.



Mode de jeu

Lords of Vaala est un jeu asymétrique. Les Dragons et les Généraux ne sont pas joués de la même manière. Chaque royaume a accès à des cartes Seigneurs de Guerre distinctes lors des premiers tours, tandis que chaque lignée de Dragons a une Valeur de Combat unique sur leur compteur de Blessures. Ils disposent tous d'un ensemble de cartes Action avec différentes combinaisons de Glyphes. De plus, les personnages ont leur propre deck de cartes Vaala et leur propre capacité de Dragonbond, ce qui offre une approche différente pour chacun d'entre eux.

Les cartes Action Arcanique de la lignée Coatl et du royaume de Nahuac ont le Glyphe Vaala en premier. Rappelez-vous, les Glyphes sont toujours résolus dans l'ordre, de haut en bas.



La lignée Exor utilise le mot-clé *Ultime* dans ses cartes Action, qui comprend deux Glyphes du même type. Utilisez-le à bon escient, c'est la seule carte Action avec le Glyphes Courroux dans la lignée Exor.



Certaines cartes Vaala de cette extension doivent être placées devant vous pour que leurs effets entrent en jeu. **Sauf spécification contraire, elles sont défaussées pendant la phase de Purge** et tous les jetons qui s'y trouvent sont replacés dans leur réserve respective (pas sur les plateaux de joueur ni sur le plateau de jeu).

FAQ

Les Héros Alliés reçoivent-ils les capacités de mes Seigneurs de Guerre ?

Non, les Unités Neutres ne sont pas des Unités d'Infanterie et ne reçoivent donc pas les capacités des Seigneurs de Guerre que vous avez.

Puis-je dépasser la limite de 6 Unités par Région en utilisant la carte *Se fondre dans le décor* ? Puis-je ignorer l'effet pour le prochain combat que j'initie pendant ce tour ?

Vous ne pouvez pas dépasser cette limite. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer n'importe lesquels des 3 jetons Unité puis replacer dans votre réserve des jetons d'Unité de votre choix dans cette Région jusqu'à ce que vous en ayez 6. N'oubliez pas : votre figurine de Général compte comme une Unité.

Quand dois-je consulter les résultats de ma *Prédiction de l'Ennemi* ?

Lorsque la prochaine carte du joueur choisi est révélée du deck Action, résolvez les effets de *Prédiction de l'Ennemi*. Rappelez-vous que les cartes Région ne sont pas des cartes Action et ne comptent pas. Vous pouvez choisir «Arcanique» ou «Ultime» comme mot.

Lors de la résolution de l'effet de Lien Dragonbond de Rakzor ou de Tetzcoatl, qui choisit ?

Le joueur actif choisit mais il peut discuter avec son équipier. Rakzor choisit quel jeton d'Unité est placé depuis de la réserve de son Général lié. Tout comme le joueur actif (Général lié ou Tetzcoatl) choisit de dépenser ou non les jetons Pouvoir du compteur de Pouvoir de son coéquipier.



NAHUAC

“Tisser une vie qui vaut la peine d’être vécue”

Le plus ancien royaume survivant de Valerna, la Coalition des États libres de Nahuac se tient tranquillement dans les Terres de l’Ouest depuis des millénaires, observant les autres royaumes s’élever et tomber depuis l’Empire Altanesi. Alliance d’humains, d’hommes-oiseaux et d’hommes-lézards, Nahuac est basée sur la coopération mutuelle et le profond respect de l’ordre naturel. La plupart des humains Náhuinn ont été bénis avec la capacité de se métamorphoser en animal, la Coalition comprend des nations entières de peuples bestiaux : le peuple jaguar des ocelinn, le peuple chiroptère des munkisuut ou encore le peuple daim. Ces nations répondent toutes à un conseil central d’orateurs, un corps dirigeant sans chef qui supervise les besoins du peuple à travers le royaume. Nahuac est construit sur la magie Makaab - le pouvoir de tisser la nature en fonction de ses besoins. Cela permet aux Náhuinn de bâtir leurs villes et d’organiser leurs activités en harmonie avec leur environnement et leur confère également d’étranges pouvoirs de terraformation au combat. L’armée de Nahuac est dirigée par les courageux ocelinn, la caste de guerriers hommes-jaguars du royaume. Derrière eux marchent les robustes hommes-lézards bendavee, tandis que les hommes-oiseaux buunkun et les munkisuut scrutent le terrain depuis les airs. Puis viennent les terribles forces des nécromanciens Xibac, qui ont poussé la magie de la vie à ses limites, permettant aux cadavres de se lever et de se battre pour leur terre après la mort.



YSVAL

“Ensemble, allumons la lumière”

La Sainte Alliance d’Ysval est un royaume récent relativement peu étendu dans les terres du Nord de Valerna. Fondée par des cultistes repentis du Null, elle est devenue un exemple de communauté, de résilience et de ferveur religieux.

L’Église Galadienne de la Lumière est la plus grande religion dans le monde, basée sur les enseignements de Galadyn, un baleinier devenu collecteur d’excréments et ensuite sanctifié pour son humilité et ses pouvoirs de guérison. Alors que la foi organisée est une chose rare à Valerna, les Ysvaliens affirment que c’est simplement grâce aux enseignements Galadiens qu’ils ont réussi à résister au froid glacial, aux raids des dragons et même à l’inimitié de la Tyveria, le royaume le plus puissant de Valerna.

Et tandis que les croyances galadiennes sont certainement au cœur de la force d’Ysval, elle doit aussi sa sécurité à ses courageux défenseurs : des chevaliers dévoués qui chevauchent des griffons et autres bêtes au combat, menés par de valeureux prêtres de guerre. L’armée d’Ysval est petite mais solide, avec des unités d’élite pour faire face au grand nombre d’ennemis. Les chevaliers et les prêtres sont assistés par les alliés d’Ysval, les halflings puka, les meilleurs cuisiniers et forgerons du monde, et les géants Hmyr, gardiens ancestraux des forêts du nord.





LIGNÉE COATL

"Savoir tout ce qu'il y a à savoir"

Les dragons Coatl sont parmi les plus inhabituels de la Lune Rouge. Ils se distinguent aisément par les plumes qui recouvrent leurs écailles. Les dragons Coatl aiment la magie, les arcanes et la recherche, se vantant d'avoir les plus importantes et les plus anciennes traditions magiques de Drakha, et de tous les mondes. Leur étude des runes Kadmic, combinée à leur impressionnante durée de vie, leur permet d'avoir un aperçu unique de la nature du cosmos et de la magie elle-même. L'azhurma, le seigneur, de la lignée draconique Coatl est Kux, un être sage et désireux de connaissance sur l'univers. Il est dit que Kuxcoatl a un plan pour tous les fils possibles du destin de Drakha et de Rhaava et qu'il a subtilement influencé les événements des deux mondes pour un but final que lui seul connaît. Les dragons Coatl aiment la découverte et les secrets. Comme tous les dragons, les Coatl sont de formidables combattants, mais ils excellent vraiment par leur pouvoir magique. Ils n'hésitent pas à écraser leurs proies avec leurs magnifiques queues ou à les rôtir de leur souffle mais ils préfèrent, de loin, jouer avec l'esprit de leurs adversaires grâce au contrôle des perceptions, du temps et de l'espace. Lors des raids depuis la Lune Rouge, la Lignée Coatl prend souvent plus de captifs vivants que les autres dragons. D'abord, parce qu'ils préfèrent consommer le Vaala brut provenant des sorts et des objets magiques et deuxièmement, parce qu'ils ont besoin de sujets pour leurs recherches magiques lorsqu'ils retournent chez eux.



LIGNÉE EXOR

"Tous sont des proies"

La plus brutale et impitoyable des Lignées draconiques. Les Exor sont les chasseurs suprêmes de Drakha, ce qui fait d'eux les prédateurs ultimes de l'univers connu. De véritables machines à tuer, de leur musculature puissante à leurs griffes acérées comme des rasoirs, de leurs sens hors du commun à leurs peaux blindées, ils complètent leur puissance avec une compétence que la plupart des dragons n'ont pas : la furtivité. Un dragon Exor, peut tendre une embuscade et dévorer sa proie avant même qu'elle ne réalise ce qui s'est passé. En plus de leur extraordinaire capacité à se déplacer silencieusement, les dragons Exor peuvent facilement camoufler leur corps couleur de roche avec les déserts qui constituent leur terrain de chasse préférés ; comme si ce n'était pas suffisant, ils peuvent s'enfouir dans la roche elle-même, chassant souvent leurs cibles depuis le sol, et ne faisant surface qu'au tout dernier moment. Si vous errez sur les sables calmes et plats de Drakha, et que soudainement un de vos compagnons disparaît, vous savez qu'un dragon Exor est venu et reparti, et qu'on ne reverra plus jamais sa proie. L'azhurma des dragons Exor est Rawraxxa la Chasseuse Ultime, une prédatrice rusée et cruelle qui aime la chasse bien plus que la capture, et respecte une proie qui meurt en se battant bien plus qu'une proie qui implore sa pitié. Alors que les autres azhurma ont tendance à regarder Rawraxxa de haut pour ses instincts primaires et son comportement grossier, ils savent très bien qu'il vaut mieux ne pas lui tourner le dos.





DRACO
STUDIOS